

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50回 議事録

1 日時：平成21年3月31日（火） 16：45～18：15

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、雨宮 俊武、井川 泉、池田 朋之、石井
亮平、石橋 庸敏、伊能 美和子、植井 理行、華頂 尚隆、久保田 幸雄、
佐藤 信彦、椎名 和夫、菅原 瑞夫、関 祥行、高橋 伸子、田胡 修一、
田辺 俊行、田村 和人、生野 秀年、福田 俊男、藤沢 秀一、堀 義貴、
三尾 美枝子

（以上24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）、菊池 尚人（慶應義塾大学）、寺島 高幸（社団法人全日本テレビ番
組製作社連盟）、道井 隆之（住友商事株式会社）、中村 秀治（三菱総合研
究所）、中村 貴裕（三井物産株式会社）、村上 敬一（社団法人デジタルメ
ディア協会）、元橋 圭哉（日本放送協会）、山崎 博司（社団法人日本音楽
事業者協会）

（3）事務局

小笠原コンテンツ振興課長

（4）総務省

戸塚政策統括官、阪本官房審議官、吉田放送政策課長、武田衛星放送課長

4 議事

【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50回の会合を開催いたします。

委員の皆様、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す。

いつものように欠席された委員、それからご出席のオブザーバーは、席上の資料をご参照いただきたいと思います。

本日は、第4次の中間答申に盛り込まれていたコンテンツ取引市場、それから二次利用促進のための実証実験のご報告をいただき、皆様にご議論いただくという進め方になりますので、よろしくお願いたします。

取引市場データベースに関する実証実験に関しましては、調査研究を請け負っていただいている三井物産の吉川様より、それから、マルチユース・トライアルに関する実証実験に関しましては、デジタルメディア協会の菊池様より、それぞれご報告いただき、評価と今後の進め方についての議論をしていただきたいと思います。

それでは、事務局から資料の確認をお願いします。

【小笠原コンテンツ振興課長】 それでは、議事次第を取っていただきまして、資料の1が三井物産さんのデータベース環境整備に向けた調査研究の資料でございます。それから、資料2でございますが、AMDさんの資料で、AMDアワード、マルチユース・トライアルの進捗状況。資料3も、同じくAMDさんの資料で、その後ろに参考資料として、マルチユースコンテンツ公募要項というのが書いてございます。資料は以上でございます。

【村井主査】 ありがとうございます。

それでは、吉川様から、取引市場データベースに関する実証実験のご報告をお願いいたします。

【吉川オブザーバー】 三井物産、吉川でございます。昨年12月からつい最近まで、放送コンテンツ取引市場構築のためのデータベース環境整備に向けた調査研究というものを行わせていただきました。その内容及び結果について、後ほど担当しました中村から詳細を説明させていただきます。

それに先立ちまして、この調査研究、また簡単な検証実験というものを行ったわけですけれども、この場にもご出席の多くの方々に極めて前向きに、積極的にご協力いただいたということに関して感謝したいと思います。どうもありがとうございました。

それでは、中村のほうから詳細について説明させていただきます。

【中村（貴）オブザーバー】 三井物産、中村と申します。よろしくお願いたします。

まず、資料の2ページ目をごらんいただけますでしょうか。

我々が調査研究を行った目的は、取引機会の拡大に資する放送コンテンツのデータ整備・連携、そして権利処理業務に要する時間とコストを短縮していこうということで、大きく2つのことを行いました。

1つが、まず現状分析と仮説を立てようということで、調査研究、これは実態を把握するということでのヒアリングやアンケートを行いました。そして2つ目、その仮説を検証したということで、検証実験、プロトタイプを構築しての実験と、そこからの考察というふうにまとめております。

我々三井物産のほうでやっているおりますが、内容がひとりよがりにならないようにするためにも、協議会を開催させていただきまして、さまざまな皆様のご協力を仰ぎご参加いただいたことを本当に感謝しております。ありがとうございました。

では、3ページ目をごらんいただけますでしょうか。

まずは現状分析というところですが、ヒアリング、これもこちらにおられる番組製作事業者の関係の方々、権利者管理団体の方々、放送事業者の方々、通信事業者、投資家、さまざまな方に各ステークホルダーならではの視点、どういったことがコンテンツの取引に必要なのかという話を確認させていただきました。製作事業者、二次利用の事業者に12ページ46設問とかなり分厚いアンケートを送らせていただきましたが、快く回答いただいたことを御礼申し上げます。

このアンケートに関しては、先ほどの協議会の中で、こういった意見を集約するにはより多くの意見を集約すべきだということで、当初100社程度を予定していたものから500社程度に送らせていただき、意見を集約させていただきました。

様々なデータが出ましたが、かいつまんで、下の現状分析、ヒアリング結果というところでまとめさせていただきます。

まず、データベースについて、番組データの各製作事業者様でのデータ管理状況というところですが、データベースのようなもので管理しているというのは全体の中でも20%弱。そして、表計算ソフトで管理しているものを含めても40%ぐらいしか電子データとしての管理ができてないというのが現状の実態として浮かび上がってまいりました。その19%の中でも、データの管理の内容を二次利用事業者さんに確認したところ、このデータだけでは、例えばコンテンツを購入するに至らないと。つまり、そのデータ管理だけでは内容に残念ながら欠落しているものがあるということが見受けられました。

そして2番目に、下側、データ管理、どんなことを管理しているのかというところですが、こういった作品名、エピソード名、いろいろなものがございまして。この中でも管理している項目、管理されていない項目に色づけができました。例えば2つ

目にあるフォーマットに関する項目に関しては、二次利用したい、つまりコンテンツを買いたいという方からは、単発か連続か、例えばトータルストーリーの中で何番目なのかというのは、購入するのに必ず必要になるデータだというような話があったけれども、実際このデータを整備されている事業者は意外と半分以下だったとか、逆に製作事業者のほうで管理しているのは映像フォーマットの種類だとか、製作年月とか、製作に関するところが多くて、二次利用事業者さんが欲しいものと管理されているところには少し乖離があるのではないかという話が浮かび上がってまいりました。

さらに、二次利用をしたいというときにどうしても必要になる、例えば楽曲の二次利用の権利処理をするのに使用した楽曲名だとか、二次利用の窓口、権利があるのか、ないのかといった情報もまだまだ整備が少ないというような状況もございました。

課題として出たところを右の青いところにまとめております。まずデータ整備面、そもそもデジタルデータがされていなかったり、二次利用事業者との必要な情報に乖離がある、そしてデータを一たんは整理したけれども、メンテナンス負荷が大きくてデータベースの管理をやめてしまったというような事業者も多々ございました。

そして2番目、データ項目面ですが、番組製作事業者の管理、二次利用事業者の管理が違うということだけでなく、番組製作事業者のほうから、管理して公開するということが行われたとしても、そのすべてのデータをすべての人に見せられるわけではないということで、運用に関する課題もあるということが浮かび上がってきました。

また、二次利用の面では、二次利用事業者の単位から購入可能、例えば自分がレンタルDVDをやるという事業者だったときに、そのレンタルDVDをやるのにこのコンテンツを買えるのか買えないのかとか、IP配信するのにそれはできるのかできないのかと、そういったところに関しては窓口だったり、それができるかできないかというのが不明な状態であるというようなものが浮かび上がってまいります。

また、ちょっと特殊だったのは、権利処理業務で時間を要する、これは権利処理のプロセスに要するということよりは、例えば音楽、楽曲情報として何が使われているのかとか、実演家さんとして誰が出ているのかとか、誰が出ているのかという情報収集、ここに一番時間がかかっているというようなことが課題として上がってまいりました。

