

コンテンツ流通促進検討会報告書

～ブロードバンド時代におけるコンテンツ産業の更なる発展に向けて～

平成14年7月

コンテンツ流通促進検討会

目次

背景と問題意識

各課題における対応の方向性

流通ルートの安全性確保 - プロードバンドの立ち上げ -

流通ルートの安全性確保 - 海外市場への展開 -

公正な競争の確保

資金調達環境の整備

人材育成等

背景と問題意識

ADSLやケーブルインターネット、更には光ファイバーなど高速通信環境の整備とデジタル放送の本格普及によるブロードバンド時代の到来を目前に、多様かつ高品質なコンテンツが生成され、円滑に流通するための環境整備は喫緊の課題となっている。政府においても、e-Japan重点戦略において、「IT革命を推進するためには、ハード、ソフト、コンテンツを同時並行的に、かつ飛躍的に発展させることが重要である」との基本方針を掲げており、これを具体化するe-Japan重点計画において、コンテンツの円滑な流通の促進が重要な政策課題と位置付けられているところである。

一方、ブロードバンド時代が国民にとって真に意味のあるものとなるためには、コンテンツ産業がブロードバンド・インフラを最大限に活用した、利用者のニーズに合致したビジネスモデルを構築できるかどうかにかかっていると言える。

従来、コンテンツは映画・放送・パッケージといった特定の流通ルートに合わせて制作されることが多く、制作資金を当該流通ルートに依存することが多かった。このような制作・流通形態が継続する場合、既存の流通ルートによる制作資金の増加には限界がある一方、新たな流通ルートの増加によりコンテンツに対するニーズは飛躍的に増大する結果、一つのコンテンツに投入される制作資金が低額化し、コンテンツ自体の魅力が薄れてしまうことが懸念される。

デジタル化・ネットワーク化の進展するブロードバンド時代においては、双方向型のコンテンツ提供方式も可能となるなど、流通ルートが飛躍的に増加・多様化するだけでなく、コンテンツ自体も、映画・テレビ番組・ゲーム・音楽といった従来の枠組みにとらわれない融合型の新たなコンテンツや教育・健康など新たな分野のサービスが生まれ、一つのコンテンツを様々な流通ルートの特性に合わせて提供し、当該コンテンツの価値を最大化する（「ワンソース・マルチユース」）といった、コンテンツそのもの及びその流通形態の進化（新たなコンテンツ・ビジネスモデルの成立）が起こることが期待される。また、ブロードバンド時代においては、国内・国外を問わず、ネットワークによってコンテンツが容易に流通する環境が実現することから、映像・音楽・イベント等が融合したコンテンツ産業の海外展開が新しいビジネスモデルの有力な要素として組み込まれることになると考えられる。

このようなコンテンツ・ビジネスモデルの進化・発展は、権利者・制作者・流通事業者等のコンテンツビジネスに関わるすべての関係者がそれによって正当な報酬を得ることができることではじめて可能となるものである。コンテンツの流通拡大がコンテンツの拡大再生産をもたらす環境の整備が求められていると言えよう。

したがって、このようなコンテンツ・ビジネスモデルの進化・発展を阻む要素は何かを抽出し、それを解決する方策を検討するとともに、進化・発展を加速するために必要な方策を検討することが必要である。

以上のような観点から、経済産業省文化情報関連産業課において、平成13年7月から平成14年6月にかけて権利者・制作者・流通事業者・学識経験者等の関係者からなる検討の場を設け、流通ルート安全性確保、公正な競争の確保、資金調達環境の整備、人材育成等を政策課題と位置づけ、これらへの対応策を検討した。以下では、検討結果を踏まえた各課題に関する対応の方向性について述べる。

なお、このような政策課題のいずれをとっても、コンテンツ産業という幅広い産業を対象としているという性格から、文部科学省、総務省など関係省庁との連携がその的確な遂行のために不可欠であることは言うまでもない。

各課題における対応の方向性

流通ルート安全性確保 - ブロードバンドの立ち上げ -

1. 現状と問題

ブロードバンド・インフラ（とりわけラストワンマイル）の整備・低価格化に伴い、利用者のブロードバンド環境は急速に普及拡大している。また、これらの利用者に対してコンテンツの提供を行う事業者によるブロードバンドサイトも続々と立ち上がってきている。

その一方で、ブロードバンド環境を活かしたコンテンツビジネスについては、立ち上がりが遅れている現状があり、その要因としては、以下の三点が挙げられる。

(1) 著作権の契約（権利処理）

コンテンツ、とりわけ、ブロードバンドでの流通が期待されている映像コンテンツには、いわゆるモダンオーサーとしての「映画の著作物」の著作権者（例えば、映画会社、テレビ局、映像プロダクションなど）だけではなく、当該コンテンツの創作に関わった原作者、脚本家、実演家、音楽の著作権者など様々な権利者（いわゆるクラシカルオーサー等）が存在し、コンテンツの利用に当たっては、これら権利者との契約（著作権の許諾）が必要となる。

一方、例えば、過去に放映されたテレビ番組や映画など既存のコンテンツについて、二次利用としてブロードバンドで流通させようとした場合、現在のところ、これら権利者にそれぞれいくらの利用料を支払うべきかといった条件について、権利者団体と利用者間の団体協約やモデル的な約款などいわゆる権利処理モデルが存在しないことから、権利者とコンテンツを提供しようとする者の間でコンテンツ毎に個別交渉が必要となる。その結果、ブロードバンド市場が未成熟であることもあり、権利処理の業務負担に比べて得られる利益が少ないこと等からブロードバンドへのコンテンツの提供が進まないケースが多数見受けられる。

(2) コンテンツ流通インフラのシステム化の遅れ

現状、ブロードバンド市場においては、コンテンツが利用者に届けられるまでに、権利者から制作者、制作者から提供事業者、提供事業者から利用者という少なくとも3段階の商取引が成り立っており、この3層の取引にひとつでも障害があると、コンテンツの流通が成立しなくなるという特徴がある。

このような多層的な商取引においては、新規参入の機会が増える一方で、多種多様なコンテンツ提供の手順や取引のフォーマットなどが存在し、権利許諾、対価分配等の事務処理コストが増加するとともに、各事業者間における取引の信頼性、セキュリティについても問題が生じることとなる。

(3) 不正コピー

デジタルコンテンツは技術的に複製が容易であり、仮に違法に複製された場合、

ネットワークを通じて不正コピーが直ちに広く流通することが懸念されることから、現実市場での経済的損失を恐れて、権利者や制作者がブロードバンド市場にコンテンツを提供することを躊躇する傾向がある。権利者の許諾を得ず複製し、ネットワーク上で流通させることは、現状、著作権法上違法であるとされているが、ネットワーク上におけるいわゆるピア・ツー・ピアの取引は現実には違法行為を摘発することが技術的に困難となっている。

これらの要因は、コンテンツの提供者側にとっては利用者に提供するコンテンツの圧倒的な不足を招き、利用者にとっては料金を支払ってまで利用したいコンテンツが見あたらないという悪循環を招いており、現在のブロードバンド環境下におけるコンテンツビジネス拡大の大きな阻害要因となっている。

