

情報通信審議会 情報通信政策部会

デジタル・コンテンツの流通の促進等に関する検討委員会 第30回 議事録

1 日時：平成19年12月27日（水）15：00～16：30

2 場所：総務省 第一特別会議室

3 出席者（敬称略）

（1）委員（専門委員含む）

村井 純（主査）、浅野 睦八、井川 泉、池田 朋之、石井 亮平、石橋 庸敏、岩浪 剛太、植井 理行、大山 永昭、華頂 尚隆、河村真紀子、岸上 順一、佐藤 信彦、椎名和夫、菅原 瑞夫、関 祥行、高橋 伸子、田胡 修一、田村 和人、長田 三紀、中村伊知哉、生野 秀年、堀 義貴（以上23名）

（2）オブザーバー

足立 康史（経済産業省）、川瀬 真（文化庁）、吉川 治宏（三井物産株式会社）、中村 秀治（株式会社三菱総合研究所）、長谷川 洋（株式会社テレビ朝日）、藤沢 秀一（日本放送協会）、元橋 圭哉（日本放送協会）、安江 憲介（株式会社三菱総合研究所）、山崎 博司（社団法人日本音楽事業者協会）

（3）事務局

小笠原情報通信政策局コンテンツ振興課長

（4）総務省

中田政策統括官、河内官房審議官、松井官房審議官、鈴木総合政策課長、吉田放送政策課長、吉田地上放送課長、武田衛星放送課長、藤島地域放送課長

【村井主査】 ただいまから情報通信審議会「デジタル・コンテンツの流通の促進等に関する検討委員会」の第30回会合を開催いたします。年末のお忙しいところお集まりいただきましてありがとうございます。

本日は、第四次答申で提言された新たなルールの実行に向けた作業の状況、及び、そうしたルールのエンフォースメントのあり方について意見交換を行うよう、準備させていただいております。

まず、技術検討ワーキングにおける「制度的エンフォースメントのあり方についての検討状況」について、11月20日の委員会では、制度的エンフォースメントの具体像を明確化する議論に着手するという共通認識を持っていただきましたが、本日、その後の検討状況、今後の進め方等について私からご報告をさせていただきます。

引き続きまして、コピー制御の新しいルール、いわゆるダビング10への移行に関して、

現在の作業の進捗状況について、関委員からご報告いただきます。

3番目に、新しいルールのエンフォースメントに関する議論の前提を委員の皆様におさらいしていただく意味で、現在の技術的エンフォースメントの仕組みと考え方について関委員から再度ご説明いただきます。

4番目は、他国の制度との比較の中、米国のブロードキャストフラグが議論に出てまいりますので、三菱総研の安江様から、米国におけるブロードキャストフラグ規則の制定経緯についてご説明していただきます。

5番目に、事務局から、これらのご報告や技術検討ワーキングでの議論に関連事項のご報告をいただきます。以上5点について説明終了後、まとめて質疑応答という形で進めさせていただきます。

それでは、資料の確認を事務局からお願いいたします。

【小笠原コンテンツ振興課長】 それでは、資料でございますが、資料1「技術検討ワーキングの検討状況について」、資料2「著作権保護のエンフォースメントについて」、これは関委員等のクレジットの資料でございます。それから、資料3「米国におけるブロードキャストフラグ規制の制定経緯について」、三菱総合研究所様の資料でございます。最後に参考と書いてある資料が1枚ついております。以上です。

【村井主査】 それでは、資料1、技術ワーキングの検討状況について、ご説明申し上げます。

第27回の委員会で技術ワーキングの進捗についてご報告した際は、制度的なエンフォースメントの具体像を技術検討ワーキンググループで検討を進めていくことになっておりました。その後本日まで3回の会合を開催し検討を進めております。その検討状況について、主な指摘、問題点をご紹介した後、今後の検討の視点についてご報告いたします。

1ページ目、「1 これまでの主な指摘」は第27回の委員会で議論をした際、委員の皆さんから、地上放送にスクランブルをかけている現在の仕組みに関して、いろいろなご指摘を受けた上での技術ワーキングでの議論をまとめたものです。後ほど関委員からご説明していただきますが、現在はスクランブルによる技術的な手段でエンフォースメントを行っております。

まず、資料の1ページ目の「『スクランブル』との関係」については、現在のような方法で地上波にスクランブルを行わないと仮定した場合に起こり得ることについて、共通認識を持って議論すべきではないかというご指摘がありました。

また、スクランブルを解除する機能の製作が必要だということが、「ルール違反」機器を製造する者にとって技術的なハードルになり、スクランブル解除の機能自体がルール違反の機器の製造や販売を抑制・抑止する一定の効果があるのではないかとご指摘もありました。

一方、スクランブルをかけず、ルール違反に「制度」で対応するという事になったとす

れば、製造における技術的なハードルが軽減されるわけですが、そのためにルール違反の機器製造への歯止めがきかなくなり、かなり多くの違法機器が出回る可能性があるのではないかとご指摘もあります。

技術的なハードルについての指摘に対して、制度でのエンフォースメントの具体像を明確にし、スクランブルを用いたエンフォースメントの長所・短所を明確にして議論しようとのご指摘がありました。

エンフォースメントにはいくつかの場合分け、機能の多様性がありますので、選択肢を整理した上で、制度を導入すべきかの判断を進めるべきだというご指摘があったと思います。

それから、コストの問題についても議論がなされました。ここで用いている「コスト」はいろいろな意味のコストです。具体的にはスクランブルを実施・継続している現在でも相当なコストが発生しているのではないかとということ。それから、制度でのエンフォースメントについては、ルール違反している機器を見つけ出して摘発していくことになりましたが、そこにも当然、コストが発生します。そうしたコストの比較についての議論を明確化することが重要な視点だとのご指摘がありました。

他に「スクランブル」との関係における指摘としては、制度で対応すべき「基幹放送」の範囲について明確な定義が必要であり、地上デジタルテレビ放送が対象であることは共通認識だと思いますが、それ以外にどんな分野が対象となり得るのかも、どこかの段階で議論しなければなりません。

制度的なエンフォースメントを議論するに当たっての具体的な指摘として、議論の前提にエンフォースメントの期待値を明確化すべきではないかとご指摘もありました。このご指摘は制度内で具体的にどのようなことを抑止したいのかを明確にすべきだということです。要するに、事前にルール違反の機器が出回ることを抑制・抑止したいのか、事後に対処することで足りるのか、あるいは両方求めるのかをはっきりさせていく議論が必要だというご指摘でした。

制度的なエンフォースメントの枠組みに関する一つの具体的な提案としては、ルール違反の機器が出回る前と出回った後を整理して検討する必要がある、「事前」に関しては、正当にルールを守ったものに関してどのような法的効果を与えるべきか、ルールを遵守している機器だということを量販店や視聴者・ユーザーがどのようにして知り得るのか等が議論となりました。

