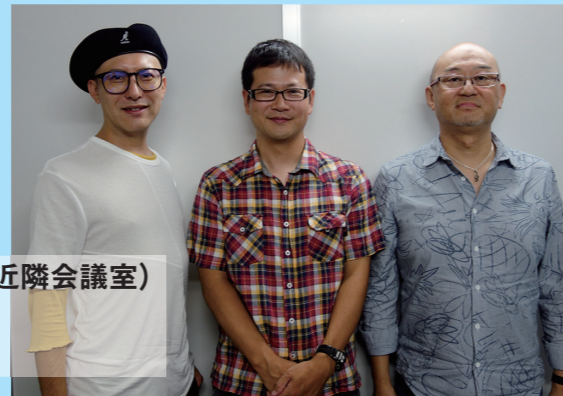


技能士社長!発見

第3回



座談会：2019年8月24日15:00～18:00(東京駅近隣会議室)
パネラー：近江賢介、竹内一人、高逵俊之
司会：高垣博 インタビュアー：浅野卓



コウダテ株式会社代表取締役
二級知的財産管理技能士
知的財産アナリスト(コンテンツ)
ビジネス著作権検定(上級)

高逵 俊之
KOHDATE Tosh



高逵俊之プロフィール

浅野：では最後に、高逵さんからお話を伺いたと思います。

高逵俊之さんは、二級知財技能士、知財アナリストのコンテンツ、ビジネス著作権検定上級の資格をお持ちです。印刷会社、アニメーションの製作会社を経て、2017年、コウダテ株式会社代表取締役にご就任。

企画/プロデュース、セミナー/イベント、コンサルティングなどを手がけていらっしゃいます。

モンキー・パンチさん、井上雄彦さん、京極夏彦さんなど、誰もが知るクリエイターさんともお仕事されてきた、今脂ののったプロデューサーです。

印刷会社からアニメ制作会社へ

高逵：僕の方からは、年表形式ではなく、今まで行ってきた仕事のポートフォリオ集をベースに説明させていただきますね。

まず学生時代は、ボンヤリと音楽ライターになりたいと思っていました。

とはいえ、卒業する頃は、音楽業界もかなり厳しい状況で、時給が700円とか当たり前の世界でした。

ですので、音楽関連で暮らしていくのは正直厳しいなと思いついて、ちょうど編集の勉強もしていた関係で、印刷系の会社に入社しました。まさしくパソコン上で印刷物のデータを制作・編集するDTP(Desktop publishing)の勃興期でした。

日進月歩で進化するDTPの仕事は刺激的でしたね。

けれど、スキルがある一定程度まで行くと、どれも同じ

ような業務に感じられて、段々とやり甲斐もなくなってきてしまったのです。

そうした状況でしたので、次に何をやろうかと模索していました。

そこで、ちょうど世紀が変わった2000年ですね。『アンパンマン』『ルパン三世』『名探偵コナン』などを制作しているトムス・エンタテインメントというアニメーション制作会社に転職しました。

結果として、トムスには16年間在職しましたが、最初は制作部でした。

と言っても、皆さんが想像されるようなアニメの画を描いたり、管理するようなセクションではなく、その前の段階であるプリプロダクションの業務に従事していました。

プリプロダクションを扱う部署は、呼び名は都度変わったりしていましたが、「企画文芸」という名前でした。少し話しは逸れるのですが、アニメの制作についてご説明しますね。

「プリプロダクション」では、アニメの企画を立てたり、脚本やキャラクターデザイン等の、アニメのベーシックな部分を制作します。

次に、「プロダクション」という作業に移りますが、いわゆる画の制作ですね。

「アニメ制作」というと、アニメーターが何日も徹夜して、画を描くイメージもあるかと思いますが、それが「プロダクション」のフェーズです。アニメの最も核となる部分ですね。

また、「プロダクション」が終わりましたら、最後に「ポストプロダクション」の作業に入ります。

通称ポスプロとも言いますが、ここで声や音を付けたり、編集をし、最終的にアニメを作品として完成させます。

私は、先程も申し上げた通り、プリプロダクション関連の仕事に従事しておりました。

その中でも、入社当初から企画や脚本などの業務に携わったのが、今となっては自分の特徴にもなっているのかもしれない。

最初に携わった作品は、アトラスのゲーム原作である『真・女神転生デビル』です。

CBCやTBS等で土曜日の朝に毎週放送されていました。当時はアニメでもアナログとデジタルの端境期でしたね。また、脚本家とのやり取りも、メールであったり、FAXであったり、混在していた時期でした。