2. 基本的な考え方

これらの課題を解決するためには、民間で取り組むべき内容と、官民がともに取り組んで解決していく内容を明確に分けた上で、必要な施策を迅速に実施していくことが必要である。

3. 対応の方向性

(1) 著作権の契約（権利処理）の円滑化

一つのコンテンツにつき関係する権利者から許諾を得てどのように利益を配分するかという権利処理の契約は、完全に民間事業者どうしで決めるべき問題である。現在、経団連においては、権利者・コンテンツホルダと利用者との間の著作権契約モデルの策定を検討する会議（ブロードバンドコンテンツ流通研究会）が開催され、関係者の合意に向けた取組がなされているところであり、可能な限り早急に結論が得られることが期待される。また、経済産業省においては、著作物の利用に関する契約上のトラブル等を迅速に解決する手段として、裁判に代替する手続であるADR（Alternative Dispute Resolution）の在り方について平成14年度中に検討すべきである。

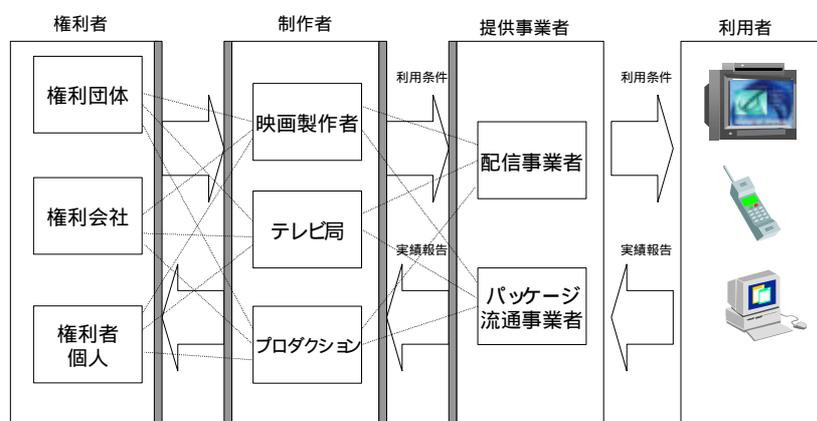
(2) コンテンツ流通のED化による流通の円滑化

ネットワーク上のコンテンツ流通における多層的な商取引の帳票情報交換インターフェイスを統一し、EDI化することで、取引に関する事務処理コストが大幅に削減される、各事業者が個別にシステムを構築・運用する場合に比べて効率化される、各商取引間での帳票の統一化（必要項目の標準化）を促すことによりDRM*技術の適用が容易となる、コンテンツ制作者、提供事業者の新規参入が容易になる等、コンテンツ流通を促進する公的な産業基盤として機能する効果が期待される。このため、経済産業省は、このようなED化の実現を支援するため、平成14年度において、システムの開発・実証等の施策を講じるべきである。

* EDI(Electronic Data Interchange) 商取引に関する情報を標準的な書式に統一して、企業間で電子的に交換する仕組み

* DRM(Digital Rights Management) デジタルデータの著作権を保護する技術。具体的な実装形態は様々で、メモリーカードなどの記憶媒体に内蔵される場合や、音声や動画のプレーヤーソフトに組み込まれる場合、送受信・転送ソフトに組み込まれる場合、およびそれらの組み合わせなどがある。

コンテンツ流通のED化による流通の円滑化



EDI(Electronic Data Interchange)商取引に関する情報を標準的な書式に統一して、企業間で電子的に交換する仕組み

(3)技術的保護手段の活用による不正コピーの防止

コンテンツ保護のセキュリティを向上させるために、コンテンツを暗号化し、コンテンツの再生時に暗号を解読する鍵(ライセンス)を受取ってから再生する方式や、コンテンツに電子透かし等で権利情報を埋め込む等の技術的保護手段の導入など様々な技術やビジネスモデルが登場しつつある。経済産業省においては、このような状況の中で、国際的な動向や利用者の利便性にも配慮しつつ、技術開発支援や関係法制度の在り方などについて平成14年度中に検討し、技術的保護手段の確立及び実施のための環境整備などを行っていくことが必要である。

流通ルートの安全性確保 - 海外市場への展開 -
(詳細は平成14年4月15日コンテンツ流通促進検討会公表資料「コンテンツ産業の海外展開支援のあり方に関する提言」(別紙1)を参照)

1. 現状と問題

1980年代以降、マンガ、音楽、映像、ゲーム等様々な日本製コンテンツの海賊版がアジア市場に氾濫してきた。これはアジア市場が日本製コンテンツの市場足ることを示していたが、当該市場に於ける国民所得が小さく予想収入が十分でなかったこと、海賊版が氾濫してその取締りコストが大きかったことなどから、ごく一部の例外を除き、これら市場に対する進出、市場の正規化は十分なされていなかった。

一方、現在アジア市場は急速に成長している。また、韓国の日本大衆文化開放、中国、台湾のWTO加盟による知的財産保護の強化等、アジア市場における政治的障壁が低下している。こうした追い風により、日本のコンテンツ産業にはこれら市場を開拓する機運が生じている。

2. 基本的考え方

流通の拡大期はコンテンツ産業にとって千載一遇の成長期である。海外市場の拡大により、利益幅が拡大するとともにリスクが減少し、このため資本の流入が加速され、表現可能性が拡大し、魅力あるコンテンツが創出される結果、市場がさらに拡大するという好循環が発生する可能性がある。また、業界の国際的な「輝き」により人材が流入し、さらに魅力的なコンテンツが創出される可能性もある。上記の環境変化も踏まえると、現在はアジアを中心とした海外市場に展開する好機と捉えるべきである。

また、21世紀において、日本のコンテンツ産業は、文化と経済の二つの交流の架け橋として、事業の国際展開を積極的に行い、各国・地域の文化産業との融合・連携を通じて、より調和あるアジア大の産業発展に貢献すべきである。これは、アジア諸国のコンテンツ産業の発展にとって有益であると同時に、日本のコンテンツ産業がより内容豊かなものとなるために有効な道程でもある。さらに、経済発展が文化的発展にも繋がるという歴史法則を鑑みれば、アジア地域における諸地域の目覚ましい発展を見る今日では当然の考え方でもある。

コンテンツ産業が発展するための最大のインフラは知的財産権が保護される社会環境そのものであるという認識から、政府は、現実空間における海賊版、サイバー空間における不法コピーの双方において知的財産権保護を徹底するための政府間協力を進めるべきである。

同時に、将来に向かって東アジア地域の産業の連携・融合を通じて、相互の優位性を組み合わせたより豊かな国際的コンテンツ産業の創出を目指し、関係事業者の交流を促進する契機を積極的に創出すべきである。

デジタル化、ネットワークインフラの多様化の中でコンテンツ産業のあり方が中期的に流動的であることに鑑み、こうした支援を行うに当たって、現在及び将来の各事業者、各業界に対して公平なものであるよう特に配慮しつつ、政府は、各業界、各事業者と連携して支援を行うため、連携の意思のある業界団体、事業者とともに

