

【野村主査】 それでは、定刻が参りまして、ご出席予定の委員の方、宮川委員を除いてすべておそろいでございますので、ただいまから文化審議会著作権分科会の基本問題小委員会の第4回を開催いたします。

本日はご多忙の中ご出席いただきまして、まことにありがとうございます。

議事に入る前に、本日の会議の公開につきましてお諮りいたします。予定されている議事内容を拝見しますと、特段非公開とするには及ばないと思われまので、公開としたいと存じますが、ご異議ございませんでしょうか。

(「異議なし」の声あり)

【野村主査】 それでは、本日の議事は公開ということで、傍聴者の方にはそのまま傍聴いただくことにいたします。

それでは、初めに議事の段取りについて確認しておきたいと思えます。本日の議事は有識者よりヒアリングを行うことになっております。

本日は、株式会社モバイルブック・ジェーピーの代表取締役会長でいらっしゃいます佐々木隆一様と、一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラムの常務理事でいらっしゃいます岸原孝昌様のお二方をお招きしておりますので、お二方からご発表をいただき、その上で質疑応答を行いたいと思えます。

まず、事務局から配布資料の確認をお願いいたします。

【壹貫田補佐】 それでは、配布資料の確認をいたします。

まず、資料1といたしまして、「日本におけるデジタルコンテンツ流通の円滑化と集中処理について」と題する佐々木様の資料をお配りしております。こちらは、両面コピーで8ページとなっております。

続きまして、資料2-1といたしまして、「モバイルコンテンツビジネスの現状と歴史」と題する資料を、また、資料2-2といたしまして、「ICTの進展による利用実態からの考察」と題する資料を、いずれも岸原様の資料としてお配りをしております。資料2-1のほうは、両面コピーで16ページとなっております。また、資料2-2のほうは、両面コピーで4ページというふうとなっております。

最後に、参考資料1といたしまして、「第3回の小委員会における主な意見の概要」と題する片面1枚紙をお配りしております。

配布資料は以上でございます。落丁等ございます場合には、お近くの事務局員までお声がけをいただければと思えます。

【野村主査】 よろしいでしょうか。

それでは、議題に入りたいと思います。まず、株式会社モバイルブック・ジャーピーの佐々木様からご発表いただきたいと思いますので、よろしく願いいたします。

【佐々木氏】 ただいまご紹介いただきました佐々木でございます。

本日は、「日本におけるデジタルコンテンツ流通の円滑化と集中処理について」と、音楽配信と電子出版配信をテーマとして、その集中処理についての今後の課題等につきまして発表させていただきます。

また、一般社団法人著作権情報集中処理機構をことし3月に設立いたしまして、私が代表理事をさせていただいておりますが、今ちょうどシステムの開発が最終段階に入っております、来年4月の本格運用を目前として準備に入っておりますので、日本で最初の本格的な権利処理の集中機構につきまして、現状とそれから今後の役割等につきまして簡単にご説明させていただきます。

ただいまモバイルブック・ジャーピーとご紹介いただきましたけれども、モバイルブック・ジャーピーは電子出版流通支援会社でございます、実務としましてはこれ以外に数社の音楽配信の具体的な実務にもかかわっております。そういった関係で、ネットワーク音楽著作権連絡協議会という利用者団体の協議会を10数年前に設立いたしまして、日本にネット配信が始まった初期のころから、JASRACさんとの間で著作権の使用料及び権利処理についてルールをつくってきたというふうな形で、音楽配信にかかわらせていただいております。

私自身は、1996年からインターネットの音楽配信プロジェクトにかかわりまして、現在までかかわっておるわけでございますけれども、2000年には電子出版配信に本格的に係わることになりました、そういった意味でデジタルコンテンツ流通の柱であります音楽とそれから電子出版と、両方実務にかかわってきた経験がございます。そういった経験を踏まえまして、きょうのご説明をさせていただきたいというふうに思っております。

まず、音楽配信でございますが、これはもうご存じのとおり、本格的な商用配信という意味では1999年ですけれども、インデペンデントを中心に1996年ぐらいから欧米や日本でもいろいろな形での音楽配信が始まっております。初期のころは、ダウンロードというよりはストリームが中心だったわけですがけれども、インターネットの速度が非常に遅くて、回線も不安定ということもありまして、可能性は秘めておりましたけど、本格的な商業配信という形ではなく、本格的な商業配信が始まるにはISDNとか光ファイバーの普及を待たなければいけないということで、1999年ぐらいから高速ブロードバンド時代に日本も入ってきたということで、音

楽配信が本格化するわけでございます。

ちょうど同じくらいの時期に、後ほど岸原さんから詳しい説明があると思いますが、携帯電話における着信サービスに、データが軽いMIDIという規格の音楽データを使うことによって、着信音を音楽にするということが可能になりまして、これが爆発的に発達いたしまして、最盛期では約1,000億円近い着信音サービス市場が生まれたわけでございます。この段階では携帯電話自身の機能やネットワークの関係もございまして、レコード会社の音源はもちろん使えないという段階でしたので、電子音源のいわゆる規格でありますMIDI規格を使って、電子音を鳴らすというサービスは成長し、その後、ご承知のとおり第三世代携帯の普及に伴ってレコード音源、いわゆるリアル音源が使える「着うた」「着うたフル」という、サービスが開始されるようになってきまして、日本でも本格的な音楽配信の時代が来たわけでございます。

現在では、日本では携帯を利用した音楽配信が9割を超えておりまして、アメリカ市場とはちょっと違う特徴がございまして。

現在の市場規模でございまして、約1,500億円。これは携帯電話の着信サービスとかを含めた音楽配信全体の市場規模ということになります。3G携帯電話を利用した音楽配信分野ということでは大体このくらいの規模でございまして。配信の内容ですが、ダウンロード数といたしましては、約7億DL強ということですが、ストリーミングという形式がございまして、ネット・ラジオだとかそういった広い意味ではもちろんカラオケもそうなんですけど、こういったストリーム市場ということでは考えますと、正確な統計はないんですが、約20億回再生されているんじゃないかなというふうに、個人的には見ております。

音楽配信に関しましては、3G携帯を中心に具体的には公式サイトを中心に約1,000社、1万サイト近い規模のサイトで音楽を扱っているというふうな規模になっております。

それに比べて、電子出版のほうはどうかといいますと、当初はパソコンとかPDAに対する配信からスタートいたしまして、日本製の電子書籍専用端末、「シグマブック」とか「リブリエ」というのがあったわけですが、こういった専用端末も意欲的な形で出たわけですが、残念ながら日本では市場形成には至らず、携帯における小説の配信やコミックの配信という分野が、本格的な日本の電子出版市場を切り開いてきたということなんです。

音楽配信も電子出版配信も、PCの時代は日本では余り成長を見せなかったわけですが、高性能な携帯端末、世界の最先端の携帯端末が発売されることになりまして、若者を中心に、音楽とか電子出版という分野について具体的な巨大なマーケットが生まれてきたということでございます。

電子出版のほうは今、約457億円の規模になっておりまして、2008年度の実績ですけれども、2009年度は当然500億を超えているというふうに思われております。電子出版のサイト数も音楽のちょうど10分の1ぐらいの電子書店の数がございまして、非常に熾烈な競争をしながら、一般ユーザーの関心をつかもうということで各社競争をしております。具体的な規模ですが電子書店サイトの数は875サイトになります、まだサイト数は伸びておりまして、来年早々には約1,000サイトぐらいにはなるんじゃないかなということで、こういった面でも日本の電子出版市場の非常に大きな特徴かなと思います、音楽配信サイトの数も電子出版サイトの数も、国際的に見ても非常に大きな規模だということがわかります。

それから出版社の数ですが、電子出版配信に取り組んでいる出版社の数は今450社ございます。これも世界的に見ても非常に大きい数字ではないかなというふうに思っております。

電子出版のほうのボリュームというのはどのくらいかということで、これも正確なデータはないんですが、ファイルという言い方をすれば、約、年間10億ファイルぐらいが有料でダウンロードされているというふうに私のほうでは想定しております。これは10億冊ダウンロードということではなくて、コミックなどはデータ容量が大きいものですから、1冊を5ファイルとか10ファイルとか分割してお客様に提供するということになっておりますので、それでこういう数字でございまして。ただ、こういう数だけを考えると、日本の電子出版配信も実質的に世界のトップレベルということは、データの数字上は言えます。ビジネスの規模も500億規模ということで、これも世界で有数の規模です。

日本の音楽配信も電子出版配信もいろいろ課題はあるわけですが、市場規模としては世界有数の規模になっておりまして、特にモバイルをベースにしたコンテンツサービスということでは、多分、世界最先端の市場形成が成り立っているということは、権利者、それからコンテンツホルダー、配信事業者の3者の関係が非常に円滑にいつているとは言えるんじゃないかなというふうに思います。

2ページ目を見ていただきますが、音楽配信と電子出版配信の現実の処理から来る特徴でございまして、先ほどご説明したとおり、たくさんの音楽配信サイトや電子出版配信サイトがありまして、たくさんのコンテンツホルダーがあつて、なおかつ、たくさんの権利者がいるという関係が、n対n対nという関係で、膨大ないわゆる商取引が行われているわけございまして、実際、これは今現状では非常にアナログチックなとか、マンパワーで処理されているというところに問題があるわけです。そのために、正確な権利処理をスピーディにやるということに対して膨大なコストがかかっているということで、今後コンテンツの流通が複雑化