また、「事後」に関しては、誰のどのような行為をどのような手段で取り締まるかをはっきりしておくための議論が必要であり、もちろん、その際、正当にルールを守ったものに関しての対応法も議論としてありました。また、ルール違反機器が実際に販売され、流通した場合に、誰に対してどの部分の行為をどう規制するのかということを確認する必要があると

いうご指摘もありました。そして、ルールを守っていた者はいろいろな摘発等から対象外になるような工夫も必要だというご指摘もありました。

いずれにせよ、「事前」と「事後」に分けてそれぞれ検討し、どちらが有効か、両方必要なのか、そのバランスは何なのかという議論をすべきだというご指摘がありました。

一方、そういった事前規制を検討する必要はなく、対象機器の範囲と守るべき基準を明確化した上で、監視・取締りをしっかり行うべきだというご意見もありました。基準が簡単に明確なものであれば、そもそも事前規制は不要で、その基準を遵守して製造するというだけで足りるのではないかというご指摘でした。

それから、②の2ページ「『エンフォースメント』の対象となる『ルール』の内容」について、技術エンフォースメントで担保されているルールのすべてを制度で担保すべき対象とするのか、という議論がありました。現在、技術的エンフォースメントで担保されているルールはARIBによって細かく決まっております。その守備範囲すべてを制度的なエンフォースメントの中で担保すべき対象とするのか、またはその一部分だけでいいのかを明確にする必要があるというご指摘です。

それから、「2. 今後の検討の視点」ですが、全体的に言えば、制度的エンフォースメントの具体像を明らかにするべく、この委員会における前回の議論に沿って、議論を進めさせていただいております。

今後は、メリット・デメリットを総合的に見て制度的エンフォースメントの仕組みの明確化、その導入の可否について検討を進めて参ります。その中には、スクランブルの可否、スクランブルに対する総合的なコストの負担、それから、エンフォースメントのルール違反の事前抑止効果、それから、ルール違反に対する実効的な防衛効果、エンフォースメントの実現、維持に関するコストなどが含まれる必要があります。

それから、技術エンフォースメントで担保されているルールを制度で担保することの必要性について具体的な議論を進めるべきだという点ですが、その時には、米国のブロードキャストフラグ規制の制定時の経緯など、関係者の意見、規制の具体的な内容を参考にして議論を進めるべきであるというご指摘がありましたので、この後、安江オブザーバーからブロードキャストフラグ規制案に関する背景等のご説明をいただきます。米国でこの規制導入を決定した時の、放送事業者、消費者、メーカー等の関係者の意見についても報告をしていただきます。技術検討ワーキンググループでもご報告頂いた参考情報も踏まえて、さらに技術的な点から検討して参ります。

技術検討ワーキンググループでの議論については、その都度この委員会でご報告をさせていただきたいと考えております。私からの検討状況報告は以上です。

質疑は後でまとめて行わせていただきますので、次に関委員から、いわゆるダビング10

に関する技術ルールの検討の進捗と、現在の技術的エンフォースメントの仕組みの考え方についてご説明いただきます。

【関委員】 それでは、ダビング10に関する技術ルールの検討の進捗、それから、来年6月を目指している今後のスケジュール等についてお話しいたします。

まず、技術ルールの方は、D p aでTRの改定作業に入っております。第1次案はでき上がり、現在メーカーさんとのすり合わせに入っております、遅くとも1月末にはフィックスをする予定で進めております。

次に、現在来年6月を目指しているということで、まだ厳密な日付を言えないのが申し訳ございませんが、放送事業者側の送出装置の改修の時期が最も影響しますので、現在、改修する放送事業者と相談していますが、1月頃、改修が完了して実行に入れる時期を明確にしていきたいと思っています。

その後は、6月を目指して実際の改修が行われ、また、メーカーさんのほうでは機器の製造が行われていますが、近くなったら周知活動をやっていかななくてはならないと思っております、基本的にD p aを中心に進めていきたいということで検討に入っていますが、これに関してはメーカーさんと協力体制をとりながら、パンフレットなどいろいろな形での周知・広報を行っていききたいと思っております。

続いて、資料2として配られている「著作権保護のエンフォースメント」について、若干詳しくご説明いたします。今年3月の委員会でも一度ご説明をしておりますが、そのときのポイントは、「コピー9回、ムーブ1回」という形で情通審として答申が出たんですが、それはいわゆるCOG（copy one generation）という機能、ルールにかかわるところでございまして、それと、エンフォースメントしているB-CASとの関係が明確になっていないということもありましてご説明いたしました。なぜそういうレイヤーの違うことがコンテンツ保護という一つのルールの中で行われているのかについてご説明いたします。

1ページ、権利保護情報のエンフォースメントについて、なぜエンフォースメントするのかという理由が書かれています。権利保護情報を送信しても、受信側で権利保護情報の内容が守られるとは限らないと。放送コンテンツの確実な権利保護のためには、すべての放送用受信機が権利保護情報の内容に従うようにするとともに、VTRやハードディスクレコーダなど受信機に接続される外部接続機器へ権利保護情報が確実に継承されることも必要と。そのため、実効性あるものとするためには、受信機に権利保護情報を必ず遵守させるための方策、つまりエンフォースメントが必要であるということになっております。

3ページは、権利保護方式の動作ということで説明した図ですが、併せて4ページの図で若干細かくご説明したいと思います。

まず、放送局のほうからは、放送番組の権利保護情報を番組と多重化して送信します。こ

の情報を多重化して送信する信号、「伝送路暗号」と書かれておりますが、スクランブルが施されて放送されるということになります。

受信機で受信したときにはまだスクランブルが施されていますが、B-CASカードでスクランブルを解除するというのが右図に書かれております。このB-CASカードの果たす役割という観点から説明をいたしますと、まず受信機メーカーから、「この受信機はきちんと権利保護情報、ルールを守っています」ということでB-CAS社にカードの支給の依頼をします。そして、ルールが守られている受信機に対してB-CAS社からカードが支給され、そのカードが受信機に同梱されて視聴者のところで設置され、B-CASカードを入れるとスクランブルが解かれる、ということになっています。

よく限定受信、いわゆる有料受信との違いを聞かれるのですが、このカードは有料の場合は基本的には同梱されたカードにはまだ鍵が入っていないという状態になっています。契約すると、例えばWOWOWの場合、契約すると鍵が送られて、契約した人だけの受信機の中に入っているカードに鍵が書かれて、それでスクランブルが解かれるということになります。

一方、コンテンツ保護、権利保護のためのカードの場合は、あらかじめ鍵が内蔵されていますので、受信機がルールを守っている受信機であれば、そのカードが支給されればそれ以上の制限はなく、カードを入れるとスクランブルが解かれるということです。有料の契約をした人だけに鍵が書き込まれるという仕組みとは違うということで、そこがいわゆる限定受信とコンテンツ権利保護のためのエンフォースメントとして使っているB-CASとの機能の違いとなっています。ただし、カードは同じカードで動いています。