に国内組織（海外展開促進コンソーシアム（仮称））」（以下、「コンソーシアム」）を可能な限り早期に創設するべきである。

3. 対応の方向性

(1) 業界間交流の促進について

交流事業の支援

政府は、東アジア各国地域、地域当局のコンテンツ産業担当部局と適切な協力関係を築き、交流ミッションの派遣、業界間の共同事業、国際シンポジウムの開催等交流事業に対する支援を可能な限り行うべきである。

特に今年度は日中韓国民交流年であることから、日中韓三カ国に於ける関係事業者の交流事業を行うべきである。

人材育成、人材交流の支援

政府は、広い意味での技術協力の一部として、海外のコンテンツ産業に対する技術者等人材派遣、海外のコンテンツ産業人材の日本における研修などを含む人材交流を含めた、相手国・地域の事業者の生産力向上に資するような交流に対する支援を、JICA、JODC 等関係機関との協力の下に、可能な限り行うべきである。

また、その際、必要な人材の移動がスムーズに行われるよう 査証発給、入国管理等に関する制度及び運用の改善を行うべきである。

(2) 知的財産権保護の徹底について

総論

政府は、国・地域別に、コンソーシアムを通じて関係各事業者の有する情報を集約し、政府・当局の行政取締りの実効性を高めるべく、情報提供協力を行うべきである。その他、（ ）制度改正要求等を含めた政府レベルの働きかけ強化、（ ）民間事業者の情報収集に対する支援、（ ）民間事業者の民事訴訟遂行に対する支援等を必要に応じて、可能な限り行うべきである。但し、その実施に当たっては、事業者における既存の取組を最大限尊重するなど関係各事業者の負担が最小限になるべく、特に配慮する。

また、必要に応じて、コンソーシアムは、その受け皿となるべき現地組織を下部組織として整備することとし、政府はこれを適切に支援すべきである。

具体的なアクションプラン

第一段階として、政府は、コンソーシアムを通じ、これまで各分野でなされてきた調査結果を収集する他、可能な限り第二段階として、平成 14 年度中に、官民共同調査を実施するべきである。

対外的には、中国、台湾、香港、韓国を重要市場として、以下の通り、所要の措置を講ずるべきである。

中国： 広大な発展途上の有望市場であり、今次の WTO 加盟に伴い TRIPs 協定の履行義務が生じたことを契機として、政府間の協力を基礎として著作権等保護意識の普及活動を行うとともに、海賊版対策等を講ずべく、現地における体制の整備を図る。

台湾: 中規模ではあるが成熟段階にある有望市場であり、今次の WTO 加盟に伴い TRIPs 協定の履行義務が生じたこととそれに伴う著作権法の改正を契機として、当局との連携の上に海賊版対策を強力に推進すべく、現地における体制の整備を図る。

香港: 小規模ながら十分成熟した市場であり、東アジア全体における位置づけの重要性に鑑み、これまで各業界が行ってきた努力の成果に十分配慮しつつ、当局との連携の上に海賊版対策を講じるとともに、必要に応じて現地における体制の整備を図る。

韓国: 中規模ではあるが成熟段階にある有望市場であり、日本大衆文化解禁の進展に応じ、政府間の協力を基礎として著作権等保護意識の普及活動や海賊版対策を講ずる。海賊版対策については、韓国におけるブロードバンドの目覚ましい普及に鑑み、サイバー空間における違法利用対策を特に重点とする。現地における体制は、必要に応じて整備を図る。

(3) コンソーシアム及び現地体制について

コンソーシアム

コンソーシアムは、業界団体連合の形を基本としながら、各業界の考えによって個別企業参加も認める混成団体とすべきであるが、コンソーシアムとしての活力を最大化するためにも、政府が関係業界に呼びかけを行い、これに応じて自発的に集まった海外展開に意欲ある主体による、拘束力を持たない組織とすべきである。

コンソーシアムは、)海賊版等権利侵害商品の生産、流通に関して各メンバーが知り得た情報の集約 (随時) 海外海賊版等権利侵害商品情報の共同収集、)各メンバー及び関連業界の国際交流事業の連携促進等の活動を必要に応じて行うこととし、政府は当面の間、事務局機能を果たしてその活動を支援すべきである。

なお、コンソーシアムは、産業界全体における海外の権利侵害商品対策のための業界横断的組織として構築された国際知的財産保護フォーラムに、コンテンツ産業部門を受け持つべく参加すべきである。

現地体制

重点的な地域において活動を効果的に行うため、コンソーシアム参加企業の現地法人、事務所、ライセンサー企業などによって現地における受け皿団体を、必要に応じて組織する。日本政府は、この現地組織をコンソーシアムの友好団体として可能な限り活動支援を行うべきである。

留意事項

)コンソーシアムの構成

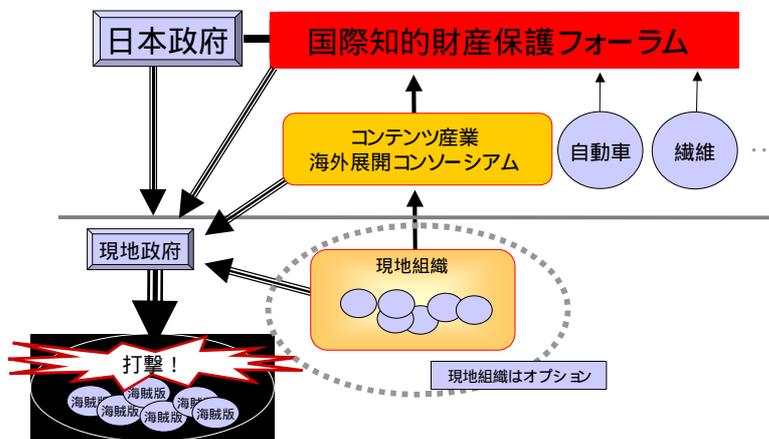
コンソーシアムは、出版 (マンガを中心に)、音楽、映像 (映画、テレビなど)、ゲームソフトなどのコンテンツ生産事業者を中心として、著作隣接権に係る事業者なども排除せず、広く業界に参加を呼びかけるべきである。

)現地組織の構成

現地組織については、我が国コンテンツ事業者のライセンサー企業を積極的

に取り入れるべきである。

コンテンツ産業海外展開コンソーシアム



9

公正な競争の確保

1. 現状と問題

(1) 現在の流通ルートにおける問題

現状の映像コンテンツ流通ルートは、映画興行と地上波テレビ放送が主流である。映像コンテンツの制作者としては、映像プロダクション、テレビ局、映画会社などがあり、一方、流通機能を担う事業者としては、映画会社、テレビ局、さらに、両者を媒介する存在として広告代理店が存在する。

映画の場合は、流通機能を担う配給・興行事業が大手3社によって担われ、地上波テレビ放送の場合はNHK及び民放5系列が流通機能を担っている。どちらも流通機能を担う事業者が大企業であること、加えてこれら事業者は自ら制作する能力を有していることなどから、中小企業者が大多数である単に制作のみを行う制作事業者に比べて強い立場にある。