すればするほど、この非効率な方式では処理コストが急激に増大して、採算が合わないというふうなようになってしまうということに、我々実務的に、解決しなければならない大きな課題として認識しております。

そういったようなことで、音楽配信においては一般社団法人著作権情報集中処理機構CDCを設立して運用していかなければ、現在の配信実務をサポートできないと同時に、今後発展するためにはこの課題を未解決のまま発展はできないということ、現場を中心として問題点が出てきまして、私ども配信事業者側からすると、ここのところをn対1対nというふうにしませんと、膨大なコスト、それからリスク、どういうコスト、どういうリスクがあるかは後ほどご説明しますけれども、こういったことを未解決のまま今後もコンテンツサービスを成長させるということは非常に非効率であるというふうな結論に達したわけでございます。

音楽配信のコンテンツ流通に関しては、基本的にはn対nの関係が今のところ主流でございます。著作権に関しては、先ほど申し上げましたとおりn対1対n、要するに配信事業者と著作権管理事業者の間に集中処理機構をつくることによって、n対nをn対1にするということが実現しつつあるわけでございますが、コンテンツの流通に関しては、今までどおりn対nの関係でございます。

それに対しまして、電子出版配信においては、基本的には出版社とそれから配信会社の間に、コンテンツストレージを持つ流通プラットフォーム会社（いわゆる取次店）が出版社側の要望で設立されまして、既に日本のリアルな出版流通にもあります（取次店）のような機能をネット上に構築することによって、配信事業者は450社の出版社を一々契約のために回らなくても、この取次店と契約すればその450社の電子出版コンテンツを配信することができるという形で、n対1対nの関係ができております。現在では、モバイルブック社以外にビットウェイ社という会社がございまして、ほかにあと数社ございます。

ということで、電子出版配信の場合は流通の集中化ということで、物流を大幅に合理化するという手段をとってきたわけですが、権利処理につきましては、これはあくまでも現状ではn対nを出版社が作家に対して分配するという仕組みをそのまま維持しているという状況でございます。

ネット社会では、配信事業者とコンテンツホルダーと権利者とそれから一般ユーザーとの関係は非常に複雑で、しかも国民一人一人が情報端末ネットにつながっているということを考えますと、大手のコンテンツホルダーと大手の管理事業者間については、いわゆるこういった集中処理をしなくても何とかなるという部分はあるんですが、そうはいつでもコンテンツの数が

ものすごい数になりますので、そういった意味合いではやはり集中処理をしないと、なかなか正確で安全な権利処理ができないのではないかとということが、我々の実務上、明確になっています。

コンテンツを円滑に流通させる仕組みを構築することによって、権利情報の集中化ということが可能で、権利処理の作業が軽減化されましてスピーディになり、しかも正確になるということになります。例えば音楽でいうと、何百万曲という曲の配信を正確無比にきちんと権利処理して、権利者に分配する、もしくは利用報告書を提出するということは、天文学的な膨大な事務作業を必要とするわけで、そういった意味でこの集中処理機構は重要なと思います。

コンテンツストレージを集中化させることを選んだ出版界というのは、2つの目的があります。というのは、出版社が800ものサイトと直接取引をするということは、出版社の管理ライセンス業務の能力を超えております。なおかつ、一社一社の配信会社に配信マスターを手渡すということは、配信マスター・データーのセキュリティ上非常に問題があるということがわかります。そういった意味で、コンテンツ・ストレージに出版社は配信マスターを収納しておけば、ここから配信事業者は売り上げが上がる書籍データを取りに来ますので、直接、配信事業者のサーバー等にコンテンツのマスター・データが残らないという形になります。したがって、コンテンツ・ストレージを設置して、コンテンツの集中管理をするということは、非常に安全な流通の仕組みを提供するということになります。

また、配信事業者の数は今後ますますふえることは見込まれますし、また、ふえることが健全なので、数千、数万という配信事業者が、一々コンテンツ・ホルダーや権利者に対して報告業務とか権利処理業務をするということは、ほとんど不可能に近いことになるだろうというふうに思われます。

そういったようなことで、大幅な合理化とそれからリスク回避、また、リスクの中にはデータの管理ということ以外に、著作権の管理情報が配信までに揃わないことによって、未許諾で配信してしまうという例が出てきた場合に、その未許諾かどうか分からないというふうなこともあります。権利処理の集中センターを通じて報告業務をすれば、そういった未許諾の配信リストとか調査漏れによる報告の漏れ、こういったことが防げます。それによって、変な言い方をすると、取りっぱぐれとか、もしくは未許諾のまま使われてチェックできないというようなことがなくなります。そういったことで、配信事業者にとっても権利者にとっても、こういった集中処理機構を通して著作権の利用報告や支払いのためのデータ作成をすることが、大きな改善になるというふうに思われております。

電子出版配信に関しては、先ほどお話ししたとおり、配信事業者と出版社の間に取次サービスがあります。今後、何百万冊、何千万点というコンテンツが出版関連の流通に流れるということになりますと、やはり配信事業者と出版社の直のやりとりでは難しくなるというふうに、権利処理についても難しくなるんじゃないかなというふうに予想されます。また、音楽についても、一番たくさん配信しているサイトでは1,000万を超える楽曲を配信しておりますので、これらの中に収録されている楽曲の権利については、すべて、例えばJASRACはじめ、大手の権利団体の楽曲とは限りませんので、ありとあらゆる権利者の権利情報を集める仕組みがないと正確な分配ができないということは、すぐに想像できることではないかというふうに思います。

そういった意味で、今後のコンテンツサービスをさらに発展させ、日本の音楽や出版の産業を発展させるためには、コンテンツの集中処理、それから権利の集中処理というこういったテーマに取り組むことによって、本格的な大規模なコンテンツ流通時代に対応するんじゃないかなというふうに思います。

CDC、一般社団法人著作権情報集中処理機構でございますが、4ページのほうをちょっと見ていただければと思います。実際に、私ども配信事業者の売り上げ規模が年々拡大し、また、そこで利用する楽曲の数もどんどんふえてきて、今、約1,000社、1万サイトで、1配信事業者当たり10万曲の楽曲をそろえております。平均が10万曲ということですね。この10万曲の楽曲を、配信と同時に管理事業者と照合して、また、新曲や新規登録の楽曲の権利者情報もできるだけスピーディに調査して、データベースに収録し、で、配信した後の業務として著作権の著作物をどう利用したのかと、幾らでどのぐらい販売できたのかとか、そういった報告書を書くわけでございますが、こういった報告書作成のもとになるのは、権利情報がきちんと一元的に管理できるかどうかということでございます。

そういうことで、私ども配信事業者は、JASRACさんをはじめとする権利者団体さんにご相談させていただいて、権利者と利用者が共同出資という形でCDCを設立いたしました。一般社団でございますので、利用者で利用者である配信事業者と権利者が、この基金を持ち寄りまして設立したわけでございます。

5ページのデータを見ていただきますと、配信事業者数は5年前と比べて2.5倍になっておりますし、この数も年々まだまだふえております。それから、1社当たりの利用件数も5年前の3倍になっております。2万曲から、今は10万曲になっております。

次の6ページでございますが、こういった配信事業者は各権利者団体との間で権利調査をい

たしまして、それぞれの管理事業者ごとに権利調査と、それからそのログ解析をいたしまして、実績報告を出し、それで報告書を出す。管理事業者はそれを受け取りまして、さらにそれをもう一度精査いたしまして、データをコーディングして使用料として請求するというのを、さっきご説明した各4団体が、今はまだ管理者団体、今参加しているのは4団体ですけど、今後どんどんふえてくる可能性もありますので、約1,000社との間でこういうやりとりをやっていくわけですね。

これは両方とも、それぞれの実務部門というのは膨大な労力を必要といたしまして、この情報処理センターを設立しなきゃいけないという一つの目的の中に、こういった実務をするスタッフが余りにも大変な労力なので、残業代や休日出勤も含めて非常に劣悪な労働条件の中でこういった処理を決められた締切日までにやらなきゃいけないということで、一つのケースでは、もうこういう業務をやるのは嫌でやめてしまうとか、病気になって長期療養するとか、そういった本当に人的な部分の犠牲にのっかって、何とか進めてきたわけです。これ以上こういったマンパワーでやっている、とても正確な権利処理をきちんと、我々配信業者は責任を持ってやれない。

また、管理事業者のほうも同じでございます。1社当たり1,000社、1万サイトの報告書を受け取るわけですから、受け取った後、膨大な事務作業、解析作業が必要で、管理事業者側の窓口ももうこれでパンクしてしまうということで、双方話し合ったところ、同じことをやっているという部分が、配信事業者がやっていることと管理事業者がやっていること、ある部分共通することがいっぱいあるわけですね。それを一本化することによってスムーズな業務のフローがつかれるということがわかったのが、その6ページの下の方でございます。1社1社の配信事業者が個々の管理事業者と直接やる業務を行うのではなくて、CDCを介してやるということによって、今まで各配信事業者は4つの団体ごとにやっていたのを、1本で済むと。それから、管理事業者は今まで1,000社とやっていたのを、1本で済むというふうになるということがわかりまして、ここのシステム構築と業務フローの設計をすることによって、格段にスピードアップとコストダウンができるということになりまして、足かけ構想から3年ですが、実務責任者、実務担当者が集まって、こういった仕様決定とかそれから全体の業務フローの解析や設計を約2年間やりまして、で、システム開発までたどり着いたわけでございます。

