

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45回 議事録

1 日時：平成20年10月14日（火）17：30～19：00

2 場所：総務省 8階第一特別会議室

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、華頂 尚隆、河村真紀子、佐藤 信彦、椎名 和夫、菅原 瑞夫、  
関 祥行、園田愛一郎、田胡 修一、田村 和人、中村伊知哉、長田 三紀、福田 俊男  
（以上21名）

（2）オブザーバー

雨宮 俊武（KDDI株式会社）、伊能 美和子（日本電信電話株式会社）、柏井 信二  
（株式会社クリエイターズ・プラス）、吉川 治宏（三井物産株式会社）、寺島 高幸  
（全日本テレビ番組製作社連盟）、中村 秀治（株式会社三菱総合研究所）、藤沢 秀一  
（日本放送協会）、堀川 健二（株式会社クリエイターズ・プラス）、元橋 圭哉（日本放  
送協会）、山崎 博司（日本音楽事業者協会）、足立 康史（経済産業省）

（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

小笠原情報通信国際戦略局長、山川情報流通行政局長、戸塚政策統括官、阪本官房審議官、  
安藤情報流通課長、吉田放送政策課長、吉田地上放送課長、武田衛星放送課長、平口地域  
政策課長

【村井主査】 それでは、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45回の会合を開催いたします。委員の皆さん、お忙しいところをお集まり  
いただきまして、ありがとうございました。

本日ご欠席された委員、ご出席いただいているオブザーバーの方々につきましては、席上の  
資料をご参照いただきたいと思います。

前回、技術検討ワーキンググループ及び取引市場ワーキンググループの今後の進め方につい  
て、それぞれご報告いただき意見交換をしていただきましたので、そのご意見に基づき、その  
後開催されたそれぞれのワーキンググループからのご報告をいただいて意見交換を行う、とい

う流れで進めさせていただきます。

それから、議論の参考となる海外の事例を岩浪委員からご報告いただきます。よろしくお願いいたします。それでは、事務局より資料の確認をお願いいたします。

【小笠原コンテンツ振興課長】 それでは、まず資料1として、「コンテンツ取引市場形成に関する実証実験」、資料2として「諸外国におけるコンテンツ振興政策について」、その2点でございます。以上です。

【村井主査】 それでは、まず技術検討ワーキンググループの検討状況をご説明いたします。実は、技術検討グループはつい先ほど開催されたばかりですので資料がございませんが、検討内容の概要についてご報告させていただきます。

技術検討ワーキンググループの検討内容の前提は技術エンフォースメントと制度エンフォースメントをどのようにするかであり、第5次中間答申には、この委員会で挙げられた課題を解決するために、まず技術と契約に関して議論を尽くし、その後、必要に応じて制度がどのような形で解決に役立つかを検討するという順で議論するということが書かれておりますので、5次答申に従って議論をすることが基本的な考え方です。そのため、コンテンツ保護方式の仕組みを現行の方式も含めて、本委員会で挙げられた各課題に従って検討を進めております。

基本的に、大きく分けて課題が3つあります。1つ目は視聴者のカードに対するストレス、この点に対しては、色々な形でご指摘をいただきました。それから2つ目は、コストと効果、これにつきましては、物のコストという考え方やその運用コストのあり方も含まれたご指摘をいただきました。3つ目はスクランブルで、これも幾つかの視点からスクランブルの必要性や、あるいはそれに係る技術との関係についてご指摘をいただきました。これらの課題に基づき、技術的な検討については、大きく分けて、2つの議論を行いました。

1つは現行のB-CASカードの課題や要求などに対して、実態がどうなっているかをご説明できるようにする必要があるということです。

もう1つは、技術的な役割としてのB-CASカード、現行のICカードのあり方の中でどこまで改善できるか。例えば今、ポータブルデバイスに対してB-CASカードが物理的に大き過ぎるので、スペースの関係でポータルデバイスに備えられないなどということもありますから、そうしたことを含めて考えていくことがカード方式の問題です。

カード方式には、先ほど申し上げた視聴者のハードに対するストレスがあり、具体的にはB-CASカードを挿すことや、シュリンクラップがわかりにくいなどのご指摘もありましたので、契約がこれから申し上げる3つの方式に対して、どのように関わるかも含めて考えていく必要があります。技術的には今まで検討されたこと、あるいは現行で使っているものを含めて、カード方式、チップ方式というハードウェアとしての方法、それからソフトウェアの方法

が考えられ、大別して3つの方式があります。そのそれぞれの方式が、本委員会での議論で言えば、例えば責任分解点がどこにあるのか、シュリンクラップ方式を採用するのかという契約分野との関係。また、セキュリティの観点からのご指摘もありました。そういう技術的な関係。さらに、先ほどご指摘があった3つの課題との関係も含め、大まかに申し上げますと、その3つの技術的なカード、チップ、ソフトウェアの方式、それから、カードのストレス、コスト効果、スクランブルを契約関係等を踏まえたものとして考えると、「3×3」という考え方で整理・検討していくことができます。技術方式もカード、チップ、ソフトと考えられる技術でのご提案をいただいて、それらに基づいてご指摘の課題に沿って議論を開始しておりますので、検討内容や課題もまた、随時この本委員会に具体的なお報告ができる体制で議論が開始されております。

今、課題や方式の整理に加え、それぞれの方式に対しての提案が行われており、それらについて放送事業者、受信メーカーの方々の間で、内容の確認を進めていただいております。現状はこのような段階であり、今後は提案の中に責任分解点や費用、コストの点など現在のスキームから変更を伴うものについて具体化し、検討を進めて参ります。加えて、先ほどの3つの指摘、本委員会での指摘に対して、技術委員会はそれぞれの方式がどう対応して、どういう可能性があり、どういう問題を解決し、どういう課題が残るのかといったことも含めた議論を進めていくという認識の相違はありませんでしたので、この方向で議論していきます。

それから、改善策の検討を進めるに当たって、視聴者のストレスとして指摘されている件に対して、具体的にどういうストレスがあるかの実態調査が必要だというご指摘もありましたが、具体的な調査の仕方等は、できることを行い、指摘されていた項目は大体、私もここで伺っていたこととして全部リストアップされて検討の俎上に乗っておりますから、その具体化等、上手に説明ができれば解決できるかどうかも含めて、今の技術提案の議論と並列して検討して参ります。また委員の皆様にはそれぞれのタイミングでご相談をしながら進めて参ります。技術検討ワーキンググループの検討状況についての私からのご報告は、説明としては以上ですが、何か委員の方からご質問やコメントがございましたら、お願いいたします。どうぞ。

【河村委員】 何回か同じようなことで意見を申し上げていて、重複することを申し上げることもあるかもしれませんが、まず、カードへのストレスという問題について、私が、カードのストレスはないと申し上げたような形になっているかもしれませんがけれども、私の発言の意図は、カードへのストレスというのはもちろん存在すると思っておりますが、それは大変大きな問題のごく一部でしかないであろうと。ストレスはあるけれども、それが問題でB-CASをやめたほうがいいと消費者が言っているなどというふうに申し上げることは多分できないということです。

しかも、そういうものしか存在していないわけですから、よくわからない地デジのテレビや

録画機の扱いの中で、これはそういうものだと言われれば、消費者が取り立ててそこが問題だという風には、例えば調査しても結果として出てこないかもしれないと。カードによるストレスの問題自体は確かに存在しているけれども、それはすごく大きな、色々な複合的な問題の中の一部であると私は認識しているという意味に言いかえさせていただきたいと思います。

それで、エンフォースメントというのは、地上デジタルの著作権保護、今、ダビング10と定められているわけですが、それをエンフォースするため、とにかくそのためだけに存在するのであれば、そのためだけに一番シンプルに、だれにでも透明性のある運用にして、たくさんのメーカーが参入して、消費者から見た選択肢、大型で高額なものから非常にシンプルで安価なものまでつくれるようなルールであるべきだと。カード1枚のコストが幾らであるとか、そういうことだけではなく、パブコメにもありましたけれども、地上デジタルの著作権保護技術を守るためだけ以上の、はるかに高い何かを守っているかのようなものになっていないかということが問題なんですね。