その後ですが、資料の4ページ、スクランブルが解除され、「デスクランブルTS」という放送の番組の内容が入ったものとなり、その後は受信機の中のHDDに蓄積・記録されたり、デジタル出力やリムーバブルメディアという形で外に出ていきます。

上に「Dpa認定」とありますが、デジタル出力で、例えばDTCFで記録すると、その後はちゃんとDTCFが認定しているルールを守った機器が接続されているということになります。それから、一番下にありますように、さらにリムーバブルメディアでいろんなメディア、今12種類になりましたか、ちゃんとルールを守っているということをDpaで認定したものについてはそのメディアごとの接続でできるようになっています。

真ん中、「ローカル暗号等」とあるところですが、いわゆる汎用バスで外に出る、または、内部にまたHDDのようなものを設けてそこに書き込むというときも、その先のところがDTCFやCPRMのようにきちんと守られていることが担保されていませので、その場合は出力したこの機器と1対1で対応するところでは解けないようなローカル暗号というものを施すということがルール化されています。

基本的な目的は、ルールを守ることであり、ルールを守るときにこの出力のところできち

んとルールを守っている機器が接続されるということがわかっているD T C Pやリムーバブルメディアの場合はそれに従った出力をしていますが、ルールが守られているかどうかかわからない場合はローカル暗号で出力しなさいということがルールになっているということでございます。全体をきちんとロバストネス（堅牢性）があるような形で実装するということが、ロバストネスルールということで受信機全体にかかってくるという構造になっております。そういうルールを守っている受信機に対してB-CASカードが契約によって支給されることでエンフォースメントがなされているということでございます。

【村井主査】 どうもありがとうございました。それでは、三菱総研の安江様から、ブロードキャストフラグに関する議論についてのご説明をお願いいたします。

【安江オブザーバー】 それでは、資料3に基づいてご説明したいと思います。1ページ目に、「ブロードキャストフラグの成立に至る経緯」を簡単にまとめてございます。

まず、FCCがブロードキャストフラグ規則を定める前の段階として、1996年、97年と言われておりますけれども、CPTWGという民間の団体が設立されまして、コピー保護問題全般について技術的な面から産業横断的に議論する場が設けられたということで、家電メーカー、ITベンダー、映画会社、ケーブル技術関連の団体などが参加しています。

その後、デジタルテレビ放送に関するコピー保護ということで焦点を絞った検討の場ができて、これがBPDGというもので、2001年、CPTWGの賛助を得て設立されたという形になっていて、同じように家電メーカー、ITベンダー、映画会社、ケーブル、放送事業者といったところから代表者が70～80名参加しているという形になっています。

そして、2002年、このBPDGにおいてデジタルテレビ放送番組の不正な利用を防ぐためにブロードキャストフラグ、これはATSCで定めたものですが、を使用することについて合意ができたということで、技術的な方法としてこのATSCフラグ、ブロードキャストフラグというものをを用いて、デジタルテレビ放送番組の不正な利用、コピーや再配信を防ぐという合意ができたということになっております。

ここまで民間の動きがありまして、ただし、この合意は技術規格の内容についてで、それを実際どういう形で利用するか、実装していくかという面については合意に至っていないところですが、こういった状況を踏まえて、FCCが2002年8月9日、ブロードキャストフラグに関する提案を出し、意見を募っています。

その意見募集の結果を踏まえて、FCCが決定を下したのが2003年11月4日なんですけれども、「Report and Order」という形でブロードキャストフラグに関する規則を定めています。そして、その規則の中では2005年7月1日までに、対象となる機器、地上デジタルテレビ放送を受信できる機器はブロードキャストフラグに対応することとされたということになっています。

ただ、これに対して、その後反対意見等も出て訴訟になりまして、2005年5月に連邦控訴裁判所においてブロードキャストフラグに関するFCC規則が無効とされておりまして、現在まだ無効のままです。

無効とされた理由ですけれども、この時点で、FCCが、法制上、ブロードキャストフラグに関する規則というものを定める行政権限を持っていない、こういう規則を定める立場にないということで、規則自体が無効とされたということでございます。

現在、2006年以降ですけれども、議会で上院、下院両方において、委員会においてFCCのブロードキャストフラグについて規則制定権限を付与するという条項を盛り込む形の法案を審議しておりますけれども、中間選挙等を挟んだこともあって、現在まだ審議中ということ結論が出ていないということになっています。

では本日の本題である、ブロードキャストフラグに関するFCCの提案とその決定の内容についてご説明したいと思います。2ページに、FCCがこういう提案をした背景について簡単にまとめてございます。

放送のデジタル化、アメリカの場合は98年から始まっていますけれども、デジタル化の移行プロセスにおける最大の障壁は、デジタル放送においてコピー保護の仕組みがないことである、というのがFCCの認識としてまずありまして、適切な保護手段が講じられていない場合には、デジタルメディアにおいてはアナログメディアと異なり著作権法が禁じる高品質のコピーの作成や配信が可能のため海賊行為が行われているという認識につながっています。

それから、それを踏まえて、コンテンツプロバイダはデジタルメディアの不正なコピーと再配信を防ぐ仕組みがない場合には、高品質なテレビ番組をデジタルで放送することを許可しないと宣言していると。これはFCCに対して送られた書簡等もあります。その結果としては、消費者もデジタル放送受信機の購入を躊躇するという一方で、消費者にも影響、不利益が出てくるんじゃないかという問題意識がございます。

そういう問題認識に対して、状況認識としては、民間でBPDGにおいて技術的な合意がなされているけれども、その実際の利用、運用、実装についてはまだ合意に至っていないということで、こうしたコピー保護について実際にできる状況ではないというのがあります。

そういうことを踏まえて、FCCはデジタルテレビ放送を対象としたコピー保護に関する規制や制度が必要か否かということで広く意見を求めたということに至ったと述べています。

どういう意見を求めたかを簡単に整理したのが3ページになりますけれども、「FCCによる意見募集の項目の概略」とあり、まず最初にこの規則自体が必要かどうかということ、コピー保護が不十分であることを理由として高品質なテレビ番組が放送されないということがあるのかどうかということをもとに問うています。



2点目には、実際そういったものが必要な場合はどういう方式がいいのかということで、A T S Cフラグが民間で合意されているけれども、それがいいのか、あるいは、ほかにもっといいものがあるのかといったことを問うています。

3点目、送信側と受信側に対してどういう影響があるかということで、それを踏まえて放送事業者やコンテンツプロバイダに対してA T S Cフラグ等のマークを埋め込むことを求める、強制する制度が必要かということ、それから、受信機に対して同じようにそうしたマークを認識して保護を実施することを強制するべきか、それから、受信機以外、P Cとかそういったものも対象に含むべきかと、その際にどういう影響が消費者に出てくるのかということ、それから、個々のコピー保護技術に関する認証プロセスや認証主体はどうあるべきか、こういったことを問うています。