次の7ページのところでございますが、一番最初に権利管理情報を配信しようとする曲が、どういう管理者が管理している楽曲かということ进行调查しなければ、例えば管理者がいなくて使えないと、もしくはどこの管理者かまだわからないと、こういったまま配信を続けますと、

当然、無断、無承諾の配信になってしまうということです。やはりそれはお互いにまずいわけでごさいます、これを1人の担当者が各団体に問い合わせていたものを、CDCのデータベースに一本化することによって、一度CDCで調査すればもうそれですべてわかってしまうということになるわけです。

利用実績報告も同じでごさいます、配信結果を各管理者ごとに仕分けして、それぞれレポートを別途つくっていたのを、配信事業者はCDCに一本化して、そのまま一本化のままCDCに報告を行うことによって、CDCが各管理事業者向けのレポートに切り分けて、報告書作成するというので、具体的に大きな権利処理フローの簡素化になるわけです。

最後になりますが、こういった迅速な著作権の権利情報や管理者コードを付与して作業の効率化を図るには、Finger Printという技術を使います。CPは利用する楽曲について、CDCにFinger Printを確認するというので、即座にどの管理者のどういう曲かということがわかります。したがって、こういったシステム全体の効率とそういったFinger Print技術を使った作業の効率化ということで、このCDC全体の業務フローが成立しております。

こういったことを業界挙げてつくっていくということで、コストの大幅な節減、またマンパワーからクラウドのような状況に持っていくことで、配信事業者のコストも大幅に下がりますし、権利者の管理コストも大幅に下がる。スピーディで正確な権利処理と、リスクの軽減ということが実現する。これをベースに、今後このノウハウをいろいろなコンテンツ流通の円滑な権利処理に役立てていく、一つの試金石にもなるだろうというふうに思っております。ご承知のとおり、今、ネット上にある膨大な音楽や膨大な書籍を、いながらにしてすべての人が利用できる環境にあるわけで、こういったユーザーに向けての利便性はものすごく高まりましたけれども、これを正確に具体的に権利者にしっかりと報告し分配するという仕組みが同じ速度で進化しないと、このコンテンツサービスの発展はないんじゃないかというふうに思っております。そういった意味で、CDC、著作権情報集中処理機構は今後、できるだけこの業務の精度を上げて、多くの配信事業者や著作権関連の権利者団体の皆様やコンテンツホルダーの皆様に、このノウハウをお返ししていきたいというふうに思っております。

現状の集中処理につきまして、簡単にご報告させていただきました。どうもありがとうございます。

【野村主査】 どうもありがとうございました。

それでは、引き続きまして、一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラムの岸原様から

ご発表いただきたいと思いますので、よろしく願いいたします。

【岸原氏】 すみません、お手元の資料、2部用意させていただいております。1部目のほうが「モバイルコンテンツビジネスの現状と歴史」ということで、現在、携帯電話を使ったコンテンツ配信といったものの現状及び、こういった理由でこういった市場ができてきたかといったことについて、簡単にご紹介をしたいと思います。それを踏まえまして、もう1部、こちらのほうは今回個人的な意見という形になりますが、「ICTの進展による利用実態からの考察」ということで、若干今の著作権制度を含めた形でぜひご検討いただきたいテーマということでまとめさせていただいております。

それでは、早速、「モバイルコンテンツビジネスの現状と歴史」ということで、1枚めくっていただければというふうに思います。こちら辺に関しては若干専門用語的などころもありますので、今後さまざまな形で情報交換させていただく上で、細かい用語とか含めて簡単にご紹介をさせていただければと思います。現在、携帯電話の通信方式に関しましては第3世代。第1世代がアナログ、次がデジタル、第3世代が通信の速度が速くなるということで、これは一般的には3Gというふうに呼んでおります。

日本においては、こういった音楽をはじめとした電子書籍、コンテンツ流通が促進されてきたというものについては、この3Gの普及が非常に早かったということが一つ挙げられるかと思えます。現在、ほぼ市場の9割ぐらいがこの第3世代の携帯電話に置きかわっております。先週中国に出張に行ったんですが、中国側のほうで日本がなぜこういう市場が拡大しているかというお話があったんですが、技術レベルとか、この通信方式も含めましてこれは国際標準でありますし、あとはコンテンツ制作能力、あとは配信の技術といったものに関しても実は余り違いがありません。日本だけが突出しているのをガラパゴス現象ということで揶揄されることもあります。なぜ進んだかということ、実はこの利用者が非常に多くいるというのが大きな理由かと思っております。

利用者が現在1億人近く、この第3世代の携帯電話を使って、音楽であったり電子書籍であったり、デコメールと言われているようなリッチなコミュニケーション手段というものを利用するとともに、利用者からフィードバックがあったがために、さまざまなコンテンツを生み出してきたというのが、日本のモバイルコンテンツの現状でございます。

そういった上で、多くの利用者からのフィードバックといったものが、著作物の進化を促してくるという事例ではないかというふうに思っております。

次の3ページ目はこの数字をあらわしたものでございますので、1枚めくっていただきまし

て、4ページ目のところで、現在こういった通信方式、第3世代の3Gと言われているコンテンツの上で、こういったビジネスモデルが成立しているかということでございますが、大きくMCFのほうで4つの分野でとらえております。

1つはコマース。これは実際の通販とか、あとはチケットとか、あとは公営ギャンブルと言われているJRAさんの競馬の投票であったりとか、あとは株式の取引といったものがコマースということで、実際の物とかチケット等のサービスに関する市場というふうにとらえております。

それと、デジタルコンテンツの利用者がお金を払う市場ということで、コンテンツ市場という領域を考えております。これのほぼ99%といいますか、大きな部分は通信事業者さんによる料金の回収代行というモデルで成立をしている。これによって小額な課金が可能になっているということでございます。実際にこれを実現するために個人ごとのIDが簡単に識別及び認証ができるというのが、この仕組みのバックエンドとしてあります。それによって正確に個人からの課金の仕組みが提供されているということです。、なぜこれ、通信事業者さん以外がこういったことを実現できないかということでございますが、このID等を使った個人の認証という仕組みが、通信のネットワークとひもついて提供されているというのが一つの大きな理由でございます。

それと、広告プロモーション市場、と、これらの3つの市場を支えるソリューション市場ということで、大きくは4つの市場でモバイルのこういったコンテンツに関するビジネスモデルといったものが成立をしております。

若干、ここから内部の状況についてご紹介をさせていただきたいと思っております。5ページ目が、このうちコンテンツ及びコマース、要するに利用者の方から料金を取って行っておりますビジネスモデルの総額が、現在1兆3,524億という市場になっております。昨年、世界同時不況等の影響にもかかわらず、前年度117%ということで、コンテンツの産業の中で唯一という形で伸びているという状況でございます。このうち、コンテンツの内訳について若干ご説明をさせていただきます。

次の6ページ目と7ページ目が、デジタルコンテンツの販売によるビジネスモデルの現状でございます。最大のコンテンツに関しましては、音楽系の市場と言われている「着メロ」「着うた」、あとは上から5番目にあります「リングバックトーン」と言われている、こちらのほうで合計1,500億円を超える市場になっております。着メロ市場に関しましては、2005年に1,000億を超えるという市場まで立ち上がりましたが、先ほどの3Gと言われている、要する

に高速の通信ネットワークが普及したのに伴って、この着メロから着うたへと、要するにリッチなコンテンツへの移行といったことが進んできております。これによって、現在、着メロ市場というのは、約半分の市場になっておりますが、一方で着うたと言われている、CD音源をベースとしました市場、これが1,000億を超える規模となっております。

現在、「着うた」と「着うたフル」で分けておりますが、着うたに関しては45秒以内の主に着信音をベースとする音楽コンテンツ、それより長いものは大体1曲丸ごとといったものになります。それを着うたフルという形で分けております。これによって、著作権の使用料率という部分で区別をされているという実態がございます。

2番目に大きな市場としてはモバイルのゲーム市場ということで、こちらのほうが869億という形になっております。このゲームに関しましては、一般的には家庭用ゲーム機からの移植をはじめとしたアプリやFlash等といった形で利用されております、コンテンツの市場というふうになりますが、一方で最近急速に伸びております。一方で「アバター」とか「アイテム販売」、主にSNSと言われているコミュニティのサービスの中で行われている自分の分身としてカスタマイズをするためのアバターといったものを販売する市場が、今、急速に大きくなっております。伸び率としては、一番大きな部類になりますが、前年度比262%ということなのです。

「アイテム販売」に関しましては、よくテレビCMとかであります。釣りゲームとかああいったもので、遊ぶ部分に関しては無料で提供されております。これは海外のオンラインゲーム等も同じような形ですが、その中でゲームを楽しむためのえさであったりとか竿であったりといったものを、アイテムとして販売をしていくという市場が現在、急速に立ち上がってきております。

中国なんかですと、やっぱりゲーム市場の中でダウンロード型のものというのは違法な利用といったものが多くて、実際にお金を払ってくれる人は10%ぐらいじゃないかというふうに言われておりますが、中国でも成立しているコンテンツ市場としては、こういったオンラインゲーム、要するに利用する権利としてサービスについて課金をしていくという市場が大きく立ち上がってきております。