今のカード方式で、カードを入れる部分があるという、その部分が技術的にブラックボックスであるとするならば、いつまでたってもそれは解消しないのではないかと私は考えています。スクランブルしなければ解除しなくていいわけですから、テレビをつくることをシンプルにするという点のみで考えれば、それが一番シンプルになると考えています。制度というものがいいのかどうかは、まだ深く議論が始まっていない段階ですしよくわかりませんが、必ずそれも検討の俎上にあげ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。技術検討ワーキンググループの中では、今、河村委員のご指摘になったことはきちんと話されておりますし、そのご趣旨も含めて、そこに誤解はないと私は理解しています。特に地デジと3波共用との関係、今、河村委員がシンプルとおっしゃった点、参入障壁としての意味、スクランブルがある意義、スクランブルのあるなしの問題、コストの問題はカードのコストではなくて、社会コストなどの運用コストも含むという点、見えない部分で、こういう技術を採用することで組織上や運用上での課題を生み出しているのではないかというご指摘など、すべて明示的に検討の中に入れた上で先ほどの議論がなされていますので、そういうことも含めて各々についてどのような状況であるという途中経過を踏まえ、技術検討ワーキンググループの中では方式の議論をしていると思います。どうぞ。

【長田委員】 今の河村委員のご発言に加えて1つお願いですが、カード、チップ、ソフトの3つの方式についての検討を開始したのだとおっしゃいましたけれども、その場合には、この審議会で、3つの方式が採用された場合、我々にどういう影響があるのか、どういう仕組みになるのかということ、よく説明していただいて、それからあと、制度によるエンフォースメントの場合はどうなのだということがちゃんとよくわかるようにご説明いただいた上で、皆さんで

一緒に議論させていただきたいと思いますので、ぜひそのようにお願いしたいと思います。

【村井主査】 ありがとうございます。ご指摘の通りだと思いますので、そのように進めますが、ちょうど今、議論の途中と申しますか、提案の素材が出たところですので、今後、色々な意味で諸々の検証をしていくことになります。例えば新しい方式になった際のコストも、技術を議論していく中で、最初の出発点は、このコストが現実にならぬかという視点があった上で、現在とどこがどのように変わるのかという点、それから、今、長田委員がご指摘になったような利用者の視点からどのような変化があり、どのように分かりやすいか、分かりにくいかという点も含めた検討を進めることになっています。したがってご指摘の方法で議論が進められるようになると思います。どうぞ。

【椎名委員】 大体まとまったお話を伺ったのですけれども、僕の聞いている話では、技術ワーキングというのは、メーカーさんと放送局で話している中で、B-CASを改めなければならないなんてそんな必要はないんだと主張されているメーカーさんがいまだにあるということを知ったのですけれども、改める必要がないという発言からは、技術者としてのプライドも何もまったく感じられないと思うんですね。これだけ穴があいてしまったシステム、言うなればセキュリティモジュールという、その鍵がだれでも活用できるというふうになっているという点について改善しなければならないんですね。カードかチップなのかということもありませんが、最大の点はそういうところなのではないかと思えます。

今回、3つの選択肢というのが出てきたわけで、いずれをとるにせよ、これから生産される製品について、どういうふうに現在のシステムを改善していかうかということなのだと思うので、そこはしっかりやっていただきたいと思います。一方で、現状、配布されているB-CASカードというのはちまたに残るわけですよ。どういうことをやったとしても、そういうB-CASのシステムと、その何らかの内蔵されたものか、そういうものの混在運用ということになる以上、フリーオの問題は解決しないわけですよ。ああいうものに関しては別途、その制度を含めたオプションということも引き続き検討していただきたいと思います。

【村井主査】 議論の内容としては、今のカードとの違いがきちんと浮き彫りにされることは利用者の視点からも大事ですし、また、今ご指摘にあった意味からも重要です。そうしたことを含めた検討をしていますし、最初に申し上げましたように、その中でできること、できないこと、多少、緊急性もあるかと存じますが、そのあたりでの制度との関係を大きな流れの中で検討しております。ありがとうございました。

他に何かございますでしょうか。よろしいですか。それでは、ご発言いただいた委員の皆様ありがとうございました。ご意見を踏まえて技術検討ワーキンググループでの引き続きの検討を進めさせていただきます。

続きまして、取引市場ワーキングの検討状況の報告をお願いいたします。先日のワーキンググループでは、取引市場データベースと対価の還元の2つのテーマを議論されたと伺っておりますので、それのご報告と意見交換という形で分けて進めさせていただきます。まず、取引市場データベースに関しましては、事務局に資料を説明していただいて、その後で中村主査にご報告をいただくという流れで、進めさせていただきたいと思います。

それでは、まず、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1に基づきまして簡単に取引市場データベースに関するご報告をいたします。第5次中間答申に基づきまして、今、こんな方向で予算執行も考えているということの簡単なご紹介でございます。

まず、幾つか前提がございます。まず1つ目は、今回のデータベースについては番組製作者の方々が製作著作を持つコンテンツということをもまずは対象とするということでありまして、

それから、2番目の前提でございますが、権利情報に関するデータベースは既に幾つかの製作者の団体、あるいはその権利者の団体、既に幾つかお持ちで実際運用もされております。そういった現在動いているデータベースとの連携ということを前提とするということが第2点でございます。

それから、3点目として、番組製作者の方が製作著作を持つということでありまして、当然ながら、製作者の著作権帰属の取り扱いということが公正なルールのもとで行われているということが前提ということでありまして、以上、その3つを前提として取引市場データベースに関する実証実験ということをもまずはやってみようという提言をいただいて、現在、それに基づいた予算の執行ということを進めているということでございます。

それで、ここには繰り返しになるので明記してございませんが、何のためにこんなデータベースをつくるのかということについては、第5次答申のところでも再三触れてございますが、ネット利用、海外販売、あるいはDVD販売といったような2次利用がより円滑に進むためにコンテンツの流通に不可欠な著作権情報ということを一元化しよう、そういったところから出発しているわけでありまして。こういったことをやることによってネット配信のような2次利用、あるいは海外展開のような2次利用、そういったことが加速、推進される。そういうことを目的として行われるということが目的であるということは、書いてありませんが、当然の前提ということでもあります。

それから、データベースのイメージというところに書いてあることから明らかであります、新たに1からその情報のデータベースを構築するという考え方はとりません、先ほど申し上げたように製作者のデータベース、あるいは既存の権利者のデータベース、そういったところとの連携をする。つまり、そういったところから基本的な情報はいただいて、必要な情報のカ

カタログ化ということはこのIndexDBという名前をつけておりますが、基本的には既存のデータベースからの情報はいただいて、そのIndexDBを構築する。1から新たな情報を入力したり、それから、1から新たなデータベースを構築する、そういった考えはとらないということでもあります。

そういったIndexDBというところにコンテンツを利用したい、2次利用したいという方々がアクセスすれば、そこで一元的に情報の入手ができ、それに基づいた権利処理が一元化できる。そういったことを念頭に進めているわけでもあります。

それで、資料1の2ページ目をめくっていただきますと、それでは平成20年度、21年度、こういったステップで進めていくのかということですが、今申し上げましたとおり、既存のデータベースとの連携ということを前提といたしますので、それでは既にお持ちのデータベースを運用している方々との間で、こういった情報であればインデックスとして登録できるのか、そういったインデックスのところに登録する情報の項目と、それから、フォーマットについて合意ができる。それがまずファーストステップということに来るわけでもあります。それが平成20年度実証実験のところに書いてありますとおり、データベースで登録する共通の入力項目の選定、ここのところが何より重要になってくるということでもあります。

そして、この選定に関して、ある程度コンセンサスが、権利者団体や製作者の方々の間で得られた場合には幾つかのコンテンツについて、実際に情報の登録を行っている。そして、そのコンテンツの情報の登録を行うことによって、どういうふうに流通が促進されるかということを検証する。それが平成20年度の実証実験ということでございます。21年度につきましては、もし可能であれば、そういったコンセンサスの得られた、共通の入力項目に基づいて得られたIndexDBということの運用を実際に行いまして、実際、民間でそれが運用された暁にでもきちんと回るようなデータベースということも確立するというのが21年度ということになるかと思えます。

