

# ブロードバンドにおける違法な デジタルコンテンツの流通とその防止策の考察

～「ひまわり動画」の事例を踏まえて～

増本貴士

## はじめに

本稿では、ブロードバンドにおける「デジタルコンテンツの流通」の中でも、「ひまわり動画」という動画サイトで著作権者以外がデジタルコンテンツを違法に流通させている現状とその防止策を考察する。

## 1. ブロードバンドとは？

ブロードバンドには「高速大容量」「常時接続が可能」「低コスト」が要求され、その環境下で、デジタルコンテンツは大容量なファイルであっても高速でダウンロードすることができ始めた。

ブロードバンドの位置づけは、米国の The Telecommunications Act of 1996 (米国連邦通信法) 第706条(b)の規定と、同条(b)で義務付けられた報告書(1999年に706条項議会に提出された報告書)の記載内容が参考となる。第706条(c)では、高度電気通信能力(日本でいうブロードバンド)は「伝送媒体、技術に関わりなく、高品質の音声、データ、画像及び映像の電気通信技術を発信し、受信することができる高速、交換、広帯域(broadband)電気通信能力」とされている。その通信速度は、同条(b)で義務付けられた調査報告書で「ラストワンマイルにおいて、プロバイダから顧客(下り)、顧客からプロバイダ(上り)の双方向とも、200Kbpsを超える速度をサポート

## 論文

する能力」とされている<sup>1</sup>。よって、「上り・下りとも200Kbpsを超える程の高速かつ大容量な通信」といえる。日本では2014年3月末時点において、下り30Mbps以上が求められる超高速ブロードバンド利用可能世帯数<sup>2</sup>は5553万世帯、利用可能世帯率99.9%で、十分に高速大容量の環境下にある。

さらに、総務省（2014）によれば、日本（東京）のブロードバンド料金は米国（ニューヨーク）の約41%で<sup>3</sup>、その料金形態は定額制を採用し、常時接続を可能としている。これは、ユーザにとって、定額制だから常時接続をしても従量制による追加料金を支払うことなく利用できると考えられ、両者は相互作用の関係にある。

つまり、日本のブロードバンドのインフラは整備され、低価格化が進んだ。しかし、ブロードバンドを利用した違法ダウンロードや違法コピーのデジタルコンテンツの流通が起きてしまった。

## 2. ブロードバンドでのコンテンツ

### 2-1. デジタルコンテンツの性質とダウンロードに際して

その性質として、①「コピー」が容易で劣化しにくく、②そのコピーはほとんどコストがかからず、③webを通じて「伝達」が可能で、④共通したソフトを使えば簡単に「再生」「実行」できる——ことがあげられる。

①について、デジタルコンテンツはデジタルデータの集合体であるため、アナログのコピーと違って劣化がほとんどない。ただし、これは、コピーしたいデジタルデータをコピーしてできる別のデジタルデータに、他の情報を付加してできる変化は必ず起こるという意味で「劣化がほとんどない」としている。コピーはそのデータに誤り検出・訂正用の余分な情報を付加して送信・記録し、この余分な情報の付加は冗長度を高め、パリティ・チェックができるようにしている。これによって、伝送・記録中に誤りが発生しても、一定の許容範囲内であれば、自動的に訂正や検出ができる。

②について、コピーに係るコストもほとんど係らない。このことは、経済学の視点からは、デジタルコンテンツは動画や音楽等のデータであるため、「情報財」と考えられている。情報財は最初のデジタルコンテンツを制作す

るために、時間や知的活動等が必要になるが、2番目以降はコピーするだけでよく、限界費用は急減し、コピーにほとんどコストがかからない。

③について、デジタルコンテンツのwebを通じた伝達は追加的費用がほぼ無視できるので、一度流通が始まれば二次的な流通は制御できず、web上に拡散されてしまう。そのため、違法コピーが増えれば無限増殖的に違法なデジタルコンテンツが増えてしまう。