それと、「装飾メール」、これはパソコンの中では余りはやらなかったHTMLメールと言われているような画像等を使ったリッチなメールのサービスですが、携帯のコンテンツに関しましてはこういったコミュニケーションが利用するための基本的な要因になるため、コミュニケーションをキーとしたコンテンツといったものが非常に伸びるという傾向になっております。

それと、「生活情報」や「天気、ニュース」とか「交通情報」を3つ合わせまして実用系と

いうふうに呼んでおりますが、この中でも生活情報と言われている市場が前年度比143%と非常に伸びておりまして、これもテレビ等でCMとか流れておりますが、「ルナルナ」と言われている女性の健康情報、主に生理情報を管理していくというサービス、つまりモバイルヘルスケアという分野が伸びてきております。これは携帯電話を肌身離さず持ち歩くという特性もありますので、こういった個人のプライバシーをキーとしたコンテンツを利用して、個人個人カスタマイズしたコンテンツを提供することが可能な市場と言えます。先ほど利用者の数が1億近くで、これが世界に類を見ない、日本の中での優位性ということでお話をさせていただきましたが、こういった市場の伸びている要因としましても、個人ごとのカスタマイズ、あるいは個人がそういったコンテンツに参加をしていくといったことが一つの大きなキーになってきております。

次のページがコマースとか物販とか、あとはサービス、チケットに関する市場の概要でございます。こちらのほうは今回のテーマとは関係ありませんので、簡単にご説明をさせていただきますが、物販というのは通常に通販とかで行われている市場でございます。サービスに関しては日本においては、大きく鉄道チケットと航空チケットがありますが、携帯電話に関してはこの鉄道チケットの利用といったものが非常に大きくなっております。鉄道チケットの販売だけで、もう既に1,000億を超えているという規模になってきておりまして、これはPCと比べましても携帯電話のほうの利用金額が大きくなっています。一方、航空チケットに関しては、携帯よりPCのほうが大きいうふうになっております。これは、その利用のシチュエーション、例えば東京から大阪のほうに出張すると、そこからその時間帯に合わせて次の電車を予約しますが、航空チケットに関しては行き帰り事前に予約するということが大きいかと思えます。そういったシチュエーションの違いが一つ大きく影響しているのではないかというふうに思っております。

次の10ページ目が広告市場でございます。現在、検索窓がそれぞれのキャリアさんに標準で搭載されました。これによって検索連動型広告というのが非常に伸びてきているという状況でございます。

ここから、モバイルコンテンツの発展の経緯ということでご説明をしたいと思います。11ページ目が、携帯電話が出てきてから、第2世代から現在3.5世代、来年に関しましては3.9世代というものが出てくる予定でございます。基本的には世代ごとに進化をしていくということになりますが、3.9世代はLTEと言われているロングタームエボリューションという方式に3キャリアとも統一される予定でございます。これによってキャリアさんごとの端末の違

いといったものもなくなってくるという予定です。

3.9世代、L T Eになってきますと、やっと実効速度でメガレベルの配信ということで、固定のと同じぐらいの配信がいつでもどこでもできるようになってきます。これによって利用できるコンテンツ、例えば映画等の配信といったものも携帯電話で可能になってくるのではないかと考えております。

こういったコンテンツがどういう形で出てきたかというのを、一つは着信音系のコンテンツに関して次のページでご説明をしたいと思います。

12ページ目のほうは、先ほどご紹介しました着信音系の市場規模をまとめたものでございます。2000年当時、まだ245億ぐらいだったのが、昨年2008年で1,773億と。これは先ほどのリングバックトーンも含めた形で市場といったものが伸びてきております。これが、実際に事業者含めてどういう形で伸びてきたかというのが、13ページ目になっております。

実はこの着信音系のコンテンツ、基本的には音楽コンテンツをさまざまな利用者のニーズに応じて提供してきたということでございますが、これは何も事業者が偉い人がいて、発展をさせてきたというよりも、先ほど言いました利用者のニーズ、これによって著作物がどんどん変化、進化してきたというのが実態でございます。

最初1996年に、着信メロディの機能が搭載されまして、これによって端末のプリインストールの曲以外にテンキーを利用した打ち込みといったものが可能になって、主に女子高生の間で「メロ譜」とかの本を買って実際に打ち込むというのが非常にはやったというのが、最初のニーズでございます。実際に提供した事業者も含めて、ここまでニーズが来るかということは想像できなかったと思いますが、ある資料によると1999年には1つのシリーズだけで350万部販売されたという状況のようでございます。こういった例があつて、実際にこういった打ち込みをするよりは、M I D I データを使って着信音として配信をするサービスを提供すればニーズがあるのではないかとということで、提供されたのが「着メロ」というサービスになります。これも実際にこういったメロ譜本がこれだけ売れるということの実態がなければ、実際に出てこなかった著作物ではないかと思いますが、その後、やはりM I D I データの電子音だけではなくて、実際の楽曲あとはアーティストの歌唱しているものを利用したいというニーズに従って、「着うた」あるいは「着うたフル」サービスということで進化をしてきているというのが実態でございます。

ですので、こういったモバイルコンテンツの市場が、ほかのコンテンツサービスに比べて唯一伸びているかということの一つの大きな理由としては、こういった多くの利用者に支えられ

ている、そこからのニーズがベースにあるというふうなことが言えるのではないかと思います。

次のページが、14ページ目になります。メールに関しては、テキストでのコミュニケーションといったものから、絵文字、現在では装飾メールと進化しております。装飾メールに関しては例えばここにご紹介しているアイフリークだけでも、数千人のクリエイターといったものを支えているという産業になっております。それぞれクリエイターの、ブランドというところまではいっていませんが、それぞれの作家さん、これによって1日に多いときで3回から5回といった新たなコンテンツを毎日つくって配信をしてきているというのが、現在の実態でございます。これも利用者の実態に応じて、新たな著作物、あとはクリエイターを生み出してきたという例になるかというふうに思っております。

それと、最後のほうでございますが、これは既に有名ではありますが、「ケータイ小説」といったもの。これも何もここに紹介している「魔法の*i*らんど」自体が考えて始めたというサービスではありません。そもそも「魔法の*i*らんど」はサーバーの負荷分散等の技術的な検証をするために、ホームページの利用サービスといったものを始めて、その中でたまたまといいますかブック機能ということで、個人が小説を書ける、これは主に章立てをするという機能だけでしたが、これを提供したというのが、ケータイ小説が出てきた理由でございます。それを使ってここに参加している利用者、月間利用者で600万人いると言われておりますが、これが日々自分たちの体験に基づいた小説等を発表してきたといったのが、ケータイ小説が生まれてきた一つの理由でございます。

当初は何らビジネスモデルがなく、唯一、実際のサイトの中での広告といったのがモデルでしたが、ユーザーが、出版社に、非常に感動したのでこれを書籍にしてほしいといったことで、1時間泣きながら説得をしたといったのが、ケータイ小説を実際に書店で販売することになったきっかけというふうに聞いております。実際にそれを聞いた出版社とかあとは「魔法の*i*らんど」側でも、ケータイ小説の中では無料で提供されておりますので、実際にそれが有料の、しかもわざわざデジタルでいつでも読めるようにしていながら、書店の中で紙で流通させるといったものにニーズがあると理解をしたプロはほとんどいなくて、これも利用者のニーズによって、実際に発売をしてみると最初から数十万部売れてきたというのが実態でございます。

これもさまざま理由があるかと思いますが、非常にファンになったユーザーにとっては、そういうものを手元にとっておきたいというコレクション的な要素、あるいは友達同士で共有をしたいという要素。主にケータイ小説は感動を共有するといった要因が非常に大きいと言われておりますが、こういった友達同士で共有をするという部分に関しては、実は紙のメディア

のほうが非常に優れているということが挙げられます。

これによって、最後のページになりますが、現在150冊以上が実際に書店流通をしております、合計の発行部数が1,700万部出てきたというのが現在の実態でございます。こういう形でモバイルのコンテンツビジネスというものは、先ほど言いました1億近いユーザーの利用者の中で、非常にはぐくまれているというのが実態でございます。

そういった前提に伴いまして、実務上、現在抱えております課題とか含めて、資料2-2のほうで、個人的な意見になりますが、ご紹介をさせていただきたいというふうに思っております。

1枚めくっていただきまして、これは非常に釈迦に説法的なところもありますが、実際にモバイルのコンテンツビジネス等を行っておりますと、著作物の進化あとは広がりといったものが、利用され影響されることによって非常に大きくなっていくということが、実感としてわかってきております。これは過去の文化的な承継といったこともあるかと思いますが、非常に利用されることによって著作物自体が進化をしていく。著作権法の目的の中にも、こういった利用に即した形での権利保護ということも出てくるかと思いますが、著作物に関しては、こういった利用とかこういったものについて行われることを前提に成立をしているのではないかとこのように思っております。

そういった点で、最近の動きでございますが、次の3ページ目のところに関してですが、これまでこういう創作といった活動に関しては、プロ同士、お互いへ与える影響といったものが非常に大きい。あとは著作権法自体もこういった、プロの方がつくってプロの方が流通をさせるといったことが前提になっているかと思いますが、最近のインターネット等の登場によって、ここに利用者が介在をする部分が非常に大きくなってきたというのが、大きな点ではないかというふうに思います。

