

「コピーマーケットモデル」による  
クリエイターのためのコンテンツ流通モデル  
(考察)

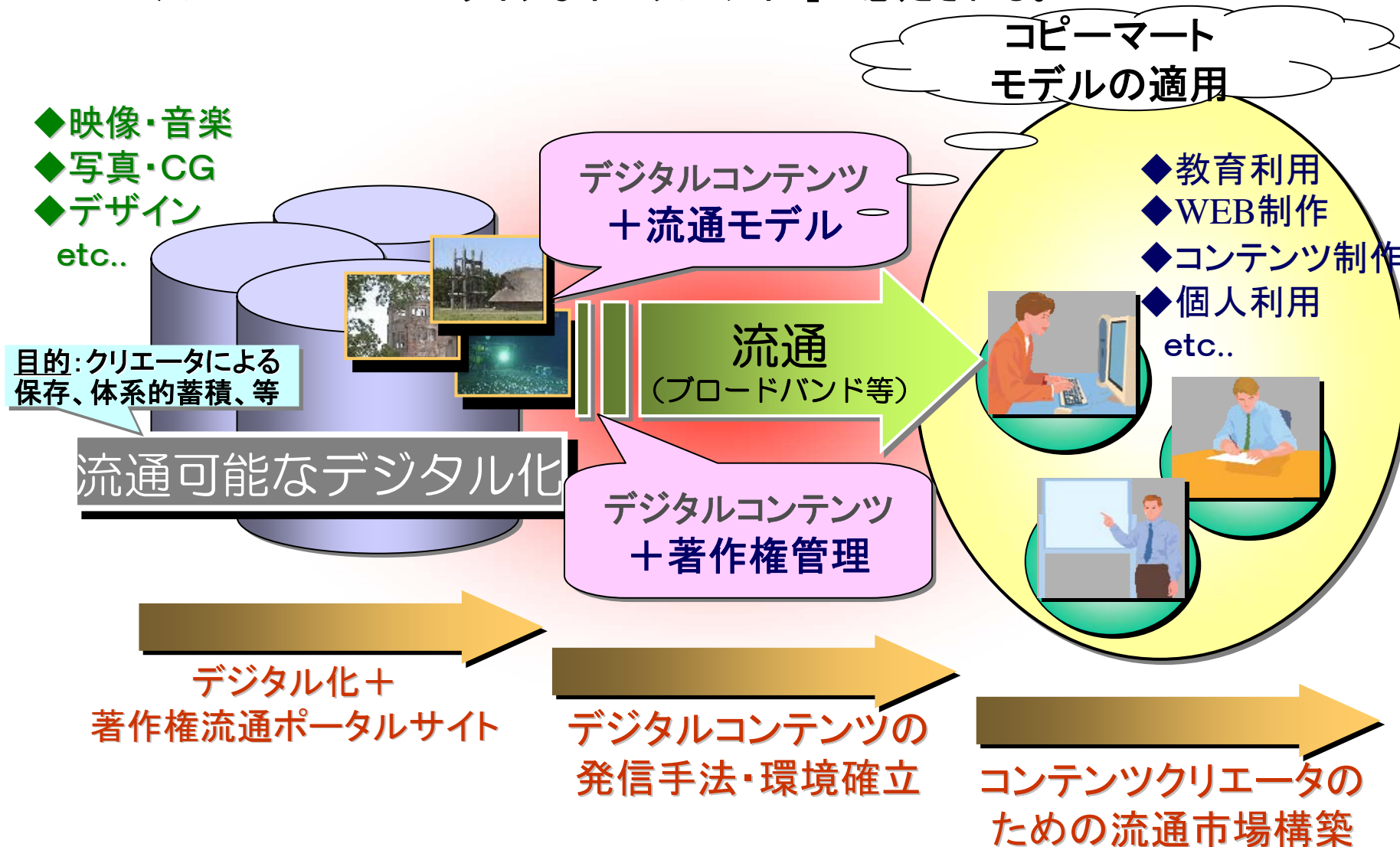
平成19年2月24日

株式会社 ソリッド・エクスチェンジ代表取締役社長  
(NPOコピーマーケット研究所理事・昭和女子大学非常勤講師)

加藤 治彦

# コンテンツ流通市場形成のイメージ

流通価値、利用価値が高い「デジタルコンテンツの流通市場」として、コピーマーケットモデル≒「YOUTUBEライクなポータルサイト」が想定される。



## 参考：日本版YOUTUBEライクなサイト

### NTT <http://cliplife.jp/>

インディーズ音楽のコミュニティサイト「[muzie](#)」で提供しているインディーズ音楽や、短編作品の動画配信を行う「[短編.jp](#)」のクリエイター作品、学校や教育機関の映像作品など、パートナーサイトによる動画コンテンツのアップロード

不正なコンテンツのチェックを低コストで実現できる運用技術の確立と、ノウハウの蓄積も実施する予定だ。著作権者から提供される映像や、過去に不正と判定された投稿映像との同一性を判定するメディア探索技術や、映像中の情報を自動抽出して人手による判定作業の短時間化を図る映像内容理解技術などの有効性を検証する。

なお、動画には「Creative Commons」に基づいて段階的な利用制限をかけることができる。たとえば、商用利用可能、改変許諾可能、複製可能などといった制限を動画ごとに設定できるため、利用や改変が許諾されている動画を組み合わせることで新しい動画を作成し、それを公開するといったことも可能だ。これによりクリエイター、学校、企業なども安心して動画コンテンツを提供、活用できるとしている。

### えびテレビ <http://www.ebitv.jp/>

### 「ワッチミー！TV」 <http://www.watchme.tv/>

### みなくるビデオ <http://video.mina-kuru.jp/>

### その他：

### 自身が制作した音楽や映像の有料配信も可能なコミュニティ「YoroZoo」

<http://bb.watch.impress.co.jp/cda/news/14814.html>

<http://yorozoo.com/>「AGM(Aritists Generated Media)」という造語を挙げ、「YoroZooは、アーティストが創造する。そして、アーティストを創り出すメディアである」

## 参考：米国での例（B2C C2C ビジネス）

### ① YouTube での新人アーティストの快挙！

The screenshot shows the YouTube interface for a video titled "MAYDAY! featuring Cee-Lo & DJ Craze". The video player shows a man in a white shirt. The video was added on May 15, 2006, at 10:44 PM by SouthbeaRecords. The description mentions "Groundhog Day" and provides links to mayday305.com and Myspace. The video has 2,192,157 views. The interface includes navigation tabs like Home, Videos, Channels, Groups, Categories, and Upload, along with a search bar and various utility links.

米国の動画SNS『YouTube』で、デビューしたばかりのMAYDAY!という名の新人アーティストのビデオ楽曲投稿が、わずか一日で二百万回を超える回数も視聴され、彼らは一夜でスターとなった。

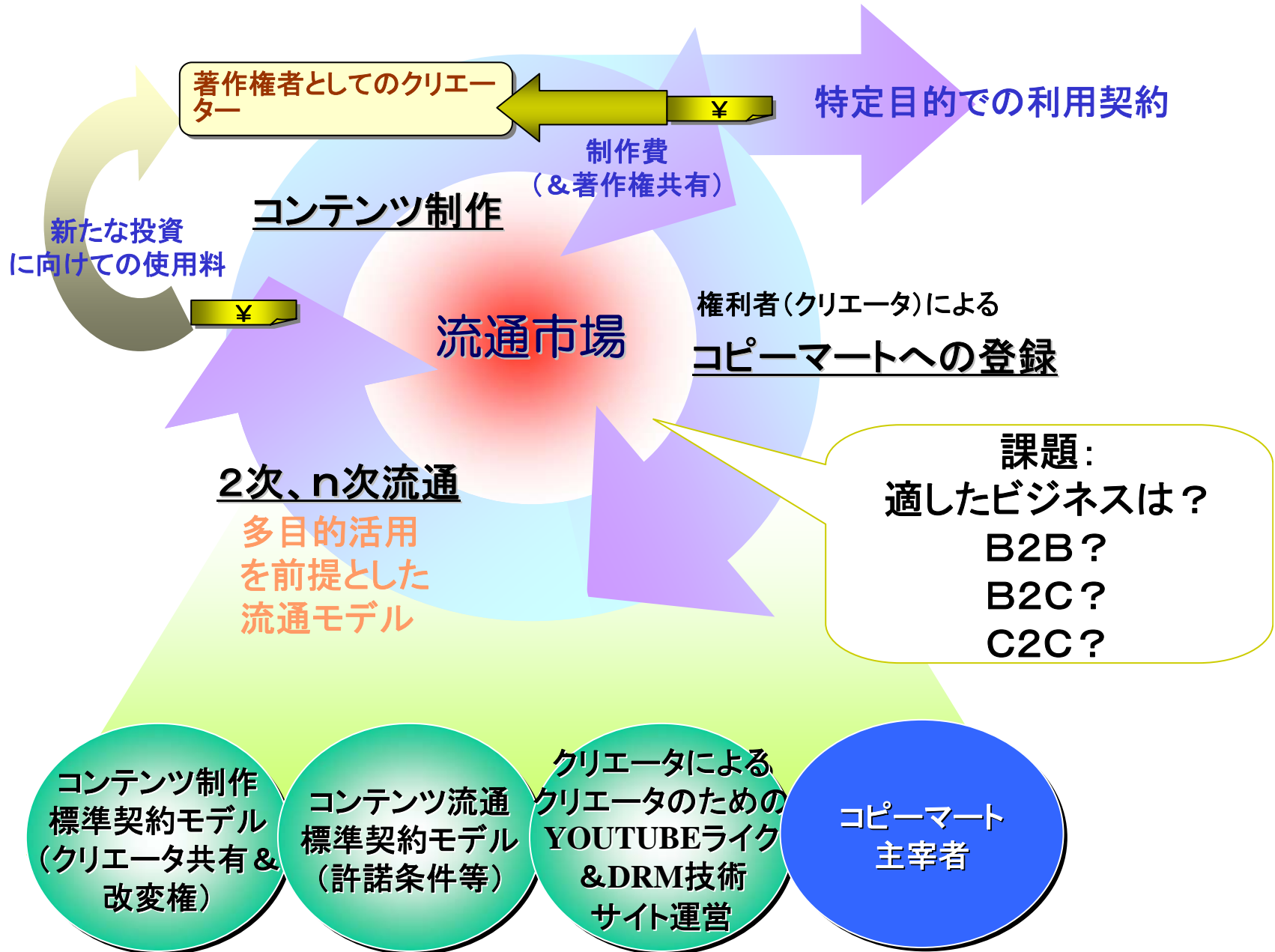
→プロモートしたレコード会社が取った策は、動画投稿と同時に、自分たちの関係者300万人にメールを送ってもらうという作戦。そして、彼らにリンクやトラックバック、ブログでの書き込みをお願いした。**非常に泥臭い地道な作業が背景にある。**