④について、基本ソフトやミドルウェア、アプリケーションがデファクト・スタンダード（事実上の標準）で普遍的にインストール済であれば、ユーザがデジタルコンテンツである動画や音楽のファイルは付加された拡張子で自動的に判断されて専用のアプリケーションで再生・実行される。すなわち、再生・実行可能なアプリケーションと拡張子がマッチすれば自然と再生・実行できるため、web上を流通するデジタルコンテンツを簡単に使用できる。そのため、上記①と②から得たファイルが不法コピーされたデジタルコンテンツで、再生・実行できる形式ファイルであれば再生・実行されてしまう。

一方で、webで流通するデジタルコンテンツをダウンロードして保存する場合、不法コピーされたデジタルコンテンツであれば著作権法に違反する行為となってしまう可能性がある。もちろん、違法コピーされたデジタルコンテンツであると認識していない場合や、単なるストリーミング再生であれば、現時点での著作権法に即違反することはない。しかし、鳥飼総合法律事務所(2012)によれば「どんなwebサイトか」「ファイル名から予測できるものか」「検索する際にどんなキーワードで検索したか」「不法コピー等の法律に反する行為だと認識していたか」等によって、違法ダウンロードかどうかの各種判断要素は変わってくるという<sup>4</sup>。そのため、不用意にデジタルコンテンツをダウンロードすることはリスクが高いといえる。

## 2-2. 違法ダウンロードは正当化されるか

そもそも、著作権法第30条で認められる「私的使用のための複製」ならば、家族や友人・知人の間というごく限られた範囲内で合法にコピーできる。この条文を使って、ネットワークを通して知り合った者まで「知人」とし、自

## 論文

由にコピーできるはずだなどと主張する人もいる。例えば、放送番組の動画（MP4やFLV等）や音楽データ（MP3やMIDI）等では、コンテンツ提供者（コンテンツホルダー、著作権者）とユーザのデジタルコンテンツに関する意見・主張に大きな隔たりがある。それを表1<sup>5</sup>に示す。

表1 コンテンツ提供者とユーザのデジタルコンテンツに関する意見・主張

コンテンツ提供者	ユーザ
<ul style="list-style-type: none"> <li>①アナログ素材をデジタル化した場合は映像品質が視聴に耐えられない</li> <li>②アナログ素材そのものの欠如</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①従来からの視聴形態の継承 (例：PCで視聴するよりもテレビでみた方が楽しめる)</li> <li>②見たいものが存在しない (復刻版もない)</li> </ul>
<p>不法コピーへのジレンマ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 技術的保護手段の陳腐化への速さ</li> <li>b. コピーガードに対する正規の購入ユーザの反発</li> <li>c. コピーソフトの高機能化、予想しない使用方法の誕生とその普及</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①技術的保護手段を誰よりも早く解説することで、自分の技量を誇示する</li> <li>②正規に購入しても、自由にコピーしてカスタマイズした使い方ができない</li> <li>③「私的使用のための複製」(著作権法第30条)の解釈(グレーゾーンの存在)</li> </ul>
<p>著作権処理が進まない</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 著作権者の情報の欠如</li> <li>b. 産業ごとの慣行・慣例の存在</li> <li>c. 口約束、契約書の文面の不備等による錯誤の発生</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①一度オープンになったものは、「公共財」として市民が自由に使えるべき</li> <li>②公共財を利用して新たな著作物を制作する土壌作りこそ急がれるべき</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>①コンテンツの制作及び流通に関するコストを確実に回収するためのビジネスモデルが未発達</li> <li>②課金や個人認証など、受益者から確実に料金を徴収できる技術・制度作りの困難さ</li> <li>③有料サービス利用者との契約上の諸問題(特に、民法第95条「錯誤」や同法第709条「損害賠償」に関すること)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①有料よりも無料であること</li> <li>②コピーした方が金銭面で安上がり</li> <li>③P2Pやダウンロード・アップ支援用ソフトの使用によるコンテンツの無料入手</li> <li>④ストリーミング配信のようなその都度アクセスして視聴する「利用」よりも、手元にコピーできて「所有」できること</li> <li>⑤有料ダウンロード・サービス利用時での不安</li> </ul>