これによって、携帯電話のビジネスモデルのもう一つ大きな点はエコシステムが成立しているということになります。要するに、さまざまなプレーヤーがお互いを尊重しながら、全体をバランスよく成立させることによって発展をしてきているというふうに言われておりますが、著作権の中でもこういったエコシステム、一つには余りにも強いプレーヤーがいますと、ほかのプレーヤーがすべて死滅をするという形ではなくて、お互いに影響しつつ大きくなっていくという中に、この利用者、一般の方といったものの与える影響が非常に大きくなっているというふうに思っております。

一つは、先ほどご紹介したケータイ小説をはじめとして、利用者のニーズが創作者に伝わり

やすくなっているということが1点挙げられるかと思いますが、一方で流通とか販売、あとはメディアといった著作物を利用するといった部分に関しても、これまでプロだけだったものが一般の利用者が関与する割合が非常に大きくなってきています。そうなってきますと、実際に創作者の保護、著作権として保護する領域といったものを、根本的に利用者にわかるような形で明確に判断をしていくというのが重要ではないかというふうに思っております。そういった点では、誹謗中傷等による名誉侵害とか、利用に応じた適正な利益分配といったものが、人格権とか財産権によって、ある程度一定の保護をされているという部分になるかと思いますが、こういった著作者、創作者の権利あるいは保護として、利用者にわかる形できちんと伝えていくというのが非常に重要ではないかと思います。逆に、最低限そういった部分に関して保護できる制度といったものがベースにあるということが必要ではないかというふうに思います。

また、インターネットをはじめたしたICT、つまり情報通信技術が進展することによって、これまで著作権法で想定されていなかった手段が可能になってくる、あるいは新たに課題になってくる部分ということが出てきているかというふうに思いますので、こういった点も法制度としてそろそろ検討していく時期に来ているのではないかと思います。既に民間の実務のベースでは、こういった利用実態に応じた利用許諾といったものが進んでいるかと思いますが、法制度との乖離といったものがどんどん大きくなってきているのではないかというふうに思います。これまで利用といったものを管理するというのは、紙メディア等、あとは有体物の流通といったことでほとんど不可能だったのではないかと。それをベースとして、著作権に関しては「複製」を管理することで、著作者の権利を保護してきたということで、ネットに関してもこういった複製の部分では送信可能化権ということで、利用はされなくても実際に複製をすることによって発生する権利といったものも定められておりますが、あとは複製をするにも、以前は巨大な資本とか設備が必要であったといったことが、ICTやデジタル技術の進展で、だれでも複製が容易になってきている。あとは、先ほど携帯電話の課金方法をご紹介しましたが、個人の認証技術とかログ解析によって、利用履歴の把握が可能になっている。あるいは、DRM等の技術によって、複製とか利用の管理が可能になってきているということが挙げられるかと思えます。

そうしますと、これまでの複製をベースとしたものから、利用をベースと制度への転換が必要になってくるのではないかと思っております。例えば複製をベースとしたところでいいますと、ダウンロードとストリームで、現在著作権の利用料といったものが大きく差があるといったのが現状ではないか思っておりますが、昨今のクラウドとか、3.9Gと言われているような

ネットワークが発展することによって、この差というのはほとんどなくなってきたということになりますと、著作権制度がストリームが非常に優遇されているということで、非常にネットワークトラフィックが過度に大きくなっているという、一つのパラドックス的な状況にもなってきております。そういった点では、こういった技術の進展等に合わせて、利用実態に応じた著作権制度に変化をしていくことが必要ではないかと思っております。

利用といいましても、さまざまな利用があるかと思えます。現状、複製といいますと、どんな利用であっても余り権利としては差がありませんが、公衆が利用できる利用と私的な利用といったものも、その程度に応じて分けていくといったようなことも必要ではないかというふうに思います。

それと、これまでプロ同士を取引を前提とした著作権法だったかと思えます。これまで法制度というものはある一定の規制を示して、それ以外の部分は慣習とかあとは実際のお互いでのやりとりの中で決めてきているというのが、これまでの法運用のあり方かというふうに思えます。ここに一般人、利用者が実際に創作者としても参加してくる、あるいは流通としても関与してくるということになりますと、一般人にもわかりやすい著作権法の改正といったことも必要になってくるかと思えます。

これは著作権法だけに限らないことかと思えますが、法律といったもの、が一般の生活の中に実際に関与してくる割合が大きくなってきている。これまではなかなか法律に関する規制とかこういったものは、社会的によほど社会のシステムから排除されるといいますか相反するようなアウトサイダー的な人間だけに適用されているような部分がありますが、実際に一般人が普通に利用することが多くなってきているという点では、こういった立法とか司法とか、あとは法律と実際に司法の中でどういうことを判断していくといったことの役割分担も必要になってくるのではないかなというふうに思えます。法律だけでは、すべての利用実態に関する規定というものを網羅するというのはなかなか難しい面もあるかと思えますので、そういったものを別のシステムとして補完をしていくといったようなことも、今後検討課題としては必要かと思っております。

以上、モバイルコンテンツの現在のビジネスの現状とそこからの考察ということで、個人的な意見でございますがご紹介をさせていただきました。

以上でございます。

【野村主査】 どうもありがとうございました。

それでは、ただいまお二方からご発表いただきましたので、そのお二方にご質問等ございま

したら、最初にお願いしたいと思います。

瀬尾委員、どうぞ。

【瀬尾委員】 佐々木さんにちょっと質問をさせていただきたいんですけども、こういうハブというかサーバーというかID管理ということが必要だというのは、私も非常に常々痛感しているところなんですけど、実はこれを運営するためのコストとか、先ほど利用者と権利者が両方でお金を出し合っただけということをおっしゃっていましたが、実際はかなり負担は重くなるんじゃないかと思うんですね。将来的にはこのトランザクションの中からフィーを取っていくとか、何かそういう運営経営的な部分というのはどういうふうな予定でやっていらっしゃるのか、お差し支えない範囲でちょっとお伺いしたいと思うんですが。

【佐々木氏】 全く差し支えないので。一番重要なのは、集中処理機構のシステムの開発なんですね。これは当然開発費ですから、すぐに収入につながるものではないので、ここは基金という形で、配信事業者の皆さんにお願いして1社1,000万で、今10社、1億集まりました。それと同等のものを、JASRACさんに出していただきました。もちろんこれは基金ですが、一般社団なので、無利子無利息でお借りするというので、5年後にお返ししますという契約でお金を出していただいていますので、5年後には返済をしなければいけないので、事業計画としては、3年目で黒字になりまして、4年目、5年目で返せるというふうな形になっております。

月々の運営費でございますが、ご承知のとおりシステムをデータセンターに置いてありますから、そのデータセンターの費用、それからそのソフトの開発費用、それからシステム全体の運用費用と、それから、権利処理機構のスタッフですね、実務スタッフが多くなると思いますが、こういった全体の月々のコストが大体800万から1,000万ぐらいはかかります。

開発費はもちろんソフトなので、基本的にはその基金の中から出しますが、ハードウェアも約4,000万ぐらいのサーバー群を購入しなければいけないので、これはリースという形で月々の運用コストの中に入っております。初期の段階では月々約800万、2年目、3年目になりますと1,000万を超える月々のコストがかかりますが、それを配信事業者と管理事業者で分けます。要するに、かかったコストの実績を分けます。

もちろん事前にはわからない部分もあるので、初年度に関しては事務局で想定した分配比率とか負担比率で、配信事業者も100億、200億単位で営業しているところから、月に数千万から100万ぐらいの小さいところまであるので、一律というわけにはいきませんので、大体料金のレベルが8つぐらいに分かれています。一番高いところで月額50万ぐらいの負担になり

ます。この機構を使うことで1.5人分ぐらい節約できますので、大体そういう意味では、50万であればその倍ぐらいのコストダウン効果があるので、明らかに集中処理機構を使ったほうがコストが安いということが明確になっております。

これは、基金をお出しいただいた配信事業者とそれから権利者で幹事会という意思決定機関を設けておまして、ここで事務局が作成した利用料規定等を審議して、1年間の利用料を決めます。ですから、来年1年やってみて、利用する配信事業者の数がガーンとふえれば、1社当たりの負担が下がって、一番高いところが今、月50万支払っていたところが、利用の促進が進めば40万とか35万とか1社当たりの負担額は減ってくるというふうな仕組みで考えております。大体そういう感じで今は運営しております。

【野村主査】 よろしいでしょうか。

ほかにご質問。

石坂委員、どうぞ。

【石坂委員】 質問ではないんですが、ICTの進展によってやはり複製はより普及するであろうし巧妙になると。この複製がやはり極めて大きい懸念材料でして、これを防ぐには結局、著作権意識の啓蒙活動しかない。要するに、作家がつくった芸術、芸能、アートを使用するときは対価を払うと、こういうようなことがなぜ必要だということが、教育によって強く喚起されなくてはいけないと思います。

したがいまして、簡単に言えばレコード協会、レコード会社及びJASRACは、主体的に中高生を含めて修学旅行などをねらい撃ちして、著作権のなぜ成立するゆえんがあるか、あるいは著作権というのはこういうわけで目に見えないけど、極めて重要な人間の財産であり、それを使うときは作者に敬意を表して対価を払うというようなことをじゅんじゅんと説いているのですが、マイナーリーグの運動でありまして、なかなか大きくなる。この将来展望を見ますと、やはり複製は非常に蔓延すると。それが正しい複製でおさまるわけがないわけですので、国のレベルで、国家レベルの民度を上げるという意味も含めて、著作権教育をぜひ今よりもはるかに徹底して行っていただきたい。

