

ネットワーク複製時代に適応した放送番組流通システム

背景・問題点

- ・「デジタルコンテンツは複製が容易」というデメリット？
 - ・DRM技術による著作権(=複製権)保護の問題点
 - ・公共性の高い放送メディアが、一部の視聴者との“いちごっこ”の為に一般視聴者の利便性を犠牲にするのは、大きな社会損失
 - ・複製権(c)を軸とした現行の枠組みは、既に制度疲労
 - ・そもそも著作権とは？ → 本来知的文化の発展のためのもであり、それを損なっては本末転倒
- ・ネットワーク越しでのデジタルコピーが一般的な時代において、それを「デメリット」ではなくあくまで「メリット」としてとらえ、番組制作者の誘因確保の仕組みを考える必要がある！

提案

- ・**コピープリーズ(Copy_Please)**
 - ・番組から派生する消費行動に対して、番組制作者が利益（アフィリエイト収入等）を得る
 - ・番組の複製を自由にしつつ、より社会的影響度の大きい番組提供者に、より多くの経済的メリットを提供できる
- ・本プロジェクトでは、上記概念を実現するシステムの開発を行った