ちなみに、アトラスはその後、セガサミーのグループに入り、トムスもセガサミーグループの中の一社でしたから、同じグループとなった訳です。不思議な縁も感じたりもしました。

それから色々な作品や企画に携わったりしましたが、京極夏彦先生の初アニメ化作品である『京極夏彦 巷説百物語』なども思い出深いです。

小説が原作だったので、スタッフとのイメージの共有がなかなか難しかったのですが、自分で企画書を書いて、イチから展開できたことはその後の仕事にも役立っています。

また、井上雄彦先生のWEBコミックを原作とするアニメ『BUZZER BEATER(ブザービーター)』でも、同じく企画の最初から携わりました。

宇宙バスケットボールの物語で、バスケットボールとい

うリアルなスポーツと、「宇宙」というSF要素のバランスが難しくもあり、一方で制作していて楽しくもありました。

そして並行して、モンキー・パンチ先生の『ルパン三世』にも携わりました。

当時は年に一回、日本テレビ系列で『ルパン三世』のテレビスペシャルが放送されていたのですが、その内の何本か、OVA(オリジナル・ビデオ・アニメーション)などの文芸職を担当しています。

——ここまで、知財とは関係なく仕事をして参りましたが、今まで色々な作品や企画を担当したので、多分会社の方としても他の業務をやらせてみようとなったのだと思いますが、営業サイドであるネットワークコンテンツ部という、アニメ制作とは直接的には関係の薄い部署に異動となりました。

何を行っている部署かと言いますと、当時i-modeなどに代表される携帯電話のビジネスが隆盛でしたので、パソコンでの展開も含めて、アニメを使ってインターネットのビジネスを行う業務でした。

もちろん、携帯電話やインターネットも使用していたので、ユーザーとしては解っているつもりでしたが、ビジネスを理解するには大変苦労しました。

前の部署のときは、ビジネスも大切だけど、とにかく面白いものを作ろう!というスピリッツでおりましたので。ネットのビジネスでは横文字やカタカタの用語も多く、「SEO」「アフィリエイト」「レベニューシェア」等、打ち合わせの場で何を話されているのかよく解らず、後で先輩に聞きに行ったりもしました。

また、知財関係も当時はよく解らずでした。前の部署時代は、契約書についても、専門の部署に任せきりだったので、いざ自分が真正面から契約書に取り組むとなったときは、日本語が書いてあるのは解るのですが、何故か頭の中に全然入って来ないのです。ちょっとこれは困ったなと思い、教科書的な本を読んだりもしたのですが、これも字面だけ追っていて、何故か記憶に残りません。(笑)

そこで、何か目標を作ろうと思って、知財関係の資格を取ってみようかと考えました。知的財産管理技能検定は、特許とかがあって、これはこれで業務とはさほど関係ないのかもと思い、ビジネス著作権検定を見つけて勉強をしました。コンテンツビジネスは、知的財産権の中でも「著作権」と最も関わり合いが深かったので、ちょうど良かったのかもしれません。幸い一発で合格しまして、これによって多少の自信が付いた気がします。

また、ネットワークコンテンツ部時代では、携帯電話によるアニメの動画サイトを運営しておりました。なお、当時のタイミングだと、携帯電話で動画をダウンロードさせて観るコンテンツに対し、JASRACさんでの料率が決まっていなかったのです。

もしかすると、アニメーションの業界団体である日本動画協会との調整がついていなかっただけかもしれませんが。とはいえ、JASRACさんも「早く払ってくれ！」という高圧的なスタンスではなく、決まるまではもちろん払わなくても大丈夫で、その間の権利料はプールしておけば良いという感じでした。

JASRACさんは昔から結構色々言われておりますが、実際にお付き合いしてみると、柔軟に対応して頂ける部分もありますので、この時に印象がだいぶ変わったことを憶えております。

その他には、携帯電話向けのルパンのモバイルコミックやサイト、ゲームなどにも関わってきました。ゲームの方では、ちょうどモバゲーのソーシャルゲーム「怪盗ロワイヤル」などが爆発的に売っていた時期で、ルパンのゲームもモバゲーで展開をしていました。お正月にCMが流れたり、プロモーションにも力が入っていたこともあって、あっという間に100万ユーザーを突破しました。