参考までに言いますと、大体昨年度の数字ですがモバイルダウンロード、これは音楽の携帯音楽配信ですが、正規市場が3億2,900万ダウンロード。違法ダウンロード市場は4億700万。損失売り上げはレコード産業においてはおよそ1,000億円。それからパソコン配信で見ますと、正規市場が4,400万ダウンロード、違法市場は1,200%ですから大変な大きさと、5億300万ダウンロード。これは金銭感覚で、金銭で直しますとおよそ1,500億円。これがどんどん膨らん

でいるわけですし、フランスではサルコジ大統領が動き出したと。あるいは3ストライク方式なども出てきております。これを野放図にはびこらせるとどういふふうになっちゃうんだろうと。音楽家のみならずいろいろなものが剽窃されたり、違法がまかり通ってむちゃくちゃな状況になるのではないかなと思うんです。

これには、技術的革新は非常に必要なんですが、いたちごっこが起こる。もぐらたたきが起こる。ですから、著作権というものはこういうもので大事にするんだという、時間がかかっても啓蒙活動を、国家レベルでぜひ考えていく必要があるのではないかなと思います。

【野村主査】 ほかに。

三田委員、どうぞ。

【三田委員】 佐々木さんに質問したいんですけど。今、配信事業者や管理者の間での配分ということについてはご説明があったんですけども、もともとのコンテンツの著作者ですね、作詞家や作曲家に対して、例えば利用者が100円払った、その100円の内訳で、著作権者に何%払うかというような話し合いはどの時点で行われるのでしょうか。

【佐々木氏】 電子出版のほうですか、音楽のほう。

【三田委員】 音楽のほう。

【佐々木氏】 音楽のほうは、基本的にJASRACさんと配信事業者さんが契約をいたします。ほかのイーライセンさんとか、ほかの権利者団体とも同じです。ですから、契約そのものは配信事業者と管理事業者が行いまして、実務の報告業務とか権利処理業務のデータ処理だけをCDCに持ち込みます。ですから、CDCは直接、配信事業者からお金を受け取ったりそういうことはいたしません。あくまでも配信事業者と権利者の間にとって、データ処理を集中化することによって、今、例えば着メロ4円ちょっと、約5円ですけど、それから1曲7円とか8円という音楽の使用料がございましてけれども、それを正確に権利者に報告するために、例えば新曲だったら数百円かかっちゃう例もあるんですね。ですから、そういう意味でデータ処理だけを集中処理することによって、いわゆる売り上げの中から著作権代を抽出して、報告して、お支払いするという部分のコストを大幅に下げることになります。ですから、あくまでも契約には関与しません。というのがCDCの仕組みです。

【野村主査】 ほかにいかがでしょうか。

中村委員、どうぞ。

【中村委員】 佐々木さん、岸原さん、どうもありがとうございました。民間サイドで大変なご努力を払っておられるのがよくわかりました。

そこで、佐々木さんに3点質問があるんですけども、まず1点目は、佐々木さんのお立場から見て、なお何か制度上の課題はあるでしょうか。これが1点目。

2点目は、CDCの活動が非常にうまくいったとして、なお残る課題というのは何かありますでしょうか。2点目。

それから3点目は、こうした活動に対して、政府が支援するなり何らかの役割を果たすことができるのであれば、どういった措置があるでしょうか。この3つについてお願いいたします。

【佐々木氏】　　ちょっと難しいご質問で、どういうふうにお答えしたらいいのか。制度上というのは著作権法ということで。

【中村委員】　　いえ、その他の通信、放送、その他いろいろ含めても結構ですが、政府なり政治なりが対応しなければいけない課題は何かあるかという趣旨であります。

【佐々木氏】　　基本的に権利者側とそれから配信事業者側で、このCDCを必要とするベクトルは違うんですが、同じことをやっていますが、実は違うわけです。配信事業者側は、先ほど違法サイトが横行して非常に業界全体が大変なことになっているわけですけど、我々配信事業者は正規のお金を取ってきちんとしたビジネスをやっていくという、この1点にすべてを集中しているわけなので、できるだけ無駄なコストや無駄なリスクがないようにしたいというのが原点です。そういう意味で言いますと、ここで言っているのかどうかちょっとわからないんですが、管理事業法の問題で配信事業者側から改善していただきたい部分というのは、そういうリスクという面である程度幾つかございます。

これにつきましては、管理事業法を、将来改正、改革するチャンスがあれば、配信事業者側から申し入れをしたいというふうに思っております。

それから、CDCにつきましては、とりあえず作詞、作曲を中心にやるわけですが、もとなっているのはレコードでございますので、そういった意味で隣接権関係につきまして、何らかのお手伝いができる、拡張していくということは可能ではないかなというふうに思っておりますが、これは我々が決めることではなくて権利者が決めることでございますので、そういうご要望があれば、多分同じ作品から派生している業務ですので、非常に簡便に拡張できるんじゃないかなということがございます。

それから3つ目ですが、これは配信事業者以外の分野のコンテンツ利用にかかわる円滑な権利処理をしていくとすれば、多分、放送を主体にした、いわゆるモバイルと放送が融合してきたり、ネットワークと放送が融合してきたときに、どこまでCDC的な機能を生かせるかというのが問題になるかと思えます。この場合は、配信事業者の場合は業界の有力企業有志でお金

を出し合って設立にこぎつけたわけですけど、そういった別分野においてはどのような形でこういった機構をつくっていくのかということに関しては、多分それぞれの業界もしくは行政上の支援とか、もしくは日本のコンテンツサービスをより進化させるための行政的な課題とリンクしているのではないかというふうには思います。

以上です。

【野村主査】 よろしいですか。

ほかにご発言。

三田委員、どうぞ。

【三田委員】 岸原さんに質問したいんですけども、ケータイ小説というものがあるということ承知しているんですけども、今ご説明にあった、基本的にホームページのようなものから出発したということであるんですけども、一般にホームページというのは営利を目的としない方がお書きになっているわけですね。それからまた、匿名のものも非常に多いと思うんですけども、これを紙の本にして出版する場合に、著作者にギャラが払われているのかどうか。それから匿名の場合、どうやってその著作者を特定することができるんだろうかということ質問したいと思います。

【岸原氏】 ケータイ小説が発表されているサイトによって大きくは違うと思いますが、基本的にはメールアドレス等の登録を行います。例えば「魔法の *i*らんど」であれば、「魔法の *i*らんど」のほうに著者と契約をしたいということの申し出に伴って、実際に「魔法の *i*らんど」が、ほかのサイトもそうだと思いますが、登録されているユーザーのほうに連絡をとることになります。これは電子メール等を登録しておりますし、あとは著作者専用のホームページがありますので、連絡する手段はそういったものを使って行うということになります。

実際に出版する場合は、これは通常の出版の契約とほぼ同じだと思います。ただ、若干違うのは、これもサイトによって違うとは思いますが、サイトがマネジメント機能的なものを持っているといったのが一つ大きな違いかなというふうに思っております。当然、書かれた方はプロではありませんので、実際に出版契約であったり、そういった内容についてよくご存じではないということがあって、補完する上で、音楽業界と同じようなマネジメント機能をサイト側で持って行っているというのが、一つの大きな契約の形態かなというふうに思います。

【野村主査】 よろしいですか。

瀬尾さん、どうぞ。

【瀬尾委員】 私も岸原さんにちょっとお伺いしたいんですけども、実は「魔法の *i*らん

ど」とか社長とお話したこともあって、日本でのモバイルというのが非常に独自の文化として定着してきているという感じを受けています。その中で、今、岸原さんがおっしゃった放送というのも、確かに一つの分野としていろんな可能性があるというふうに私も思うんですけども、先ほど国内需要がやはり大きいというお話をされていたので、実は今までこういった知財関係というのは、知財立国という標語もあるとおり、輸出、日本の主要産品として見る側面が大変多かったのではないかと私は思っています。ただ、今の岸原さんのおっしゃった、いわゆる国内の新しいジャンルに対するインフラの必要性というふうなことをおっしゃったのではないかなと私は理解したんですけども、いわゆる輸出産品として考える以前に、国内のきちんとしたインフラを整えた流通を図るべきなのかどうかということについてのご意見をいただきたい。

もう一つは、例えば国内のインフラとして、こういうモバイルというものを中心にした文化を定着させていくために必要なインフラとして、例えばこれは制度上、法律上、いろんなものを含めてなのですが、どういったものが直截的にはご入り用なのか、またご希望なさるのか。専門の立場からちょっとお伺いできればというふうに。

その2点をちょっとお伺いしたいんですけども。

【岸原氏】 コンテンツの海外展開というのをどうやって進めていくかということだと思いますが、これは分野によってさまざま違うと思います。ちょうど先週、中国に行ってきました。日本と中国でモバイルコンテンツ、これはコミックとかアニメーションとかも非常に有望だというふうに言われておりますが、実は日本が一番進んでいると言いながら、過去ほとんど成功しておりません。理由としては、携帯に関してはインフラが大きく違う。要するに余りにも日本が進化し過ぎているということだし。しかしながら、中国において今年から3Gが開始されたということで、インフラは同じになりました。じゃ、そのまま持っていけるかという、これも多分ほとんど難しいというふうに思っております。