それで、3ページ目でございますが、その共通の入力項目というところのイメージが若干書いてございます。そして、今まではこういったインデックスということになると、真ん中辺のところにAランク基本情報ということが書いてありますが、作品タイトルとか、放送日とか、番組の放送時間とか、いわゆる番組のカタログ情報というところにとどまる例も多かったわけですが、今回、インデックスということで、共通の入力項目ということで目指すのはそれにとどまらず、例えば著作権情報としてDVD化権とか、IP配信権とか、あるいは再放送とか、そういったところについてどの程度まで許諾が得られていたか、そこら辺のところまで踏み込んだインデックスができればという心で取り組むということですが、ただ、こういったところまで踏み込めるかどうかはあくまで権利者団体の方々、あるいは番組製作者の

方々との間のお話し合いでやっていくということになるかと思えます。

最後は関連する情通審の答申の抜粋というところでありまして、こういったことをご紹介した上で、取引市場ワーキングの方で色々ご議論をいただいたということでございます。

簡単ですが、事務局からは以上でございます。

【村井主査】 ありがとうございます。

引き続きまして、中村主査からご報告をお願いいたします。

【中村委員】 先日、第14回の取引市場ワーキングを開きまして、このデータベースに関する課題と対価の還元について少し議論をいたしました。まずは今説明がありましたデータベースに関する課題について報告をいたします。

取引市場データベースについては、今年度の実証の方向性、それから、データベースの進め方に関する試案について議論をいただきました。詳細は先ほどの事務局説明のとおりなのですが、そもそもこの取引市場データベースの実証については、前回のマルチユーストライアルと同様に、第5次答申にあるとおり、製作主体の多様化や公正・透明な取引というのは、我が国では民間ベースで既の実現しているということを出発点にしています。ただし、審議の過程の中でこうした前提について幾つか議論があったことを踏まえまして、答申では、まずは民間ベースのトライアルで検証を行って、その過程や結果を見た上で改めてルール、あるいは制度に関する取り扱いを検討するということとされています。

そこで、それを踏まえた民間ベースの取り組みの1つとして、この取引市場データベースがあります。この取引市場のデータベースというのは、まず今年度は番組製作者が著作権情等を保有する放送コンテンツについて、取引情報データベースの構築に取り組むということの基本にしています。番組製作者自らがリスクとコストを負担して、自らが著作権情報等を保有する放送コンテンツについて、取引情報データベースを構築していく取り組みについて、国としても一定の支援を実施していくということを提言しています。

また、この実証実験については、より効果的、効率的な情報の集約、マルチユース展開を目指して、権利者が独自に構築しようとしているデータベースとの連携を図ることも必要だとされています。このようなデータベースの構築に当たりまして、まず前提として放送コンテンツの番組製作者への著作権帰属の取り扱いというのが公正なルールのもとに行われるということが求められているというところでありますが、そこで議論しまして出てきた意見を簡単に少し紹介をしたいと思います。

まず第一に、データベースの有効性に関する議論についてなのですが、データベースを実現するに当たっては、その有効性がどの程度あるのか、どのような点を解決するのかという点が議論されました。例えば懸念事項として3つぐらい示されたのですが、既にあるコンテ



ンツのカタログデータベースと同じようなものになるのでは意味がないのではないかとのご指摘、あるいはネットや海外に展開したような人気コンテンツが登録されないのではないかとのご指摘、さらにはネットサービスなどを行う事業者というのは、元栓処理をされたコンテンツを購入しているので、データベースで著作権情報を一元化しても、ネットへのコンテンツ流通促進にはつながらないのではないかとご意見をいただきました。

この一方で、推進しようという意見も3つばかり紹介しておきますと、データベースで権利処理をワンストップで処理して流通させるということは現実的な案だというご意見。それから、高画質なコンテンツを信頼できる配信主体にゆだねたいという場合には、データベースを介してコンテンツプロバイダと流通業者が事業的な調整をするという場として重要な意味があるというご意見。さらにコンテンツ・クリエイターがリスペクトされて利益が還元されるという環境を構築するためには、こういう仕掛けをつくるべきだというような意見もありました。

さらに、データベースを有効に機能させるためのご意見として、製作者が著作権を持つということが重要であって、製作会社に企画の発意と責任のある番組、完全パッケージ番組については製作会社がしっかり著作権を保有するようにしてほしいというご意見もありました。

それで、次に今後の進め方ですけれども、こういうご意見を踏まえてデータベースの実験の進め方について引き続き議論をしていただいて、効果的な実証実験のあり方、あるいはその進捗状況に応じてワーキングで報告、議論をいただいて、この委員会にも報告をしてまいりたいと存じます。

以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。

引き続きまして、最初に申し上げた岩浪委員から海外のネット配信の状況のご報告をお願いいたします。

【岩浪委員】 それでは、どこまでご説明できるかは自信がないのですけれども、少し資料を使いまして、私が知り得る限りの海外動向などをお伝えしたいと思います。

まず最初に見ていただいたのは、これはなかなか、本当か？というような数字が出ているかと思えます。これは去年のゴールデンウィーク、5月のBBCのニュースで流れたものなのですが、この調査によればヨーロッパでは全ユーザーの45%が「私はネットワークでテレビを見ております」と答えたそうです。これはイギリス、フランス、ドイツ、イタリア、スペインの5カ国の平均で、一番高いフランスだと59%ですね。最低を除いても39%。

この時はまだBBCのiPlayerなども始まっておりませんので、このテレビというのは果たして何だろうかと考えますと、IPTVというのもこんなに普及しているとは到底思いませんので、おそらくYouTubeであり、BitTorrentであり、あるいはApple iTunesであり、そんなと

ころなのかなとは思いますが、ユーザーの意識として「テレビを見ている」ということは確かなんだろうと思います。

実はこの資料はこのあたりを術要素で全部分析した資料なのですが、本日はその部分は全て飛ばしまして、各事業者がどのように行動しているかというあたりを中心に、これも全部やっていると当然時間がありませんので、5つ、6つだけご紹介したいと思います。

この図は、こっちの左へ行くほど高度なネットワーク、つまりIPV6であり、あるいはNGNであり、一方右の方へ行けば行くほどザ・インターネットであると。ユーザーの利用環境については、右の方がWebブラウザベース、こちら辺が専用クライアント、こちらは専用ハード。上方向は大まかにはファイルベース、下がストリーミングベースとなっています。

まず、YouTubeが2005年に登場したのが1つ大きいきっかけだと思うんですね。YouTubeは無料広告モデルですので、Webブラウザベースでユーザーの導入ハードルを低くして多数のユーザーを獲得した。これは言うまでもないと思います。

次にAppleのiTunesの方は、ご承知のとおり、前回、ここにAppleさんが見えて随分自慢して帰られましたけれども、こちらは有料販売モデルですね。有料でファイルをダウンロードベースで販売しているわけですが、Appleさんが来たときに、私たちは全米2位の音楽ストアですと言っていましたけれども、今年調べるともう全米1位です。1位がiTunes Storeで、2位がウォルマートで、3位がベストバイト、22カ国で50億曲以上売っていらっしゃるらしいです。映画だけでも毎日5万本以上売っているということで、今年になってさらに映画レンタルも開始、5月からはDVD発売と同時にダウンロード販売開始というようにどんどん拡大しております。

やはりこのAppleの本格参入と成功という波紋が、その後、例えば放送事業者、あるいは映画会社に様々な行動をとらせることになったきっかけではないかなと、そんなふうに思っております。

次に、これはBitTorrent、これも多分、ヨーロッパでテレビを見ている人というのは、違法、合法は少し別として、これが多いのではないかなと思いますが、こちらの方では1つの転換点としてはここですね。この下のここです。長らく全米映画協会、MPAAと裁判沙汰をやっていたわけですが、2005年の末に違法コピーの撲滅を一緒にやろうよということで合意しまして、翌年、ワーナーブラザーズがいきなりBitTorrentと提携して映画をP2P技術でネットワーク販売しますよということになりました。ここが非常に大きいターニングポイントだったと思います。

ご承知のとおり、BitTorrentというのはアメリカのトラフィックの、おそらく過半数以上がBitTorrentのP2Pトラフィックであると言われていています。もちろん違法な利用も多くて、よ

く問題となっていたのですが、本格的に合法利用していこうよというお話になって、それをきっかけに映画会社とかテレビ局との提携も2006年末には始まり、翌年の2007年2月には35社でBitTorrent Entertainment Networkとサービスを行うことになりました。とりあえずこれは有料のダウンロード配信の、正直言ってまだトライアルというところかなと思います。