CMでは声優の神谷明さんが声を当てられていて、私もCM収録に立ち会ったのですが、初代ルパン三世の声優である山田康雄さんについての貴重なお話も伺えました。また、この頃は、携帯電話、いわゆるガラケーからスマ

ホへの移行時期でしたので、今までの携帯電話サービスをどうスマホへ展開するか苦慮しましたが、ルパンのコミックについては、比較的スムーズにスマホへ移管できたように思います。

あとは、トムス初のオリジナルフルカラーコミックを企画・制作したり、角川グループの一社と組んで、オリジナルの動画コンテンツを作ったりしていました。スマホについても、「声優+ plus」というアプリも開発・運営を行ったりしていました。

どういうアプリかと言いますと、「声優と電話をしている気分が味わえるアプリ」です。サーバーに「おはよう！」とか「今日もお疲れ様でした〜！」などの音声データが置いてあって、アプリを使ったときに、そのデータを引っ張ってきます。ユーザーはお好みの声優で電話をしている気分になる、まさしく夢のようなアプリです。(笑)

こうした萌え的なコンテンツも作っていて、楽しかったですね。

とはいえ、iPhoneなどスマホのビジネスもまだ黎明期



で、やりたいこととテクノロジーなどのギャップがあった感じもしました。

またこの頃は、色々なベンダーとの付き合いも増え、契約交渉なども頻繁に行ったりしていて、従来のアニメ制作会社の枠を超えた仕事を行っていたと思います。

そして、そうこうしている内に、「企画プロデュース室」という、それまでトムスの中になかった部署がある日立ち上がったのですね。傍から見ていて、何となく面白そうだな〜と思っていたら、幸い声を掛けて頂いて、ネットワークの部署から異動となりました。

企画プロデュース室では、企画やプロデュースは当然の業務ですが、会社の中から集められた企画を集約するのも大きな仕事でした。経営層と、企画を立ち上げる制作や営業の現場を繋ぐような感じでした。

前の部署では、IT系の業務も多かったのですが、今回の部署では、また若干軸足をアニメの方に移して事業を展開するようなイメージです。

自分が関わった案件で思い出深いのは、トムス初のフリーCGソフトであるMMDを使った、セガ原作の『Hi☆sCool! セハガール』ですね。

セガの往年のゲーム機である、セガサターンやメガドライブ、ドリームキャストなどを美少女へと擬人化するプロジェクトで、トムスはアニメ制作を担いました。初音ミクのデザインをしたKEIさんのキャラクターデザインを元に、どうアニメでデザインすれば良いのかを試行錯誤しながら制作し、スタッフも『gdgd 妖精s』の菅原そうたさんや、『ゲームセンターCX』の岐部昌幸さんなど、従来のアニメ文化にはなかった斬新な感性の人達を集めて展開しました。

また、並行して様々な企画プロデュースにも携わりました。中には、これまたトムスで初となりましたが、「Twitter原作のドラマCD」を制作したりしました。

原作は、『PSYCHO-PASS -サイコパス-』『無限の住人-IMMORTAL-』『魔法少女特殊戦あすか』などのアニメ作品でも知られる深見真さんです。

Twitterで小説を連載していたので、それを原作にプロジェクト化していきました。

そして2016年にまた異動となりました。「映像ライセンスビジネス部」という、配信事業者やテレビ局・ビデオメーカー・海外などに映像のライセンスを行う部署ですね。

アニメビジネスでは中核的なポジションです。ここでビデオグラムや書店販売のDVDマガジン、非劇場への映像ライセンスなど色々携わりました。

ただ、ここで2000年に入社して以来、ずっとアニメの仕事に携わってきましたが、一周してしまっただけの感があったのですよね。

では一旦、外に出ようかと考えたのですが、自分のスキルや経験がどこまで通用するか分かりませんでした。長らく同じ業界、同じ会社にいると、例えば「会社の会議の通し方」などごく限られた能力に長ける一方で、一般的なスキルは不安を感じる方も多いかと思えます。

知財技能士取得、そして独立へ

長々とすみませんでしたが、ここでようやく「知財技能士」の話になります。(笑)