これは文化面とか、あとは規制の問題とか、そういったさまざまな問題があるかと思いますが、コンテンツというのは国によって文化や国民性による違いというものもあるんですが、その点だけとらえると日本のコンテンツというのは非常にニーズがあるかと思いますが、その楽しみ方とか流通のさせ方というのは国によって大きく違うというのが、携帯電話の、中国を見ている上での非常に大きな違いかなというふうに思います。

そういった点では、実際に楽しむ携帯とかを国のレベルとか、著作権制度に合わせてフレキシブルに変化をさせ現地にあわせてカスタマイズしていかないとなかなか難しいかと思ってお

ります。実は携帯のコンテンツも、向こうの配信事業者のほうに丸投げといいますか、ある程度許諾をして、あとは向こうのほうでやっていただくといったものが多かったんですが、それではなかなかうまくいきませんでした。要するに、実際の流通のさせ方といったものが、作品の国民性以上に国によって違うといったことを理解した上で展開をしていかなきゃいけないと思っております。

そういった点で、今、携帯のほうでやろうとしているのは、全世界的な著作権制度のC I S A Cとか、あとは貿易でいうとW T Oといったような取り組みがありますが、そういった部分ではなくて、具体的な個別分野に関する協定といったものを政府及び民間で結んで、その上で展開をしていく必要があると思います。あとは、そのような協定のもとで、個別の権利者や配信事業者がビジネスを検討していく、といった形のモデルの環境整備といった点でが国の役割として必要かと思えます。

実際の協定の内容については2国間で、お互いにどういったメリットを提供できるか。中国政府にとっての関心事というと、自国産業とか自国の著作物の向上といったものが非常に大きい。あとは、日本文化が入ってくることにに対する嫌悪感というものもあると思いますが、実際の規制というのはそういったものではなくて、自国産業あとはクリエイターの育成といったものを、中国のほうで非常にポイントとして考えておまして、そういった点で日本が実際のクリエイターとか、そういう実際の人の育成といったところに入り込んでやっていくというところまでやっていかないと、なかなかコンテンツの海外展開といったものは難しいかなといったのが、行っての一つの感想です。

それと、先ほど石坂会長のほうから、違法な著作物の対応といったものが必要だといったことがありましたが、これについてはやはり国の中で制度としてつくっていくのが必要かと思えます。例えば、先ほどの著作権保護の仕組み、D R Mとかこういったものを事業者が、これ莫大なコストをかけて、逆にD R Mをかけると利用者にとっては余り人気のない、要するに、かけないほうが人気があると。その中で、D R M等をかけなきゃいけないということに対しての利用者のインセンティブがほとんど今ないというのが、一つの理由かなと思えます。

日本においてコンテンツ配信ビジネスを成立させるためには、当然D R M等をかけないと、権利者や配信事業者のビジネスモデルが成立しないという、お互いの権利者の方たちの一緒の部分があるんですが、メディアビジネスとして、アップルなんかで国際的な展開をしていくと、国によってはD R Mを利用した配信モデルが成立しないということになっております。

中国に行ってびっくりしたのは、中国の人たちはアップルの「フェアプレイ」なんかは、牢

獄につながれていると言っているらしくて、脱獄するというのが一般的な扱い方で、それがクールだというふうと言っているようです。

日本国内においては権利を守ってきちんと利用者の方に許諾した範囲で利用させていただいて、お金を払っていただくということを、配信事業者も権利者の方も含めて成立をしているんですが、非常にそういった海外のグローバルの標準といったものが入り込みつつある中で、DRMをかけた事業者に対してのインセンティブを提供することによって、DRMを利用する事業者がどんどんふえていくという仕組みが必要かと思います。

こういったインセンティブかと言いますと、例えば著作物の利用許諾に関して、このDRMをかけるかかけないかというのは、実際の料率に関しては余り変化がない。要するにその強度によって、使用料率をフレキシブルに変えていったりと。これによって、配信事業者にとってそういったものを入れるインセンティブが働いてくるいうふうに思います。

それともう一つは、先ほどの複製から利用ということに観点に移していくということに関する、極端な例は、先ほどご紹介あったサルコジ大統領ですね、フランスである3ストライクアウトといったような、そもそもの利用をとめてくるということにつながってくるかと思いますが、例えば利用に関しても、現在著作権法で言えば、個人や家族内でネットを介して著作物をWeb上に掲載しただけで、これが100万人に配布したのと権利上は同じ、違法だという扱いだと、実は利用者としてはいまいち理解ができないのではないかなと。7それがすべて違法な複製ということで、同じレベルでだめですよということをどんなに言っても、実際の肌感覚とか利用実態から言うと、なかなか理解をしていただけないと思います。利用の許諾範囲がこういったものかといったことをきちんと伝えていくということが必要だと思います。逆に、違法な利用として一番取り締まらなければならないのは、公衆的に広く配布して利用させるということかと思うので、そういったものについて罰則を強化にする必要があるかと思います。

あとは、実際に著作物の、先ほどCDCの佐々木さんがご紹介いただいたような、利用許諾をきちんと把握をしていくということ、今、配信事業者としてもやっていますが、実はデジタルだとは言って100%把握するということはほとんど不可能で、実は残りの1%を把握するために1,000倍のコストがかかったりとか。要するに、10%を把握するために100倍のコストをかけているということになると、逆にそういったものは例えば保証金制度的なものでカバーをしていくとかの検討も必要かと思います。私的録画録音保証金は複製をベースとしておりますが、DRMがかかったものとかかかっていないものの利用という観点からするとまた違う制度があるのかなと思います。何か新しい税金も想定されるかと思います。

違法複製に関しての被害というのは、権利者の方々含めて配信事業者も大きくこうむっていますが、実はインフラをつくっている通信事業者自体も非常に問題になっていまして、インフラをどんなにブロードバンドで向上しても、8割とか9割は違法なファイル交換とかで使われている。じゃ、その人たちに通信料金を上げられるかといったら、事業者間の競争でなかなか上げられないといった状況になっています。広く公平にそういったものは負担をいただくといったような制度といったものも考えていく。それによって、保証金の制度も考えていくというようにすることも必要なのかなと思います。

【野村主査】 ほかに。

【いで委員】 佐々木さん、このCDCに加盟をしない配信業者があるのか。あるとすれば、またどのくらいあって、それは明らかにコストが安くなるということがわかっていて加盟しない理由というのが何なのか、というのを聞かせてくれますか。

【佐々木氏】 現在、CDCの業務に関する報告会というか事業説明会をやっておりまして、第1回が100社、第2回が60社集まっていたいただいて、ちょうどご説明しているところです。今の段階では、もちろんこれは法律で強制的に加盟していただくわけではないので、各配信事業者がみずからコウリをすることによってコストダウンが図れるということが明確であるところは、基本的にはほとんど加入していただけるというふうに思っております。

問題は、いわゆる中から下ぐらいのところの配信事業者さんは、大幅な報告業務、権利処理業務のコストダウンが、それほど経営に大きな影響を与える規模になっていないというふうなところはどうかということなんですが、やはり権利者からすると、できるだけそういうところも含めて入っていただかないと把握できない、漏れが出てくるわけですね。これは我々自身が直接働きかけるわけにいかないんですが、CDCをご利用になる配信事業者さんに対して、権利者側から何かインセンティブを出すというふうなことで、できる限りすべての配信事業者さんに参加していただければ、管理事業者さんのほうもその配信実態の把握に大きな成果が出るので、多分そちらのほうを合わせて、我々の説明努力プラス、管理事業者さん側のそういう制度的な優待的なものを合わせて、できるだけ規模の小さい配信事業者さんもCDCに参加するように進めていくということを考えなきゃいけないと思っています。

【野村主査】 ほかにご発言いかがでしょうか。

どうぞ。

【黒木委員】 私、岸原さんのお話が大変おもしろかったというか、ある意味でちょっとショックなところがありまして、モバイルの世界でさまざまなコンテンツがどんどん流通してい

って、それがこの一般の人たちが利用者が相互に影響していくことで、またそれが新たな著作物を生み出していくという、なるほどそうなのかという意味で驚いたんですけども。

最後に、今の著作権法というのが、プロ同士の利用みたいなことを一つ前提としている。しかし、少なくともモバイルの世界でこういう利用実態が進んでいくと、もう少し一般の人にわかりやすい考え方というんですか、それを示すべきではないかと、今おっしゃったんですけど、これはなかなか難しい問題だと思うんですけども。これはいわば規制緩和ということをおっしゃっているのか、あるいは、もうちょっと著作権法そのものが何か網かけする領域みたいなものをもう一回ちょっと考えたらいいかと、この辺簡単にお伺いできたらと思うんですが。

【岸原氏】 すみません、法律の専門家ではないので、間違ったところがあれば申しわけございませんが、今の利用実態とか利用者の立場からすると、今、複製権とか頒布権とか含めた形の、どこから違法になるかということが非常にわかりづらい。単純に言ってしまえば、今の著作権法で複製をした段階で、無許諾でやれば全部違法だということになるとは思います。一般的な認識として、例えば家族間で貸し借りをしたりとか、実際にうちの中で歌を歌っても著作権料を取られることもない、それは私的な利用の範囲だということだと思えますが、