もう一つの流れとして、このJoostという、これもP2P型のネットワークを使った、言うなれば「インターネットテレビ」なわけですけども、BitTorrentが始める直前に、1月からα版を出して、5月にβ版リリースをしてデビューしました。

Joostというのは非常に秀逸なサービスというか、このようになかなか格好いいインターフェースを備えた、まさにネットワーク上の「テレビ」と言うのにふさわしいような体裁なんです。Joostが登場した衝撃というのは結構色々なところに走って、これはテレビ局にせよ、映画会社にせよ、これに乗るのか乗らないのかといったような話があちこちで語られました。

Joostというのは、もともとSkypeをつくった開発者のニクラスとヤーンヌという2人が同じくつくったんですね。Skypeの前には、これは世界中に悪名を轟かせたKazaaというNapsterよりも被害額が甚大だったP2Pファイル交換システムの開発者でもあります。JoostのふたりはSkypeをつくったわけですが、Skypeのメッセージというのは「もう電話網なんて要らないよ、Skypeがあればいいんだよ」ということだったわけですね。そして今回のJoostのメッセージは「もうテレビ網なんて要らないよ」というわけです。まさにこれは「世界ケーブルテレビ」が設立したみたいなものですので、関係者にはそのような衝撃が走ったと思います。

このようなAppleやJoostなどIT系の動きに対してテレビ局の動きを2つ、アメリカだとNBC、この後、イギリスのBBCの取り組みを少し見ていきます。

まず、NBCがアメリカの4大ネットワークの中で一番顕著なというか、実にさまざまな動きをしておりますので、ここら辺からお話します。NBCはiTunes Storeでテレビ番組販売に参加する直前に、本来、ディレクTVと組んでオンデマンド配信サービスをやりますと発表していたんですね。2005年暮れです。そんなことを言いながらも、その直後にiTunes Storeに少し遅ればせながら参加したと思います。実際に参加しました。

NBCは、結局はその後1年半ちよいとぐらいiTunes Storeでやってわけですが、テレビ番組カテゴリの3割か4割ぐらい占めていて、結構高いシェアだったんですね。しかし、翌2007年の8月にiTunes Storeから撤退を発表しました。撤退直後にはAmazon Unboxに番組提供したりもしています。その後、AppleのiTunes Storeから撤退した2カ月後、News Corporationと組んでHuluという無料動画ストリーミング配信サービスのベータ版をリリースしました。これはテレビ局自身によるYouTubeですよ。

このHuluというサービスは、後でまた述べますが、結果的には大成功していると言っていい

のだと思います。実はこの後には本当はSanDiskと提携してファンファーレというサービスをやりますよということも同じ年の12月に発表しているんですね。また、その舌の根も乾かないうちにというのも何ですけども、今年の冒頭からは、今度はPando NetworksというP2P技術ベンチャーと組んでNBC-Directという有料販売サービスを始めますといったようなことも発表されています。

このように様々な取り組みを行う中、ご承知のとおり、NBCはオリンピックをインターネット配信して、おそらくユニークユーザーで5,500万人以上、配信した映像で7,800万以上かな、アテネオリンピックと比べるとすごい結果を出したのですけれども、これらを踏まえて、先月、iTunes Storeに復帰したということなんです。私は、撤退したころのNBCと今年復帰したときのNBCは随分心の持ちようが違っていたのではないかと思うんですね。

音楽業界のようにテレビもAppleなどのIT勢力にやられてしまうのではないかと、といったような後ろ向きの気持ではなく、今年はある意味、結構自信を持って自身のコンテンツのマルチユース先の1つとしてiTunes Storeをとらえて、言うなれば余裕で復帰しているのではなかろうかと個人的には思います。

もう一つ、イギリスの方では、ご承知のとおり昨年の7月27日からiPlayerというサービス、これもContikiという会社のP2P技術を使ってダウンロードサービスから始まって、今ではストリーミングサービスもやっています。何だかんだいってこれもご承知のとおり、結構成功したという事例になっているかと思えます。まあ、こんなような画面イメージなんですが。

BBCがこのiPlayerをベータリリースする前に、イギリスのiTunes Storeではアメリカのテレビ番組の配信を開始しています。その2カ月後にこのiPlayerを出したのですけれども、実はAppleはBBCにiTunes Store UKにテレビ番組を供給するように交渉していたというお話です。その時BBCは首を縦に振らなかったわけですが、想像ですが、その後Appleにアメリカのテレビ番組を放送翌日にイギリスで売られてBBCは頭にきたんじゃないかと思えますね。そんな中で登場させたiPlayerが一年経って成功の感触を得て、そして、今年になってBBCはiTunes Store UKでテレビ番組を提供するようになりました。やはりここにも自信と余裕があるんじゃないかと思って今います。

その後、これはまだ始まっていませんけれども、BBCとITV、Channel4の3つの、まあ、早い話がイギリスのメジャーな放送局さんが共同でプロジェクトに取り組んでおります。このKangarooプロジェクトは、早い話が全員でiPlayerに乗かって、見逃し試聴サービスから、あるいはコンテンツのeセルスルーまでやろうといったような話だと思います。ここに元々BBCのiPlayerをやっていたアシュレー・ハイフィールドさんという人がBBCをやめて、ここのCEOに就任していると聞いています。ずっとその手のプロジェクトをやってこられた方です。

さらにRed bee Mediaという、これは最近、iPOCという言い方なんですけれども、Internet Play-Out Centerという、日本で言ったらIDC+Jストリームさんの化け物みたいなものですね。そういったものもBBCブロードキャストを改組して設立し、一説によると4.6ペタバイトの巨大サーバに既に260億円、初期投資で突っ込んでいて、こんなふうになっています。

そう言えば、言い忘れましたけれども、Appleが成功したというのは、何だかんだ言って、放送局さんにとって、とりあえず売りが上がるという話もありますし、翌日配信してみると本番の放送番組の視聴率にもどっちかといういい効果があったというお話なんです。BBCのiPlayerももちろん番組見逃しサービスですが、1年やってみて本業への効果も含めて成功したというお話ではないかと思うんですよ。これ、ちょっとわからないですけども、これを許すよと。ここにありますが、Catch Up service rightsというのが成立しているようです。Catch Up service rightsというのは、早い話が、見逃し試聴サービスまでは放送の延長と考えて、そのまま別途許諾など取らずに放送局がやっていいよということなんだと思います。もちろんお金とかもあるんでしょうけど。

これが成立したということは、関係者の方は知っていらっしゃると思いますけれども、Channel 4という会社は100%、番組というのは外部調達してくるところですので、テレビ局3社がやろうと言ったって、普通、製作会社さんとか、あるいは現権利者の方などの合意がないと、こんなもの成立しないのだと思うのですが、いずれにせよ、これがたった1年で合意成立して、その後どんどんやろうとしている。

ただ、Kangarooプロジェクト自体は、現在の状況、BスカイBとか、バージンメディアから、ちょっとそれはないんじゃないのということでストップしていると聞いていますけれども、僕はこの下にありますが、このような展開はあまり見たことがないと思うようなこんな記事が、これは8月の終わりぐらいに出ていることに注目してます。

この記事は、先ほどお話ししたJoostがBBC、ITV、Channel 4に対して独禁法違反じゃないか！と訴えたという記事なんですけど、僕は長らく、もう二十数年、この手のビジネスをやっていますけれども、いつもと話が逆なんです。これまでのよくある構図は、例えばMicrosoftあたりから始まってAppleでも、Google、YouTubeでも、BitTorrentでも、Amazonでも、そういうIT系新興勢力が従来からの伝統的なメディア事業者を押し押して追い込んでいるみたいな構図なんです。この構図はそれと正反対で、Joostみたいな極めてエクセレントなサービスを実現したIT企業が司法当局に泣きが入れているという話ですよ、これは。

Joostは、これで先月、今月とサービス内容も含めて、今、方向転換中なんですけれども、これはもう完全に私見ですけども、例えば先ほど言ったHuluであるとか、iPlayerなどに押されて、採用技術も含めて転換を迫られているという構図ではないかなと思っています。こん