### ② MySpace、Webからメジャー排出！

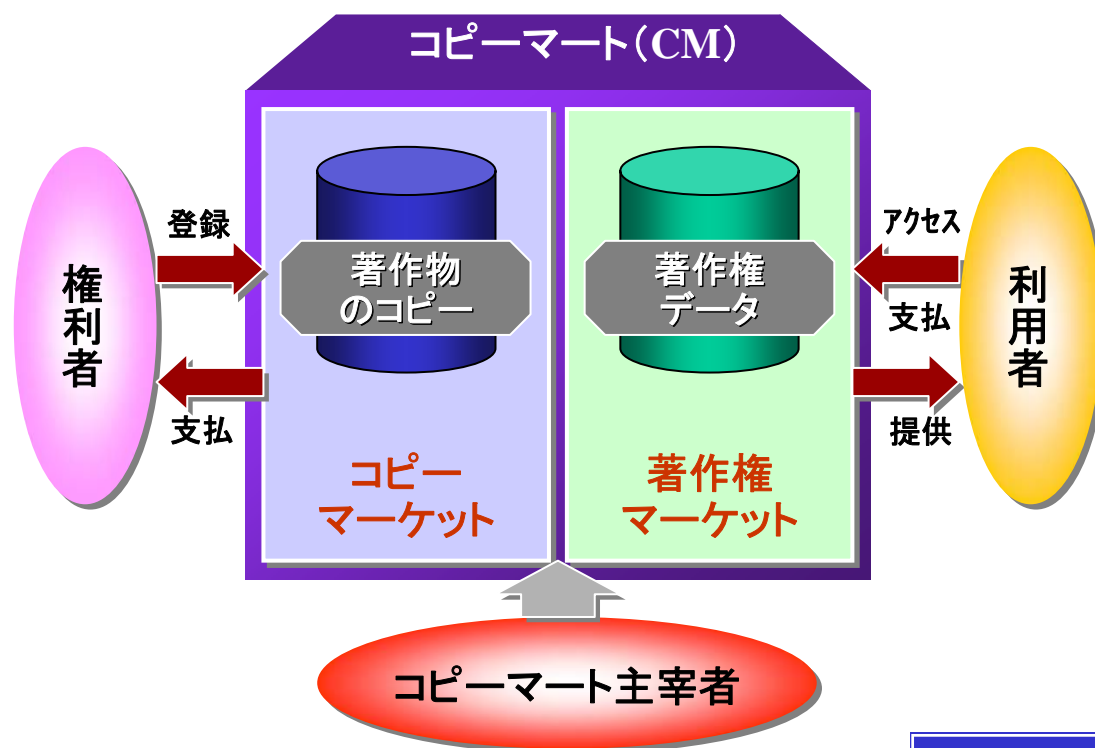
The screenshot shows a MySpace profile for the band Arctic Monkeys. The profile includes a bio, location (Sheffield, South Yorkshire, United Kingdom), and profile views (1562421). There is a video player showing a music video for "I Bet You Look Good" with 370,308 plays. The profile also features a "CONTACTING ARCTIC MONKEYS" section with options like "send message", "add to friends", and "add to favorites". The background is a dark green color.

『YoroZoo〜萬〜』の元にもなっている音楽SNSサイト、『MySpace』では、日々世界中のレコード会社やプロダクションのA&Rが新人発掘を行っている。また、米国のほとんどの若者は、“MySpace中毒”と言われる程、暇さえあればMySpaceで自分だけのアーティストを探している。

そんなMySpaceでは、世界に多くのファンを付けたアマチュアアーティストは、メジャーアーティストへと大きく飛躍している。MySpaceから出てきたアマチュアアーティスト、**ArcticMonkey**は今ではトップのUKロックバンドとなり、日本のラジオでもよく流れてくる。



著作権取引市場構築に向けて  
＜コピーマーケットビジネスモデル＞



コピーマートは権利者と利用者の間での著作権取引市場を構築するビジネスモデルである。  
権利者及び利用者は、コピーマート主宰者の提供する市場にて「契約」による取引を行う。