上記のように、両者には隔たりがあり、矛盾・ジレンマが生じている。特に、アニメやドラマ等の放送番組は著作権を巡る問題が大きい。その法的な位置づけは、著作権法第10条により、放送番組は映画の著作物とされる。それは「劇場用映画、アニメ、ビデオ（DVD等）、ゲームソフトの映像部分等の『録画されている動く影像』」とされる。このことから、映像部分には多種多様な著作物が混在し、「権利の束」と呼ばれる程、大勢の人々の著作物が使用・利用され、ひとつの放送番組として成り立っている。たとえば、アニメ番組は「原作」（コミック、ライトノベル等）や「絵」（アニメ制作会社が描く絵等）、「音楽」（OPやED、挿入歌、BGM等）、「キャラクターの声」（声優の実演の声）等、多種多様な著作物が総合的に編集され、1話が形成される。当然のことながら、声優だけでなく、監督や脚本家、原画や動画の担当者等のスタッフも関わっている。そのため、コンテンツ提供者側の合法的デジタルコンテンツの流通事業（配信ビジネス）への投資・事業リスクを大きくする。ここでの最大の難問は、私的複製の問題であり、違法コピーによるコンテンツの流通がコンテンツ提供者側の収益の低下を招く。また、映画や音楽などのコンテンツ自体が多くの人々からの人気を得れば、それに比例して違法コピーも増え、『何とかして無料でデジタルコンテンツを手に入れたい』と思う人が違法コピーのデジタルコンテンツ（特に、動画）を求めるようになる。それは、後述する“ひまわり動画”のようにアフリエイト収入で金銭を得る事例も発生した。

これらの現状は、少なくとも2003年に顕在化・顕著化しており、日本経団連は「コンテンツに係る権利者、利用者双方にとって、正規に利用許諾がなされた良質のコンテンツが流通する健全な市場を一日でも早く形成することが喫緊の課題」とし、「迅速かつ簡易な利用許諾」や「違法コピー防止等の技術的保護手段の確立が必要である」という中間とりまとめを発表した<sup>6</sup>。

### 2-3. 事例研究～動画共有サイト「ひまわり動画」での騒動から～

上述したように、放送番組は著作権法で著作権者の権利を保護しているが、著作権者でない人によって地上波や衛星等で放送された番組をPC等でエン

## 論文

コードして動画形式にしたファイルが動画共有サイトのサーバにアップロード、ストレージされていることがある。これは、日本国から海外の動画共有サイトにアップロードする時点で、著作権者の複製権や公衆送信権等の諸権利を侵害している<sup>7</sup>。

2015年秋頃には、TVアニメ『ジョジョの奇妙な冒険 ダイヤモンドは砕けない』（いわゆるジョジョ 4部）の制作決定が公式ホームページ等で発表されると、ひまわり動画での騒ぎが多数のネットニュースに掲載された<sup>8</sup>。

その騒ぎの内容をまとめると、下記のようになる。

それは、いわゆる“エンコ職人”（放送されたアニメ番組等を動画ファイルにし、ひまわり動画用に修正してストレージする人）と関係の深いいわゆる“登録人”（ストレージされた動画ファイルをひまわり動画に関連付ける人）同士が「ジョジョ 4部の登録」を巡って揉めた。ジョジョ 4部は、原作やテレビアニメシリーズ（前作の1・2・3部）等のクオリティが高く、ファンの間でも大人気であり、4部も大ヒットすると考えられる。動画共有サイトでは、その人気作品の動画に関連付けることでアフェリエイトの収入が登録人に入るため、どうしても人気作品の動画を自分が関連付けたくなる。また、同じ人気作品が複数あれば分散されるので、アフェリエイトの収入が減り、アニメタイトル登録の価値も薄れ、登録人にとってはメリットが少なくなる。ゆえに、登録できればアフェリエイトのメリットが大きくなることが分かっている登録人達が一斉に立候補し、誰がするかで騒動になった<sup>9</sup>。