では、次のページをお願いいたします。

以上の現状分析を踏まえて、我々のほうから1つ仮説として考えたことがございま

す。

まず、先ほど、情報が分散していて、各事業者単位で二次利用事業者の欲しいというデータが全部満たされていないという話をしたと思いますが、実は色々な事業者様のデータを混ぜ合わせれば、すべてを一覧に閲覧することができれば、そのデータが二次利用事業者も満足できるということはわかりました。ここで、今までの取組みでは、巨大なデータベースをつかって、そこにすべてをデータ集約し、みんながそこにアクセスすればいいのではないかとということがあったが、これは先ほど言ったデータメンテナンスというところで、一度入れた後に、次に誰が管理するのかというところで非常に問題がある。また、アクセス制限に関しても難しいというところがありました。

そこで、我々は、下に書いてある権利情報のゲートウェイという構想を考え、各データベースを集約するのではなくて、各事業主体がそれぞれのデータをそれぞれの目的で管理、メンテナンスする。そして、その最新の情報をアクセスしにいき、必要な人が、例えばレンタルDVDの事業をやりたいというようなことをベースに、必要な情報だけを取りに行くと。それは二次利用事業者がきちんと何をしたいというオファーをトリガーとしてデータのやりとりをするということができれば、データの情報流通というのがより効率的になるのではないかとこのように仮説を立てました。

そして、この仮説で目指すゴールというのが下に書いてありますVisionというところがございます。現状では利用者のほうから、そもそもコンタクト先が不明だとか、権利の状態が不明、そして、その後のコンテンツホルダーと権利管理団体とのやりとりも相当情報収集で複雑になっているところを1つのゲートウェイを介して、情報流通での連携・やりとりすることでより効率化、そして、つまり権利処理業務の時間・コストの削減、それによる収益向上ということを考えております。

ここで前提事項がございます。この権利処理ゲートウェイというのは、権利処理業務のすべてを担うものではないということです。まず情報の流通・連携をきちんとしておき、その後の権利処理の業務には個別の交渉、金額は幾らだとか、支払い条件をどうするという話は必ず出てきます。これはこれで進めるが、あくまでもこれは情報交換の効率化ということに目的とする。つまり売上げ拡大策はまた別に検討する必要があるということの範囲をひとつ絞って、我々のほうで調査を進めております。

では、次のページをお願いいたします。

この仮説が正しいのかどうかということの検証実験を行いました。つい先月、ちょうど1カ月前でございます。この中で、まずは真ん中にある権利情報ゲートウェイというところを介し、左側に番組の製作事業者、つまりコンテンツのデータを持っていらっしゃる方々、右側に権利管理団体、JASRACさんですとかCPRAさんですとか、権利管理をされている団体。下側に二次利用の事業者というふうに、それぞれ3つの別なステークホルダーが権利情報ゲートウェイにアクセスするという形をとりました。残念ながら、時間とかの関係ですべてをオンラインで接続ということまではいかなかったのですが、少なくとも二次利用事業者がコンテンツを検索するなどに関しては、すべてオンラインデータでやりとりし、この権利情報ゲートウェイの機能を検証いたしました。そして、このクリエイターズプラス様、全国地域映像団体協議会様には、もともとなかったデータ、もしくは既にあったけれども、こんな情報が欲しいというデータをすべて整備、構築いただき、1,855のコンテンツをこの権利情報ゲートウェイの検証実験に提供いただきました。そして、この二次利用の下の3事業者から、このコンテンツを購入するかしないかという話を、この権利情報ゲートウェイの中で検討いただいたということでございます。

ポイントになるのは、色々なところとやりとりをするにあたってIDの管理でございました。各データベースを接続するということにあたって、皆IDがばらばらにつながっているが、このIDの連携をとるとというのが権利情報ゲートウェイの最重要な役割と。これにより情報流通をきちんと行くと。つまり翻訳をしてあげることがポイントになったと思います。

その下の検証実験のところ、例えばインターネット配信事業者様は邦画・テレビドラマを購入したい、DVDの事業者では昔のバラエティ番組、昔俳優さんが出ていたものを使いたい、海外の販売事業者様は科学実験などの教育コンテンツを使いたい、かなりばらばらなご意見だったが、それに応じて1,855コンテンツを集めていただきました。

ここで二次利用をどういうふうに行っていくのかということでの検証実験を行いました。このプロトタイプを皆様に1回お見せしながら、今画面のほうに映っていらっしゃいますでしょうか。これが実際、検証実験で行ったものでございます。番組検索ということ、この1,855コンテンツの中から行いました。例えば、これはキーワードとして夏に放映されるような教養番組、そして私がDVDの販売であるビデオ

グラム権が二次利用可のものを検索せよということで検索を行うと、それにあわせたものが実は5件、1,855の中から一気に5件に絞られて、どういったものが対象になるのかが見られるということでございます。これが実際の二次利用の権利情報の時間とコスト、一体自分がどんな権利が使えるのかというのがわからないというところに対して、自分が使いたいものは何なのかというコンテンツを探ることができる。ここに書いてあるとおり、例えば2つ目、こちらのものでいえば、公衆送信権が可能なもの、ビデオグラム権が可能なもの、何が二次利用可、二次利用不可かということが検索して出てまいります。

逆に、権利情報が変わったときにどう出てくるのかということですが、今度は公衆送信、インターネットの通信事業者という立場に立って、この権利情報の検索をさせていただきます。ちょっとネットのつながりが悪い遅いようです。まだ画面は飛ばないけれども、ここには小さな旅を提案する旅の森社のものがいろいろ出ていますけれども、先ほど夏ということの特集にしていたので、すべて夏に関するデータ、検索キーワードにつかまったものが出てきますので、二次利用事業者が夏に対する何らかの資料が欲しいということがあれば、それを検索することはできます。

ちょっとネットの状況が悪いようですので、資料をもって説明させていただきます。資料の12ページをごらんいただけますでしょうか。

これは権利状態の明確化ということで行ったものでございます。一番上のデータで二次利用不可のもの、二次利用可のもの、赤字で示して利用したい形態ごとに権利状態を把握できるということが一つ行ったことでございます。

そして次のページをお願いします。13ページをお願いします。

この中から権利窓口、誰がどういった権利を持っているかという窓口を検索し、その窓口に対して利用のオファーを容易にできるということの窓口を設けさせていただきました。このオファーの中から、例えばサンプル画像を送ってほしいだとかということのオファーが出せる。このオファーをトリガーとして実際の取引が始まっていくわけでございます。この取引までの流れをいかにスムーズにするかということはこの機能の中で行いました。

そして、14ページをお願いします。

ここで注目なのは、権利情報のデータというのは、先ほど番組製作者の中だけで集まらないというものがあつたと思います。実際、例えば「月曜ミステリー」とここに

書いてあったのもそうでした。番組の内容だとか、連続か単発なのかというような情報が出てまいりませんでした。ここで、JASRAC様のほうにご協力いただきまして、JASRAC様のほうで考えている映像コンテンツデータというものにどのような項目があるのかというのをいただきました。そのデータから拾うと、例えば同じ「月曜ミステリー」のドラマの中で2話のうちの1話だとか、テレビ番組がどういった内容で何分放映されたものだという、より詳細なデータが出てくるというのがございます。

さらに15ページの中で、実はJASRAC様とここで接続することによって、JASRAC様が管理されている音楽番号コードも入ってきますので、番組製作事業者が持っていなかった音楽情報、そして権利処理に活用できるような情報、こういったものが出てきます。つまり二次利用で一番時間がかかる、コストがかかると言われていた情報がここで手に入れることができるということがわかりました。

そして16ページ、17ページは、そういった事業者様から、さらにどんな機能があったらよりいいかということを書いたものでございますので、ここでは割愛させていただきます。

以上のように、こういった検証の中から、我々の考察として、まず共通管理項目としてどんなデータベースの項目というのを考えなければいけないのか。これをカタログ情報（D1）、権利情報（D2）、製作者の情報（D3）、D1からD8までの情報にカテゴリズして、実際の取引にどんな情報が必要になるのかということ、この検証実験に参加いただいた皆様にヒアリングをしました。そして、もともと持っていた仮説をその検証実験を通して再定義をしたものが次の19ページ、20ページの管理データでございます。