4つ目のポイントとしては、新規の技術開発に対してブロードキャストフラグが今後影響を与えることがあるのか、制約するのかということ、それから、ブロードキャストフラグによって家電機器のコストに影響があるのかどうかといったことを問うています。

これに対する主な関係者の意見を次の4ページ、5ページにまとめてありますけれども、主要な関係者ということで、放送事業者、権利者団体、機器メーカー、消費者団体という4つに便宜上分けています。放送事業者としては大きく2つのポイントがございまして、1つはデジタル放送のコンテンツについて何らかの保護機構がない場合は、高品質コンテンツは有料サービスで提供することになるだろうという見解を述べています。それから、公共的な番組やニュースにおいてもフラグの利用は禁止されるべきではないという意見も出ています。特に地方局が制作するニュース番組には経済的にも固有の価値があつて、地方局にもニュース番組を保護する権利が与えられるべきであると。そうでないと、すぐれたニュース番組の制作が促進されないといった意見が出ています。

それから、権利者団体、これは映画産業ですけれども、まず1点目としましては、やはり同じようにデジタル放送コンテンツについて何らかの保護機構がない場合には、高品質なコンテンツは有料サービスで提供することになるだろうと。それから、画像圧縮効率、それから、保存能力、ハードディスクの容量とか、ブロードバンド速度が今の傾向で今後も向上した場合、この意見は2003年時点ですけれども、数年後にはH D T Vで放送される映画を視聴するよりも短い時間でダウンロードが可能になるだろうということを述べています。

3点目ですけれども、方式としてはA T S Cフラグシステムの導入を強くすると。これは控え目だが効果的なコンテンツ保護の仕組みであつて、デジタルテレビ放送コンテンツが無差別に再送信されないためのスピードバンプとしての役割を果たすとなっています。

「スピードバンプ」とは何かということなんですけれども、下にちょっと写真を引用してありますが、道路にコブを設けまして、通れるんだけれども、高速で通過すると衝撃があつ

たり、自動車に影響があったりするものです。これによって、多くの人はここでスピードを落とすだろうということで、ゲートをつくって通す・通さないということをやるとも緩いけれども一定の効果がある、というような例えをしています。

4点目、デジタルテレビの受信機能を持つすべてのPC、IT機器についてもフラグに反応するようにすべきであるということを述べています。

5点目、暗号化技術については、たとえ暗号標準が短期間で開発されたとしても、数年ぐらいかかる可能性もあるんじゃないかという懸念も示していて、仮に短期間で開発されたとしても、その実行のためのコスト負担にも疑問が残るということで、誰が負担するのかということも主張しています。

これに対して、機器メーカー団体としては、ニュースや公共的な番組についてはフラグの利用を禁止すべきであるということを述べています。それから、家電製品に対してフラグ応答の義務づけというものは著作権法といいますか、デジタルミレニアム著作権法の規定に反しているということで、FCCがこういうことを定める権限はないんじゃないかということも述べています。

それから、消費者団体の主張ですけれども、まず1点目は、先ほどのMPAAの主張とは逆に、デジタル放送番組が無差別に再配信されるという脅威は誇張されたものであって、現行のブロードバンドの能力の制約から、近い将来ということでは、高画質のデジタル・コンテンツがインターネット上で広範囲に再配信されることはない。あるいは、画像圧縮やブロードバンドの速度にはハードウェア的に限界があるというような意見を述べています。

それから、もう一点のポイントとしては、オープンソースのソフトのイノベーションのためには、ソフトウェアによる復調、暗号の解除といったものについては義務化のルール適用除外とすることを求めるということを述べています。

このような意見を踏まえてFCCがどういう結論を下したかということが最後のページにあります。決定においてFCCは、まずこの一連の手続、FCCによる提案と決定の手続の目的について改めて述べています。

まず、1つは、デジタル時代における電波による放送を促進していくことと、デジタル移行を進めていくということ。それから、そこにおいて引き続き高付加価値なコンテンツが公共の電波を通じて公衆に提供されること、これが今回のこのブロードキャストフラグに関する検討と決定における中心テーマだと述べています。そして検討の結果として、FCCは以下のような結論を得たと述べています。

まず、1点目、デジタルテレビ放送において何らかのコンテンツ保護の仕組みが導入されない場合、大規模で無差別な再配信の脅威があるということで、コンテンツオーナーは放送に対する高品質な番組の提供を躊躇するという結論に至ったとFCCは述べています。

その上で、2点目、高品質なコンテンツが高範囲かつ無差別に再配信されるという脅威は、今2003年段階で目前に迫っているわけではないけれども、地上テレビ放送の存続に潜在的に悪影響を及ぼす可能性があるということで、こういったことを未然に防止するためには先手を打つ行動が求められているということで、何らかの対策をとる必要があると述べています。

3点目として、それではそうしたことをやるためにどういう方式が必要かということですが、現時点において利用可能な仕組みのうち、ATSCフラグを用いた規制が消費者の利便性を損なうことなく、かつ、無差別な再配信が行われたいという合理的な保証をコンテンツオーナーに与えるものと考えられると述べています。再配信を制御することを目的として、現在BPDGで合意されているATSCフラグの利用を採択し、受信機、復調器を組み込んだ製品がATSCフラグに反応してコピー保護が実施するように、コンプライアンスルール及びロバストネスルールを定めるということを決定しています。

この検討の中で、ATSCフラグと併せて検討された方式というのは3つあるんですけれども、1つはATSCフラグ、ブロードキャストフラグです。2番目は放送源での暗号化ということになります。3点目がそれ以外の技術ということで、具体的には透かし技術とかそういうものが想定されていますが、特に暗号化技術、透かし技術はまだ技術的に十分成熟していないので時期尚早と結論づけられています。また、暗号化について、FCCはこの検討の中で次のように位置づけています。

まず、一般的に暗号化技術によって強固なセキュリティを確保できるということは期待できるけれども、暗号化技術の導入には、公式な決定ということも含めて、費用及び時間を要することから、FCCとして、デジタルテレビ放送のコンテンツ保護システムとしてはATSCフラグのほうが望ましいとの結論に至ったと。提出された意見等を考慮すると、暗号化の技術は消費者が負担すると想定されるコストとのバランスにおいて、暗号化によって得られるセキュリティ面における便益のほうが消費者の負担コストを上回る十分な証拠がないということで、費用対効果という面からも優位ではないと述べています。

以上が、現在はルールが無効化されていますけれども、FCCが検討して定めたブロードキャストフラグに関する一連の内容ということになります。以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。

【関委員】 1つよろしいでしょうか。

【村井主査】 どうぞ。

【関委員】 先ほどご説明しました資料2の、4枚目の最後のところですが、そういう技術的な仕組みをB-CASカード支給契約という形で担保しているという部分もありますので、このルールを遵守していない受信機が出てくることに対する懸念というのはやっぱりあります。