また、テレビアニメ『ワンパンマン』も、本編の登録等を巡ってジョジョ 4部と同じようなことが起こった<sup>10</sup>。

では、これらが著作権とどう絡んでくるのか。

まず、エンコ職人と登録人を個別に考察する。

エンコ職人が日本国内に在住している場合、日本国内で地上波・衛星放送されたアニメ番組を勝手にエンコードし、日本国内から海外のサーバ等にアップロード、ストレージをしている。これらは明らかに、著作権者の複製権や公衆送信権を侵害している。

登録人は、エンコ職人がストレージしたURLにリンクを貼っているだけ

なので、現行の著作権法ではそのリンクが著作権侵害になるかは明確でない。ひまわり動画のサーバには動画はなく、海外のサーバに動画ファイルがストレージされ、それをひまわり動画の映像が映る範囲(窓)にストリーミングされている。その窓には、コメントを書き込んだユーザのコメントが流れることもある。さらに、海外のサーバに次々と動画をストレージしているので、その足取りを追うことは非常に困難である。

著作権者がエンコ職人と登録人の行為をそのまま同じことをしてアフェリエイト収入を得たとすれば、「著作権者の動画で、アフェリエイトというビジネス手法で得た収入があり、これらの動画とアフェリエイトの関連性が高いから金銭を得た」との一応の理屈は成り立つ可能性がある。そうなれば、「著作権者でない登録人が不当にアフェリエイト収入を得たため、本来ならば著作権者がアフェリエイト収入で得るはずの金銭を減額させた」といえる可能性は出て来る。鳥飼総合法律事務所(2012)によると、音楽の著作物の損害の計算方法として「何個侵害したか×権利者の利益」や「何個侵害したか×侵害者が得た利益」を挙げている<sup>11</sup>。しかし、ひまわり動画では、エンコ職人が直接的な著作権侵害者になり、登録人はエンコ職人と比して直接的とはいえない。そのため、まずは「エンコ職人」に不当利得返還請求等の損害賠償請求が可能のように思える。しかし、民放の無料放送で放映された放送番組ならば不当に得た利益の算定が難しく、その損害賠償額を裁判所がどの場合でも成り立てる正確かつ客観的な算出方法を判決で出すことも困難である。確かに、著作権法第114条第1項で著作権侵害の損害額の立証の負担を軽減する措置があるが、その損害額の立証と算定方法が出すことが困難である以上、対応はできにくいと考えられる。さらに著作権法第114条の5で「相当な額」を実際に認定するには何を根拠にして認定するのも不明である。

なお、訴訟コストを考慮すれば「労多くして、得るものなし」になる可能性がある。確かに、アフェリエイト収入等の金銭を差し押さえて損害賠償金として出させることは法的に問題ないが、「その金銭は賠償額よりも少ない」「賠償金になる資産があるか」等の問題があり、“勝訴しても、訴訟費用や賠償額の金を得られない”となれば「訴訟するだけ損なこと」になってしまう。