もちろんコンテンツIDという1つのIDは必須の項目になってきますが、作品名だとかキャスト名、総話数といったものが管理項目として必要になります。ただし、ここでこれが多すぎるとデータが入れられないということで、かなり少なく絞ったつもりでございます。もちろんここに関してもデータがそろわない、1つの事業でそろわないということは、先ほどのJASRAC様からのデータのように、ほかのデータからデータの提供を受けて、最終的に二次利用したい方に渡すということは可能であるということはわかりましたので、これをどのように埋めていくのか、連携の方法が重要になるというふうに考えております。

では、21ページをお願いいたします。

今回の考察といたしまして、まず3つのことが検証できたと思っています。1つは、データベースの環境整備という部分ですけれども、今のように共通項目が定義できた。これは番組製作事業者様からは、どんなデータを実際管理していいかわからないという中で、こういった項目が出ることは整備に向けてありがたいという話もいただきました。また、データメンテナンスと二次利用の最新情報の提供スキームということで、各利用主体の方がデータベースを管理することで、これの専属管理人というのは必要ない。逆に各事業者に連携方法だけを考えればいいということでのスキームが検討できたのではないかと考えております。

2つ目にデータ連携の部分で、IDの管理によるデータベース、これはIDを翻訳していくことで情報の連携は可能になる。そして、他のデータベースからの情報をとることも可能であるということもわかりました。

そして3つ目に、各ステークホルダー様への情報提供として、二次利用事業者のオファーをトリガーとした必要な対象者に必要なだけの情報を提供するということはできる。また、各ステークホルダーの観点から、自分の欲しい情報を取りにいくということもできる。つまり、これが権利処理業務に要する時間とコストの削減ということにつながるということの可能性が検証できたと考えています。

これをもし遂行していくということになった場合の課題ですが、まず、大きなところに、先ほどデータベースの環境整備ということができたという話はさせていただきましたが、そもそもデータベースのデータの整備ということは重要になるだろうと考えています。現場の方々にお聞きすると、入力する時間、コストがない、そんな人材がない、そもそもIT機材を使える方も少ないというような話も聞きました。だからゆえに、逆にデータがタイムリーに行使できずに二次利用も進んでいないというような情報もございました。

そして、下側に書かせていただいているところ、データの整備がされなければビジネスの規模拡大は困難であるという話もございます。ここは実は、先ほどの協議会でも相当議論になったところでございます。卵が先なのか鶏が先なのかという話ではありますが、データの整備がされたら売上げが上がるというものではないですが、ただ、データ整備がされないと、今後のインターネット社会の中で取引の拡大というのは見込めるのは難しいのではないかとということが提言としてございました。なので、今後

の国際展開・国際ルールなどを考えたときには、こういったデータ整備というのはやはりやっていくべきことなのかなというふうに考えております。

これまでの内容をまとめて、実際にどういうふうにすれば実行ができるのかということを書かせていただきました。まず1点目、協力体制のあり方ということで、そのデータ整備をより促進するようなインセンティブ、またはエンフォースメントというのを考える必要があると考えています。例えばコンテンツを制作するにはお金を借りるだとか保険に入ることが必要になりますが、このときにデータ整備されていれば少し優遇制度は受けられるとか、逆にそれが1つの申込みのときの条件になるとかということも必要かもしれません。また、データ取引、コンテンツの取引のときにデータ整備、これから皆さん、流通事業者もデータ整備が必要になってきます。そういったときにこういったものが条件化されるなど、例えばコンテンツに関する補助金だとかアワードなんかを受けるときには、こういったデータ整備がされているものを条件にするとか、より優遇するというようなことで、よりデータ整備を業界全体で進めていくということができれば一ついいのではないかと考えています。

また、環境整備ということで、今回コンテンツのゲートウェイというものが一定の機能を果たすということは検証できたと思うが、それにあっても権利処理の窓口、例えば音楽関係であれば、音楽関係の権利処理管理団体、たくさんおられますが、そういった方たちに窓口を集約いただく。実演家様であれば、実演家様の中での窓口の集約をさせていただき、もちろん実業務は各管理団体がされるでしょうが、窓口が1つ集約されると、このゲートウェイというのがより有効的に機能するのではというふうに考えております。

もしこれを構築するということになったときの運用のあり方として、まず、現状では市場が経済合理性に合う規模に達していないということが考えられますので、例えば電子政府などの一環として、官または外郭団体が運用し、その後に中間法人・公益法人、NPOなどの形でこれを適切な組織体に移管していくということが上げられるかと思えます。

1つ、ここで民間事業者がこういった事業を行うということも検討し、協議会でも話させていただいたのですが、それを行うと、現状の経済規模では、逆に1回あたりの使用料、もしくはデータの接続料などが非常に高額になり、そもそもゲートウェイ自体が使われないことになるという懸念が指摘され、このような提言にさせていただ

いております。以上です。

【吉川オブザーバー】 全体で約400ページ弱のレポートでございまして、大きなポイントとしては、製作者が権利を持っている番組というのが意外とたくさんあったのだなというのが1つの感想でございます。それから、実際に放送局、放送事業者の方々にもヒアリングをさせていただきましたが、放送局さんのほうで管理しているデータというのは、実は自社で製作・著作を持っているものだけで、例えばATPさんに代表されるような、製作会社さんが権利を保有しているものに関しては管理されていない場合が多いようでございます。

従いまして、ここで何を申し上げたいかというところ、データを最初に入れていただかないと永遠にその番組というのが商品として流れていかない可能性があるというところがございます。したがって、どうやってデータの入力というのを促進するのか。それをかなりお忙しい製作者の方の、負荷をできるだけ下げたいためにはどうしたらいいかということのポイントに考えた場合、今回のゲートウェイで、できるだけ多くのステークホルダーの人に協力していただいて、お互いの情報を持ち寄ることによって1つの商品というものをつくり上げていくことが重要であるということです。この業界では非常に問題になっている部分ではございますが、「作品」という意識を持って製作されるつくり手の方が多数いらっしゃいます。「作品」+データベース、即ち、この時点で入れなければいけないデータがくっついて、初めて「商品」となり商品価値が出てくる。要するに、投資家としては投資の対象になってくるという部分があるということも踏まえた上で、できるだけ「作品」をより多く流通するためには、データをどういうふうを集めるか、どういうふうにつくるかというところを考えるのがとても重要なことであるということでございます。

また、このような話というのは、我々が突然考えついたというわけではなくて、このコンテンツの世界では、やはり皆さんこういうことができればな・・ということは望まれていた部分があったというふうに伺っております。しかしながら、色々なステークホルダーさんの中での調整等があって、なかなか踏み込めない部分があったと。ある権利管理団体様のほうから、「三井さん、踏み込んじゃいけないところを踏み込みましたよね」というふうにお褒めの言葉と私はあえてとっているのですけれども、そういうふうな世界で、新しい扉を開けていったなというのが今回のプロトタイプによる検証実験の1つの大きな成果なのかなというふうに考えております。

これで私どものほうの報告を終わらせていただきたいと思います。どうもありがとうございました。

【村井主査】 ありがとうございます。

引き続きまして、マルチユース・トライアルに関する報告をデジタルメディア協会の菊池様からお願いします。

【菊池オブザーバー】 よろしく願いいたします。菊池でございます。

この場で何度か昨年の取組等をご説明させていただきましたが、お手元の資料2と3に基づきまして、AMDアワードの企画部門賞でありますマルチユース・トライアルについてご説明いたしたいと思います。

まず、資料2をご覧くださいと思います。

昨年度のトライアル案件の進捗状況についてご説明いたします。昨年度は50作品以上の応募がございまして、19作品が選定されました。そのうち4作品について地上波の放送やネット配信等の展開がなされたところでございます。