そういう意味でも、制度的なエンフォースメントを検討していくことが必要なのではと思っております。

【村井主査】 ありがとうございます。この資料は藤沢さんもご連名ですが、何かございますか。

【藤沢オブザーバー】 では、若干補足も含めてお話しさせていただきたいと思います。見える人と見えない人を区分けするためのB-CASカードの使い方というのが、有料放送であります。一方、エンフォース、コンテンツ保護のためのB-CASカードの使い方というのは、先ほど関委員からのご説明にあったように、そうではなくて、B-CASカードを挿入さえすればすべての地上デジタル放送を皆さんがごらんになれるようにすると。

それでは、何でエンフォースメント、強制力と言うかという、これは、視聴者の方々に見える人、見えない人をつくるためではなく、ちゃんとした受信機をつくる人に対してだけB-CASカードを支給するという仕組みのためにこういうものが存在するんだということです。B-CASカードというのは地上デジタル放送にとってみると、見えるようにするための一つの部品であるという認識でいただければと思います。

そういう認識のもとで、私どものほうでは技術的なエンフォースメントというのは引き続き、とはいっても、いろいろと問題もあることも認識していますので、改善も含めて今後継続して運用していく必要があると考えております。

ただ、制度的エンフォースメントについては、今後コストや効果を検討しまして、最終的に技術的なエンフォースメントと比較をするためにも、検討していく意義はあると認識しています。以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。では、もう一つの参考資料ということで事務局から説明をお願いします。

【小笠原コンテンツ振興課長】 関様と藤沢様のご報告では、今は民間ベースでお決めになっているこの権利保護規定と、これに関する遵守を現在はB-CASカード支給契約ということでエンフォースメントをしている、民民の工夫の中でやっておられるとのことでした。ただ、そういった権利保護規定という民民の工夫に必ずしも沿わないようなことについての懸念も、制度的なエンフォースメントを議論する際の一つの要因である、というようなご趣旨のご発言がございました。

そういったことも含めて、技術ワーキングでご検討いただいているわけですが、今のような技術的な問題意識に基づきまして、事務局も可能な範囲で情報を調べてワーキングのほうに情報をご提供しているわけですが、今回ご紹介するのは、そういった意味で技術ワーキングの議論にご提供している情報の一つで、関様や藤沢様からご指摘のあった関心事項に沿ったものの一つとして、事務局がインターネット上や雑誌等で公開されている情報、あるいは、審議会の構成員の方々からいろいろヒアリングをさせていただいている、

そういった情報の中からまとめさせていただいた情報です。この参考資料を作成したのは事務局でございますが、もとになっている情報は公開された情報、ないしは、私どもでヒアリングをさせていただいた情報であります。

位置づけとしてはこういった情報を踏まえて今技術ワーキングの中で制度的なエンフォースメントのあり方ということをご議論いただいているということでございます。

それで、我々が調べた範囲でございますけれども、資料に横の楕円形に近いような機器がかいてありますが、文字で補足してあるような機能を持った機器が今年の10月あたりから販売されているといった情報が公開されております。

どのような機能を持った機器かということについては、地上デジタル放送波を入力する入力口を持っている、それから、B-CASカードを読み取るためのスロットを持っている、それから、パソコンと接続可能、USBという汎用的ないわゆる出力口も持っているといったもののようにございます。

それでは、こういったものについて、地上デジタル放送をこういった口から入力し、それからB-CASカードを挿入して、パソコンとこのUSBで接続した場合にどういった働きをするかということについては、いろいろな情報を総合しますと、まず、地上デジタル放送波が入力されてきた場合、それをまずチューナーで受け取り、それをいわゆるTSという形にほどく、それから、いわゆるMPEG2 TSフォーマットのファイルの形になったものと、B-CASカードから読み取った地上波のスクランブルに関する鍵の情報をあわせて、このUSBでパソコンに出力している。そういった機能を持っているようであるということです。その際、この機器からパソコンに対して出力される場合には、特にローカルの暗号を施さずに出力しているのではないかとということであります。

そして、「家庭内のB-CASカード流用」という若干不正確な表現を用いて恐縮ですが、ここについてはインターネット上公開されている情報によりますと、いわゆるB-CASカードについては別途入手してはどうかといったようなことが製品販売の情報が書かれているところに記載されているという指摘もございました。

そういった機器から送られてきたものをパソコンがUSB経由で受け取りますと、それを改めて同梱されてきているこのソフトウェアによって読み取って視聴可能なものとするという仕組みであるらしいということでもあります。

ローカル暗号を特に施さずに出力しているという点については、先ほど紹介のあった民民の権利保護のルールには必ずしも従っていないのではないかと考えられるといった指摘も得られているところでございます。

簡単ですが、あくまでも技術ワーキングでの検討の際に用いていただいている情報の一つとしてご紹介をいたしました。以上でございます。

【村井主査】 ありがとうございます。それでは議論に移りたいと思いますが、最初は私から指名させていただきたいと思います。河村委員、お願いいたします。

【河村委員】 最後にご紹介いただいたところが衝撃的で、技術的なこととして関さんにお伺いしたいのですが。以前、B-CASによるスクランブルの仕組みを破ることは大変難しいと。アナログ出力、ハイビジョンじゃないものは既に破られているが、ハイビジョン画質の出力は破られていないし、破られるはずがない、と聞いたことがあるんですが、この仕組みをよく見てみると、カードは同一のものが消費者に配られる、ちゃんとした機器にはついてくるわけで、それを取り外してこのどこかのだれかがつくった機器に入れる、その読み取るところさえつくれるならば非常に簡単にできるものだと素人目には見えるんですけども、これは予想外の大変困難なものが破られてつくられたということなののでしょうか。

【関委員】 暗号を解く、デスクランブルするという観点からは技術的に何かを破っているということはありません。正規なデスクランブルをしているものです。

【河村委員】 暗号を破っているかどうかとか、B-CASカードの中を解いた、解かないとかいうことを申し上げているのではなく、仕組みとして破られたということについてうかがいたいのですが。コピーワンスのルールにのっとらない機器が簡単につくれるはずがない、反応しない機械をつくることは大変難しいとおっしゃっていたように記憶していたんですけども、実はとても簡単にできてしまうことだったのでしょか。あるいは、高い技術の必要な難しいことだったので予想外につくられてしまったということなののでしょうか。

【村井主査】 私からお答えしてよろしいでしょうか。B-CASカードが技術的エンフォースメントとして働くためのメカニズムとして、まず、デジタル受信機は、権利保護の機能を搭載していると申告した後、B-CAS社がカードを受信機メーカーに支給するという仕組みができており、加えて、B-CASカードを使う際は、このカードは権利保護機能を搭載しているデジタル受信機で使うという約束が守られることによって、このメカニズム全体の構造が担保されていることとなります。関委員が、暗号が破られているということとは違うとお答えになりましたが、この技術的エンフォースメントが機能する仕組みの中でスクランブルがかかった映像コンテンツがB-CASカードによって復号されて暗号が解かれて、その次に受信機などに送られても権利保護のルールが守られているということを含めてB-CASカードが支給される仕組みになっています。