なふうに、いずれにせよ、僕が知る限り、アメリカ、あるいはイギリスでは、ハリウッ드의ことはあまり言いませんでしたけれども、そういった伝統的なメディア・コンテンツ事業者の方々が、元々このインターネットなどの分野を席捲していたいわゆるIT系企業との戦いで、完全に同じリングに上がって大逆襲、大バトルを繰り広げているという状況なんだと思いますね。

実際にはテレビ番組などの映像のインターネット配信で本当にどこかがどのくらい儲かっているのかというのはまだわからないところなんだと思います。しかし、少なくとも今後、この市場があるんだということは確信に至って、投資も含めて全員本気モードという段階に来ているのではなかろうかなと思っています。そんなこともあって、欧米の状況は、いわゆるデジタル系、インターネット系のみならず、本来の主役たる放送局さんとか、あるいは映画会社さんを含めて、もう本番そのものの取り組みをやっているんだということですね。

もう一つ感じるのは、先ほどのiPlayerのサービスにほかの2局も乗っかって、かつ製作会社、あるいは出演者もいらっしゃるのにCatch Up service rightsみたいのが成り立って、ここにあるように、これはJoostが今月、あるいは先月と大幅に今、てこ入れも転換もしているという話ですが、このような状況を見ていると、僕はこれはイギリスの国策なんじゃないかと思うんですね。

それはイギリスの映像製作産業なり、放送産業なりが、例えばAppleとか、Amazonとか、あるいはGoogle、YouTubeとか、Joostとか、放っておくと全部アメリカにザブーンとやられてしまうところなんだと認識していると思うんですね。いやいや、そんなことではなくて、イギリス国内のプレイヤーでもうちゃんとみんなでやろうよと。

EUは今年になってP2P-NEXTというプロジェクトに結構な予算をつけたと聞いているんですが、研究開発予算ですね。それなども含めて、まあ、これは完全に個人的な見解ですよ。国内でガタガタやっていないでみんなで力を合わせてやらないと、もう全部アメリカに、あるいはそういったアメリカのIT系に飲まれるだけだと。そういう危機感からEU全部で知恵を出して取り組んでいるのではないかと思ったりしております。

後半、私見が入りましたけれども、本プロジェクトも日本のコンテンツ流通を考えるプロジェクトだと思いますので、もちろん課題は解決しなければならないですけれども、何もやらないで放っておくと、やはりこういった本気でやっているプレイヤーに飲み込まれるのみで、これは少し失礼な言い方ですけども、音楽業界はもうほとんどAppleに支配されたようになってしまったわけですね。同じように放送とか映画とかもそうなのはいかんと思って、こんなことをやっているんだと思っています。

今回は世界のいろいろな動向をお話ししましたが、インターネットは世界規模ですから、あつという間に日本のユーザーも巻き込んでもう本番は開始しておりますということをお伝えし

たいと思いました。

したがって、実証実験の方も、これはもちろん大切な実験だと思いますけれども、実ビジネスを色濃く念頭に置いてやっていただければいいというのが個人的な感想です。以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。

それでは、取引市場ワーキングの検討状況と、岩浪委員からご報告をいただきましたので、取引市場データベースというテーマでご議論いただければと思います。まず、オブザーバーとしてご出席の寺島様からご意見を伺います。

【寺島オブザーバー】 寺島です。まず、データベース及び、それはデジタル・コンテンツの流通に必要な不可欠であるデータベースを民間のリスクとコストを負担する者が立ち上げる、それに対してご支援いただくということですが、前提となるのがやはり、著作権が民間の製作事業者にあるものであると。これがたびたびここでお話ししていますように非常に少ないんですね。例えばNHKさんとはここ6年ぐらいの間で様々な形でお話し合いを進めてきて、今は最新のある契約、製作委託に関する契約で言うと民放、我々プロダクションとNHKさんがある程度製作資金を出し合って、お互いにコンテンツ流通、2次展開まで含めてというふうなスキームを持った共同製作というのが今1つ立ち上がっております。

我々ATPとしては、かつてアクションプログラムと称して、我々プロダクションがテレビ局さんと向かい合って適正な契約を交わす、さらに今後、放送産業、放送文化を促進するための哲学を我々からあえて提言をしたというアクションプログラムというものがありませんけれども、それ以来なかなか民放さんとは相向かい合う機会ができずなかなか前進ができずにおりまして、以来、我々の意思に基づいてコンテンツの展開をしていくという、可能性が非常に少なかったという状況があります。ただ、こういう場でお名前を出して恐縮ですが、昨年度はフジテレビさんから製作協力という契約の番組、これは完パケといいますか、完全にパッケージで放送局に納品したけれども、様々な理由があって製作協力という契約になっていて、著作権がプロダクションになく、また、それには、これは今だんだん死語になりつつありますが、窓口権という形で、100%局さんが2次展開権を独占的、排他的にお持ちになっているという窓口権がついていた。これをフジテレビさんが昨年度、プロダクションにそれをある程度移譲していただいて、プロダクションが自らの意思で——というのは、基本的に言いますと、その完パケで納品した番組コンテンツに関して製作情報及び権利情報はすべてプロダクションが持っていますから、プロダクションが動かさない限り動きようがない。ある種、リスク等を持って、それを動かして、何とか収入を上げ、還元したいという思いがあるところには製作協力番組であっても、ある種、2次展開権を局さんからプロダクションが譲り受けるということで1つ話が進んでおります。

今年の6月になってさらにフジテレビさんが完パケ番組で、なおかつ製作協力番組になっているものを、ある種、著作権法を尊重して発意と責任を持った映画製作者に、著作権を何とか渡していくというふうなお話を編成からATPが承りまして、これは私どもにとってほんとうに10年来のありがたいお話で、今の状況で言いますと非常に画期的な動きだと思いますので、ATP全体として、この10月末にATPの総意思としてそれに対する細かい契約のありようも含めて、こちらから対案を出していくという形で、製作著作をプロダクションが持つということに関してご理解いただけている局と、まだなかなかその辺が、今の喫緊の問題で言いますと、経済の大不況、そんなところで製作費削減ということが叫ばれたりして、なかなか進んでいないところで、ぜひそういう、ある種、先進的なコンテンツ流通に関して不可欠の著作権の問題を、ほかの各局さんもぜひ一緒に取り組んでいただければと思っております。

それと、製作著作に関しては、今、そんな状況でありますので、基本的にはコンテンツを流通するには、ある種、権利情報をだれが保存し持っているかということになると思っておりますので、著作権法にのっとって我々も云々ということはしていきますが、運用の問題として、コンテンツを流通するのはどこが主体となるべきかということも含めて弾力的な運用をお願いできればと思っております。

以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。柏井さん、お願いいたします。

【柏井オブザーバー】 私どものコンテンツマーケットのデータベースですけども、EIZO創庫、ローマ字でEIZO、ソウは創造の「創」、コは「庫」ですね。こういう名前にしてデータベースを実験しております。実は明日、10月15日から運用を開始することになっております。これはクリエイターズ・プラスのホームページからごらんになれるはずなので、お時間のある方は目を通していただきたいのですが、まず、私の会社は“いまじん”ですけども、私ども、それから、こちらの寺島さんたちのテレコムスタッフ、それと、きょうはいらっしゃっていませんけれども、映像事業協同組合の澤田理事長が立ち上げられた東阪企画さん、この3社の幾つかのデータ、番組、それから、素材を入れております。あと2社がこれから実験に参加します。今後はATP、それと映像事業協同組合に働きかけまして、何とどこに参加する製作会社のデータベースとして、どんどん実用化していこうと思っております。

今、寺島さんも言うておりましたが、やはりまだまだ我々が権利を持っているデータは少ないし、著作権を持っている番組も少ない状態です。これはもう一つの総務省の審議会、検討委員会ですか、放送コンテンツの製作取引の適正化という委員会があると思うのですが、そこでは企画の発意と製作の責任のあるところの完パケ番組に関しては製作者に著作権があるというふうな話が進められていると聞いていますので、何とか私の立場からお願いすると、それをガ



イドラインにしっかり載せていただきたい。そういう可能性があるということで、我々はまず自社に権利がある番組を載せていますけれども、これからは我々の判断で、自社に製作責任と企画の発意があると思うものは第2段階として、このデータベースには入れていくつもりでいます。