## 論文

次に、エンコ職人と登録人の結びつきについて考察する。確かに、『動画をストレージして、それを登録してアフェリエイトで儲けているのであれば、その動画を最初からつぶせばいいのではないか』と考えられる。アフェリエイトで儲けたお金をエンコ職人に報酬として渡す際、銀行口座の番号が必要になり、その銀行口座の名義人の名前は通帳に記帳すれば自ずと分かる。そのため、エンコ職人が動画制作から足を洗おう（引退しよう）とすれば、アフェリエイト収入が減るため、それを制止すると考えられる<sup>12</sup>。つまり、一度、エンコ職人として報酬を受け取れば永久に動画制作をしなくてはならない。加えて、コメントに「画質が悪い」「音が割れている」等の動画の品質に文句をつけ、エンコ職人を萎えさせて動画そのものの制作数を減少させることも考えられる。しかし、エンコ職人には効いても、登録人には効かず、「銀行口座の番号や名前が分かっているので、その情報を警察に通報する。著作権法違反で逮捕されるだけだ」と登録人にエンコ職人が言われれば、足を洗う気になるかは疑問である。

そして、当然のことながら、『それだけメリットのある登録人を既存の登録人のみに限定せず、新規参入者も登録人になれるべきだ』『登録人等を決めず、自由にすればいい』と考えることもできる。実際に、2013年4月にエンコ職人と登録人を兼務したユーザが現れたが、このユーザのアカウントが凍結されたことで鎮圧された。2016年7月現在では、ひまわり動画に、放送直後の放送番組を高画質でエンコードした動画をwebにアップするユーザが現れた<sup>13</sup>。この“放送直後に高画質な動画をアップする”ことは、大きなインパクトであり、アフェリエイト収入に直撃することとなった。通常、アフェリエイト収入を多く得るために、ひまわり動画は放送直後に低画質の動画（約40MB）が登録され、一定時間後に高画質（約200MB）が登録される。登録人としては、低画質の動画を見てもらった後に、高画質の動画を見てもらい、最低2回は見させた方がアフェリエイト収入を多く得られる。その結果、担当者によっては高画質の動画の登録に時間をかけるようになった。登録人以外のユーザにとっては、担当者や登録人でない誰かが高画質の動画を即登録してもらって、それを見たいと思うだろう。これに、担当者や登録人



が自分達のアフェリエイト収入を減らすものだと反発しているのが現状である。

## 2-4. ひまわり動画以外の動画投稿サイトでは？

YouTubeでは、著作権問題の解決に向けて、映像を「3ストライクポリシー」(アニメ番組等の著作権者ではない人がアニメ番組を3回違法にYouTubeにアップロードすれば、そのアカウントを強制的に削除すること)や「コンテンツIDシステム」(YouTubeに寄託された著作権者の映像と、違法と思われる映像を自動的に比較して、その結果を著作権者に知らせる。著作権者は違法映像ごとに“削除”もしくは“公認”を選択でき、“公認”であればYouTubeに入る広告収入の一部が還元されるシステム)を導入して対応している。

また、音楽(楽曲)では日本音楽著作権協会(JASRAC)と包括契約を結び、JASRACが著作権者から管理委託されている楽曲を使ったいわゆる“歌ってみた動画”や“演奏してみた動画”の音楽著作権の処理を行うことで、合法的な動画としている。

## 3. 違法なデジタルコンテンツの流通の防止策とは

### 3-1. ひまわり動画から知る現状

ひまわり動画で視聴できる動画(デジタルコンテンツ)は、地上波や衛星(BS11)で放送されたアニメが多い。そのアニメは、地上波や衛星で放送され、かつ、ニコニコ動画やAbemaTV等の動画サイトでも視聴できる。しかし、放送エリアによって、放送される・放送されないがあり、放映日・放映時間も異なる。そのため、視聴したいアニメが視聴できなければ、ひまわり動画で検索して視聴しようとする。

確かに、全アニメが本放送終了後に即無料視聴できる動画サイトがNHKや民放の共同設立・運営できれば、ひまわり動画のような動画サイトは廃れるであろう。しかし、Crunchyroll社のように著作権処理を確実にし、著作権料を支払っても利益が出るビジネスモデルを確立することは一朝一夕にはできない。また、動画配信に必要なシステム等が非常に巨額の投資を