## コピーマートを構成するデータベース

### ■コピーマーケット

著作物のコピーを蓄積するデータベース

### ■著作権マーケット

著作物に関わるデータを蓄積するデータベース

## コピーマート関係者

### ■権利者

著作物と著作権データを登録する。

### ■利用者

コピーマートに登録された著作物のコピーを利用する。

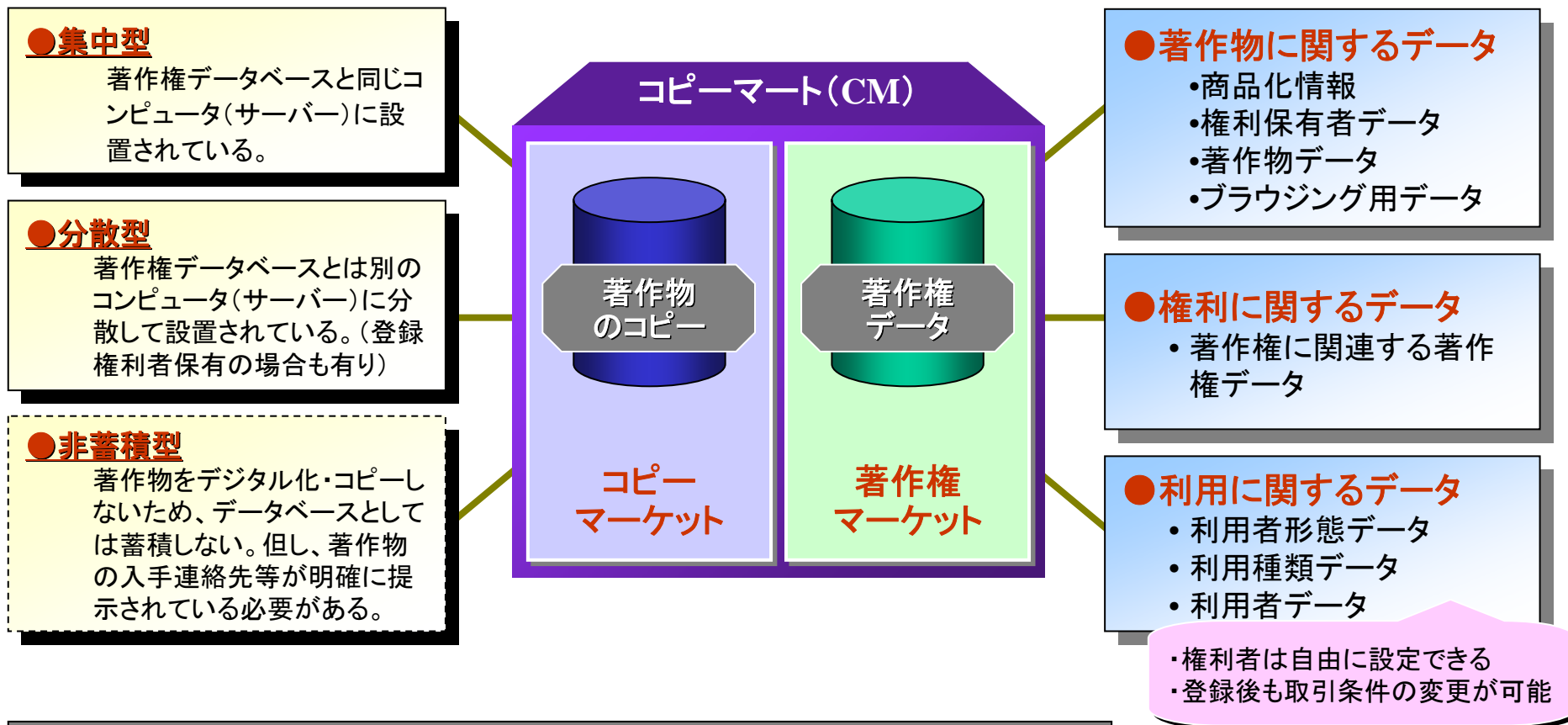
### ■コピーマート主宰者

権利者と利用者の直接取引の場を策定し提供する。

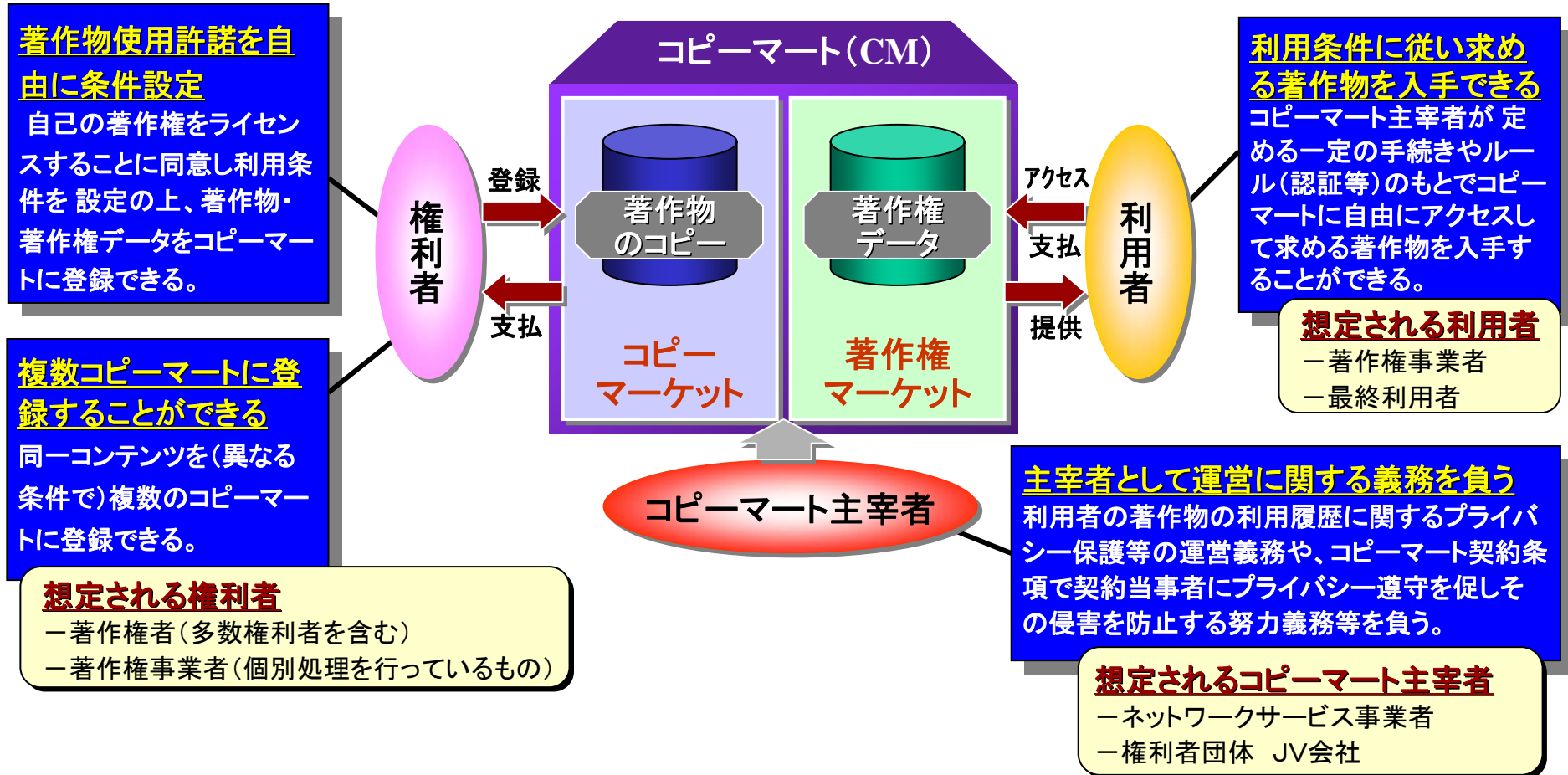
コピーマートは「著作物の種類や関係者にとらわれない」ビジネスモデルであることから、柔軟かつ汎用的なシステムプラットフォームへの適用が可能である。

コピーマートを構成するデータベースでは、以下のような特性をもつ。

- ・著作権マーケット(データベース)では登録権利者があらかじめ自己の著作権の利用条件を提示することで、迅速かつ安全な取引市場を可能としている。
- ・コピーマーケットは著作物のコピーを蓄積するデータベースであるが、その管理方法について一元化する必要性は特になく、個々のビジネス形態に応じた格納・管理が望まれている。