従いまして、事務局に作成していただいた参考資料の中で、「B-CASカードを流用する」とありましたが、私たちがB-CASカードを使うときには、このカードは同梱された受信機で使うという約束をして使っているわけですから、他の機械に使うというのは問題で、B-CASカードが受信機に入れば、今の正規の受信機のモデルでは受信したコンテンツを外に出すときには暗号化を施さなくてはならないと事務局資料の4ページの右側の部分にあり

ますから、暗号化を行わないという行為にはどう対処するのが課題である、というご説明でした。

技術的検討ワーキングではB-CASカードによるエンフォースメントの仕組み全体の構造を含めて、制度的エンフォースメントと技術的エンフォースメントの関係がどうなるかを議論していることを引き続き委員会の場でご報告させていただきたいということです。

【河村委員】 もう一点、今のお答えに関連して。「このカードはその機械以外には使わないでね」というルールを守らない人がいることは十分考えられるわけで、カードを別の機械に入れるならば、わりと簡単にルールは破られてしまうものであったということなんでしょうか。

スクランブルをかけB-CASを使う仕組みを使えば、ハードルが高くなってルール違反の機器が出回らないというような文書もありますが、でも、それが、「このカードはその機械以外には使わないでね」というお約束が守られることだけを頼りにできているのだとしたら、これにかけられた膨大なコストは一体何なのでしょう。

【村井主査】 今、河村さんがおっしゃられたことは全部技術検討ワーキングでの検討課題です。

B-CASにかかっているコストの問題や、制度的エンフォースメントのもとで、約束を守っていないものを摘発する場合のコストは誰がどう負担するのかということなど全部含めて、検討課題としてきちんと捉えている、というのが私の最初の技術検討ワーキングの報告でお伝えしたかったことです。今後また検討状況をご報告できると思っています。

では、高橋さん。

【高橋委員】 河村さんとほとんど同じ意見ですけど、今まで、放送波にスクランブルを施す方式、現在のB-CASはかなり万全で破られないとうかがっていた。NHKの受信料に関する研究会にも出ているんですけども、衛星放送のスクランブルをどうするという話のときに、B-CASについての質問に対して、破られないと言われたんですね。

でも、今回の資料を見てしまうと、そもそも絶対ということはなかったのだろうと思います。書店でもいろいろな雑誌を見たんですが、コピーワンスを破るための方策を皆さんが競い合っているようなものもあり、当然ながらこういうものは出てくるんだろうなと思っていて、やっぱり出ましたねという感じでございます。

すると、やはりB-CASを使ってスクランブルを解除する方法というのは、秘密性がそんなに高いものではなくて、もしかしたら公開されているのではないかという疑問をもったんですけども、そののころを教えてくださいたいというのが1点です。

それから、そもそもこのB-CAS、コストの問題などもろもろあるんですけども、民間ベースで民衆の工夫の中でおつくりになったということですが、それを出している会社のホームページを見ると、放送事業者の方と家電メーカーの方が主要株主であるということなどはわかるんですけども、非公開企業なので経営状況など中身が全くわかりません。

全国民が今後見ることになる地上デジタル放送にこれが使われるということはどういうことなのか、一般消費者として皆さんが疑問を持たれるのではないかと思いますので、この場でもしっかり議論していく必要があると思っています。

それから、今回破られたから今後破られないものをつくりましようとなった場合に、B-CASカードのバージョンアップや交換をするのか、またここで大きな費用が発生して、破られるたびにそういうことに使われるコストもまた膨大なものになっていくと思いますので、その辺も含めて技術ワーキングのほうで議論していただきたいと思います。

【村井主査】 ありがとうございます。それでは、長田委員。

【長田委員】 正直な感想としましては、B-CASカードというのは何千枚もみんながカードを持っているので、鍵はみんなの手の中、ということがよくわかるなと思いました。

鍵そのものをみんなが持っていてしまっているわけだから、この委員会が始まった最初のころに私が質問させていただいたとき皆さんにお答えいただいていた、スクランブルをかけてB-CASカードがあってきちんとエンフォースメントできている、というのは、やっぱり違ったんだなと。鍵をみんなが家に何枚も持っている状況になること自体が、やはり限度があるんだろうなと思いました。

【村井主査】 どうぞ、岩浪委員。

【岩浪委員】 まず、このB-CASカードが利用者のレベルで破られるか破られないかという話と、機器が製造できるかどうかという話を分けて考えていただきたいと思います。

一般的に、コピープロテクションが破られるというのは、いわゆる利用者レベル、例えばDVDが破られたのはそういうレベルでのお話だと思うんですけど、そういう意味では、このB-CASカードは、相当チャレンジされていますけど、破られてないと現時点でも言えると思うんですね。つまり例えば市販されているような機械を前にしてどうやって破ろうかという、よくあるハッキング行為に関しては、まだ破られてないと思うんですけども、ただ、機械をつくれるかつけれないかというレベルではちょっと話が違っていると思うんですね。簡単かどうかということは一概に答えづらいんですけども、たぶん例えばパソコンの周辺機器をつくれるメーカーさんとか、あるいは、放送機器、受信機をつくることのできるメーカーさんがある程度頑張ればつくれるんだと思います。

その2段階があるのであって、決して今までの話がうそだったということではないと思います。ただ、こういうのがもう現に登場しているのですから、機器製造のレベルにおいてはもう登場し得る状況だということなんではないかなと思います。

【大山主査代理】 私もあまりこの件には関係してなかったのですが、社会保障カードを検討している関係で勘違いされると困ると思うので発言します。カード自体の安全性はかなりしっかりしています。問題はカードのところではなく、それ以外のところ、出力のところとさっ



きから繰り返し言っているところです。通常のやり方は、機器とカードとの間、すなわち相互に相手確認をしますが、今回の件はこの確認をしていないので、カードを抜いて他の機器に差せるようになっていたと思われます。そこまで想定していなかったのかどうかはわかりませんが、カードの中身を破られて云々ではないということだけはご理解いただきたいと思います。

【長田委員】 確認ですけど、つまりこういう機械さえできれば、全員が合い鍵を持っているみたいなことですか、違いますか？

【大山主査代理】 普通はこういうスクランブルの解除の場合、鍵はカードの中に書いて、読み出せなくします。カードの中のコンピュータがその鍵を使って計算するようになっています。そのまま読み出すなら、普通のメモリーカードで、ICカードではありません。鍵を書き込んでおいて、正当な人が読めるようする使い方もあります。医療用のICカードなどで、かつては、血液型やアレルギー等の情報を記録しておいて、必要なときにお医者さんが読めるようにというので、読み出せるようにしていました。その場合には、読める人が正当かどうかを確認するような仕掛けをもう一個つくりますが、普通の暗号に使っているカードは必ず鍵はあるけど読み出せなくなっていて、中のコンピュータがそのかぎを使って計算します。