客観的に自分のスキルをチェックするために、外部の資格や講座にチャレンジしてみようと思いました。ここで

全然通用しなかったら、外で出てもダメなのだろうなど。結果としては、二級の知財技能士の資格や、知的財産アナリスト(コンテンツ)の認定試験に合格しました。

コンテンツというのは、無形資産のビジネスなのでやはり知財のスキルは絶対に必要です。

資格などにチャレンジする前は、「我流」でやってきたことがどこまで通じるか分かりませんでした。おかげさまで客観的にも「資格」という形を通して証明できました。

また、独立するにあたって決定的だったのでは、中野区で開催されていたビジネスコンテストです。会社の業務とは別であるので、ビジネスコンテストに挑戦するのは問題なからうかと思っていました。

でも、ビジネスコンテストのファイナリストまで残ったのですよね。

そうすると、会社から歩いて10分の会場でビジネスのプレゼンをしなさいといけな。また、ビジネスコンテストのホームページで、顔写真と名前も掲載するというので、さすがにここまで来ると、



会社の中でも何か言い出す人はいるのだろうかと思いました。

この時点で一旦吹っ切れたのですよね。問題になったらその時点で辞める。問題にならなくても、独立しようと決意しました。

ビジネスコンテストでは賞は取れなかったのですが、ファイナルまで残ったことが一つの自信になりました。自分の考えていることは、箸にも棒にもかからないものではなく、多少なりとも世間に引かれるものだ。そして2017年に独立して今に至ります。

知財のスキルは独立してからも頼もしいツールとしてあり、根拠の薄い「業界慣習」ではなく、ロジカルな法律を起点にして考えると、問題も少なくなります。

今の業務としては、シナリオを中心としたオンラインサロン「シナリオランド」を運営しています。

オンラインサロンというのは、キンコンの西野さんやホ

リエモンなども大きく展開されているので、ご存知の方もいらっしゃるかもしれませんが、基本はWEB上で展開される会員制のコミュニティです。

「シナリオランド」では、シナリオライターやシナリオライターの卵、エンターテインメントが好きな人など、多様な方が集まっております。

また、月に1回ぐらいのペースで、ゲストをお呼びしてリアルなイベントも開催しています。

平成と令和の間ぐらいで亡くなられた、漫画原作者の小池一夫先生ともイベントを行いました。

小池先生が大勢の前でお話されたのは、おそらくこのイベントが最後だったと思います。大変貴重な機会でした。

あとは、作画をしないアニメスタジオ「No Pictures」というのも運営しております。どういうものを説明しますと、現在はアニメやイラストなどコンテンツが過剰に溢れています。ですので、もはや絵を描かなくてもアニメは作れるだろうと思ひまして、立ち上げました。具体的には、既存のイラストや著作権フリーの画像などをかけ合わせてアニメ化します。

この事業を発表したときは、「著作権フリー素材は、意外とルールに縛られているよ」といった意見がネットの掲示板で書かれていたりもしましたが、私としては、いやそういうことも織り込み済みなのだけども……と思ひました。

知財の勉強を一生懸命行って良かったです。(笑)

また、各種アニメやコンテンツ系のセミナー・イベントも行ったりしています。

Adobeのプロダクトマネージャーの来日記念イベントをコーディネートしたり、ビジネスやクリエイティブの垣根を関係なく展開しています。

あとはなかなか表に出せないのですが、アニメ含め各種コンテンツの企画であったり、「ポケモン」や「ドラえもん」などのタイアップコラボの台本制作であったり、色々手掛けております。

貧乏暇なしという感じでしょうか。(笑) 竹内さんのようにビジネスの大きな柱がある会社が羨ましいです。

独立の醍醐味

高垣: どうもありがとうございました。

うちの会社のIPも関わっていて、繋がっていることを今日初めて知りました。

なかなか実は僕はまだ新卒で入社してから会社が合併して変わったりとか社内でのいろんなことやったりという部

分ではいまだにまだやめたことがないんですけども、起業する部分でいうのはたぶんそれだけじゃなくてこういうかたちでやりたいなみたいな夢というのかプランどとかっていうのはどのようにして作られていったのかわかっていうのがいちサラリーマンである僕としては非常に気になります。

高遠: 先程お話しさせていただいた通り、前職では、最初に「企画文芸」の仕事をしていて、そこが後のキャリアを決定付けたと思います。

アニメでも、実写のドラマや映画でも同様ですが、監督や役者の前に、まず企画ありき、脚本ありきなのですよね。ですので、シナリオライターはまさしく、作品の根幹を担う職種です。