また、このデータベースが基本的に今この実証実験のGatewayを通してすべてのものが流通していくという形で語られているところもありますけれども、やはり私も製作者の集まった会社、そのコンテンツのデータベースでありますので、何とか製作会社らしい発想で運営をしていきたいと考えています。例えば、この「EIZO創庫」には番組だけではなくて素材も入れていますので、横断的に各社の持っている素材をひとつ色々なアングルから再編成、再構成した新しいコンテンツにして売っていくというような実験もあわせてやっていこうと思っています。

私、最初にこの委員会でお話ししましたけれども、なぜ我々がこのデータベースをつくるかということの原点に戻ったときに言ったのですけれども、今、製作会社は何とか自立していきたいのです。しかし、先ほどまであるテレビ局の編成局長と一緒にいましたが、このご時世なので、本来は100%入れていなければいけない年末商品のスポット枠もまだかなり売れ残っている。年明けでどうなるかって、ほんとうにお先真っ暗ですねということをしていました。さらに、製作費の問題ではご迷惑かけるとも思いますとおっしゃっていました。我々製作会社もそこはずっとこの間、耐えることは学んできていますから何とかしのいでいきます。

テレビ局の方々にお願いしたいのは、やはり共に耐えなければいけない時ではありますが、こんな時だからこそテレビ局は製作会社を育てるということをぜひ忘れないでいただきたい。製作会社が育てばテレビ業界はつぶれることはないし、必ず評価はされていくはずです。この機会なのでいつも言いますが、ぜひそこだけはよろしくお願いしたいと思います。以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。佐藤委員、お願いいたします。

【佐藤委員】 フジテレビだけ褒めていただいて、ありがとうございました。ただ、製作に関わる発意と責任がどこにあるか。企画に関わる発意と責任がどこにあるかというのが、その番組の命だろうと思いますし、それはでき上がりの命でもあるし、その後の利用に関わる命でもあるということで理解しております。取引の公正に関わる指導を公から受ける前に、当然ながらそのような契約体系、民民でそのようなフェアな契約体系に入っていくって、お互いに助け合う関係を局と製作会社さんとの間でつくることができれば、より豊かな番組生活が消費者の方にも送っていただけるのではないかなと考えております。以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。元橋さん、お願いいたします。

【元橋オブザーバー】 岩浪さんから、アメリカが頑張っていてイギリスもそれに負けじと頑張っている。日本もおちおちしてられないよ、というような非常に刺激のご説明をいただいたと思います。岩浪さん、可能であれば、先ほどのチャートをもう1回出していただけますか。

【岩浪委員】 サービスマップですか？

【元橋オブザーバー】 いっぱい色々な会社のロゴが入っているものです。ひとの資料を使って、説明するというのも非常におこがましいのですが、ちょうどいいなと思いながら見ていたので、すみません、ありがとうございます。これの右側の真ん中付近に私どものNHKオンデマンドというのも入れていただいています。まだサービスが始まっていないにもかかわらず、民放各社さんのオンデマンドサービスの仲間に加えていただいています。

若干PRめいた話になって恐縮ですが、(NHKオンデマンドは)12月1日からスタートできることになりました。放送法改正やら、産業界、あるいは視聴者の皆さんからの色々なご期待をいただいた中でのスタートです。民放各社さんもすでに同様の(VODの)サービスをやっておられますが、我々、後発ということで、むしろ新しいサービスを積極的に開拓していこうということで、先ほどから話題になっているような「キャッチアップ(見逃し)」というのものも、放送の翌日から1週間程度提供していこうと計画していますし、過去に放送した人気番組も初年度1,300本ぐらいラインアップをしてスタートするというのを、既に予定しております。

まだ料金体系などについては公表できる段階ではありませんけれども、この表の中で、先ほど右側がオープンインターネットで、左側に行くほどクローズドなネットワークだというようなお話がありましたけれども、私どもこのオープンインターネットのPC端末を対象にしたサービスだけではなくて、左側に幾つか出ていたような、「アクトビラ」さんであるとか、NTTさんの「ひかりTV」であるとか、あるいは「J:COMオンデマンド」というような高画質のプラットフォームを使ってオンデマンドでもハイビジョン・クオリティーで番組を提供していくということを当初から想定しております。

やはり日本という非常にネットワーク環境が進んだ中で、ユーザーの皆さんが非常にすぐれたネットワーク環境をお持ちで、しかも、端末も40インチ、50インチという高画質の大画面テレビが普及しているという中で、オンデマンドサービスをやる以上は、やはり放送と同等のクオリティーのコンテンツ、番組にニーズがあるだろうということで、コストその他、課題は非常に多いのですが、やはりPCだけではなくて、ハイビジョン・クオリティーのオンデマンドサービス、テレビ端末を対象にしたサービスも当初から展開をいたします。

ですから、先ほど海外がこんなに進んでいるんだよというお話がありましたけれども、日本でも負けられないように積極的にやっていきたいと思っています。先ほどP2Pはどうなんだとか、

番組を限定せずに放送でやっている番組すべて（NHKオンデマンドで）やったらどうかなどというご意見がありました。実は私どもも今回、インターネットサービスを拡充するに当たって、視聴者の方、あるいは色々な有識者の方からご意見をちょうだいするということをやりました。その中でも新しい技術を積極的に使っていくべきだとか、無料にして受信料の中でやるべきではないか、あるいは日本国内だけではなく、もっと世界へ対象を広げていくべきだなど、色々なご意見がありました。

それらは1つ1つ、ある意味ではごもっともであるし、ある意味では今の制度とか、コスト構造、ビジネス構造の中ではご無理ご無体なという部分もあります。そこは、できるだけデジタルの恩恵を視聴者の方に還元していくというのも放送事業者の務めだろうと思っていますので、様々な技術の進歩とか、あるいはビジネス上の課題については色々な事業者の方々と一緒に解決していきながら、始めるということだけで満足せずに、ぜひ積極的にこれからも拡充していきたいと思っています。

こうしたサービスは、大前提として、決して私どもだけでできるわけではありません。当然、放送番組の製作に当たっては、この委員会ではもう何十回となく申し上げますけれども、権利者の方々のご理解とご協力がないとできないわけです。こういうキャッチアップサービスとか過去の膨大な数の番組のオンデマンド展開に至る途中経過として、その信頼関係を引き続き大事にしなが、長い間、真摯に交渉に向き合っていたいただいて、必ずしもすべての権利者の方々にご満足いただけるような妥結内容になったかどうかというのはわかりませんが、共に新しい試みに乗り出していこうということでご協力をいただき信頼していただいて、実現できることになりました。その信頼関係を崩してしまうと、オンデマンドサービスができないだけではなく、肝心かなめの放送番組自体が製作できなくなってしまうということが大前提としてあります。そういうことを視聴者、利用者の皆さん、あるいはネットワークの様々な流通に関わる皆さんも、ぜひご了解、ご理解を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。椎名委員、お願いいたします。

【椎名委員】 流通円滑化方策ということで、権利者団体として、まず一義的には集中管理の推進ということがあるわけですが、結局、その集中管理で何をやるかということ、名簿をつかって、名簿を管理していく。それから、コンテンツに関するメタデータで上がってきた名前と、それをぶつけて使用料を計算する。そういったことになっていくわけで、基本的には音楽で培った部分のノウハウとかもありますので、そういう意味でデータベースには最大限協力をしていきたいと思っています。

これの前提として置かれているのが、番組製作者さんがきちっと権利を持つというところが前提として置かれているというところで、これは前回のトライアルの際にも申し上げたのです

けれども、放送事業者さんも、そこは一生懸命協力してくださいねということを申し上げておきたいと思います。

それから、岩浪さんのプレゼンテーションで少し思ったのですが、これはインターネットに流れていくというのは、ヨーロッパにおいてはまだSDなわけですよ。ハイビジョンということでは。

【岩浪委員】 インターネットの話ですか？だとしたらそれはまちまちですけどね。インターネット上のHDというのと放送のHDと違うところもありますが、この後展開されようとしている、いわゆるeセルスルーモデルのものは比較的高画質、例えばAppleの映画販売はいわゆるHDです。一方無料広告モデルのストリーミングサービスは一般に低画質。今は明快に分かれていますところだと思いますが、今後の技術革新でいずれも高画質化していくんだと思います。