実はネットになると、この区分けというのが非常にわかりづらくて、すべて公衆送信という一くくりに分類されてしまう。例えばパスワードで、家族間だけで利用を限定したとしても、何ら制度としては同じ扱いになってくるのではないかなと思います。そうすると一般人からすると、例えばこういう利用はオーケーなんですよと言っていたほうがわかりやすい。そうすると、制限をかければ違法にならないという理解ができやすいんじゃないかなと思います。

どこで権利を発生させるかといったことが、前近代的というか、ちょっと時代が前段階の、要するに活版印刷とかということベースに法律がつくられているのではないかなというところが多いかなと思いますので、そういったところを若干見直していただいたほうがいいのかなと思います。

また、細かいところで言うと、放送の定義なんかに関しても、一度に配信して同時に利用するというものになっているかと思いますが、今のデジタル放送はどうなんだとかいうこともありますので、例えば複製ということではなくて、1回の利用といったものなのか、それとも複数の利用ができるといったものなのか。ストリームというのはそういった点でいうと、1回の利用といったものが今のストリームに当たるのかと思いますので、1回の利用であれば、ある程度今の複製ではないという扱いだと思いますので、そういう一般的な感覚とか、今の利用実態に合わせた形の、何かわかりやすい利用権的なところに変えられるといいのかもしれない。

影響というところまで検証はしていないのでわかりませんが、少なくともそこをベースに個別に見直していただけたほうが、著作権法を守るというモチベーションとか、どうやれば守れるんだということが一般の方にもわかりやすいのかなと。

現状だと、実際にプロの人間でさえ、どうやればいいのかどうかというのがなかなかわかりづらい。これは要するに、お互いに業界の中の慣習とかで成り立っている部分が結構多いかなというふうに思います。要するに、法律からどんどん乖離している部分は、そういったお互いの取り決めとか慣習とかでどんどん変えてきているのではないかと。音楽の著作権に関しても、ネットの配信に関してはインタラクティブ配信ということで、もうすべての権利を包含したような形の利用許諾を受けていますから、実際にそういったことの実態に合わせるものがなかなか難しい面もあるのかなと思いますが必要かと思います。

【野村主査】 よろしいでしょうか。

ほかにご発言いかがでしょうか。

松田委員、どうぞ。

【松田委員】 最初にお聞きしたほうがよかったのかもしれないんですが、岸原さんの資料には、利用と複製を対峙させた形でご説明をなさっているところが多々ありまして、複製はもちろんわかるんですが、「利用を管理する」とか、「DRMで利用をさらに管理・促進させる」というところがわかりません。こういう利用というのは、いわゆる利用ライセンス契約をベースにして、使ったたびに幾らかの使用料を入れるという社会制度をつくれということのように思うのですが、その理解でよろしいでしょうか。

【岸原氏】 制度的にどういうふうなものをつくれれば、そういうことになるかということだと思いますが、今おっしゃっている点は一つの利用の許諾のやり方ではないかなと思いますので、そうじゃなければいけないということはないかなと思います。

ここで言っているのは、複製と利用というのは対峙させて言いたいということではなくて、最終的に守らなければいけないのは、利用というところであって、複製というのはその前の一つの段階、あるいはそういった権利を守る一つの仕組みではないかなというふうに考えているということでございます。

【松田委員】 そうすると、その複製に対する利用というのは何なんですかね。利用というのは、普通、著作権法上の概念でいえば、複製だとか頒布だとか自動公衆送信だとか翻案だとか、この支分権的な利用のことを言うのですけれども。

岸原さんの「利用を管理する」というのは、複製権で抑えるのではなくて、基本的に利用し

ていいよという社会構造をつくって、使ったたびに幾らか払えよという社会制度をつくれということにしか、理解できないのですけどね。私だけなんですか、わからないのは。

【岸原氏】 そのたびに払うかどうかというのは、ちょっと繰り返しになりますが、それは一つの方法だと思いますので、それも当然考えていけばいいかと思えますし、現状では、結局利用しようがしまいが、その複製の段階で実際に権利が発生をしてくる、あとは利用の形態によって権利として大きく違いがないといったことについて、実態に合わせた法制度の改正といったものが必要ではないかといったことを主張したいということでございます。

【松田委員】 そうすると、複製をした段階では対価は取らないけれども、その後の利用の形態で実態に合うようなもので対価を取っていいということになるのですか。

【岸原氏】 基本的にはそうだと思います。複製の段階で対価を取ってはいけないといったことを言っているわけではなくて、それは先生がおっしゃっているライセンス契約の中で決めていけばいい話だと思いますが、法律上としての複製権として、その利用実態に合わせてある程度法解釈で対応するのか、それともそれ自体を何かしら概念を変えていくのかといったことも必要ではないかなといったことでございます。

【野村主査】 よろしいでしょうか。

【松田委員】 とにかく、私はわかりません。

【野村主査】 ほかに、ご発言。

どうぞ、佐々木委員。

【佐々木委員】 どうもありがとうございます。

科学技術が高度化をしそれが広く普及をするということによって、著作物の複製が容易にかつ精緻にできるようになったということ、あるいはそれ以外の利用形態というものが格段に進んで、より多くの方々が著作物利用というものができるようになったというそういう状況の中で、著作権法というのは率直に言えば、伝統的な複製というものを中核として、そこから外縁が広がるような形で著作物の保護、作者の保護、そしてその円滑な利用ということを構成しているわけですね。だからそういうものは、そういう法制というものが、もちろんこれはその著作物の種類にもよるわけですが、伝統的な複製以来の著作物の利用、その円滑な利用というものを積極的に進める、そういう観点から、やはり現行の著作権法の保護のあり方、あるいはその利用の仕方、円滑な利用の方法、こういったものについても一度再検討すべきだというご趣旨であるというふうに、私は受けとっているんですけれども、そういう観点から見たときにお伺いしたいのは、円滑な利用というものを推進する上で一番ポイントとなるもの

は何だというふうにお考えなのか、この際伺えればというふうに思っているんですけども。

【岸原氏】 幾つか、それをやる上では必要な要件があるかなと思います。当然、そのもとの著作権法での権利といいますか、権利として守られる部分の法制度というのが当然必要で、プラスアルファそれを守る、先ほど言いましたけど、事業者なりのインセンティブが働くといったことの制度、それと、それに対してのやはり罰則規定というか、罰則も利用実態とかに応じて行われるということが必要かなと思います。

こういった場でご紹介するのも適當ではないとは思いますが、例えば現行の著作権法の中で、聞いた話で言うと、何もそういった人間を捕まえなくてもいいのではないかなといったような事例が、実際に取り締まり対象になっていたり。それは複製というところで権利を守っている。それを司法あるいは警察として執行しなければいけないといったことが、さまざまひずみとして出てきているところがあるのではないかというふうに思います。

本来的に取り締まらなきゃいけないのは、悪意を持って大量に違法に流通させるということをする人間と、たまたま何かリンクとかそういったもので、そういった者を幫助したということで捕まるといったようなことが、同じような著作権法の観点でなっているという点からすると、そういった法規制の取り締まりの範囲といったことも含めて、罰則といったものがバランスよく整備されることによって、著作権自体、制度として権利者の方たちの権利が守られるといったことが進んでいくのではないかなと思います。、法改正が必要かどうかという判断はわかりませんが、社会の実態に合わせていく制度設計といったものは必要なのかなというふうに思います。

【佐々木委員】 ありがとうございます。

要するに、そうすると著作権保護の、あるいは著作権制度の本質的な部分は維持しつつ、言うならば、その著作権の制限規定ですね、円滑な利用等を促す意味での著作権の制限規定というものを、この際、少し抜本的に見直したほうがいいのではないかということというふうに理解していいんですかね。もちろん制限規定のほかに、その著作物利用の例えば協定とかさまざまなものがありますけれども、そういったものを少し実情に沿うように見直したほうがいいと、こういう考えですかね。

【岸原氏】 そうですね。ちそれの一つの要素だとは思いますが、あとは、先ほど法の執行とかという点で言うと、法制度とかその法の運用の仕方といったものも、やはりこれまですべての日本の法律というのは、プロの方たちとか一部の人たちに適用する。それに関係する人たちというのは本当に一部の方だったと思うんですが、インターネットが出てきて、一般の方も

利用するという事になると、そういう人たちも前提とした権利設定。逆に、権利を与えるということは、一方でほかの規制を受ける方も当然いるでしょうし、規制をすることによって、権利が制限されている方もいらっしゃると思うので、そういったところのバランスが必要だとは思いますが。【野村主査】 どうもありがとうございました。

それでは、ほぼ定刻がまいりましたので、本日はこのくらいにしたいと思いますが。

最後に、事務局から連絡事項がございましたら、お願いいたします。

【壹貫田補佐】 本日は、委員の先生方、またご発表いただきました佐々木様、岸原様、ありがとうございました。

次回の小委員会につきましては、野村主査ともご相談をさせていただきますが、1月下旬に予定されております著作権分科会の前に、1回程度開催できればなというふうに考えております。また、皆様のほうには追ってご連絡を差し上げたいと思いますので、よろしく願いいたします。

【野村主査】 それでは、これで文化審議会著作権分科会基本問題小委員会の第4回を終わらせていただきます。

本日は、どうもありがとうございました。