無理に読もうとするとチップごと壊れるようになっています。なので、鍵の安全性は大丈夫です。今の電子パスポートも認証用の鍵が入っています。クレジットカードもそうです。ですから、鍵を記録しても大丈夫であると思います。

【関委員】 今おっしゃった範囲では全くそのとおりです。中に入っている鍵はそのまま読み出すことはできません。しかも、非常にロバストネスが弱くできていますので、何かやろうとしたら、そのカードそのものが壊れてしまう仕組みになっています。

【長田委員】 使えないという意味ですか。

【関委員】 その鍵を取り出す機能は全部このB-CASカードが持っていますので、その正規なB-CASカードを使ってしまっているということですね。

【長田委員】 だから、正規なB-CASカードを使えばできちゃうという意味ですね。だから、やっぱりみんなが鍵を持っているという意味ですよ。

【高橋委員】 お伺いしたいのは、目的以外には使わないでねと言われても使ってしまって、それがいわゆる海賊版をつくらうということではなくて、一般の方々が私的利用の範囲内でいろんなことをしたいから、今では不便だからとこれを使って解除したときには、この人は違法で捕まるとかいうことになるのか、そういうような法律をつくらなきゃいけない状況なのか、そのあたりも検討する必要があるんじゃないでしょうか。

【大山主査代理】 B-CASカードの所有権はどこにあるのですか？

【関委員】 B-CAS社です。

【大山主査代理】 とすれば、不正利用の場合は没収できますよね。制度的には可能なのではないですか。ただ、不正行為をやっているかどうか分からないということですか。

【村井主査】 よろしいでしょうか。それでは椎名委員。

【椎名委員】 僕の知っている限りだから違っているかもしれないですけど、B-CASカードはきちっと振る舞いをする機械に対して鍵を支給しますという約束がある。きちっと振る舞いをする機械に対してB-CASが発行される。しかしながら、B-CASは鍵で、そのロットが鍵穴だとすると、鍵穴の作り方は公開されているわけですよ。要するに、きちっと振る舞わない機械についても鍵穴はつくれるわけですよ。

そうすると、本物の鍵をみんな持っているわけで、鍵穴は偽物なんだけど、その鍵を読むところはオープンにされているので、そのまま差せばOKになっちゃうというのが正しいんじゃないかと思うんですけどね。

それで、そのB-CASのエンフォースメントについて、スクランブルを外すことを権利者が承知するわけがないと言われているらしいんですけども、コピーワンスのときと同様に、スクランブルに関して我々が関与していたわけではございません。

また、今回のコピーワンスの緩和に当たって我々は汗もかき努力もしたわけですけど、それをあざ笑うようなこういう機械がもう出てきているわけですよ。そういう実態に照らせば、現状のスクランブルのエンフォースメントとしての役割というのはもう既に失われてしまっているものと考えざるを得ない。また、そんな役に立たないものに対して関係者に一定の費用負担を強いるというのはおかしい話なんじゃないかと。権利者が口を挟むことではないんですが、この際スクランブルは解除する方向で話をしていけばいいのではないかと思います。また、一方で、本委員会における成果であるダビング10のルールを守る方法については、放送事業者さん、メーカーさん、行政の責任において、制度的なエンフォースメントについて真摯な議論をしていただく必要があると思っています。

それから、ダビング10に関する進捗状況についてご説明いただいたんですが、この問題についてはかねてから指摘させていただいておりますとおり、今回のコピーワンスの緩和の前提条件としてクリエイターへの対価の還元が言われ、また、第四次中間答申にも書かれているところなんですけど、一方で、補償金制度を議論する文化庁の私的録音録画小委員会の場において、J E I T Aさんは、権利者の不利益が発生しないので対価の還元は必要ないとおっしゃっています。このことが非常に大きなネックとなっているわけです。

この問題は、政府が公式に出した紙に書かれていることについて、その答申に参加していた者がその責任をどう果たすのかというだけの問題であって、考え方の違いというような問題ではないと考えています。D p aの改定の発効が6月と伺っておりますが、ダビング10の実施についてはあくまでもこの問題が解決されるまで凍結されるべきものであると考えて

います。

補償金に関する問題は歴史も長く、それなりの複雑さを持っているということも間違いのない事実ですが、一方で、今回のコピーワンスの緩和を契機として、そうした長い間の不幸なコンフリクトを解消して、ポジティブな互惠関係へと転換していくための最大のチャンスでもあると受けとめています。その意味で、関係者の方々のなお一層のご努力をお願いしたいと思えます。以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。堀委員、お願いいたします。

【堀委員】 我々エンターテインメントの事業者はスクランブルを導入する場にいなかったものですから、そもそもこの話に参加するというのはちょっと違和感があるんですけども、一つ消費者の皆さんにも誤解していただきたくないのは、前回の会議だったか、スクランブルをかけて権利者の権利を守るために高いお金を払わされている、というような意見があったんですけども、権利者がスクランブルで権利保護をしてくださいとお願いしたことは一回もないんですね。

そもそも技術的な方法でコンテンツの権利が守れるとは思っていないんですね。現実、YouTubeやニコニコ動画など、日々アップロードされていて、それを技術的に解決してくれというのは現実的に無理なんですね。あとは勝手に自分たちで追っかけていって削除を求めなきゃいけないと。これをやるためだけに何億円もかかってしまう。

我々の業界は零細の業者が多いので、見て見ぬふりするしかない。ですから、コンテンツの価値が知らない間にどんどん低くなって行って、事業者がかける負担がどんどん増えていると。

ですから、実際にはコピー商品のほうが問題であって、機器の問題ではないと思っているんですね。する人間とそれを売ったり頒布したりする人間が悪いと。だから、この制度がない限りはもう泣き寝入りをするしかない。

コンテンツ大国実現ということはダビング10も、無反応機器に対する対策も大事だと思いますけれども、実際に出回ったコピー商品のほうが実は大問題なんだと。日本はアップロードに関してはおそらく世界一のコピー天国だと思います。

ですから、この問題もデジタルであろうがアナログであろうが、デジタルだからコピーの制限をしているわけではなくて、違法にコピーをして販売、頒布、購入することに対する罰則を強めてもらった上に、機器のことは機器のメーカーさんなり消費者の方という、ユーザーの利便性ということで解決されればいいことだと思います。

なので、我々としてはスクランブルの解除について反対をするでも賛成をするでもないので、この委員会で一応権利者サイドとしては聞きおいたことにはなっておりますが、ダビング10というものが何となくあり、それは一応制限つきであるというルールだと理解してお

りますので、ルールは守ってもらわなきゃ困ると。ですから、無反応機器でコピーが乱造されるということは、このルールを完全に逸脱しているんですから、ルールを守らない者は取り締まって当たり前の話で、法律であろうがなかろうが、スクランブルがかかっていようがかかっていまいが、すべてはルールに従ってやってもらわないと困ると。それが我々エンターテインメント事業者の願いでもあります。