一番上の段の『トンスラ』は電通様のご提案案件でございまして、資金調達としましては、製作委員会方式で実施されました。放映につきましては、地上波での放送は完了し、現在CS放送（CS日本）での放送中でございます。マルチユース展開ですが、ネット配信、モバイル配信は完了しておりまして、現在、DVD、サウンドトラックのほか、コミック化もされておるところでございます。また、国内外の番販も企画中という段階でございます。

2番目の『蒼穹の昴』はアジア・コンテンツ・センター様のご提案案件でございまして、資金調達は、アジア・コンテンツ・センター様の自己資金、それから広告会社、中国の製作会社の自己資金という形になってございます。放映はNHKさんの予約購入枠での放送を予定してございます。マルチユース展開の見込みは、VOD、DVD、国内外の番販、モバイル配信、出版、加えて旅行の企画などが進められております。

3つ目の『30分で体感する日本文学短編ドラマ』は大日本印刷様のご提案でございまして、資金調達は製作委員会方式でございます。放映は地上波で、09年夏編成を前提にスキームの調整中と伺っております。マルチユース展開の見込みとしては、その後BS、それからPCやモバイルでの配信、海外番販、タイアップ広告、DVDや加えて書籍、それから映画というふうになってございます。

4段目の『フォーク音楽遺産』は、Live Life Japan様のご提案案件でございます。

資金調達は番組製作という形で、調達先は電気通信事業者様でございます。IPTV、PC、携帯電話をほぼ同時に展開され、配信完了しているというところでございます。

このように4作品が実現、または進捗している状況でございます。しかしながら、昨年度のトライアルを通じまして、また取引市場ワーキングでの議論から多くのご意見やご要望をいただいているという認識であります。

大きな課題につきまして、製作者サイド、協力者サイドからのご意見を紹介させていただきます。

まず、製作者サイドから一番大きく寄せられましたのが、製作会社側で制作資金の調達や協力者を集めることが実際には困難であるということございまして、原因としては、地上波枠の確保がなければコンテンツの二次利用以降に着目してリスクを負う出資者がいないということと、地上波さんの枠の確保がないとスポンサーも資金がどうしても出しづらいという現状があるということが多数寄せられました。それから、関係者や事務局も含めた場の設定などの機会がなかったことが問題だというようなご指摘もございました。

協力企業の皆様からのご意見としましては、トライアルの趣旨として、コンテンツのマルチユースということで、地上波だけでなく、パッケージやネット配信、衛星、ケーブルテレビなど、多メディアを含めた複数の資金回収手段が本来計画されてしかるべきであったが、採択された企画がほとんどそのような事業計画性がなかったという声がございました。それから、アワードに関する告知や準備期間が不十分であったというご指摘もございました。

先ほどの製作者サイドからの意見に対しては、放送枠がセットでないと企画者側のみでの実現は困難で、ビジネスプランとして成熟していないという声や、放送局側も実験と割り切って協力していただきたいというような声もありました。

企画について、全体を通してプロジェクト、オーガナイザー、ジェネラルマネジャー的な立場が必要ではないかというご意見もいただいたところでございます。

以上のように、進め方やスキーム等について様々なご指摘をいただきました。そのような中でも、昨年度の参加者の中からは、この、コンテンツの取引市場における新しい取組を今後もぜひ継続してくれという声が多かったところも事実でございます。

そこで、頂いたご意見等を踏まえ、改善できるところは改善し、本年度もトライアルを継続するというところで、関係者の皆様方の合意をいただいたところでございます。

資料の3につきましてご説明させていただきます。今回のトライアルのスキームの概要について記載したものでございます。このマルチユース・トライアルは、昨年度から自ら製作資金調達とリスクを負担する意欲ある製作者が、コンテンツの流通を自ら担う機会を得て、さらに創造インセンティブを向上させていくことにより、コンテンツの質的向上、流通促進を図るということを目的として実施してございます。

公募期間につきましては、昨年度、事前に十分な告知がなく準備期間が短かった等のご指摘をいただきましたので、約2か月の公募期間を設けさせていただきたいと思っております。先般のAMDアワード式典の3月24日から、5月30日までを公募期間としまして、6月末に選定作品の発表を行いたいと考えておるところでございます。

企画の選定につきましては、特に協力関係企業の皆様方から、コンテンツをマルチユースするための資金回収計画や事業計画がなくて判断ができなかったとの強いご指摘がありましたので、今回の公募におきましては、企画選定にあたりまして、番組内容のみならず、それに加えて、マルチユース計画と製作費の自己調達及び資金回収計画等の観点も評価に加味することといたしてございます。

また、協力企業の皆様方、記載の方々のご協力をご検討いただいているところでございまして、是非とも変わらぬご支援をいただけたらと考えております。

選定作品につきましては、協力者へ作品の推薦、また提案者と協力企業の皆様方とのマッチングの機会を設定することを検討しております。このような機会を設定し、検討結果のフィードバックをすることで企画提案者と協力者の関係企業の皆様方との交流を図りまして、コンテンツの製作現場と取引市場の活性化につなげたいと考えております。以上、来年度も何とぞよろしくお願いいたします。

【村井主査】 ありがとうございます。

それでは、意見交換に移らせていただきます。まず、マルチユース・トライアルにご協力を仰いでおりますので、佐藤委員、ご発言をお願いいたします。

【佐藤委員】 2つの調査研究の発表、ありがとうございます。

データベースのことに關しても、またマルチユースの実験に關してもそうですけれども、市場が成立していないところからスタートするということで、いろいろな仕掛けがなされていかなければならないということが最大の問題であると思っております。コンテンツと新しいメディアとの關係に着目していかないとだめなんじゃないかなと個人的には思っています、全てのコンテンツは、歴史的に見ても、メディアの特性

に合わせて新たに創造されてきている部分が非常にあるのではないかなど。新しいメディアが新しいコンテンツを生み出すということが、クリエイターサイド、コンテンツサイドにとっても新しいメディアを魅力的であるというふうを感じる最大の要因であるということを踏まえ、新しいメディアのオーナーの方々が、その新しいメディアに向けたコンテンツの創造に向けて極めて積極的な役割を果たしていただくということが非常に重要であろうかなと思っています。演劇の時代に演劇をつくってきたものは誰か、映画の時代に映画をつくってきたものは誰か、テレビの時代にテレビをつくってきたものは誰か、そしてマルチチャネルの時代にマルチチャネルに向けたコンテンツをどういうふうにつくってきたか、そしてインターネットという新しいメディアに向かって誰がコンテンツ制作のリスク、コンテンツ流通のリスクをとっていくか、そういう認識論に基づいて考えていかなければいけないのではないかなと思っています。

随分古い話ですがけれども、マクルーハンが「メディアはメッセージなり」という言葉を残しましたが、まさにそれを借りて言うならば、「メディアはコンテンツなり」ということでもあろうかと思しますので、いかにもインターネットらしいコンテンツというのが生まれてきてしかるべきで、それは放送コンテンツの二次利用ということ踏まえても、インターネットらしいリパッケージングみたいなものを行われなければいけないですし、このマルチユースのトライアルで掲げていることは、いわゆる二次利用ではなくて、積極的な一次利用をマルチに展開するという事だろうと思いますので、ぜひともメディアのオーナーの方に、ここはメディチ家になっていただいて踏ん張っていただくというのが非常に重要なことではないかなど。その場合には、放送局も実はコンテンツクリエイター、コンテンツ製作者でありますので、満を持して新しいコンテンツの制作に乗り出していきたいというふうに思っているということだけご理解いただければうれしい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。元橋さま、お願いいたします。

【元橋オブザーバー】 最近、何かとフジテレビさんとNHKが番組で手を組むことが多くて、きょうも実は申し上げようかなと思っていたことを、いま佐藤さんがおっしゃったので、重複を避け、私のほうからは、1つ最近の例を具体的にご紹介いたします。