とはいえ、仕事の中で様々なシナリオライターとお付き合いをしていく中で、私の方で明確に見えているところで躓いてしまったりしている方もいらっしゃると思います。シナリオというものは、あらゆる可能性がありますので、アニメに限らず、コンテンツ業界としても非常に勿体なく感じていましたので、自分のキャリアを活かし、お手



伝いのできるのではと思ひました。

浅野: そこにビジネスチャンスありというふうにとらえたわけですね。

高遠: そうですね。

浅野: ということは、高遠さんはトムスにいた時と今って、仕事はだいぶ違うんですか？同じ仕事をずっとやってるように見えるんですが。

高遠: 職種は一緒だと思うんですよね。企画をするとかプロデュースするとか。

でも、やはり規模感が今は違います。

弊社は新しく作った会社なので、いきなりテレビアニメのシリーズに出資参加するのはあまり現実的ではありません。

ですので、今は重厚長大な企画ではなくて、比較的スタートアップ的なものに取り組んだりしています。

竹内: なんか連続性をすごく感じますよね。

高遠: そうですね。連続性はあるかもしれませんがね。

竹内: 僕みたいにリセットして違うものみたいな感じでは全然なくて。

高遠: そうですね。

浅野: 今、規模は小さくなったり、ニッチなところをやっているんでしょうけども、前と今を比較して、こういうところは今面白いな、前は出来なかったんだけどねっていうのはあるんですか？

高遠: 一般的な会社ですと、例えばこの企画を行うのは良いけど、売上が何億円ないとやる意味ないといった話しにもなったりします。

けれど、今は自分の会社なので、何億円とか金額は関係ないのですよね。

もちろん売上は大切ではありますが、金額が少ないからといってそこだけが判断基準にはならないです。

浅野: 少しクリエイター寄りになってきたんですね。

高遠: もしかすると、なっているのかもしれませんが。もちろん稼がないといけないというのはありますが、金額が良くても嫌な仕事を引き受けて、嫌な気持ちになるのは、サラリーマンだったら致し方ないところもあるかと思ひます。

けれど、そこに幸せはあるのかと。人間の働ける期間も無限ではありませんし。

クリエイティブ業界に必要なのはエージェント

浅野: さっき中野のビジネスコンテストのファイナリストになったって話をしていましたけど、どんなプレゼンをしたんですか？

高遠: アニメシナリオライターのエージェント事業ですね。

浅野: 今もシナリオ関連でやってるいるんですよね？

高遠: 先程もお話しした通り、シナリオのオンラインサロンを展開しています。

ビジネスコンテストで事業をプレゼンしたときは、中野は秋葉原と並んでオタクの街でもありますので、親和性も高いのではと思ひ企画しました。

浅野: シナリオライターの講座もやりましたよね。今シナリオライターの講座って時々見かけるんですよ。シナリオライターってなりたい人って多いんですか？

高遠: 多いですね。昔は、シナリオというと、映画とかテレビとか、映像作品ばかりだったのですが、今はゲームシナリオの世界も大きく広がっています。

何年か前に、某ゲームでシナリオの必要性に注目が集まったときは、単価がかなり上がったと聞いております。やはりお金が動くところには、人も動くという感じで、担い手も増えています。

浅野: 色んな世界でシナリオが必要ですよ。シナリオっ

て、それこそ劇とかドラマとか映画とかのイメージだけど、ロールプレイングゲームだとシナリオが必要だし。音楽も、今はゲームの音楽もあるし。色んな分野にコンテンツだったり、広がりが出てきていますよね。

高遠: 昔はガラケーの文化だったので、リッチなコンテンツは求められていなかったのですが、スマホが出てきてコンテンツの世界も大きく変わりました。

4Gから今後5Gになり、間違いなくコンテンツもよりリッチになっていきます。

そこで展開される物語も、ハリウッド負けなようなストーリー性が欲しいとか、更に高度なものが必要とされるので、シナリオライターや物語を書ける人たちの需要は非常に強いものがあると感じています。