【椎名委員】 ヨーロッパで、HDで放送が始まっているのはイギリスなどまだ一部分だけであって、これからHDの放送が始まったときに、これから技術的保護手段という話が起きてくるんだという話を、少し横で聞いて、ヨーロッパで日本と同じ議論がまた起きてくるのかなというところでなかなか興味深く拝見させていただきました。以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。

今日、お預かりしているお時間の7時までには、もう1つ話題がありますので、こちらから指名のご意見をいただくのは以上とさせていただきます。次の話題に移る前にご発言いただける方、手を挙げていただいてご発言願ってよろしいでしょうか。ご自由に。よろしいですか。

それでは、次の話題のもう一つのテーマ、対価の還元策ということでご議論願います。まず、事務局から資料の説明をお願いします。

【小笠原コンテンツ振興課長】 それでは、ごく簡単に、資料2でございます。表題が諸外国によるコンテンツ振興政策となっておりますが、もともと課題になっていました対価の還元という対象者が一般的にはクリエイターということになっております。したがって、放送コンテンツを含めたコンテンツ全体のクリエイターに対して、何らか政府等で振興策、支援策ということがあるかどうかということを探りまして、今の段階で簡単にまとめたのが資料2ということでございます。

それで、ワーキングの段階では、これに加えてオーストラリアということがあるというご指摘をいただいたのでございますが、まだ根拠が間に合っておりません。申しわけございません。

それで、名称はそこに書いたとおりでございますが、アメリカだけがほかの国とは違っていて、コンテンツ一般に対する支援策ということは国レベルでは見出せませんでした。あくまでも教育といったような特殊な分野で教育省がやっているというようなことでありまして、本質的なフランス以下で書いてある話とは少し性格が違います。

そして、フランス、イギリス、EU、韓国等について、これは支援概要のところでもちまちな書き方をしておりますが、支援対象はコンテンツの製作者であります。この製作者が個人、法人を問わずなのかどうか調べ切れてはおりませんが、あくまでコンテンツの製作者であります。そして、コンテンツの対象が映画である場合、放送番組である場合と双方あるわけですが、フランスなどは映画でも放送番組。それから、EU、韓国あたりになってくると、映画、あるいは映画プラス放送番組といったようなやり方があります。

そして、じゃあ、何を財源としてやっているのかということでもありますけれども、フランスの場合には、これは特定の事業分野の方々にその負担を求めて、そこから製作者に還元するという仕組みであります。それで、イギリスは、まさにここに案と書いてありますとおり、これから放送コンテンツ製作者に対する支援ということも考えるべきではないかということがちょうど議論され始めているということでもあります。それから、EUの場合には、これは映画と銘打ってありまして、またこれもあくまで財源はEUの中の一般会計予算ということのようでもあります。それから、韓国は、これも番組製作者支援であります。これもフランスと同様、特定の事業分野の方々から負担金という形で求めたものを管理をしているということのようでもあります。

したがって、共通点としては、あくまで番組製作者、あるいは映画製作者の方々に対して、税金の場合もありますし、あるいは特定の方々の資金負担ということで特定している場合もございしますが、放送番組支援、あるいは映画製作者支援ということに対して国として支援措置を設けている例が幾つか見られたということでもあります。きょうは簡単なところでございしますが、詳細が判明次第、また逐次ご報告していきたいと思っております。以上であります。

【村井主査】 ありがとうございます。それでは、中村主査、ご説明をお願いします。

【中村委員】 この諸外国における振興政策ですけれども、まず、ワーキングでは今説明がありましたように紹介がありまして、議論を行っていただきました。そこではそもそもこういう政策についてはコンテンツ振興政策も広義の対価の還元ではあるけれども、個々のクリエイターへの還元につながるものではないのではないかという指摘がありました。

そのご指摘に基づきまして意見をいただきましたところ、様々なアプローチがあることも必要であって、コンテンツが流通しやすい仕組みが必要ではないかとか、あるいは製作会社、製作の現場に対価の還元が分配されることが必要であり、それがひいては実演家への対価の還元にもつながるといったご意見、さらにはコンテンツ製作会社への対価の還元も重要ではあるけれども、私的複製の対価の還元とは切り分けて考えるべきではないかという指摘がありました。

今の指摘を踏まえてクリエイターに対する対価の還元のあり方について意見を求めましたところ、パブコメにおける意見でもあり、関係省庁でしっかり連携、あるいは協議をして

進めていただきたいという意見は、コストは何でも安ければよいということではなくて、コンテンツ産業として伸ばしていくという前向きな方向で議論が進められるべきだというご意見。

さらに、コンテンツはただだという感覚が蔓延していて、なかなか有料のビジネスが立ち行かない。そういった考え方に関する啓発も重要だという意見がありました。さらに、対価還元について議論を行うのであれば、それぞれの立場からの関係者、きちんと関係者をメンバーに加えて議論をすべきではないかという指摘もございました。

今申し上げましたような議論を踏まえて今後の進め方ですけれども、まず、諸外国のコンテンツ振興政策、こういった政策が直ちに答申で提言している対価の還元の対応策になるということではないのですけれども、こういった振興政策を考えていくことも重要だという指摘も多く見られましたので、引き続き調査を行いましてワーキングで議論をしてみたいと思っております。また、その対価の還元に関する方策については、様々な立場から関係者による議論が必要であると考えておりまして、進め方についても議論を進めて委員会に報告をしたいと思っております。以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。それでは、椎名委員、お願いします。

【椎名委員】 対価の還元ではあり得ないという話はワーキンググループでも申し上げたのですが、少し繰り返しになるのですが、対象としているのが団体とか製作者であるわけですね。まさに今問題になっている部分というのは、文化庁での補償金制度の議論や自民党でのネット法、ネット権の話とか、知財本部でのフェアユースの議論とかに至るまで、今まさにクリエイターの私見や私益の部分を制限しようという話がもう目白押しなわけですね。

一方で、第4次、第5次答申に言う還元すべき対価というのは、その私的な複製に関わる利便性という、いわゆる利便性という消費者とかメーカーの私益に対してクリエイターの私益をどういうふうに調整するかという話なのであって、あくまでも個々のクリエイターレベルに還元されることが大きな前提となると思います。製作者にお金が行けば、結果的にはクリエイターに通るんじゃないというふうなことは言えるかもしれないのですが、そういうレベルであって、私益の調整というフォーマットにはなっていないわけですね。

こういうことをやっていただくこと自体はいいと思うんですね。聞くところによると、そのEUのやつだけで7億ユーロとか、フランスのやつが5億ユーロとか、日本の状況に比べると腰を抜かすような、いわゆるコンテンツ振興施策というんですか、これはこれで別な議論としてあってしかるべきだと思うのですが、これをもってして第4次、第5次答申に出した対価の還元がめでたく実現しましたという話にはなりませんよということだけは申し上げたいと思います。

【村井主査】 ありがとうございます。寺島オブザーバー、お願いします。

【寺島オブザーバー】 前回のワーキングに欠席しましたので、細かいニュアンス等は今の中村主査の話で何とか汲み取ってお話しできればと思いますけれども、これがある種、議論に上ったことは私たち製作者の連盟、ATPとしてはほんとうに大歓迎。もちろん椎名委員がおっしゃるとおり、個人への還元ではないということはあって、私的録画等に関するものの制度等も含めて切り分けるべきだとは私も思いますけれども、少し卑近な例になりますけれども、先日、週刊誌に我々の仲間のプロダクションの社長が経営難を苦にして首をつって亡くなったという記事が出ました。

今、直近の金融不安での来るべく不況は置いておいても、ここに来て産業構造としてテレビの産業が非常にシュリンクしてきている。これはどの各局さんも含めて製作費削減を我々プロダクションにある程度求められている中で、こういうふうな形で国がある種の施策をお話をしてくださるということは、決して我々は反対するものではないと思うんですね。今の状況で言いますと、我々のプロダクション、製作事業者はほんとうに不況にさらされて、次のああいふふうな犠牲者が出ないとは限らない状況だと思うんですね。

ところが、テレビ番組がある種、テレビの産業自体がシュリンクしていきながらも、そこを支えている我々製作事業者はもう常にご案内のとおり、大体70%ぐらいの番組、これは局さんの金科玉条である報道番組でさえ、我々製作会社の人間が参加しているという意味で言いますと、このテレビ産業、テレビ文化を支えている我々製作事業者がどうやって今後ほんとうに生き延びていくかということをお国として——ですから、コンテンツの発信のそのほんとうの潜在能力というか、バックグラウンドをどう考えるかということになると思うんですね。