必要とし、クラウドで対応するにもラーニングコストがかかる。そのため、ニコニコ動画等の既存の動画サイトで配信の方が安価になり、動画配信の現状になってしまう。さらに、高画質の動画が無料で視聴できる動画サイトがあれば、わざわざ対価を払って視聴する可能性は低い。

結局は、エンコ職人は減っても登録人が一定数維持され、アフリエイトでの報酬と、ユーザから高画質が視聴できるリンクを張って賞賛・ちやほやされることを味わえるので、どうしても生き残ってしまう。

### 3-2. 中央サーバを介しての違法なデジタルコンテンツの流通

日本版ナップスターと呼ばれた「ファイルログ」は、中央サーバを持ち、ユーザ間で自由にアップロードやダウンロードができた。すなわち、ユーザが中央サーバを介して違法なデジタルコンテンツの流通が起きていると判断できるので、東京地方裁判所はサーバの責任者に対して、直接侵害行為を行った者に代わる「代位責任」を認める判決<sup>14</sup>を2003年1月に下した。

このように、中央サーバを自前で設置して違法なデジタルコンテンツを流通させる場合、下記の図のようなユーザの行動がおおまかに考えられる。

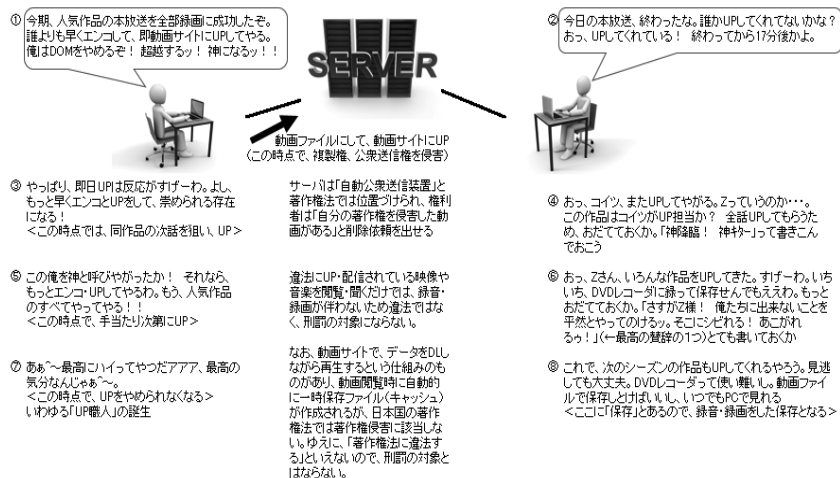


図1 中央サーバを介したおおよその違法動画ファイルの現状<sup>15</sup>

ユーザ間のメッセージ等の遣り取りは、図中の①から⑧までの順番で行われ、違法なデジタルコンテンツをアップロードする者をダウンロードする者が崇め奉って調子に乗せることで、動画を多く得ようとする。この場合、お互いに遣り取りするコメントに反応していることから、アップロードする者に対して「エンコ下手だなw」や「もっと腕磨けや。草生える」等のwebでよく使われる挑発的かつ批判的なコメントを書けば「せっかくエンコしてUPしてやっているのに、何だ、この言いぐさ!」と不快にさせることができる。そのため、UPさせる気持ちを萎えさせることができるかも知れない。

残念ながら、違法UPは完全に潰せず、Google等で検索して見つかる動画を1つ1つ潰していくことが重要であろう。これにはマンパワー等のコストがかかり過ぎるので、大量にUPしている腕のいいUP職人を1人ずつ釣り上げて逮捕した方がインパクトは大きい。

だが、これをやったとしても、仲間内で動画ファイルを短期間で回すことには対処できないだろう。なぜならば、無料サーバにはアップロードされたデジタルコンテンツを指定された期間内だけ保存し、その期間が過ぎれば自動的に消去する機能がある。この機能を使えば、サーバにアップロードした際に割り振られるURLを仲間内のメーリングリストで送信し、各自でダウンロードしてしまえば、ダウンロードした者のPC等に保存される。期間が過ぎれば消されるので、追跡することが困難になる。