著作権マーケットには、著作物の流通を促進させるための情報(商品化情報)および著作権の許諾に関する情報(権利情報・利用許諾条件等)が蓄積される。



コピーマーケットは、権利者自ら利用者に対して利用許諾する、非一任型のビジネスモデルが基本である。

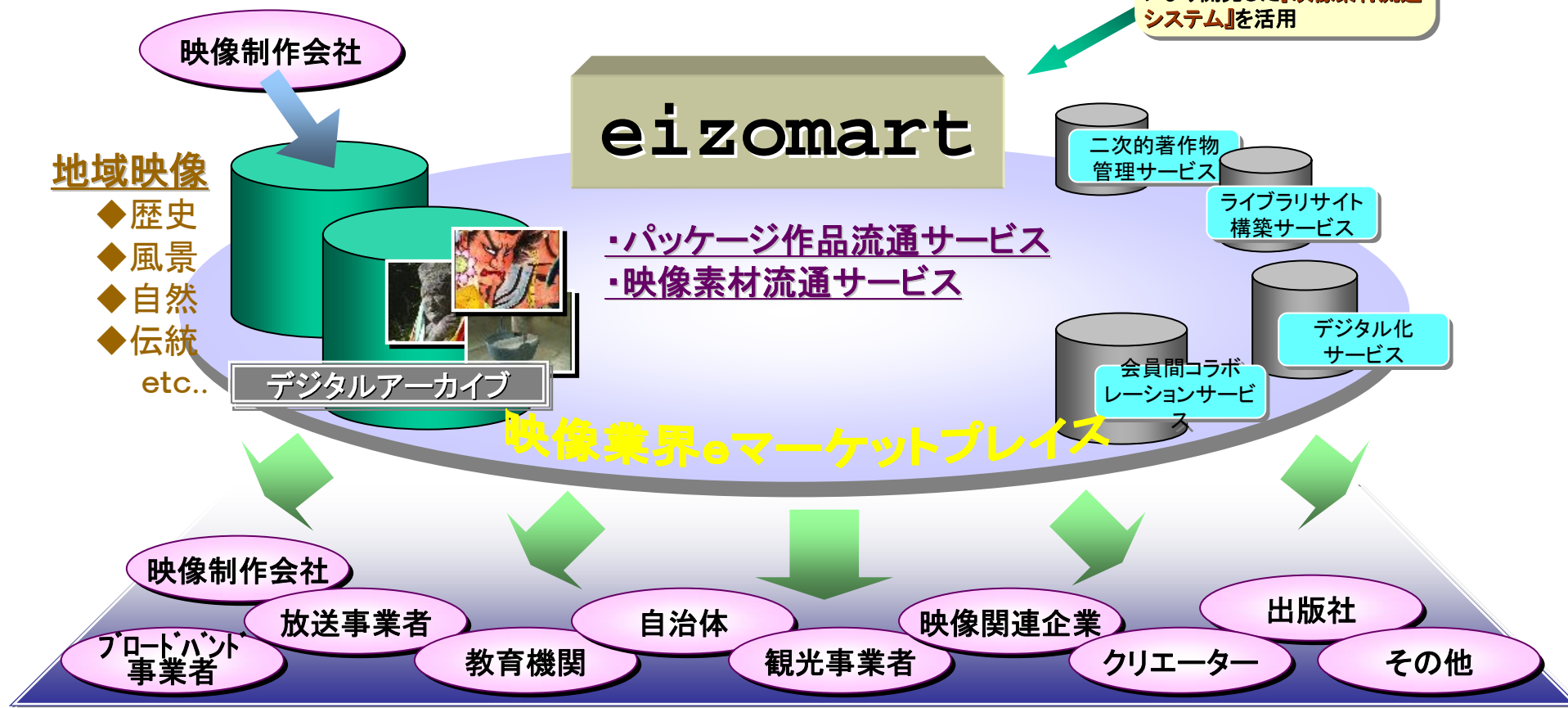
# コピーマーケット適用事例紹介

※現在は、事業として成立していません。



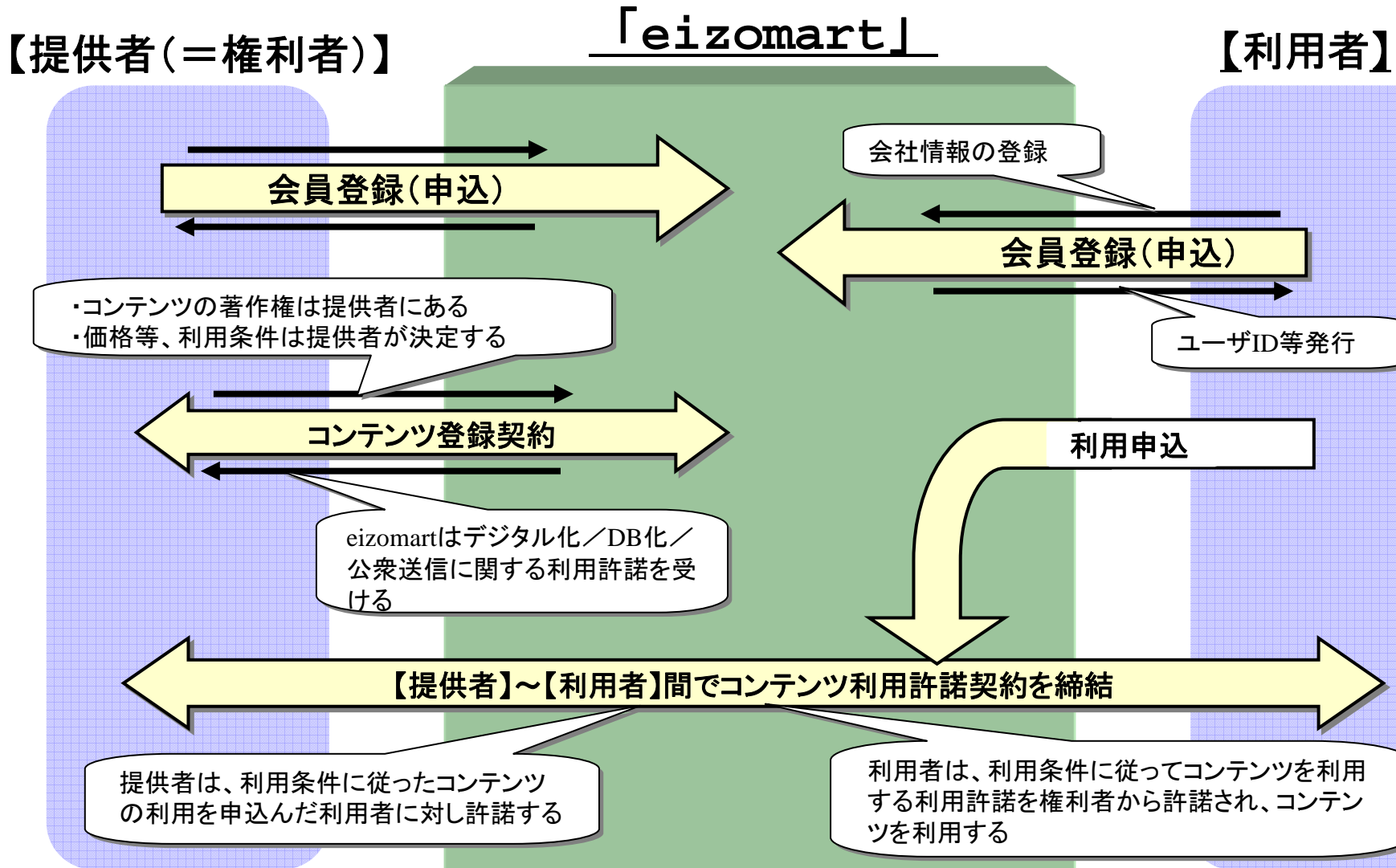
## eizomart(映像業界eマーケットプレイス)

平成11年度通産省補正予算により開発した『映像素材流通システム』を活用



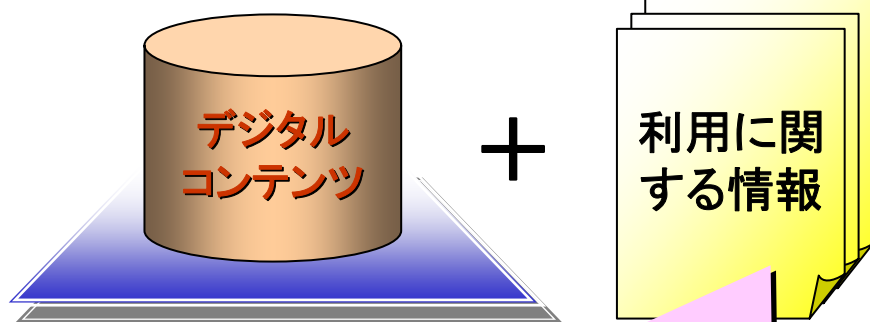
- ①地域の映像素材・映像パッケージのデジタルアーカイブ(電子化して蓄積)を行う。
- ②パッケージ作品流通サービス・映像素材流通サービスを核として、映像制作会社間のコラボレーションを実現するための各種サービスを提供する。
- ③映像流通市場における参加機会の確保、売上高増大、マーケット機会の増大を図る。

# eizomartの契約モデル(実証実験)【コピーマーケットモデル】



コンテンツの「利用許諾」によるコンテンツの利用、流通  
海外市場への展開等、様々な契約形態を想定したビジネスモデルの検証を実施

# 著作権取引市場の実現に向けた情報整備



- **コンテンツメタ情報**
  - ・概要情報、利用履歴情報、等
- **権利者**
  - ・権利種別、等
- **利用条件情報**
  - ・利用目的・形態、配分情報、等

Valid Period	02/02/1985 - 11/11/1992	有効期間
Purpose	営利	利用先メディア
Media Type	劇場	利用目的
Mode Type	改変不可	改変条件
Use Condition	東京地区のみの限定販売	利用条件
Price	¥20,000	
Payment	1回の利用あたり	
Comments	東映による販売展開を実施中	
Rights Classification	著作権全般	この提示利用条件で利用する際に関係する権利種別
RightsHolder	Harima Koji Saji Inui	Rate
		25 35
	上記権利を保有する権利者名	各権利者への配分率



Role	Name
原作	Kurosawa Mituru
脚本	Ito Ryou
監督	Murakawa Toru
主演	Sengen Seizou
助演	Hayashi Kouichi