メディアのオーナーがコンテンツに出資したり、あるいは製作の主体になるということであれば、実は10日ほど前ですがけれども、神奈川県の三浦市で行われた「ロッ

クの学園」というイベントがありました。これはあるIPTVサービス事業者の方と私どもの子会社の番組製作会社・NHKエンタープライズと、民放FM局さんで製作委員会をつくりまして、それで番組をつくったというものです。3日間、相当長時間のロックのライブイベントですが、ライブとしてIPTVサービス事業者が流し、今度4月下旬に3日間、私どものBSハイビジョンで1時間半ずつの枠で放送するというようなスキームが今回出来上がりました。NHKとしては、この番組を製作委員会から予約購入、放送権を購入するという形で放送するものです。非常に長時間のライブイベントを放送でやるというのはあまり現実的ではなくて、そこはインターネットのメディア特性にあわせてIPTV事業者の方に頑張ってもらいたいと思います。こういう形で、出資し製作主体にもなるという形で、新しいコンテンツが生まれて来ています。そういう中で、もちろん私たち自身も、今の何倍も放送番組の二次利用をもっと頑張らなきゃいけないという認識はありますが、それだけの頼るのではなく、外から、まさに新しいメディアらしい形で、良質のコンテンツを製作し、放送の側に二次利用させてやるぞというくらいの気概をもった新しい取組みが、徐々にではありますが、生まれてきていると思います。今後こういう活動がもっともっと盛んになって、是非、放送局が放送権を取り合うぐらいに活性化してほしいなと思っています。

前にもご紹介したことがあるかもしれませんが、私どもも2011年以降は、新しいBS（衛星放送）のスキームの中で、その中の4割ぐらいの番組を外部の製作会社に委託をするというようなことも経営計画の中で打ち出しております。そういう意味でも、番組製作会社と私ども放送局のコラボレーションとか、あるいは新しいIPTVサービス事業者と製作会社が組んでつくった新しいスタイルの映像コンテンツを一部放送で使わせていただくとか、色んな形がこれから生まれてくるだろうと期待しています。ぜひ今回のAMDのトライアルだけではなくて、実際にもうマーケットが動き出していると思いますので、第2、第3の取組みが行われることを期待したいと思います。

【村井主査】 ありがとうございます。それでは、椎名委員、お願いいたします。

【椎名委員】 このトライアルも実証実験も、とりわけ実証実験については協議会にもフルに参加させていただきました。この種の話というのはいままで幾つもあって、データを色々なところから書き出してきて、1つの入れ物に入れれば、ほら、こんなに便利になったでしょうという話があるわけですけども、今回はあえてそういう発想を

とらずに、ゲートウェイという発想を採用したと。しかも、何らかの形を先に想定するのではなくて、実際に許諾のオファーが起きたことを想定して、その必要なパスを追っていくというような発想でやられたということで、それなりに成果は得られたのではないかというふうに思っています。

一方で、これはいつも申し上げていることで恐縮ですが、コンテンツ取引市場の形成ということの場合に、何がネックになっているのかということはこの委員会ではずっと追い掛けてきていると思いますけれども、そこで明らかになってきたことは、よく言われるような著作権とか許諾権がネックなのではなくて、ビジネスを行う上で不可欠な要素とも言える、誰がリスクとコストを負担するのかという部分が完全に欠落しているよねという点であって、実はこの委員会でもその点を克服できないままで話をずっとしているような気がします。そういうふうにミッシングピースが明確にわかっている中で、はっきり言ってしまえば、マルチユース・トライアルでは通信事業者は参加をしないし、データベースに関しては放送事業者さんがあまり乗る気ではないというような形で実証実験やトライアルをやるのもいいけれども、やっぱりそこで得られる成果というのは限定的なものにならざるを得ないのではないのかなというふうに思います。

その一方で、リスクやコストに言及することなく、あるいはそれを意図的に回避してコンテンツを流通させるための特効薬があるよと。それはネット権だよと、フェアユースだよというふうな話が提案されているわけですが、クリエイターにきちんと成果を戻す等という美辞麗句で飾られてはいるけれども、その実、ネットというフィールドでコンテンツを囲い込んで地上げをすると、それを合法化しましょうよというような法改正が提案されているにすぎないわけで、しかも、それが著作権法をはじめとする法律の専門家のすごく偉い先生方によって億面もなく提案されているというのが今の状況だと思っていて、そのことは非常に深刻だなという受けとめ方をしています。

そうしたコンテンツをぞんざいに扱う風潮は今に始まったことではなくて、コンテンツの私的複製に関する補償金制度が一方向的に無効化されてきたこの数年間の歴史を見れば、既に予見されたことではあるけれども、この風潮をどこかで歯止めをかけていかなければならないのではないかなというふうに思っています。こうしたトライアルや実証実験もいいけれども、今急速にコンテンツ制作の現場というのは疲弊が進み

つつあるわけです。そういう中で、役所として議論すべきテーマというのはもっと他にあるのではないかなというふうにも思えてなりません。以上でございます。

【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】 過去、この委員会でも何度か申し上げたと思うが、流通したい番組というのは、過去の作品とこれからの作品を一緒に論じていることが非常にナンセンスだなと実に思います。まずこれからの作品に関しては、こういうデータをみんなで一生懸命つくりましょうということを前提としていけば、製作現場の末端までそういうデータを入力するという、これは膨大な作業がかかるのですけれども、やろうと思えばやれなくはないと。ただ、過去番組に関しては、さっきの報告にもありましたとおり、データそのものがないというものがいっぱいあると。そうすると、過去の番組は全部目視しなきゃいけないという、人手がばかにならない。それでもやりたいですかと。やりたいという人がいるのであれば、じゃあ、その流通のコストの負担は誰がすべきか、という話をしないと、過去作品についてはいつまでも流れっこないと思う。権利者が幾ら欲しいとか、幾ら欲しくないとかの前の段階で、一体何人出ていて、どんな音楽が使われてというのも、その音楽自体を記憶で知っている人を頼るしかないという非常に俗人的な作業がある。ユーザーさんは1円でも安く欲しいという、流通したいと思う人は、流通コストは払いたくないと思う、コンテンツホルダーはそこまで、自腹を切ってまでやりたくないと思っているという中で、みんなで顔突き合わせても、多分これは熱いタオルの投げ合いだろうなど。そこが解決していない。ですから、過去作品と未来作品ははっきり分けるべきだと、これは何回も申し上げます。

それと、データベースのほうの報告の8ページにもありました、どなたにヒアリングしたかわかりませんが、この海外販売事業者、日本のコンテンツホルダーが一番儲からなさそうだなと思っているところが実は非常に具体的に希望をしていて、ただNHKとテレビ東京の番組が多いのが気になるが、非常に具体的である。ただ、1つ上に上がってDVDレンタル事業者になると、昔視聴率がよかった番組で、現在もまだ人気の俳優が出演している番組。昔のバラエティ「8時だヨ！ 全員集合」、昔の歌番組。上までいって、今度インターネット・ケーブルテレビ配信事業者、邦画・テレビドラマ・テレビバラエティ、これは全部じゃないかと。こんな雑な要求はないでしょうと。あれば買いますよ、売れているものだけ持ってきて下さいというふうにはしか見えない。昔よかったということに限定しているということは、将来的に

はあまり希望がないと思っているだろうと思うし、まさにこの「8時だヨ！ 全員集合」などと書いてあるのは、「8時だヨ！ 全員集合」を持っているコンテンツホルダーとか実演家が、みんなが一斉にどこでも見られるようにしたら、このコンテンツは先細っていくというのがわかっているので出荷調整をやっているわけですよ。それでこの古いコンテンツでも新しい人が見たらおもしろいように、今度またTBSさんでやりますけれども、常に新しいお客さんを開拓している。これがコンテンツの生命線。でも、レンタルでさえそう思っている。インターネット・ケーブルテレビ事業者に関しては、邦画というのは何の邦画が欲しいのかとか、テレビドラマというのはどういうテレビドラマが欲しいのか、これがない間はマーケットなんか成立しえない。今、本の流通の販売店ですらかなり厳しくなっていて、それを本屋対象というのをつくったり、本の販売員が一生懸命本を読んで、その本の文芸評論家じゃない賞をつくらうとして、何とかして売ろうとしている。こういうことに関しては、この事業者さんは放っておいてできるものだと思っているだろうかというのが非常に疑問です。