### 3-3. 授業で学生達に教育する

これまで述べてきたように、流通に関する技術面では完全にいたちごっこになってしまい、違法なデジタルコンテンツの流通を防げないのが現状である。そのため、大学等の教育機関で“情報倫理”として教育することで、違法なデジタルコンテンツをダウンロード等しないようにするしか方法が残されていないように考えられる。その際、学生達のデジタルコンテンツの流通に対する認識を聞きつつ、それが誤りであることを指摘しながら授業をすることが望まれる。

たとえば、下記の図2のようなことが考えられる。

<p>学生達の考え ① 動画サイトで、TV番組をよく見るし……。だって、見逃したし、再放送ないし、DVDとか買うのは嫌だ</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>教えるべき内容 ①</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動画サイトにUPされた動画は、権利者であれば、権利者が開設した場所で流す(先行・PRのために、第1話のみ)</li> <li>・再放送がないのは、各権利者との契約でできないことが多い(ワンチャンス主義)。また、DVD等の円盤を売りたい</li> <li>・制作費がカットし続けられる中、1クール(12~13回)にして、視聴率取入・円盤の売れ行きで次のクールを考える</li> <li>・権利者(著作権者)には、複製権(著作権法第21条)や公衆送信権(同法第23条)等の権利が認められており、権利者でない者が権利者の許可なく行ってはいけません</li> <li>※複製権:無断で複製(コピー)されない権利。著作物を有形のある物に再製(コピー)することに関する権利</li> <li>※公衆送信権:無断で公衆に送信されない権利。放送や有線放送、インターネット等で流すことに関する権利</li> </ul>
<p>学生達の考え ② ゲームソフトは高いし、途中でセーブとかできず、遊び勝手が悪い……。エミュレータやチートを使った方が遊べる</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>教えるべき内容 ②</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム開発には多くの人に関わり、開発期間の給料等を支払う。また、画素選択での絵も必要。</li> <li>・違法コピーは制作側に金が入らず、コピーも丸々できるのでやっかい。</li> <li>・途中でセーブは、通常プレイでそこで話まないだろう</li> <li>※チートは、ゲームのデータを書き換えるので、ゲームが持つ同一性保持権(そのままであり続ける権利)を侵害する</li> </ul>
<p>学生達の考え ③ 映像のコピーは20秒までだとセーブと聞いたことがある</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>教えるべき内容 ③</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・都市伝説であり、時間は関係なく、複製したかどうか。</li> </ul>
<p>学生達の考え ④ ニコ動やyoutubeで、歌ってみた・踊ってみた等の自主制作動画(UGC:User Generated Contents)が多くある</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>教えるべき内容 ④</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・歌う:歌詞・楽曲を使うので、作詞家・作曲家との権利交渉を行う。ニコ動やyoutube等はJASRAC等の著作権等</li> <li>・管理事業者と交渉し、料金を支払っている <a href="http://www.jasrac.or.jp/news/14/0318.html">http://www.jasrac.or.jp/news/14/0318.html</a></li> <li>・踊る:振り付け等は著作物なので、許諾・契約が必要</li> </ul>

図2 学生達の考えと教えるべき内容

このように、学生達が著作権について漠然とした情報を出させて、それについて解説を行うことにより、著作権の理解が深まる。そうすれば、違法なデジタルコンテンツへの心理的なブレーキがかかり、合法的なデジタルコンテンツの流通とそれに対する対価の支払いへの土壌が生まれる。