全権利者(スタッフ)の役割      各権利者(スタッフ)の情報

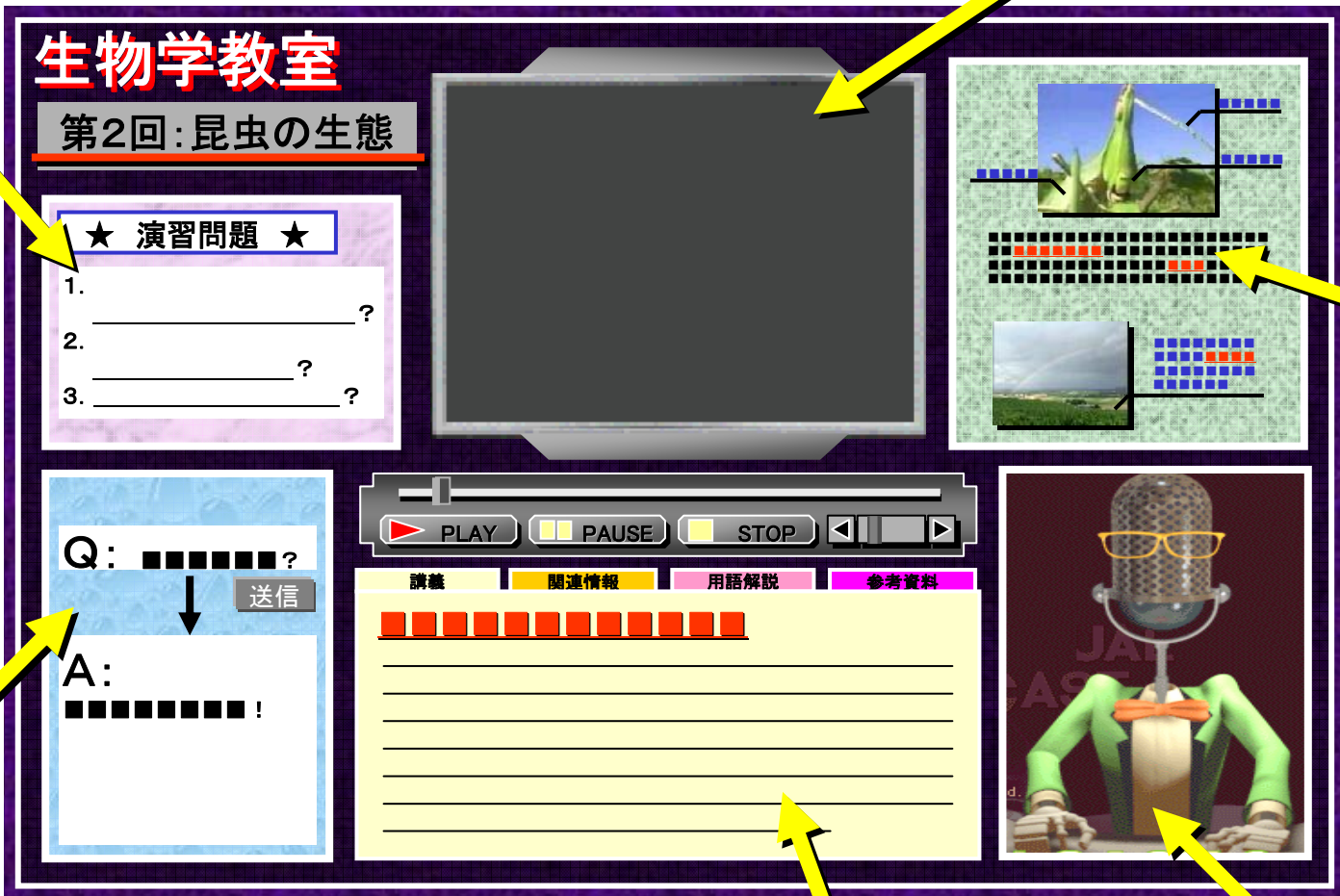
DETAIL

コンテンツに係る著作権の的確な把握が、著作権取引市場の実現には不可欠である。

⇒円滑な著作権取引及びデジタルコンテンツ流通の実現

例:教育コンテンツ 複数の著作物の編集されたコンテンツが想定される。

### 学習コンテンツサービスの一例



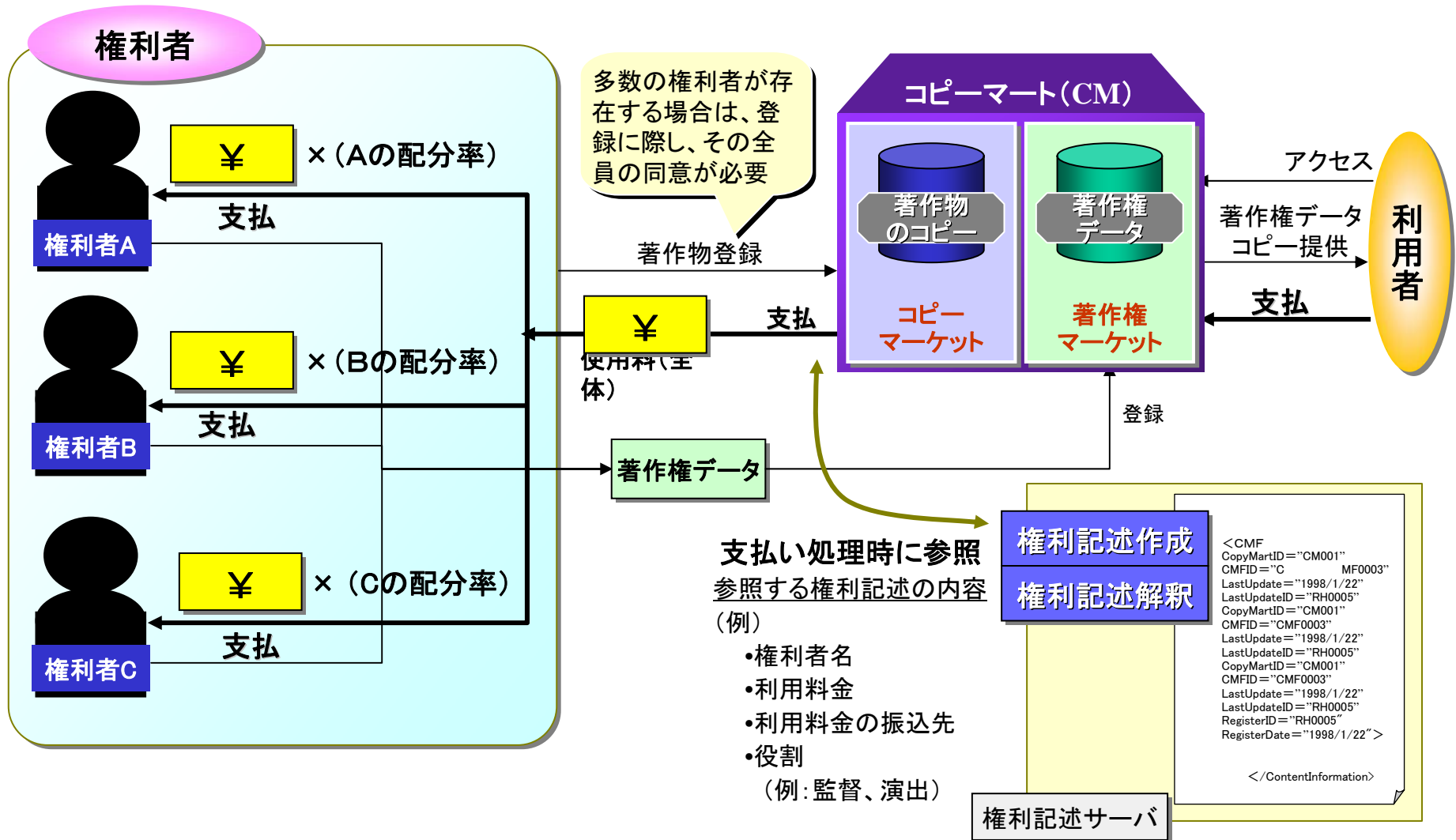
The interface is titled "生物学教室" (Biology Classroom) and "第2回:昆虫の生態" (Episode 2: Ecology of Insects). It features several key components:

- 演習問題 (Practice Questions):** A section on the left with a "★ 演習問題 ★" header and three numbered blank lines for answers.
- 質疑応答 (Q&A):** A section below the practice questions with a "Q:" field, a "送信" (Send) button, and an "A:" field.
- メイン映像 (Main Video):** A large central video player area.
- 参考情報 (Reference Information):** A panel on the right showing images of insects and a grid with colored bars.
- 講義内容 (Lecture Content):** A central panel below the video player with a progress bar and tabs for "講義" (Lecture), "関連情報" (Related Information), "用語解説" (Terminology Explanation), and "参考資料" (Reference Materials).
- 3Dキャラクター (3D Character):** A 3D character wearing glasses and a suit, positioned at the bottom right.

Yellow arrows point from blue callout boxes to these specific elements: "演習問題", "質疑応答", "メイン映像", "参考情報", "講義内容", and "3Dキャラクター".

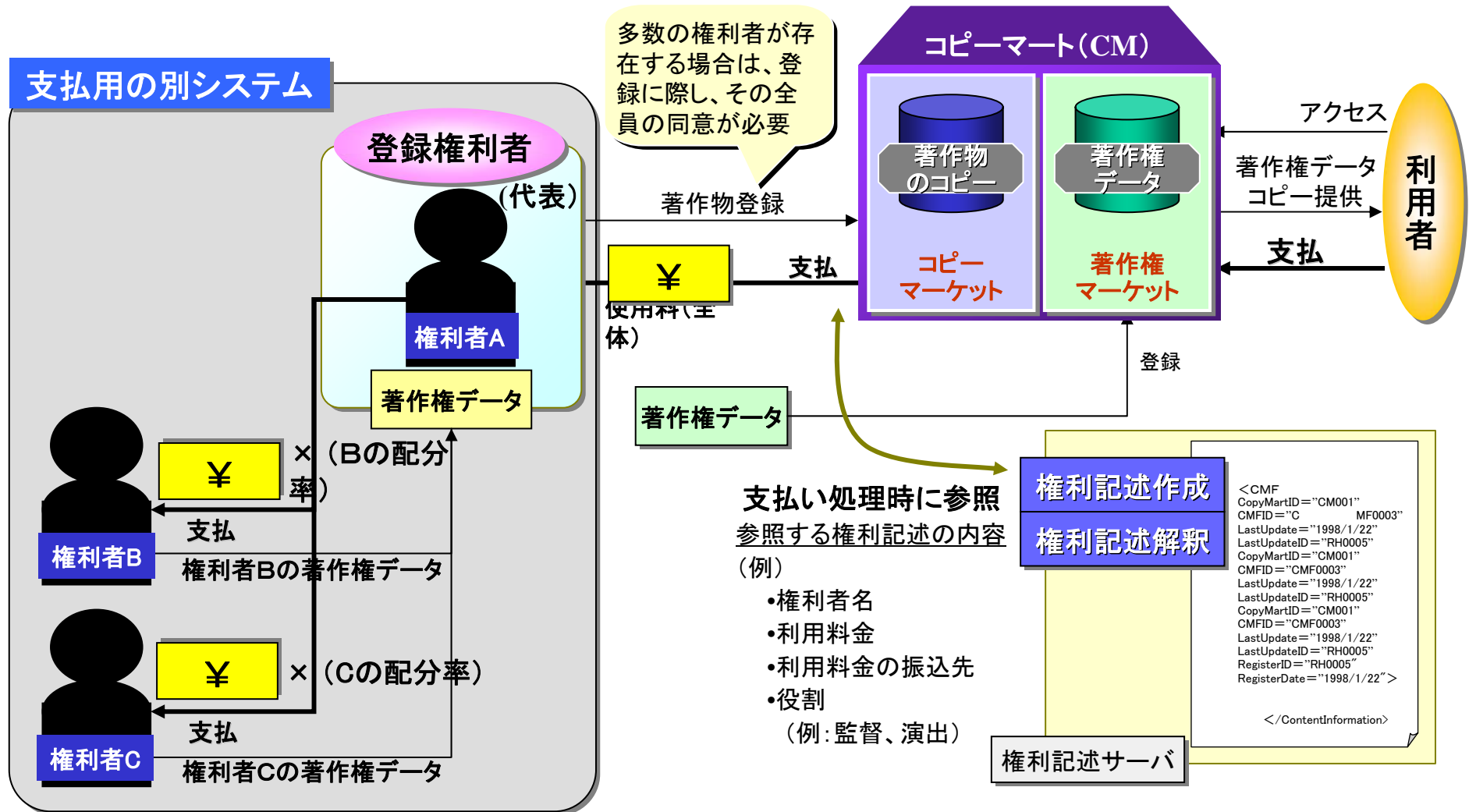
# <参考>コピーマーケットによる多数権利者の処理(1/2)