浅野: 今、若い人は全部スマホですもんね。

高遠: そうですね。マンガ読むにしても、やっぱりスマホで読んだりしていますし。

浅野: 昔みたいに技術上の制約がなくなってきてるから、なんでもいけるわけですよ。WEB上で展開できるようなコンテンツなら。



高遠: 一昔前だと、リアルな漫画雑誌しかありませんでしたので、限られた作品しか世に出せませんでした。

しかし今は、ネットだとほぼ無限に漫画のコンテンツがありますね。

高垣: 特にあのシナリオのライターのエージェントっていう区分が新しく、実はとても必要な仕事だったりすると思うんですよね。

音楽の業界って、とりえずお金の配分とかJASRACが最大手としてあって、シナリオの世界でも日本脚本家連盟やシナリオ作家協会とかありますが、全ての人が所属してるわけではない。

その配分作業たるやとても大変だったりするので、ある程度そういうところにまとまってエージェントの方かがいっぱい増えていったほうが、ビジネス的にはいろんなシナリオライターにとどまらず、いろんなクリエイターそういう風になっていったほうが仕事はうまく回ってくださると思うし、その辺はこれからクリエイティブの

世界はエージェントって非常に大事だなと思います。

高達：役者さんとかお笑い芸人もそうですね。

高垣：多分芸能事務所って、海外とかでも欧米はエージェント制だったり、そういう形日本も育てる分はどうするんだってというのはあるんですけど、ある程度エージェント的な芸能プロってのは、これからどんどん増えてくんじゃないかなと思うんですね。

浅野：エージェントっていうのは、著作権の集中管理とはぶつからないの？

高達：代理人ですよ。

浅野：JASRACは、音楽は一回信託譲渡してもらってるじゃないですか。それで、包括契約でどんどん使わせているじゃないですか。

でも、シナリオは、日本脚本家連盟などであんまりパンパン使わせるとかって話は聞かないですよ。

高垣：音楽とちがって、やっぱり作品のシナリオって、要はその作ったコンテンツがじゃあ海外で展開されてその配分とかしか、音楽と比べたら広がりっていう部分が、要はまあそれがアニメが映画になってっていうと、シナリオまた書き直すわけだったりするから、二次著作的な部分がアニメが最初だったとして、映画できたときにその映画の脚本というのは多少刷新して、アニメの脚本からの二次著作物になったりして、当然配分はもらえたりしますが、まあその前に普通原作の漫画だったり小説だったりする部分もあるから、全然二次著作性の部分はない場合もあったりするから、難しい問題だとは思いますが、現場長くやってらっしゃったっていろいろそういうことご苦労されてることあるとは思いますが、でも音楽とかまあアニメの絵でもいいですそれとかに比べるとシナリオって汎用性って部分はね。

高達：そうですね。シナリオは、シナリオ単体で売られることは少ないですよ。書籍としてまとめられた「シナリオ集」などは別にして。

また、一次利用ではなくて二次利用になって印税が発生します。

もちろん契約にもよりますが、各協会に所属しない完全なエージェント体制ですと、印税の手数料分も彼らが控除して、クリエイターに配分するはずですよ。

浅野：私がなんでいまさら基礎的な質問したのかっていうと、最近、例えば漫画でも原作付きって多いじゃないですか。

高達：はい。

浅野：原作付きで、原作は同じものなんだけど、別の漫画家さん何人かに描かせて、さらに、それらが掲載されている雑誌も別のケースって、結構出てきますよね。

高達：そうですね。ときには出版社をまたいで展開もされています。

浅野：今までは、原作さんと漫画家さんがセットで、その作品については、一か所の出版社だけでしか描かないっていうのが、今、結構そうではないケースが増えてきている。

そうすると、そのうち集中管理とかが必要になるんじゃないかと思った一方で、エージェントって、まさに権利関係とかお金の配分とかの条件交渉を原作者の代わりにやるわけですよ。

これってすみ分けとかあるのかなとか、逆にぶつかるのか、あるいは協力関係があるとか、そのへんをちょっと聞こうかなと。

高達：例えば、日本脚本家連盟所属のシナリオライターが、とあるエージェントと契約をします。

基本、日本脚本家連盟などの脚本家の協会に所属しているシナリオライターの印税は、協会から支払われます。では、エージェントにとって、その印税分はどうするか？という、そこからの印税は控除の対象外としたり、個