先ほどの、流通コストを誰が賄うかという議論がない限りはデータベースをつくっても、このランニングコストを負担する人が絶対いなくなる。これは宝の持ち腐れになるわけです。宝の持ち腐れにはわざわざ人的なものを割いてまで、今、制作の現場はそんな余裕はありません。1円でも削りたいと思っているという中では、この問題を解決しない限り、流通のことを先にいうということは、マーケット理論からいってもナンセンスだなというふうに思います。

それと、このマルチユース・トライアルにしても、前のときも製作会社さんがおっしゃっていたように思うのですが、もはやいまさらという感じで、今は一次利用の番組をつくることにハイハイ言っていると。この状況で、自分で大手の何百人、何千人という会社の人たちが一生懸命頑張ってもスポンサーがいらないのに、5人、10人の零細企業が企画一発でスポンサーをつかまえてきて、自分でキャスティングをして、自分でいつ放送するかわからない番組をつくり始めるなんていうことは、まず考えても、そんなお人好しはいないと思いますし、全く絵にかいた餅になりかけているのではないかなと。もうそれどころじゃなくて、今原価を抑えなきゃいけない、質は高いものが求められている、ユーザーさんのチェックは非常に厳しくなっている。再放送とか再編集の番組がふえると、本数自体が激減しているわけですね。当然、出演者の出演の機会も大きく減ってきている。そういうところで、運転資金もままなら

ない会社にはとてもこんな余裕は今ないように見えます。

流通の題目が、いつもどこの会議でも言われているけれども、肝心の流すコンテンツ、こういう状態で将来的にレベルがどんどん低くなっていく、数も少なくなっていくというものだけで、本当に知財立国なんか成り立つのでしょうか。そんなことをやっている間に、過去番組を目視している間に終わっちゃいますよと。実際の放送現場で働いたことがあればわかると思いますけれども、過去番組でBGMに何を使っているかなんて、音響効果さんの人しか知らない、編集するまで。MAをする、音を入れる作業のときに音効さんがやってきて、次々と音を入れていって、その曲が何の曲なのかなんて、僕らがプロデューサーをやっていたときも一切わかりませんでした。そこはもうプロにお任せしていたという完全分業をやっていたわけです。データがないのはもう当たり前の話で、いつまでこの議論をしているのかなと。正直、実演家団体でもありますし、製作会社でもありますし、一番プリミティブな舞台の製作者でもありますし、流通ではコンテンツは育たないということをいつになったら気がついていただけたのかということに訴えます。

それと、映画はいいじゃないか、アニメはいいじゃないかというのは他の会議で言われているようなんですけれども、アニメの制作の現場はガタガタですし、もはやアニメで世界に打って出るというのは10年遅い話になっています。それと映画も、日本の映画は好調だと言われてはいますが、全体の客単価は下がっていますし、スクリーン数が多くなってきたおかげでかなり飽和状態になっていて、動員の人数も増えているわけではない。洋画が下がっただけの話で、このところを拡大解釈して、非常に日本のコンテンツが元気なように思われているのだったら、よくそのデータもご覧いただいたほうがいいのではないかなというふうに思います。ゲームソフトに関してもまさにそのとおりで、製作コストだけがどんどん上がって行って、今流通は非常に苦しんでいる部分もあると。流通だけではとてもコンテンツなど育たないという原点にもう一度立ち返っていただいて、どうすればこの国は知財で稼げる、外貨を獲得できる国になるのかということをもう一度考えていただきたいというふうに切に思います。

以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。番組製作者のお立場から、寺島さま、いかがでしょうか。

【寺島オブザーバー】 本日私どものATPという連盟の年度末の総会があったものですか

ら、最初から貴重なお話を伺いできずに申し訳ございませんでした。

先ほど来、製作の現場が疲弊しているというお話がありましたが、今日の総会で、あるデータが出ましたので、それをご披露してから話に入っていきたいと思います。

去年の11月、12月、1月のプロダクションの売上げと経常利益をアンケート調査しました。これはATPと全映協さんと一緒した約113社のアンケート結果ですが、その中で、通常11月、12月、1月の3か月は、テレビ番組製作会社にとってはかき入れどきののですが、その3カ月の合算で、約113社のうち43.3%、つまり50社ぐらいの社が経常利益ベースで赤字に転落したということです。この調査は、去年の8月、9月、10月も行いましたが、そのときはまだ営業利益ベースで赤字となった社はそう多くはございませんでした。世界の金融大不況から始まったある種の経済の悪化が、今どんどん製作の現場を直撃している状況です。

その中で、今日、そのATPの総会にAMDの菊池さんと、コンテンツ振興課の飯村さんにもおいでいただいて、我々の会員社にこのAMDアワードのご説明をいただきました。昨年度のこともありますので、幾つかの実証実験、この公募トライアルに関する変更点もご説明いただいた上で、もうこのことは佐藤さんはじめ、元橋さんもおっしゃられたと思うのですが、昨年度に比べてテレビ局さんの第一次窓口、放送権を買っていただくというふうな話は、昨年度よりは少しは前進しているのでしょうかというふうにお尋ねしました。ところが、多分それは縮小するでしょうと。昨年度より放送権譲渡である種資金調達、資金の回収を図れるということは、あまりそこに期待されると間違った形になるでしょうというようなご返事をいただきました。となると、先ほど来おっしゃるように、ただ放送ありきではなくて、初めに違うところを見つけようというふうなことだと思います、この実証実験は。その半数に近い製作現場の製作会社が営業利益を赤に落ち込みながら、放送権譲渡で資金回収が図れないこのトライアルは、多分私も会員社に強くは勧められないだろうという感じはいたしました。これが正直な実感です。

ただ、色んなご意見があると思いますが、私が期待しているのは、従来のスポンサー、よく言われているクライアント、代理店、放送局、プロダクションというお金の流れがまさに今までの民放の番組のスキームであったわけですが、これは違った形で、放送局さんは、もちろんコンテンツが有料かどうかは、トライアルに公募して、企画が通り、そこで製作が始まらないとなかなか判断はできないでしょうけれども、優良

と思えるコンテンツを従来とは違ったスキームで手に入るということは、新しい放送のあり様として、もうちょっと挑戦的に放送局さんに対応していただけないかものかというのが1つのことです。

この間もNHKさんが、「これからのテレビはどうなる」という大討論番組があって、視聴者と製作者のある種の思惑のずれが露呈したと思うのですが、我々にとってテレビの放送、文化というのはとても大きいものがあると思う。それがずっとある種、制度自体が金属疲労を起こしているのではないか。単に不景気、景気の問題だけではなくて、様々な不祥事も含めて、今までのスキームがある種疲労を起こしているのではないか。そのときに新しいスキームをつくること自体は、天下国家とは大げさですが、視聴者の信頼にこたえるべき姿勢ではないでしょうかというふうに思います。