権利記述により、多数の権利者が関与する場合にも、利用料の配分・支払を公正かつ迅速に行うことができる。



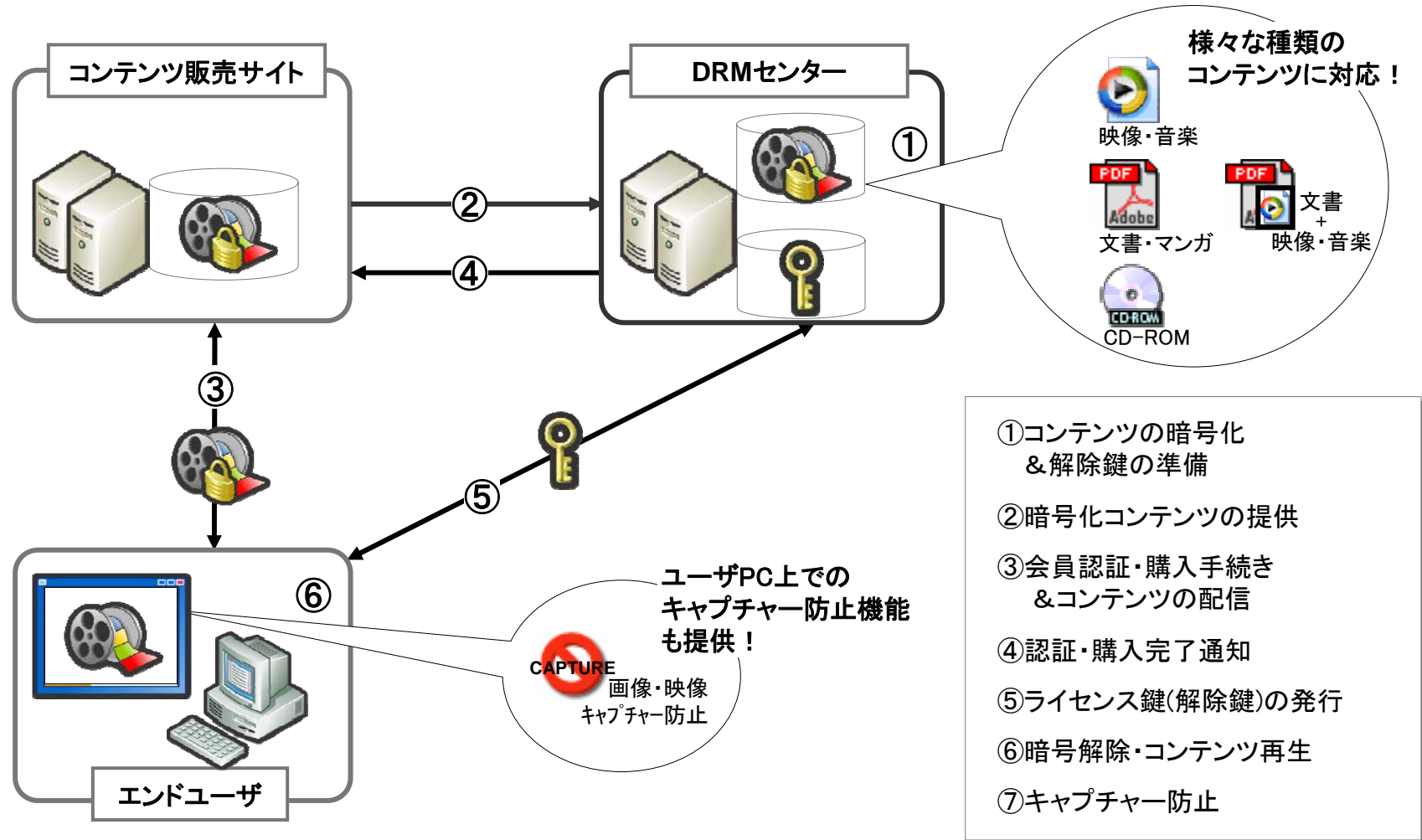
# <参考>コピーマーケット多数権利者の処理(2/2)～二段階方式

権利者間の構造が非常に複雑化する場合には、便宜上、代表者1名を登録権利者として登録し、別システムで権利者全体への支払処理を行うことが考えられる。



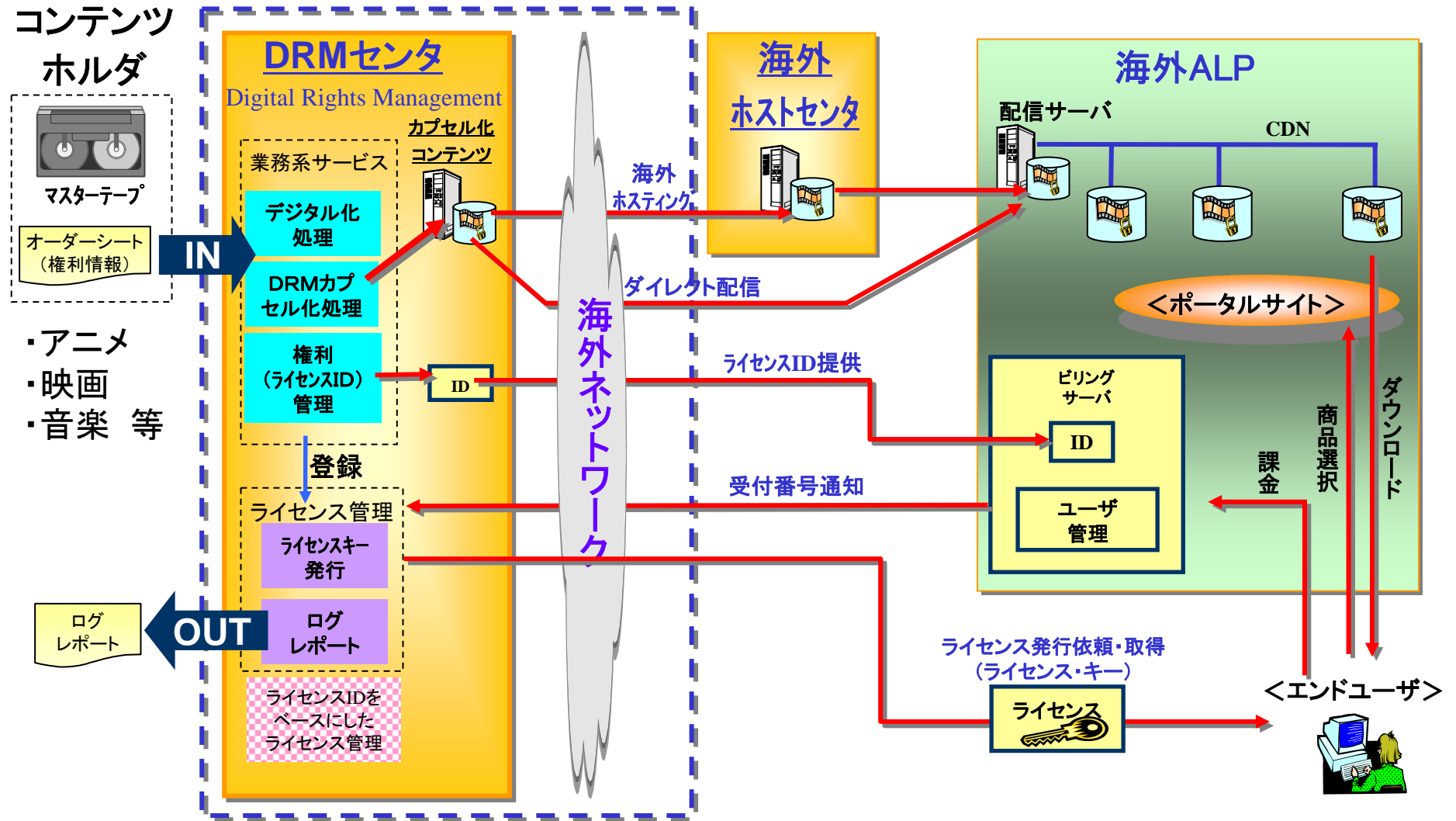
## DRMサービスの概要

暗号化されたコンテンツの提供と、解除鍵の一元発行により、セキュアな環境で安心なデジタルコンテンツ・ビジネスを可能にします。



# 日本発海外コンテンツ流通プラットフォームサービス Solid Exchange

世界的にも高い評価を得ている日本のコンテンツ(アニメ、映画、音楽など)を、暗号化して海外の販売事業者に提供し、ライセンス鍵発行数を日本国内で管理することで、コンテンツを安全に、そして正確に販売することが可能となる。