別で対応をされています。

浅野：竹内さんのダイレクトライセンスともちょっと違うよね。

竹内：そうですね、集中管理の団体とエージェントがコンフリクト起こさないかという浅野さんの話ですが、音楽の場合、JASRACという集中管理の団体が有って、作曲家でJASRACの会員の方がいらっしゃるんですけど、会員じゃない方の場合は、音楽出版社がエージェント的な立ち位置でお金の流れがしっかりと確保されているので、まったくコンフリクトを起こすようなものではないですね。

浅野：勉強になりました。

竹内：あってますよね？

近江：あってると思います。そもそもJASRACだけが音楽の著作権管理する団体じゃないんですよ。

作家さんでも出版社でも、信託契約を結ぶかどうかは自由なので、あまり問題が起きない。それこそ、そのエー

ジェントがビジネス判断すべき項目の一つになると思います。

竹内：なので、うちの場合は著作権も著作隣接権も全部自分のところで管理して、ダイレクトライセンスするというやり方をやってるだけであって、これは本当にひとつの選択肢ということですよ。

近江：そうですね。音楽業界のなかでも、いろんな選択をみなさんされてますよね。

浅野：まさに、クリエイターさんが選択するような時代になったら、エージェントがもっと必要になってくると思うんですよ。ということは皆さんの活躍の場かな。

近江：はい。そうなると思います。夢はあります。

竹内：音楽でいうと、世界的には今、逆にエージェントがない方向が生まれてきてるじゃないですか？プラットフォームとクリエイターという直接の関係での動きが大きくなってきているので。

浅野：具体的に言うと？

竹内：うちがやっている映像に使う音楽をライセンスするというビジネスでは、クリエイターさんとかアーティストさんが直接自分の曲をプラットフォームに登録をして、利用者はそのプラットフォーム上で使いたい曲のライセンスを購入するという形が増えてきているんです。この場合、プラットフォームから直接クリエイターさんへ分配をするので、間にエージェントはないんですよ。

竹内：高達さんに質問をしてもいいですか？

オンラインサロンやってらっしゃるじゃないですか？あれは有料会員という形でやってらっしゃるんですか？

高達：そうですね。有料ですよ。

竹内：結構精力的にイベントをやられているのも、基本的には、そういう有料会員の方の会費が原資となって運営をしてらっしゃると。

高達：そうです。

竹内：なるほど。

高達：ホリエモンとかのサロンに比べると、まだまだ規模も小さいですが、サロンの中から今まで接点のなかった人たちが繋がったり、自主的な勉強会が開催されたり、クローズドなサービスですので、サロンの中だけしか共有されない業界の情報など、自分自身にとっても非常に大切な存在になっています。

竹内：それはとても興味深いなと思いますね。

(つづく)

【司会：高垣博】

一級知的財産管理技能士（コンテンツ／ブランド）
知的財産アナリスト（コンテンツ）

成蹊大学法学部政治学科卒業後、第一企画（株）入社。同社の（株）旭通信社との合併後、（株）アサツー ディ・ケイに引き続き勤務。入社以来、営業、メディア担当、タレントキャスティング、クリエイティブ・プロデューサーなどの職種を経て、2018年4月より、コンテンツ本部所属。

2019年1月、持株会社ADKホールディングス発足により、事業会社（株）ADKエモーションズ・コンテンツ事業本部にて現職。キャラクターの知財管理等に従事。

【インタビュー：浅野卓】

一級知的財産管理技能士（ブランド／特許／コンテンツ）
知的財産アナリスト（特許／コンテンツ）

アグリ創研（株）代表取締役社長、浅野国際特許事務所附属研究所副所長。専門は知財戦略、ブランド戦略、事業モデル構築。

農林水産省国立研究開発法人審議会専門委員、特許庁地域団体商標普及啓発事業外部委員・座長、6次産業化プランナー（中央）、東京都立大学大学院非常勤講師を現任。著書に『ビジュアル知的財産マネジメント』『実践知的財産法』など。

【座談会出席広報委員】

高垣博（委員長）

浅野卓（副委員長）

宮原有可

小鷲貴美子

荒樋千穂

高垣委員長から

技能士会の広報委員会は二年前から発足したんですけどもまだちょっと暗中模索の中で何も成果を出せておらず、これを初めての成果とすべく広報委員会一同頑張っていますので何卒ご協力のほどよろしくお祈いします。

技能士社長にインタビューしてみませんか？

広報委員募集中！