きょうの議論は無反応機器だけに終始しているようですが、我々はコンテンツ大国を実現しようとしているので、ルールを守らない機器に話が集中し過ぎていて、そのコピーという行為に対してルールを遵守してもらおうという本来クリエイターやコンテンツへのリスペクトということに関してのお話もぜひどこかの機会ではしていただきたいなと思っています。

【村井主査】 ありがとうございます。それでは藤沢さん、お願いします。

【藤沢オブザーバー】 コンテンツに対するリスペクトというのは当然この場にいらっしゃる皆さん共通の意見だと思います。それを実現するためにいろんな段階の対処をしていかなくてはいけないうらうと。きょう議論しているエンフォースメントというのはその一つだと思うんですね。そのエンフォースメントの先には、コピーワンジェネレーションがあったり、ダビング10がある、そういうレイヤー構造になっていると思うんです。ですから、エンフォースメントは必要だということは多分共通理解で、それを今はスクランブルでやっていて、それが制度的エンフォースメントでできるかどうかということこれから議論するということだと思います。ですから、制度的エンフォースメントができ上がって、段階を経て最終的にちゃんとコンテンツ・リスペクトの世界が構築できるかということが重要であって、スクランブルはけしからんとかいう議論の前に、エンフォースメントをいかにして構築していくかということこれから議論させていただきたいと思います。以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。それでは、長谷川さん、お願いします。

【長谷川オブザーバー】 先ほどFCCのブロードキャストフラグの説明にもありましたが、引き続き高付加価値なコンテンツが公共の電波を通じて公衆に提供されることが目的となっていますけれども、我が国でも同じように、デジタル放送が始まって以降、これまでどおり良質なコンテンツを安価に提供するというところをどうしたらいいかということでエンフォースメントが必要だったということです。

デジタルが始まった4年前に、エンフォースメントのために我々が取り得る手段として選択できたのが技術的エンフォースメントでした。先ほど長田委員からご指摘のあった浮遊カード問題はその当時からある程度認識はしていましたが、コストについても、カード枚数が増えれば莫大な費用を負担しなければいけないという問題もありました。それを改良していくという手段も取りました。もちろん制度的なものでこれができるということも考えております。ただ、その時点ではこれしか取り得る手段がなかったということでB-CASが導

入されたという経緯があります。

この第四次答申によりやく制度的なエンフォースメントの検討の必要性ということが盛り込まれ、数年前にはなかった検討がようやく始まるのかということで我々としては道が開かれたという思いであります。

今技術エンフォースメントでやっていることを制度で担保できるのかということについては議論をしなければいけないでしょう。当然併用ということもありますし、もしかしたらやはりこれは不可能だということもあるのでしょうかけれども、やはりもう検討に入るときが来ているのかなという印象です。

それから、コピーワンスの緩和に関して、第四次中間答申でコンテンツをリスペクトする、適切に保護する、その対価が還元されるということが前提になっていると書かれております。我々放送事業者もこの6月に向けて粛々と作業をしております。これは各関係者がここで合意をしたことでありますので、皆で真摯に取り組んでいくべきだと考えております。

【村井主査】 ありがとうございます。田胡委員、お願いいたします。

【田胡委員】 メーカーというのは基本的にエンフォースされるほうなので非常に立場的には難しいのですが、いずれにしてもエンフォースメントの枠組み、ここでいう期待値をまずはっきりさせることが大事じゃないかなと。

やはり守らない人がいる以上は何かルールが要るのではないかと、それを担保するためにエンフォースメントが要するというのは理解していますが、逆に規制強化につながらないようにメーカーとしてはやってもらいたいし、それから、特にコスト論や国際競争力の観点が大事で、がちがちにするがゆえに、逆に国際的な競争力を失ってはメーカーとしては元も子もないということなので、グローバルな視点を持ちながら、粛々と当面技術検討ワーキングで対応していきたい。何のためにエンフォースメントが要するのか、その期待は何なのか、あるいは、誰が誰のために何をしたらどうなるというところをもう少しクラリファイしていく必要があるのではないかなと思っております。以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。本日は2つの件、コピーワンスの改善に関するご報告とコンテンツ流通のルールのあり方について議論をしていただきました。大変貴重な議論で、まだまだいろいろなご意見があるでしょうが、時間が迫っておりますので、また事務局にお伝えいただければと思います。

コピーワンスの改善については、本日ご報告がありましたように、関係者のご努力下で第四次答申の提言の実現に向けて着実に状況が進歩していることをご報告いただきましたので、改めて皆様の議論、それから、コピーワンスの改善の実現に向けたプロセスが進められていることにお礼を申し上げたいと思います。

それから、コンテンツの流通に係るルールにつきましては、本日どなたも同じトーンでこ

発言いただいたかと思いますが、本質的に何のためにこのような議論を行っているのかを常に意識することが大切だと思います。この委員会と並行して知財本部、文化審議会、経団連など他の組織でも同様のテーマの議論が進んでおり、それぞれの組織でいろいろな議論が活発に進んでいる状況の中で、一定の取りまとめに向けた議論を進めている組織もあると伺っております。当委員会は第四次答申でコンテンツに対するリスペクト、次の世代のコンテンツの創造、コンテンツ自体の国際競争力の向上などが本質的に目指す方向として合意されています。それらの方向性の中でこれまで提言を取りまとめてきており、第四次答申をベースに据えいろいろな皆さんの努力が積み上げられてきていると思います。第四次答申で指し示した方向性は、コンテンツの流通にかかわる施策を考える場合の共通認識であると考えておりますので、先ほど申し上げたような他の議論の場でも基本的には方向性について同様の取りまとめが行われていくことを期待しております。

この委員会であれだけの時間を使ってあれだけの努力をして第四次答申で指し示したような方向性を提言しておりますので、皆様の努力が無駄になることなく生かされていくよう、ぜひ進めていただきたいと思います。まだいろいろな議論やご意見があるかと思いますが、事務局にお伝えいただければと思います。

それから、制度的エンフォースメント、技術エンフォースメントの議論については、議論のベースとなる考え方はしっかり認識しようという話でしたが、その上で、現行の技術エンフォースメントに対して、技術ワーキンググループでは、今後どのような技術あるいは制度的なエンフォースメントをつくり上げたら、新しい出発ができるかについて議論して参りますので、新たなエンフォースメントの仕組みの準備を技術的ワーキンググループで進めた上で、経過を委員の皆様にご報告をしつつご意見を伺っていくという形で進めさせていただくのがよいかと思います。その他のご意見は事務局にお伝えください。それでは、事務局から連絡事項をお願いいたします。

【小笠原コンテンツ振興課長】 次回は1月29日を予定しております。場所、時間等をまたお知らせしたいと思いますので、よろしく願いいたします。

【村井主査】 それでは、本日の会議を終了とさせていただきます。どうもありがとうございました。

以上