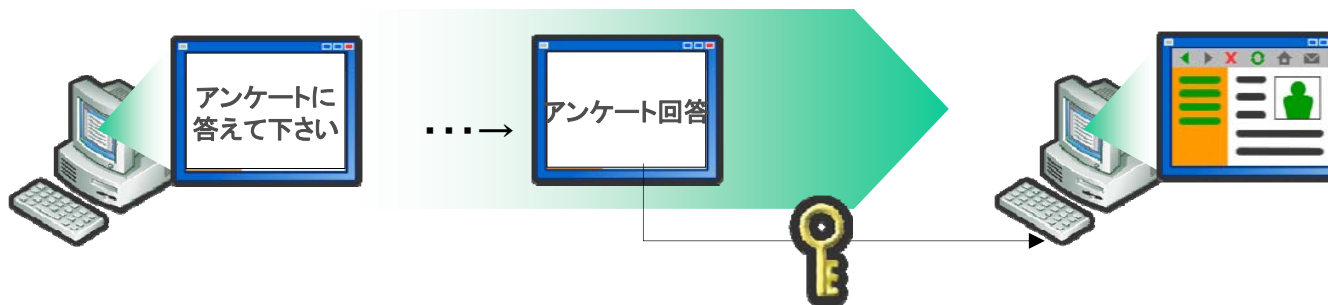


## DRMとは

- 「3回のみ再生可能」、「10日間再生可能」といったコンテンツの再生条件の管理が可能です。



- DRMの鍵発行の条件は購入以外にも例えば「アンケートに答えてくれたらコンテンツが見れる」というサービス応用も可能です。



# 利用例



[SOLID DRM - Video & Audio]

- DRMの使い道は単純はコンテンツ販売への利用だけではありません。
- 例えば、プロモーション用にデジタルコンテンツを配布して、コンテンツを見る(=DRMを解除する)にはアンケートを促すという応用サービスも実施しています。
- 弊社提供範囲
  - コンテンツエンコード
  - DRMカプセル化
  - メールアドレス登録Webサイト
  - メールアドレス登録システム(プログラム&データベース)
  - DRMライセンス発行

1. 期間限定ダウンロード、友人からのコピーなどによってコンテンツを入手

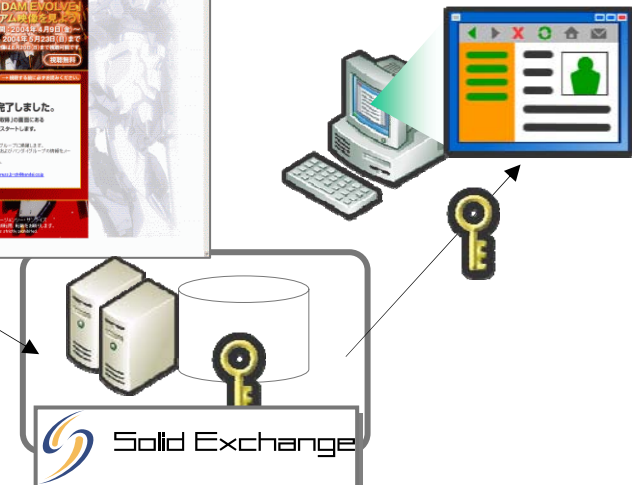
2. コンテンツをクリックすると、メールアドレスの登録Webページにジャンプ

3. メールアドレス登録が完了!

コンテンツが再生開始



ガンダムEVOLVE  
プレミアム映像

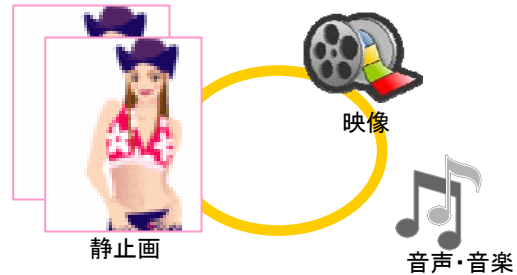


# 利用イメージ



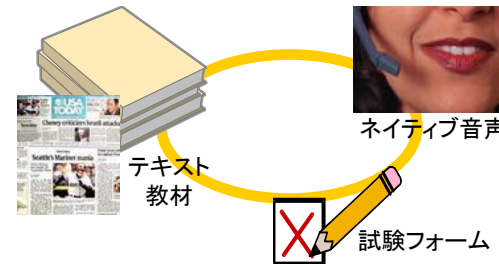
[SOLID DRM - PDF]

## ハイブリッド電子写真集販売に



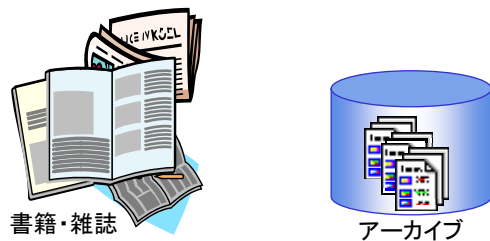
- 静止画と映像をMixしたデジタル写真集
- 静止画と楽曲をMixしたハイブリッドレコード
- ファン同士でライブチャットが楽しめる写真集

## ハイブリッド教材の配信に



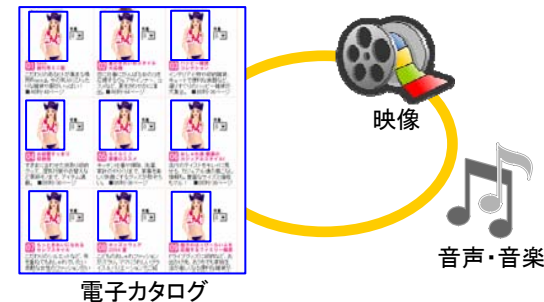
- クリックすると該当単語のネイティブ発音が聴ける語学教材
- プロの模範演技映像が見えるスポーツ教材
- リアルタイムに採点可能なオンライン試験