マルチユース・トライアルに関してはそのような意見を出させていただきたいと思いますが、あとデータベースに関しては、このことも先ほど堀さんがおっしゃったように、過去と現在、日々本当にHDの素材が今生まれているわけですね。これは我々も今、私どもは映像倉庫というデータベースをつくっています。これは過去のコンテンツと素材の販売を考えていて、その経緯でこの実証実験に参加したわけですが、ここに局さんが入ってられないということは、我々にとっては大きな出口が見えない。本来ならば、2011年の完全デジタル化に向けて言えば、絶対納品形態が変わるわけですね。我々が一番理想とするのは、取材から編集、納品という流れの中で、ワークフローの中でメタデータが生成でき、納品したときにはすべてのメタデータがついており、完全なデータベースもそこで作成されていると、こういうことを理想として考えている。過去のものを人が見て、そこで様々な形でデータをつけていくという、本当に愚かしい作業を我々の次の世代は、もしくはすぐ後ろにきている世代には、そんなばかなことをさせたくない。そのためには、放送物を納品するときのファイル形式も含めて、フォーマットはどうなるのかということも含めた上でデータベース、それからメタデータ作成ということを考えていかなければ、単なる実証実験、実験で終わってしまうということが非常に危惧されます。

もう一つ、メタデータを自動生成できればよいのですが、データをつけていく人件費、そのコストをどこが見るかということですがけれども、今我々が本当に、こんなことを言うのは我々自身が辛いですがけれども、本当に環境が劣化している、悪化している中で、スタッフにそのことまではなかなか言いづらいと。ただ、日々、本当に知財

立国を支える素材とかコンテンツが名無しの形でどんどん出ていってしまう。ですから、できるならば、データをつける、付与していく作業も込みで、ある種の製作費がついているとか、それぞれ放送局に納品されるべき放送物はすべてメタデータがついていると。どのようなメタデータをつけるかは各局さんが統一をとっていただいて、統一フォーマットのメタデータが納品したときにはつくような、そんな仕組みを何とか考えられないかと夢想しております。以上です。ありがとうございました。

【村井主査】 ありがとうございます。それでは、高橋委員、お願いいたします。

【高橋委員】 取引市場形成のデータベースの検証実験とマルチユース・トライアル、この2つのご報告を伺って、消費者としては感想めいたことしか申し上げられないことを先にお伝えしたいと思います。委員としてこの件に関わってきて、桜の花が咲いたのが2回目かな、3回目かなと思うぐらい長くかけているわけです。マルチ・トライアルに関してはもう1年やるということですがけれども、もう1回やっているうちに、だめだったら官なり制度なりというふうなことを言っているうちに、もうそのときは手遅れになるのかなと、私は非常に暗い気持ちで今皆様のお話を伺っておりました。最初のご報告の最後の考察のところ、市場が成熟していない段階で民間事業者が行うと利用料が高額になり利用が促進されない可能性があるから、電子政府機能の一部として官または外郭団体が運用とか、民間企業が運用し官が対象民間企業に支援するとか、その後運営委員会を設置して云々というふうに書いてあります。この官の支援というのは、私たち国民のお金なので意味のあることに使っていただきたいなと思いました。本当によい競争の中でよいコンテンツが生まれてくるというふうに思いますので、無理に競争させてもいいものは生まれないなということも正直感じました。

以上、感想でございます。

【村井主査】 ありがとうございます。その他何かございますでしょうか。はい、どうぞ。

【三尾委員】 これまで長い間議論されてきたということで、昨年来の議論、報告書等を拝見させていただきました。今回の2つのトライアルに至る経緯としては、そもそもスキーム自体を国が関与して変えていったほうがいいのかということを議論されていた、けどやはり民間ベースでやるのがいいだろうという結論になって、関係業界の賛同する皆さんで考えていきましょうということになって、この2つのトライアルが開始された、ということかと思えます。

今回のご発表では、データベースの方については、きちんとできるのであれば取引

や流通に寄与し有効であろう、というようなお話だったかと思います。ただ、データ入力の作業が大変であり、コストも時間も無いということで、誰がそれを負担するのかということがネックになっているわけですよね。マルチユース・トライアルにつきましても、いろいろな問題があった、それほど大きな実証的な効果は得られていない、というご報告だったかと思います。民間が頑張っってやっていくという結論のもとにトライアルが開始され、一定の方向性として、データベースをつくってみてもいいかなというレベル感にはなっているのではないのかという印象を受けました。コンテンツが流通しなくていいと断言される方はおそらくいらっしやらないと思いますので、誰かが時間とコストを負担してくれれば流通したほうがいい、おそらくそういうお考えなんじゃないかと。そうした中で、前に進んでいかなくてはいけないのではないかと私としては思います。

昨今問題になっておりますネット権構想ですけれども、この構想自体はあまり明確な意図がわからないという印象を持っておりますが、これは権利を集中化させることが本旨ではなくて、要は、誰かに時間とコストを負担させるスキームをつくろうとしているのではないかと。権利を集中させることによって、その権利者が時間やコストを負担するという、そういう流れを考えているのではないかと思います。今、確かにこの業界は疲弊しています。時間やコストを誰も負担したくないというところで様々なトライアルもスタックして、先に進んでいない。そういった中で、ネット権構想が脈々とつぶれないまま、まだ残っているという現状があって、やはり必要性を誰かが感じているのではないかと。誰かがコストとリスクを負担して前に進んでいく、そういうエネルギーというものは負担しなくてはいけない、このままじゃいけないということだと思います。皆さん、そんなのわかっているよとおっしゃると思いますが、ここで誰がコストを負担するのか、リスクを負担するのか、もう一步前に進むべき方向性はないものかと私は思います。

今、テレビ業界も非常に広告収入が減って厳しいといろいろなところで言われていますし、その中で新しいビジネスモデルを模索されているとは思いますが。通信キャリアと放送局の融合は実はどんどん進んでいるわけで、どちらかが負担するべきだというようなことを言うのではなくて、全体として盛り上げていく方向で考えたほうがいいのではないかと。そうでないと、ネット権構想の中に、変に足元をすくわれてしまうということもあると思います。個人的な感想ですが、もう少し前向きに進んでいった

ほうがいいかなと思いました。

【村井主査】 わかりました。ありがとうございます。その他、いかがでしょうか。

【浅野委員】 データベースの環境整備の実証実験、あるいはAMDにおけるマルチユーザのトライアルというお話をお聞きしまして、試み自体はいいと思います。この延長線上において、もともとこの委員会で検討している、コンテンツ流通をいかに促進していくか、という大きなうねりに結びついて行くだろうかという点については少々疑問があります。まだ余りにも小規模で参加者が少なく、そこをどのように突破していくのかというところが非常に大きな問題だと思います。

この委員会でコンテンツの流通をいかに促進していくか、コンテンツ市場をいかに立ち上げていくかということを議論してきた過程において、ネット権構想という1つの考え方についても議論してまいりました。これに関しては、ここの委員会においても2回ほど議論して、その中では積極的に賛成だというような意見は出ませんでした。一方権利者団体の方からは、かなり批判的なコメントも出てきました。確かに権利者団体のおっしゃっているような、誰がリスクを負担するのかというようなところも決まっていなければいけないのではないかと、もともと流通に注力してネット権構想を打ち出す前に解決しておかなければいけない問題もあるのではないかと、という指摘は私も理解できます。しかしこれだけ世の中でネット権構想の議論が活発化していくということに対しては、そうではない、と言うだけではなく、むしろこうあるべきということを出すべきではないかと思います。特に権利団体の方々は、単にネット権構想に対するリアクションという形の非難やディフェンスという形よりは、むしろオフェンスの立場で、こうしたほうがコンテンツは正しく流通する、コンテンツ取引市場の形成に対して自分たちの意見の方が良いのではないかと、といった提案を打ち出すべき時期にきているのではないかと、そのような考え方を是非ともお聞きしたいと私は思います。

【村井主査】 いかがですか。椎名委員。

【椎名委員】 おっしゃっていることはよくわかります。この実証実験のほうでも、権利の集約、窓口の集約がテーマとして挙げたし、松田先生もおっしゃいました。要は権利者が権利の集中化を進めるべきであるという議論だと思います。そのことは一般論としてはもちろん理解できるものであって、これまでも権利情報の集約化とか、権利者側で推し進めている課題についてはこれまでもご披露し、これからも前向きに取