(注) 現状では、コンテンツ制作者に中小事業者が多数存在しているため、放送事業者がコンテンツ制作者に対し、不合理な契約の締結を強要しても、コンテンツ制作者は今後の取引への影響に鑑み、それを断るのはほとんど不可能な状況にある。したがって、放送事業者と放送コンテンツ制作者との関係においては、一般に放送事業者が取引上の優越的地位にあると考えられる。」(公正取引委員会「通信と放送の融合に伴う競争政策上の課題報告書」)

従来から、流通機能を担う事業者から映像コンテンツの制作を受注している映像プロダクションが著作権を一方的に譲渡させられる、あるいは「窓口権」という形で二次利用を制限されるのは不当ではないかといった主張がなされている。一方、テレビ局など流通機能を担う事業者からは、制作における関与度合いや制作資金の提供状況によって著作権の扱いについても柔軟に対応しており、一方的な取扱は行っていないとの主張がなされている。こうした中、平成10年には、このような著作権の扱いに係る問題も念頭に、公正取引委員会から「役務の委託取引における優越的地位の濫用に関する独占禁止法上の指針」が公表されたところであるが、産業界には、ガイドラインの周知が徹底されていない、表現が抽象的で利用しづらいといった声も聞かれている。

また、制作事業そのものについても、映像コンテンツの制作には、映像プロダクションだけでなく、撮影、音響、美術、アニメーションの場合の作画など様々な機能を担当する事業者(個人事業者を含む)が関わっているが、これらの事業者間にも不公正な取引が見られるとの指摘もある。

(2) IIの進展に伴う新しい流通ルートにおける問題

IIの進展は、ブロードバンド等の多様かつ新たな流通ルートを登場させつつある。

このような新たな流通ルートが立ち上がることになれば、コンテンツ制作者から見れば、コンテンツを提供しうる流通ルートが拡大することになり、新しいタイプのコンテンツやサービスも含めて、ビジネスチャンスが拡大することになる。

一方で、ブロードバンド等の新たな流通ルートにおいて、仮に、課金・決済、認証、セキュリティといった流通に不可欠な機能において事業が寡占的となれば、公正な競争が行われず、結果的にコンテンツの流通が阻害されるおそれがあるとの指摘がある。

2. 基本的考え方

コンテンツ産業の更なる発展のためには、コンテンツそのものの価値を作り出す制作事業が適切なリスクとリターンの下で自立的なビジネスを行うことのできる環境が重要である。

このため、コンテンツの制作事業者と流通事業者の双方が正当な報酬を得ることができるような取引慣行を確立していくことが必要である。

上述のように現状論じられている流通機能を担う事業者と制作事業者のどちらがコンテンツの著作権を保有すべきかといった論点については、個々の取引の実態に応じて決められるべきであり、一律にどちらかに決めるという性格のものではない。ポイントは、当該コンテンツの持つ価値をどのように最大化するか、ということであり、そういった観点から当事者間で権利処理の責任を含む著作権の保有の在り方について交渉し決定していくということである。例えば、当事者どうしが、二次利用も含めて、どのような利用の仕方ですぐの報酬が得られるか、といった案を互いに出し合い、両者納得のいく交渉プロセスを踏むことが適当であると考えられる。このような交渉の過程で、仮に取引上優越的な地位にある事業者が当該地位を利用して正常な商慣習に照らして不当に不利益を与えるような行為を行った場合には、市場における一般ルールである独占禁止法により事後規制で対応するということになる。

また、今後立ち上がってくることが予想されるブロードバンドという新しい流通ルートにおいて、課金・決済、認証、セキュリティなどの機能において新たなボトルネックが発生するのではないかとの論点があるが、現状この分野においては、様々な新しい技術・ビジネスモデルが登場しつつある中で、これらの間で激しい競争が行われており、事業法などにより事前規制を課すことは、新しい技術・ビジネスモデルの発展を阻害する可能性が高いため、仮に問題が生じるに至った場合に初めて事後規制で対応することで十分であると考えられる。

以上から、コンテンツの制作事業者と流通事業者の双方が正当な報酬を得ることができるような取引慣行を確立していくためには、市場における取引の実態を的確に把握することを前提に、独占禁止法に基づく事後規制を基本として対応することが適当である。このことが、市場参加者である企業の経営自主性を確保しつつ、創意工夫を最大限に引き出すことを可能とすると考えられる。

3. 対応の方向性

(1) 独占禁止法による対応

現状と問題」で述べたように、既存の流通ルートにおける問題及び新しい流通ルートにおける問題ともに、どのような場合に独占禁止法上問題となるかについて予め明確にしておくことが、市場参加者にとって安心して自由な取引のできる環境

の第一歩であると考えられる。経済産業省においては、平成14年度に市場の実態についてさらに詳細に調査し、問題があると考えられるような事例を呈示することなどにより、「役務の委託取引における優越的地位の濫用に関する独占禁止法上の指針」をより実態に即したものと改訂していくことについて、公正取引委員会に働きかけていくべきである。

(2) 市場監視と的確な法執行

一般的に、取引上従属的な地位にある事業者は、取引関係の継続の観点から、独占禁止法の違反行為の申し立てを行うことは難しい。このため、公正取引委員会が取引の実態を監視し、独占禁止法の厳正な執行を図るとともに、経済産業省としても、常に市場の実態の把握を行い、仮に問題と考えられる行為があった場合には、公正取引委員会に対する措置請求(注)を含め、公正取引委員会による独占禁止法の運用に積極的に協力していくべきである。また、公正取引委員会に対する措置請求を行うに当たっては、職員における権限の明確化を図るとともに、デュープロセスを確保する観点から、その手続を明らかにすることが適当である。

(3) 契約慣行の確立

基本的考え方」で述べたように、コンテンツの制作・流通を行うにあたっては、事業者間で十分に納得のいくまで交渉が行われることが適当である。その意味で、事前に紙ベースでの契約交渉が行われることが、トラブルの未然防止の観点から望ましい。現状、とりわけ制作事業者どうしなどにおいて、口約束等の不透明な契約慣行が依然として残っていることに鑑み、経済産業省は、平成14年度において、必要とされる契約内容の提示、モデルとなるような契約書案の作成など紙ベースの契約交渉を行う慣行を根付かせるための施策を講ずるべきである。

(注) 中小企業庁設置法

(所掌事務)

第四条

- 2 中小企業庁は、中小企業に関係がある事項に関し、行政庁に対し報告又は資料の提出その他必要な協力を求め、且つ、行政庁に対し意見を述べることができる。
- 7 中小企業庁は、中小企業者が他の事業者の不当な取引制限若しくは不正な取引方法によりその事業を阻害されているかどうか、又は中小企業等協同組合の組合員が小規模の事業者であるかどうかを調査し、公正取引委員会に対しその事実を報告し、及び適当な措置を求めることができる。

資金調達環境の整備

1. 現状と問題

現状、映画、テレビ番組、アニメ等、製作に比較的多くの資金を要するコンテンツの製作資金調達は流通機能を担う事業者（映画会社、テレビ局など）に依存することが多い。流通機能を担う事業者による資金供給量は、日本映画で言えば過去の同種のコンテンツの興行収入実績、テレビでは広告収入が基準となっており、いわば自らの販売能力に応じたものが上限となるケースが多く、制作事業者が自ら流通ルートを開拓するリスクを負って自ら資金調達を行いコンテンツを制作するというケースは極めてまれである。