## 電子書籍出版に



- 少部数発行を可能にするデジタル出版
- バックナンバーのオンライン販売
- 記事データをアーカイブした電子図書館や記事販売サービス

## 電子チラシ、電子カタログ発行に

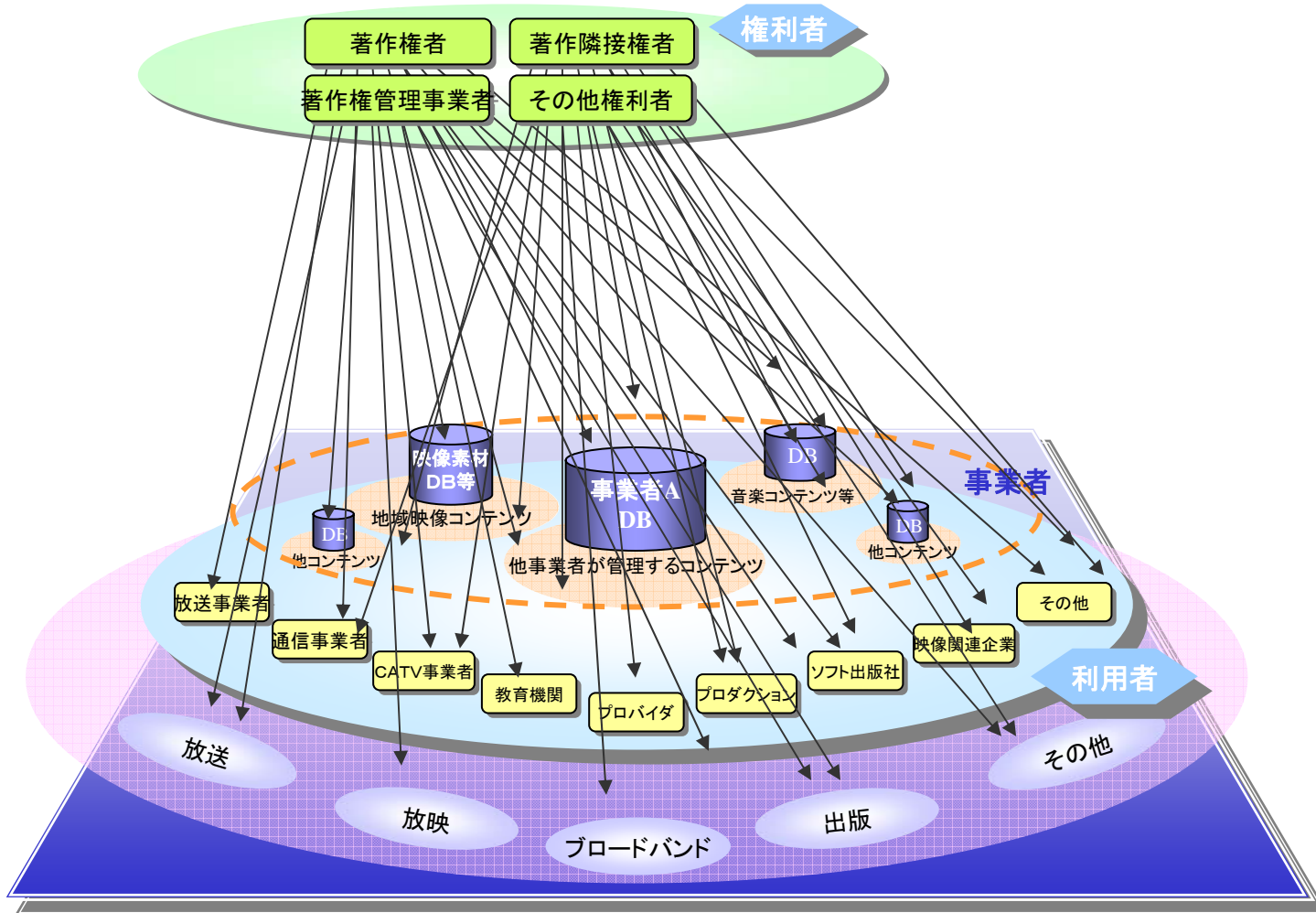


- 映画や楽曲等のデジタルプロモーション
- デジタルコンテンツ販売の電子カタログ
- リアル通販の電子カタログにも

参考資料

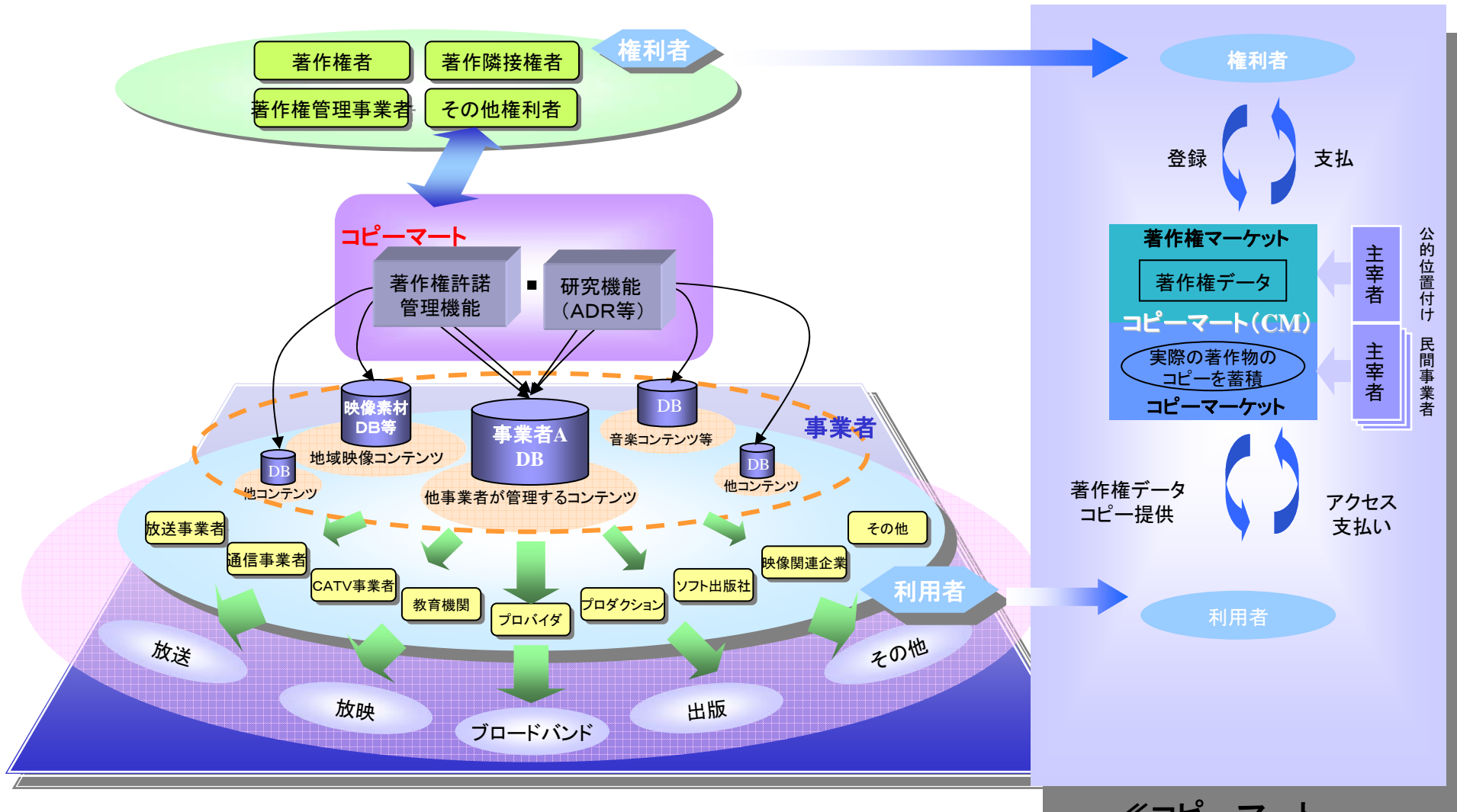
＜社会システムの構築とコピーマート＞

# ブロードバンド事業へのコピーマートの適用概念図



《コンテンツ流通市場 ~俯瞰図~》

# ブロードバンド事業へのコピーマートの適用概念図

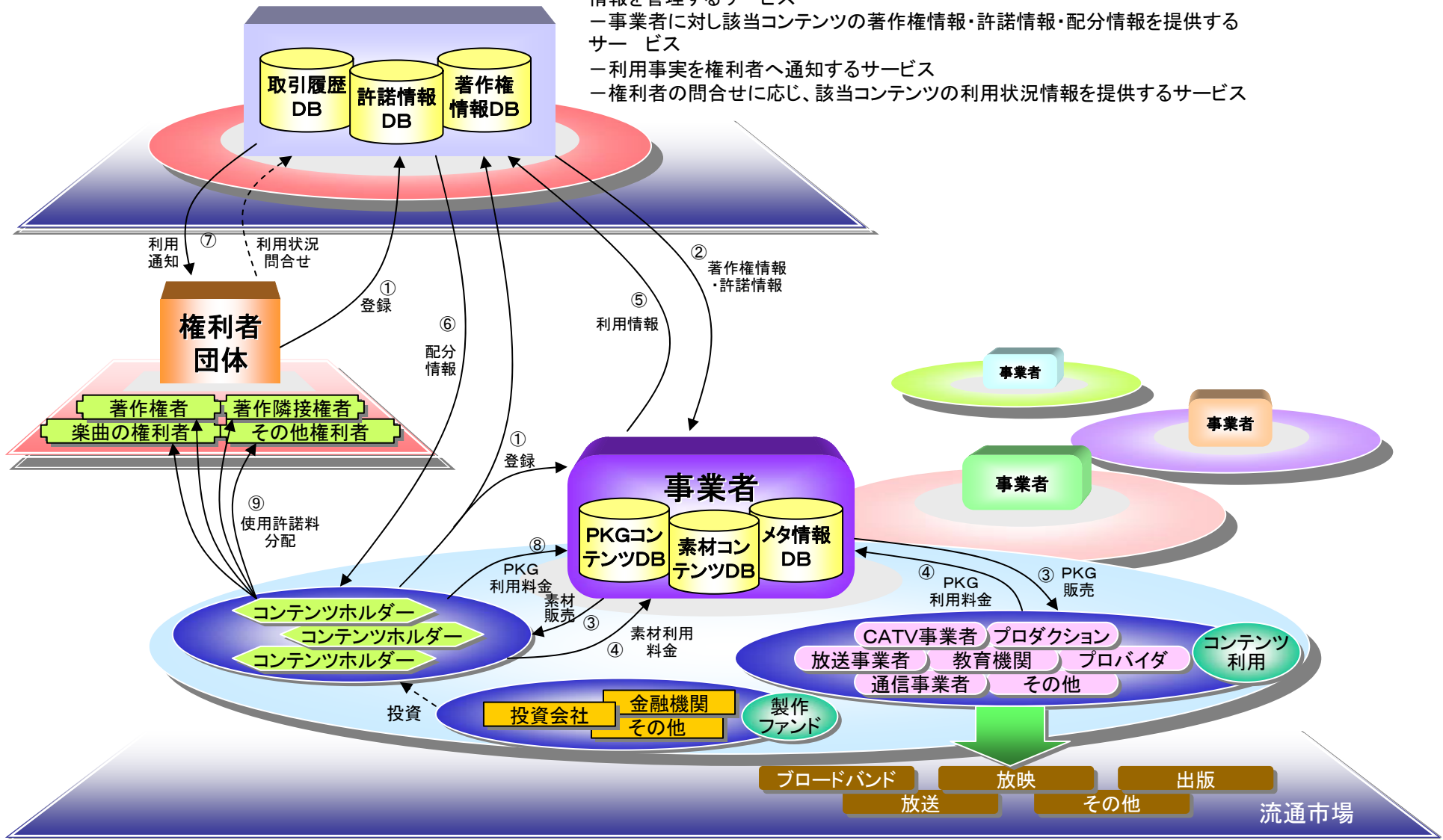


《コンテンツ流通市場 ~俯瞰図~》

《コピーマート  
モデル概念図》

# ブロードバンド事業におけるコンテンツ流通市場 ～俯瞰図～

- 権利者・事業者及びコンテンツホルダーの要望に応じ、権利処理に必要な各種情報を管理するサービス
- 事業者に対し該当コンテンツの著作権情報・許諾情報・配分情報を提供するサービス
- 利用事実を権利者へ通知するサービス
- 権利者の問合せに応じ、該当コンテンツの利用状況情報を提供するサービス



御清聴ありがとうございました