組んでいきたいと思っていますけれども、しかし一方で、集約化と簡単に言っても、先ほども出荷調整ということが言葉として出ていましたけれども、実演家にとってそのビジネスの根幹とも言える許諾権を、今存在している、例えば著作権等管理事業法のような法律の中にすべて集約できるのかといえ、それはそれで難しい、かなり困難なことが伴うと思います。仮に無理やりそういうことをやったとしても、そのことがよい結果をもたらすかどうかについてはすごく疑問であるというふうに考えています。様々なコンテンツがふんだんに制作される環境を維持していくということのためには、クリエイターにきちんと対価が戻っていくためのインフラや、そういうシステムがきちんと確固たるものとして整備されていく必要があって、その点について、我々権利者団体とか関係する事業者とかの責任というのはすごく大きいものだというふうに考えていますけれども、我々が今直面している問題というのは、そういうレベル以前の話であって、クリエイターに与えられている権利が極めて過分なものであるということを前提にして、それをショートカットする議論としてネット権とかフェアユースとかが出てきているのが現状だと思います。この検討委員会の中でも、コピーワンスからダビング10への経緯の中で、コンテンツへのリスペクトということが、そういうフレーズが一時踊ったわけですが、ブルーレイディスクの指定も一向に行われていませんよね。補償金制度は立ち枯れ寸前という今の状況の中で、さらにネット法とかフェアユースとか言われている。どっちかという、そういう刃物を突きつけられた中で、おまえら、自分らでそれを切り拓く提案はないのかと言われるのは、ちょっと筋としてはおかしいのではないかと、あくまでも思われざるを得ません。そういうふうに思います。もちろんそういうふうな状況に権利者が置かれているということとは別に、権利者団体がすべき役割、流通促進に資するべき部分があるのではないかということについては、それはやっていくべき仕事はたくさんあると思うし、そういうことを厭おうとは思わないのですが、おまえら、そこでネット権と言われちゃうからやらなきゃならないんじゃない？と言われるとすると、それは非常に不本意だなという気がします。

そんなことよりも、この検討委員会のメンバーの方々には、これまで解決していない部分、課題として掲げている部分、宿題になっている部分を今後どうやって解決していくのかということの知恵を出していただきたいと思う。対価の還元も実現していません。そういうことをこの検討委員会ではやっていただきたいなど。我々

の行うべきことはきちんと行っていきますけれども、この検討委員会の委員の方々にはそういうことをお願いしたいなというふうに思います。ちょっとまとまらないですけれども。

【村井委員】 ありがとうございます。華頂委員、どうぞ。

【華頂委員】 映画製作者は、先ほどからリスクとコストの負担という言葉が出ているのですけれども、リスクとコストの負担しっぱなしです。それと、マルチユースも積極的に展開しておりますので、ネット法などという法律の力を借りる必要は全くないというふうに考えています。

【村井主査】 堀委員、いかがですか。

【堀委員】 これまでのコンテンツ産業というのが、例えば法律とか、例えば政治家の先生とか、役所の方々から、ああせえ、こうせえと言われるほど注目されなかった何十年をずっと過ごしてきて、例えばBSができたりCSができたりというのも、テレビ局の皆さんが、新しいメディアができて、これをビジネスにしようというところで我々の団体と交渉して、それこそ民民で、全く今までないメディアが登場しては、それに流通するコンテンツのこと、対価のこと、これまでずっと交渉でやってきました。今現在、浅野さんがおっしゃられたように、確かに権利者というのは受け身だなというのは気持ちとしてある。あるけれども、非常にドメスティックなマーケットの中で、悠々自適と世界第2位のコンテンツ立国だというふうに思ってきたことが、どうもこれだけじゃまずいなということにさらされて、こういうことになっているのだと思うのですね。それが今まで放送事業者さんと我々実演家事業者が何とかビジネスをこしらえてきた部分が変わりつつある。そういう部分では、今浅野さんがおっしゃったことに近いようなこともやらなきゃいけない時期ではあるかもしれませんが、まだその方策がわからないと。先ほども申しあげましたけれども、我々の実演家の製作会社も極めて零細な会社が多くて、それで成り立ってきちゃったものですから、大きな仕事がなかなかしたこともないですし、それなりの資金というのは持っていないと。ただ、商品の値段はどんどん下がるという中で、今打って出るのが、なかなか言いづらい部分であるということをご理解いただきたいと思う。

先ほどのネット権とかの話で、誰かに負担させるというのは、僕は非常に至ってシンプルだと思っていて、誰かというのは、使う人が負担するものだというふうに思っていて、それは民放の放送に関しても、広くあまねく今まではスポンサーさんが消費

者の皆さん、視聴者の皆さんに商品を買っていただくことで負担していたということがモデルとして今までずっと続いてきた、無料放送が続いてきたモデルだ。これはあまねく負担していただいたものだと思っていたけれども、誰かというのを誰かに決めようというのは、僕はシンプルに、使いたいと思う人が値段を決めて流通させるべきだ、それがマーケットだというふうに思っていたので、誰かを規定してもらわないと、それを放送事業者に負担させるとか、レコード会社に負担させる、その煩わしさ、あとコストを負担させるというのはとても乱暴な意見だなと思います。ですから、様々なことが同時に、あちこちで別々の人が色んなことを言っていて、さらされている実演家、事業者の団体だということだけご理解いただいて、なるべくユーザーの皆さんができるだけハッピーになるような努力はしていきたいと思えますし、それで我々もビジネスやっていかなきゃいけないと。本当に自腹を切ってやるわけにはいかないわけですから、その落としどころがいい形というのは今も模索しておりますので、もう少し時間もいただきたいですし、拙速な結論だけは出していただきたいというのが我々の考え方だというふうにご理解いただきたいと思えます。

以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。その他、何かございますでしょうか。それでは、お預かりしている時間が迫っておりますので、議論はこの辺にさせていただきます。

本日のテーマ、「コンテンツの取引市場の形成」につきましては、先ほど高橋委員からも、桜を何回見たかしらというご指摘がありました。かなり長い時間をかけて議論をしていただいております。特に権利処理に関しては、ネット権につきましても、様々な立場の方のお考えを、何度かこの場においていただいて、ご説明をしていただき、様々な角度から発言をしていただいております。ネット配信を含めて、コンテンツ取引を促進するということについては、ネット権のような新しい意見についても考慮しつつ、このテーマを議論していることに非常に価値も使命も役割もあるのではないかと思いますし、様々な立場の方のお考えを踏まえた中で検討を進めていくことは大変重要ではないかと思っております。もちろん取引市場ワーキンググループでも、そういった具体的な議論を今後も進めていただきたいということが1点です。

それから、それぞれの立場で具体的に何ができるかを考えるという先ほどのお話に従って、最後に権利者団体の方からも、権利処理等に係る問題については色々なご指摘をいただきました。それに対してどう応えていくかを一緒に考えていただけるとの

ご発言もいただきましたので、これも皆さんと一緒にぜひ考えて参りたいと思っています。

そのようにしてうまく進むとすれば、先ほど三尾委員がおっしゃったように前向きに取り組むことによって、長い時間をかけている議論も一歩進み、あるいは新しい展開ができる方向にいくのではないかと思いますし、そうあるべきではないかと思えます。そういう意味からも、権利者団体の方も含めてぜひ一緒に考えていただきたいと思えます。

その他、本日非常に深いところでのご意見を伺えましたし、ご報告も伺えましたので、まだまだ色々思うところはお有りだと思いますが、そうしたことは引き続き事務局にお伝えいただき、取りまとめるように努力をして参りたいと思えます。是非よろしくをお願いします。私からは以上です。事務局からどうぞ。

【小笠原コンテンツ振興課長】 それでは、次回でございますが、技術検討ワーキングの進捗状況によりますが、4月に可能な限り技術ワーキングの進捗状況をご報告できるべく今調整を進めておりますので、よろしくお願いをいたします。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。