よって、これがブロードバンドにおける違法なデジタルコンテンツの流通の大きな防止策になる。

## おわりに

これまで述べてきたように、デジタルコンテンツの流通の現状は違法なものも幅を利かせ、アフリエイト収入を得ている人もいる。合法的なデジタルコンテンツの流通を推進するには、違法なデジタルコンテンツの流通の現状をできるだけ最新かつ正確に把握しながら、大学等の教育機関でしっかりと教えていくことが望まれる。

## 註

- 1 詳しくは、<http://www.johotsusintokei.soumu.go.jp/whitepaper/ja//h15/index.html>を参照のこと（2016年7月5日閲覧）
- 2 総務省の「平成27年度 情報通信白書」によれば、FTTH、CATVインターネット、FWA、BWA、LTEの利用可能世帯のことである。ただし、FTTH及びLTE以外は下り30Mbps以上のものに限られている。
- 3 総務省（2014）p.3
- 4 鳥飼総合法律事務所（2012）p.20
- 5 筆者が2001年中に行ったゲーム会社や広告代理店、メディア評論家、総合研究所の研究者へのインタビューから作成した。
- 6 詳しくは、<http://www.keidanren.or.jp/japanese/policy/2003/056/honbun.html>を参照のこと（2003年7月30日閲覧）。
- 7 2010年5月18日に、知的財産戦略コンテンツ強化専門調査会インターネット上の著作権侵害コンテンツ対策に関するワーキンググループが首相に報告提出した「インターネット上の著作権侵害コンテンツ対策について（報告）」（[http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/contents\\_kyouka/siryou/20100601wg\\_houkokoku.pdf](http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/contents_kyouka/siryou/20100601wg_houkokoku.pdf)）でも、問題の所在を把握してはいる（p.26）が、具体的で効力のある対策をどうするかは明確に決まっていない。
- 8 google等で検索すれば、多くのサイトで見ることができるが、内容は同じことが多い。そのため、オリジナルの引用が多数のサイトで起こっており、定期的にスレッドが立つこともある。このことから、google等の検索欄に「ひまわり動画 ジョジョ 4部 アニメ担当決めで大荒れ」と入力し、検索・閲覧を行えば事足りる。
- 9 ひまわり動画の場合、人気アニメの各話をアップロードすると約50万～80万回の再生が行われ、1再生0.5円のアフェリエイト収入があるという。詳しくは<http://nyaasokuvip.net/archives/11446>を参照のこと（2016年7月7日閲覧）。
- 10 前注釈と同じように、google等の検索欄に「ひまわり動画 ワンパンマン 担当決めで大荒れ」と入力し、検索・閲覧を行えば事足りる。
- 11 鳥飼総合法律事務所（2012）p.52
- 12 ひまわり動画でのエンコ職人と登録人の関係を物語るものとして、「エンコ職人が実の母親の介護を理由に辞めたいと書けば、アフェリエイトで儲けた金銭を報酬としてエンコ職人に支払っている登録人から、介護の証拠や母親と一緒に土下座した画像を要求され、それらをwebにアップさせられた」という話がある。もちろん、真偽の程は定かではないが、エンコ職人になることのリスクを物語るには十分な効果があろう。
- 13 詳しくは、<http://oncall2ch.com/archives/8497096.html>を参照のこと（2016年7月7日閲覧）。

## 論文

14 八代英輝 (2005) p.135

15 この図は、筆者が徳山大学の「情報倫理とセキュリティ」や「ITビジネス」という授業の履修者（学生）と議論して作成したものである。議論の際に、多くの学生達がweb上の情報を検索して筆者に情報提供してくれた。

## 参考文献

- 1 鳥飼総合法律事務所 (2012) 『違法ダウンロードで逮捕されないための改正著作権法』、朝日新聞出版
- 2 総務省「平成27年度 情報通信白書」
- 3 総務省 (2014) 「平成25年度 電気通信サービスに内外価格差に関する調査」
- 4 八代英輝 (2005) 『コンテンツビジネス・マネジメント』、東洋経済新報社