すなわち、現在一般的に利用されている、流通機能を担う事業者に資金を全面的に依存する資金調達スキーム（映画における製作委員会方式やテレビにおける広告モデル等）では、海外市場やブロードバンドなど新しい流通ルートを含む様々なメディアに提供してひとつのコンテンツから得られる利益を最大化する（「ワンソース・マルチユース」）というビジネスモデルが必ずしも十分に機能しているとは言いがたい状況にある（テレビ局など一部にビデオ販売の積極化などの動きが見られるが、とりわけ海外市場やブロードバンドなどの新しい市場に向けて流通機能を担う事業者が自らの流通ルート以外にコンテンツを売り込むことは少ない）。

2. 基本的考え方

こうした状況を打開し、日本のコンテンツ産業を更に発展させ、国際的にも競争力のある産業としていくためには、制作事業者が自らリスクを取って流通機能を担う事業者以外（金融機関、一般投資家）からも資金を調達し、コンテンツの価値を最大化するためワンソース・マルチユースを行っていくことを可能とする環境が必要である。

日本国内でこうしたスキームを組むにあたっては、幾つかの制度上及び慣行上の障害が存在することが指摘されており、これらの障害をひとつひとつ取り除いていくことが必要である（近年では現行制度上の障害を巧みにすり抜けて複雑なスキームを築くことにより、金融機関や一般投資家から資金を調達した事例が幾つか見られるがこうしたスキームは汎用的ではない）。

制度上の障害としては、信託業法第4条において信託業者が扱える財産として知的財産を規定していないため、信託を活用した資金調達スキームが組めない、映画制作資金を一般投資家から公募する事業者は商品ファンド法の規制対象となるが本制度の認可要件が厳しいため資金調達が困難である、民法上の任意組合、商法上の匿名組合等を活用してファンドを組む際、これらに対する税法上の規定（通達）が整備されていないことから税の適用について不確実性が存在し、一般投資家から資金調達する際の障害となっている、といった点が指摘されている。

また、慣行上の障害としては、過去のコンテンツの利益回収に関するデータ（トラックレコード）が存在していない（又は入手できない）ため、金融機関が新た

なコンテンツに投資する際にリスク評価ができない、制作過程で資金がどう使われているのかが外から見えにくい、資金提供できない、という点が指摘されている。

(参考)平成14年1月に資金調達にあたっての制度上の改善要望について募集したところ、別紙2の意見が寄せられている。

3.対応の方向性

(1) 信託業法改正に向けての働きかけ

製作資金の調達スキームの一つとして、制作事業者が企画を信託会社に信託し、信託受益権を発行して一般投資家から資金調達するスキームに対するニーズがある。一方、信託業法第4条は信託会社が知的財産を扱うことを制限しており、現在は直接本スキームを組むことが出来ない。経済産業省は平成14年度中に本スキームの有効性についてさらに検討を重ねた上で、関係当局に対し制度改正の働きかけを行っていくことが必要である。

(注)信託業法

第一条 信託業ハ内閣総理大臣ノ免許ヲ受クルニ非サレハ之ヲ営ムコトヲ得ス

第二条 信託業ハ株式会社ニ非サレハ之ヲ営ムコトヲ得ス

第四条 信託会社ハ左ニ掲グル財産以外ノモノヲ信託ノ引受ヲ為スコトヲ得ス

一 金銭

二 有価証券

三 金銭債権

四 動産

五 土地及其ノ定著物

六 地上権及土地ノ賃借権

(2) その他の円滑な資金調達を阻む制度の改善

映画製作資金の一般投資家からの公募を規制する商品ファンド法の認可要件の緩和、民法上の任意組合や商法上の匿名組合に対する税の適用に関するより詳細な通達の整備等について、経済産業省は平成14年度中により詳細な実態把握を行った上で、関係当局に対し制度改正等の働きかけを行っていくことが必要である。

(3) 慣行上の障害を取り除くための政策資金の活用

流通事業者以外からの資金調達事例や、制作過程の透明化、トラックレコードの蓄積を図るため、経済産業省は平成14年度において、政策資金を活用したモデルプロジェクトを実施すべきである。具体的には、制作・宣伝等の費用について流通機能を担う事業者以外からも資金調達することを条件とし、公募方式により企画開発費を政策資金で手当てすることとし、採択された案件については、制作過程の透明化、トラックレコードの公表などを義務づけるべきである(詳細はp19, 3.(2)参照)。

なお、制作過程透明化のためには、昨年度政府が財団法人デジタルコンテン

ツ協会に委託して開発した「MOVIE WORKS」のような映像制作工程管理ソフトウェアの現場における積極的な活用も望まれる。

人材育成等

1. 現状と問題

日本のコンテンツ産業構造は、デジタル化による放送・通信の融合、ネットワーク化やモバイル化の進展による本格的なブロードバンド時代の到来を迎え、大きく変化しようとしている。ブロードバンド時代にはコンテンツの流通ルートの増加により、コンテンツに対する需要が一層高まることが予想されるが、現状、上述の資金調達における問題等もあり、ひとつのコンテンツの価値を最大化するためのワンソース・マルチユースのビジネスモデルが確立しているとは言えず、このような現状が続けば、一つのコンテンツ制作に充てられる資金は減少し、質の低下が起ることが懸念される。

そこで、クリエイターの特質を生かした作品の創作に関与しつつ、市場の動向を把握し、適切な手段で資金調達を行い、制作後の様々な販路の開拓を行っていく独立したプロデューサーの役割が期待される場所であるが、実際にはこのような役割を果たすプロデューサーは極めて不足しており、このことは業界全体の大きな課題となっている。アメリカのハリウッドの映画産業においては、映画のプロデューサーが大きな役割を担っており、彼らの活躍により米国にとって映画産業が強力な輸出産業となっていることは確かであり、日本においてもブロードバンド時代においては独立したプロデューサーの登場が不可欠である。

2. 基本的考え方

企画開発、資金調達、マーケティングなどのビジネスモデル構築及び制作プロデューサー、プロジェクトマネジメント、流通ルートの開拓、販売・回収ができるビジネスプロデューサーが必要とされている。

一方、人材は「育成」して成功するものではなく、数多くのプロデューサーを目指す人材の中から、上記の機能を果たし成功していく人材が出てくるものと考えられる。したがって、プロデューサーを目指す人材に対して、コンテンツビジネスに関わる契約、権利関係に関する法律、会計学や金融等の知識を習得する『教育』と、実際のプロジェクトで経験を積みかさねていく『実践の場』の両方を提供していくことが必要である。