この間、上期のドラマの2Hドラマ、スペシャルドラマと言いますけれども、これの製作率はほとんど90%がプロダクション製作という数字が出ております。そういう意味で言いますと、今、この放送産業が何となくシュリンクしていく中で——ごめんなさい、シュリンクという言葉を使っているのかどうか分かりませんが、社会的にもテレビの未来はないよとか、明日はないよとか、放送局が再編成されるよとかいうふうなお話の中で、片やテレビって見るものがないよねという言い方の中で、放送局さんがだんだん放送事業から何となく、放送事業ではなく放送外収入に軸足を移している中で、我々はほんとうにただ製作能力、製作力だけで食っている。全くクリエイティブの労働集約型のプロダクションが今後ほんとうにどうなるのかというのは、決して一産業、我々の零細なプロダクション事業の一事業部門がへたっていくという話ではないと思うんですね。

このままいくとほんとうにテレビ産業とか、テレビ文化というのは、かつてほんとうに華やかな、ある種の多くの人々から担い手として情報の伝達、もしくは文化の発信の担い手として

担っていたテレビというのが消えていくのではないかとほんとうに思わざるを得ない。私ども ATP は昨年度から、これも何度もお話ししておりますが、テレビルネッサンスということ掲げています。これは広くもう 1 回テレビ、メディアの復権を求めて、クリエイティブの能力をほんとうに維持しながら拡大していきたい。そのことで、今さらテレビルネッサンスなんて時代おくれたとか、浮世離れしているとか、何を今さらテレビにしがみついているんだと言われる筋もありますけれども、心はやはりコンテンツの製作能力をどうやって我々産業として、国として維持していくかというふうな思いだとご理解いただければと思います。

幸いワーキンググループの主査の中村さんの放送文化の論述によれば、我が国の映像生産量の時間の 90% はテレビが生産している。金額ベースにしても 60% 弱、これだけの能力があるものをもっともっと勇気を出して新しい形に一步踏み出すべきだというふうに、中村主査は我々テレビ、放送局さんも含め、私は身びいきで多くはプロダクションに対する熱いエールだと思っておりますけれども、ほんとうにまだまだテレビをつくる、もしくは映像コンテンツをつくる力がテレビ局周辺、我々プロダクションにある。このままだとほんとうに崩壊の一途をたどりますよという思いで、ATP はテレビルネッサンスという提言を掲げております。

ですから、ほんとうにこれから、運命共同体って、この間、私が少し口走りましたが、我々とテレビ局さん、それから、例えば広告代理店さん、様々の通信事業者さんも含めて、このテレビに関連にしてほんとうに新たに新しい夢を語っていくような方々と相連携して、新しいテレビのありように真摯に向かっていきたい。その際に、今まである種、コンテンツの振興策、これを放送番組製作ということにある程度重きを置きながら、コンテンツ振興策というのを国が施策として論議していただくことは、ぜひぜひお進めいただきたいと思っております。以上です。

【村井主査】 佐藤委員、お願いします。

【佐藤委員】 今、寺島委員のおっしゃられたことはほんとうにそのとおりで、あえてつけ加えることは全くないぐらいだと思います。コンテンツの流通を考えるのではなくて、コンテンツの製作を考えるほうが当然ながらより多くの流通につながっていくということで、より多くの流通を考えるだけだとコンテンツの製作につながらないケースが間々あるということだけは放送側の人間も、多分、製作側の人間も実演家の皆様もおおむね同じような了解事項ではないかなと思っております。

とりわけ、クリエイターへの対価の還元という関連で、もう一度話を戻させていただきますと、商業的に製作されたコンテンツが消費者によって享受された場合に何らかの金銭的な対価が製作者、権利者に還元されるというのは、コンテンツ製作流通の基本でして、それは試聴についても、例えば無料広告放送であれば視聴者は広告を見るという行為によって対価を払って



いるわけですし、有料のコンテンツであれば、お金を払って見るということが当然なわけです。

したがって、複製物を自ら保有するみたいなことになってくると、当然、今までは完パケで売っていたDVDみたいなものを買っていただいていた部分を買われなくなっていくということがある。もちろん私的複製の権利というのは、当然あるという考え方ではありますけれども、それはあくまで私見が逆に言うと制限された範囲の中で初めてあるわけですので、コピーのあり方を議論するに当たっては、そのちょうど反対側にある権利者が受け取るべき、製作者が受け取るべき権利に対してどのようなお金の流し方をしてくれるのかという議論が伴わない限り、非常にバランスの悪い話になってしまうのではないかなと考えています。こういう議論が多分、当然のバランス論として議論できていないと、コンテンツ大国を目指すみたいな話が幾ら出てきてもなかなか信用できない議論だなと考えられます。以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。伊能オブザーバー、お願いします。

【伊能オブザーバー】 今、コンテンツの流通を考えることは製作を考えることだ、というご意見がございまして、全くそのとおりでなと思っていますが、一方で通信事業者としての私どもから考えますと、出口を増やしていくということももう一つとても大事なことであると思います。自分の生活を顧みるに、家にいてテレビを見ている時間というのは物理的に非常に限られてしまっている現状で、特に若い人たちは外出時間がこの6～7年の間で1時間近くも延びているというデータもあるようです。コンテンツ製作と流通を考えたときに、テレビというウィンドウだけではなくて、もっと色々なウィンドウを想定しなくてはいけないと思います。

もう一つ、流通ということ考えたときに、パッケージや番組となったものだけではなくて、製作段階で惜しくも捨てられてしまった、あるいは編集でカットされてしまった映像にもシーンごとにメタデータをつけて、その中身をきちっと記述することにより、もう一度別な形で、ほかのメディアにも合うような形で作り直せるような仕組みが必要だと考えています。権利の問題、出演者の問題等があることは当然承知しておりますけれども、一度製品になったものだけではなく、半製品のものをもう1回別の形で製品として世に出すというようなことも含めて考えていくべきなのではないかなと思います。以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。長田委員、お願いします。

【長田委員】 私は「放送コンテンツの製作取引の適正化の促進に関する検討会」に出席させていただいておりますけれども、これまで9回の検討会の中で、テレビ放送が始まって以来、放送プロダクションと放送局との関係など色々なお話をずっと伺っていて、その中には非常に厳しい条件での取引が現実に過去にあったということ。そして、今まだ適正化しなければいけない課題が幾つかあるということが整理されてきていると思います。

その中で、色々なご意見があると思いますけれども、何よりもまず放送コンテンツが製作さ

れたところできちんと適正な対価の支払が行われて、それが実演家の皆さんにもきちんと配布されているということから、まず適正化を始めていただかなければいけないのではないかなと強く思っておりますので、そこはこれから放送局やプロダクションの皆さんや、とにかく色々な方々の努力でぜひ改善していただきたいと思っています。

【村井主査】 ありがとうございます。それでは、意見交換はここまでとさせていただきます。最初の技術検討ワーキングに関しては、今日いただいたご意見、それから、ご報告した方向で検討を進めさせていただきます。また、この中間報告、経過に関しましては取りまとめて、この委員会でご報告申し上げたいので、ワーキンググループのメンバーの方はお忙しいところ恐縮ですが、引き続き具体的な改善策の検討をよろしく願いいたします。

それから、取引市場ワーキンググループに関しましては、本日、色々な重要なご指摘、ご報告をいただきました。それから、対価の還元に関しましても様々な角度から議論を進める必要があることもご指摘いただきましたし、これは色々な形での議論があり得ると思います。まずはそのためにもワーキンググループで、議論すべき視点や進め方を整理していただく必要があるかと存じますので、中村主査、よろしくお運びください。委員の方にも、メンバーの方にも議論を進めていただきたいと思います。

議事の進め方、ワーキンググループの検討の進め方に対しても色々なご意見を事務局にお伝え下さい。私からは以上でございますが、事務局から何かございますか。

【小笠原コンテンツ振興課長】 それでは、両ワーキングについてはただいまのご趣旨に基づいて進めさせていただきますと思います。11月の委員会につきましては、また事務局からお知らせいたしたいと思いますので、よろしく願いします。以上です。

【村井主査】 それでは、以上で本日の会議を終了いたします。どうもありがとうございました。

以上