3. 対応の方向性

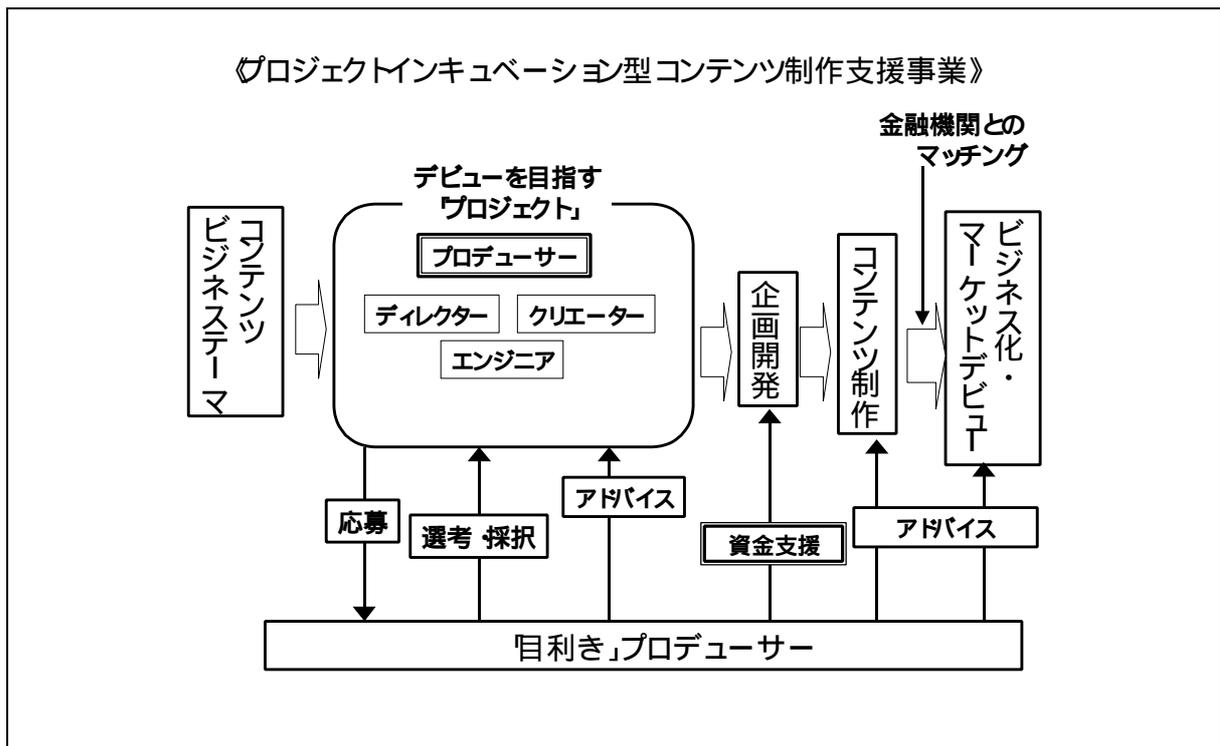
(1) コンテンツプロデューサー教育機関の設立

海外・国内の著名なプロデューサーによる成功事例のケーススタディや、法律・会計・金融・流通ルート等に関する専門家による講義など、プロデューサーを目指す人材が体系的に知識を得られる場を整備することが必要である。こうした観点から、経済産業省においては、産学官連携の下プロデューサー教育機関の設立や既存の教育機関における公開講座の設置などを検討することが適当である。そのための準備として、平成14年度においては、海外のプロデューサー教育機関の事例調査などを行うことにより教育機関等の在り方について調査を行うとともに、日本型のプロデューサー教育プログラムを作成することが必要である。

(2) 実践の場におけるコンテンツプロデューサーの発掘・育成

新しいメディアや資金調達手法を用いたコンテンツビジネスモデルを創出し、あわせてそのようなビジネスを行うことの出来るプロデューサーを育成するため、経済産業省は平成14年度において意欲と能力のある人材に対して個別のプロジェクトを通じた実践の場を提供することが適当である。具体的には、いわゆる「目利き」によって、新規性・市場性の観点から有望なコンテンツの企画をプロデューサー単位で発掘し、その「目利き」が製作・宣伝・販売の全過程を指導する。その際、最もリスクの高いファーストステージ(企画開発)については政策資金により支援することとするが、セカンド・ステージ(制作、宣伝など)の資金については、流通部門以外からも資金を導入すること、また、「目利き」プロデューサーは、製作を指導するとともに製作過程を透明化することを条件とする。また、製作したコンテンツのビジネス化にあたっては、ブロードバンド、海外市場を含む新しい流通ルートの開拓を図る。

当該プロジェクトを通じて、「目利き」プロデューサーの指導による若手のプロデューサーを発掘・育成するとともに、様々な資金調達手法を実現する上での制度上・慣行上の問題点を洗い出すことによって、流通部門以外からの資金も用いた多メディア展開のビジネスモデルを創出していくことが有益である。



(3) 技術開発及びクリエイター育成策

ブロードバンド環境においては、クリエイターのアイデアによる斬新なこれまでになかったようなコンテンツやサービスが登場することが期待される。一方、新たな

技術開発を伴うコンテンツの開発は、ブロードバンド市場が未だ十分に立ち上がっていない現状においてはリスクが高すぎるため、必ずしも民間の資金供給が行われないことから、経済産業省は、平成14年度においてシードマネーの提供により、開発を支援することが必要である。その際、開発された新技術を活用して事業化を図る段階では、金融機関等とのマッチング（資金提供）の場を活用し、支援プロジェクトの円滑なビジネス化、マーケットデビューを図る必要がある。

また、現在、コンテンツに関するコンテストが様々な機関において行われているところであるが、これらを有効に活用し、コンテンツと企画マーケットを組み合わせることなどにより、コンテスト受賞者がマーケットデビューを果たすなど、「サクセスストーリー」を作っていくことが必要である。経済産業省は、現在それぞれ別個に開催されている映画祭、アニメフェア、ゲームショー等を連携させることにより、コンテンツクリエイター、企業等が融合し、新たなコンテンツのアイデアやビジネスが生まれるような場について検討すべきである。

平成 14 年 4 月 15 日
コンテンツ流通促進検討会

コンテンツ産業の海外展開支援のあり方に関する提言

前言

およそ国際交流の中で、文化交流と経済交流は車の両輪であり、その向こうに、より豊かな社会全体の交流が広がるものである。文化交流は人と人との相互理解へとつながり、経済交流の大きな障壁の一つである文化障壁を溶かしていく。経済交流は、商品や情報の交換を通じて、文化交流の大きな障壁の一つである触れ合いの機会の欠乏を補っていく。

我が国は、これまでアジア全体の経済、社会、文化の変化の世界への重要な発信地でありながら、我が国社会、そしてコンテンツ産業界は、様々な要因により、国際的な産業展開の中で、文化の発信地としての責任を果たせなかった。その阻害要因が明確化し、或いはその一部が氷解し始めた今日、我が国コンテンツ産業界は積極的に事業の国際展開を進める段階に入った。

21 世紀において、我が国コンテンツ産業は、文化と経済の二つの交流の架け橋として、事業の国際展開を積極的に行い、各国・地域の文化産業との融合・連携を通じて、より調和あるアジア大の産業発展に貢献すべきである。これは、アジア諸国のコンテンツ産業の発展にとって有益であると同時に、我が国のコンテンツ産業がより内容豊かなものとなるために有効な道程でもある。さらに、経済発展が文化的発展にも繋がるという歴史法則を鑑みれば、アジア地域における諸地域の目覚ましい発展を見る今日では当然の考え方でもある。

我が国コンテンツ産業界がこうした活動を行いうるよう、コンテンツ流通促進検討会は、以下の考えに基づいて、日本政府が積極的に環境整備をおこなうべきことを提言するものである。

1. 基本的な考え方

コンテンツ産業が発展するための最大のインフラは知的財産権が保護される社会環境そのものであるという認識から、政府は、現実空間、サイバー空間の双方において知的財産権保護を徹底するための政府間協力を進めるべきである。

同時に、将来に向かって東アジア地域の産業の連携・融合を通じて、相互の優位性を組み合わせたより豊かな国際的コンテンツ産業の創出を目指し、関係事業者の交流を促進する契機を積極的に創出すべきである。

デジタル化、ネットワークインフラの多様化の中でコンテンツ産業のあり方が中期的に流動的であることに鑑み、政府は、こうした支援を行うに当たって、現在及び将来の各事業者、各業界に対して公平なものであるよう特に配慮すべきである。

政府は、各業界、各事業者と連携して支援を行うため、連携の意思のある業界団体、事業者とともに国内組織（海外展開促進コンソーシアム（仮称））」（以下、

「コンソーシアム」)を早急に創設するべきである。

2. 業界間交流の促進について

(1) 交流事業の支援

日本政府は、東アジア各国地域、地域当局のコンテンツ産業担当部局と適切な協力関係を築き、交流ミッションの派遣、業界間の共同事業、国際シンポジウムの開催等交流事業に対する支援を可能な限り行うべきである。

特に今年の日中韓国民交流年であることから、日中韓三カ国に於ける関係事業者の交流事業を行うべきである。

(2) 人材育成、人材交流の支援

政府は、広い意味での技術協力の一部として、海外のコンテンツ産業に対する我が国の技術者等人材派遣、海外のコンテンツ産業人材の我が国における研修などを含む人材交流を含めた、相手国・地域の事業者の生産力向上に資するような交流に対する支援を、JICA、JODC 等関係機関との協力の下に、可能な限り行うべきである。

また、その際、必要な人材の移動がスムーズに行われるよう 査証発給、入国管理等に関する制度及び運用の改善を行うべきである。

3. 知的財産権保護の徹底について

(1) 総論

政府は、国・地域別に、コンソーシアムを通じて関係各事業者の有する情報を集約し、政府・当局の行政取締りの実効性を高めるべく、情報提供協力を行うべきである。その他、制度改正要求等を含めた政府レベルの働きかけ強化、民間事業者の情報収集に対する支援、民間事業者の民事訴訟遂行に対する支援等を必要に応じて、可能な限り行うべきである。但し、その実施に当たっては、関係各事業者の負担が最小限になるべく、特に配慮する。

また、必要に応じて、コンソーシアムは、その受け皿となるべき現地組織を下部組織として整備することとし、政府はこれを適切に支援すべきである。

(2) 具体的なアクションプラン

第一段階として、政府は、コンソーシアムを通じ、これまで各分野でなされてきた調査結果を収集する他、可能な限り第二段階として、平成 14 年度中に、官民共同調査を実施するべきである。

対外的には、中国、台湾、香港、韓国を重要市場として、以下の通り、所要の措置を講ずるべきである。

中国: 広大な発展途上の有望市場であり、今次の WTO 加盟に伴い TRIPs 協定の履行義務が生じたことを契機として、政府間の協力を基礎として著作権等保護意識の普及活動を行うとともに、海賊版対策等を講ずべく、現地における体制の整備を図る。

台湾: 中規模ではあるが成熟段階にある有望市場であり、今次の WTO 加盟に伴い TRIPs 協定の履行義務が生じたこととそれに伴う著作権法の改正を契機として、当局との連携の上に海賊版対策を強力に推進すべく、

現地における体制の整備を図る。

香港: 小規模ながら十分成熟した市場であり、東アジア全体における位置づけの重要性に鑑み、これまで各業界が行ってきた努力の成果に十分配慮しつつ、当局との連携の上に海賊版対策を講じるとともに、必要に応じて現地における体制の整備を図る。

韓国: 中規模ではあるが成熟段階にある有望市場であり、日本大衆文化解禁の進展に応じ、政府間の協力を基礎として著作権等保護意識の普及活動や海賊版対策を講ずる。海賊版対策については、韓国におけるブロードバンドの目覚ましい普及に鑑み、サイバー空間における違法利用対策を特に重点とする。現地における体制は、必要に応じて整備を図る。

4. コンソーシアム及び現地体制について

(1) コンソーシアム

コンソーシアムは、業界団体連合の形を基本としながら、各業界の考えによって個別企業参加も認める混成団体とすべきであるが、コンソーシアムとしての活力を最大化するためにも、政府が関係業界に呼びかけを行い、これに応じて自発的に集まった海外展開に意欲ある主体による、拘束力を持たない組織とすべきである。

コンソーシアムは、海賊版等権利侵害商品の生産、流通に関して各メンバーが知り得た情報の集約(随時)、海外海賊版等権利侵害商品情報の共同収集、各メンバー及び関連業界の国際交流事業の連携促進等の活動を必要に応じて行うこととし、政府は当面の間、事務局機能を果たしてその活動を支援する。

なお、コンソーシアムは、産業界全体における海外の権利侵害商品対策の進展によって業界横断的組織が構築されていく場合には、コンテンツ産業部門を受け持つべくこれに参加する。

(2) 現地体制

重点的な地域において活動を効果的に行うため、コンソーシアム参加企業の現地法人、事務所、ライセンス企業などによって現地における受け皿団体を、必要に応じて組織する。日本政府は、この現地組織をコンソーシアムの友好団体として可能な限り活動支援を行うべきである。

(3) 留意事項

コンソーシアムの構成

コンソーシアムは、出版(マンガを中心に)、音楽、映像(映画、テレビなど)、ゲームソフトなどのコンテンツ生産事業者を中心として、著作隣接権に係る事業者なども排除せず、広く業界に参加を呼びかけるべきである。

現地組織の構成

現地組織については、我が国コンテンツ事業者のライセンス企業を積極的に取り入れるべきである。

5. 業界からのその他の要望

(1) サイバー空間での違法利用の抑止について

政府は、コンテンツ ID 等の周辺環境の整備を踏まえ、サイバー空間での違法利用の摘発に関する有効な手段のあり方の開発を平成 14 年度内に開始すること

(2)国内での措置について

海賊版商品による被害が大きいと認められた市場に関して、より広く貿易政策の観点から強い姿勢で臨めるような施策のあり方を検討すべきである。

(3)国内市場への悪影響の防止について

海外市場に限定して発売した商品が国内市場に流入することにより、事業の海外展開が却って国内での事業の遂行への影響が懸念されるとして、委員からは、いわゆる輸入権を制定すべきとの意見がある一方、著作権法体系との整合性、消費者利便とのバランス等様々な観点からこれに反対する意見もあった。既存制度を前提とした民間事業者間での契約の見直し等自助努力を第一としつつ、現実の市場動向を踏まえ、必要に応じて、政府においても制度的手当のあり方について検討すべきである。

コンテンツ製作の資金調達における税制改正等の意見募集の結果について

コンテンツ製作の資金調達に関し、広く一般から税制改正等の要望について、平成 14 年 1 月 22 日から平成 14 年 2 月 28 日までの間、意見募集を行ったところ、以下の意見が寄せられた。

1. 意見の件数 計 4 件
2. 意見の概要 (重複意見は省略)

(1) 制度上の論点

信託業法において知的所有権全般について信託対象として認めて欲しい。

商品ファンド法の映画に係る規制を撤廃して欲しい。

商品ファンド法の趣旨を金融専門家以外に分かりやすく解説することはもとより場合によっては映画等に投資を促進するための立法が必要ではないか。また、アニメ、ゲーム等の映像系デジタルコンテンツが同法の対象範囲に属する場合の条件等につき明らかにする必要があると思われる。

小口ファンドの投資方式について、中小企業等投資事業有限責任組合契約に関する法律の改正により組合員数の枠が 100 に拡大されたばかりであるが、より多くの投資家からの出資を募ることが可能となるよう組合員数の一層の拡大が必要と思われる。

ヒット商品により生じた利益を次回以降の作品の制作費にあてることを税法上支援する制度として、コンピュータ・ソフトウェア製品に対する税法上の優遇措置である「汎用プログラム開発準備金制度」のデジタルコンテンツ版を新設することが望ましい。

現行のメカトロ税制はデジタルコンテンツ関連企業の設備充実に有益な制度であるため、今後も同制度を継続するとともに、対象分野の拡大 (CG 映像制作用機材、ゲームソフト制作ツール) が望まれる。

(2) 会計、評価に係る論点

コンテンツのビジネスデータを収集・蓄積し、新たなコンテンツの企画・脚本の財産的価値を評価する中立的な機関・組織及びその評価を元に信用保証するシステムの確立が望ましい。

投資を促すのに必要な透明性を確保するため、コンテンツ制作における会計基準の設定及び基準に従って著作物を貸借対照表に表現する会計処理を促す方策、また、監視及びアドバイスを提供するための第三者機関の設立等の施策を講じてはどうか。

リスクマネー、投資の後立てをさせる何らかの政策 (損金算入、最低限保証等)

を講じてはどうか。

金融機関からの融資を促すため、アニメーション、ゲーム等のデジタルコンテンツについて、映画における完成保証ポンドを準用したスキームを構築する必要があるのではないか。

(3) 支援措置に係る論点

デジタルコンテンツの製作者が自らの権利を確保できるように、何らかの直接的な支援制度や各種優遇措置の充実を望む。

日本版ハリウッドのようなコンテンツ制作の集積地を形成し、制作者やプロデューサーを育成する専門校を設立するとともに、学生の就職斡旋など、業界との密な交流を推進してはどうか。

映像の出口の増加に資するため、デジタル上映システムの購入・設置やブロードバンド配信システムの購入・運営に対する優遇措置を講じてはどうか。

制作資金の透明化や制作の効率化のため、公的機関等による制作基盤ツールや部品DB化等の開発とその普及が望まれる。

コンテンツ制作ベンチャーの多くはクリエイター集団であることが多く、財務環境等の整備が不得手な集団が多いため、制作費管理支援、著作権管理支援、プロデューサー育成支援等の施策を講じてはどうか。

クリエイターを育成するため、クリエイター育成型コンテンツ制作支援やグランプリなどクリエイターのデビュー・発表の場の提供支援などを講じてはどうか。

資金回収を容易にするため、販路開拓支援等を講じてはどうか。

(4) その他

コンテンツ業界の組合設立を計画したが、手続きが煩雑なため断念した経緯がある。コンテンツビジネスについては、より設立手続きを簡略化した協業システムが利用できることが望ましい。

小口資金投資による制作費用支援事業を創設するため、競馬、競輪またはカジノと同等の個人投資の対象としてデジタルシネマやアニメーションの制作資金を位置付け、馬券と同様に小口の投資と配当を自由に行える市場を創設する。競輪法、競馬法に匹敵する「競映像法」を創設し、JRAのような運営団体を新設する。「競映像法」により得た配当金は他の公営ギャンブルと同様に課税を免除されること。

権利関係を明確化するための契約体系のあり方について支援できないか。

ブロードバンド時代にマッチした新たなビジネスモデル構築支援として、ワンソース・マルチユース化促進支援、コンテンツとメディアの分離等を講じてはどうか。

コンテンツ流通促進検討会開催経緯

- 第一回（7月30日） ビジョンと検討すべき論点の提示
- 第二回（8月29日） D・権利処理システムについて
現在進行中の取組一覧
来年度実証実験に向けて検討すべき論点
- 第三回（9月26日） 海賊版対策と海外展開について
現状について（民間プレゼンテーション）
現在の政府の取組について
- 第四回（10月29日） コンテンツ産業活性化支援策について
・人材育成についての官民の取組について
・コンテンツイノベーション促進の取組について
今後の支援策のあり方について
- 第五回（11月30日） D・権利処理システムについて
来年度実証実験のイメージ
- 第六回（1月22日） 海賊版対策と海外展開について
・政府の取り組むべき課題について
・民間の取り組むべき課題について
- 第七回（2月26日） 流通構造問題について
競争政策上の課題について
- 第八回（3月14日） コンテンツ産業活性化支援策について
資金調達方策のあり方について 他
- 第九回（5月16日） D・権利処理システムについて
来年度実証実験の概要
- 第十回（5月23日） 報告書案審議
- 第十一回（7月2日） 報告書とりまとめ

コンテンツ流通促進検討会名簿

月尾 嘉男 東京大学大学院新領域創成科学研究科教授 (座長)

安念 潤司 成蹊大学法学部教授

飯田 尚一 (株)電通メディア・コンテンツ計画局ビジネス開発部長

井崎 直次 (株)ニフティ取締役

板垣 陽治 フジテレビジョン(株)総合権利センター著作権部長

江口 覚郎 ソニー(株)放送メディア推進室統括課長

尾木 徹 (社)日本音楽事業者協会常任理事

加藤 衛 (社)日本音楽著作権協会常務理事

加藤 嘉一 (株)東京放送テレビ編成局メディアライツ推進部部長

金子 信幸 伊藤忠(株)メディア事業部門ネットワーク・コンテンツ部長

上出 卓 (社)音楽制作者連盟顧問

吉良 正男 NTT- MEマーケティング本部21担当部長

久保 雅一 (株)小学館キャラクター事業センター長

斎藤 汎司 (株)日本テレビコンテンツ事業局局次長

砂川 浩慶 (社)日本民間放送連盟著作権部副部長

高村 裕 (株)オフィス・トゥー・ワン常務取締役

田胡 修一 (株)日立製作所ユビキタスプラットフォームグループ事業統括本部広報
渉外部部長

田中 純一 (社)日本レコード協会テクノロジーセンター長

土井 宏文 (株)ジャパンデジタルコンテンツ代表取締役社長

浜垣 博志 元気(株)代表取締役

林 紘一郎 慶應義塾大学教授

春山 昭彦 吉本興業(株)制作営業統括部経営戦略室長

真木 太郎 (株)ジェンコ代表取締役

元橋 圭哉 NHK総合企画室兼マルチメディア局副部長

安田 浩 東京大学教授

山田 有人 ロジャム(株)CFO

(50音順 / 敬称略)