

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54回 議事録

1 日時：平成21年6月16日（火）14：00～15：30

2 場所：総務省 講堂

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、池田 朋之、石井 亮平、石橋
庸敏、伊能 美和子、植井 理行、襟川 恵子、華頂 尚隆、河村 真紀子、
佐藤 信彦、椎名 和夫、菅原 瑞夫、関 祥行、田胡 修一、田辺 俊行、
田村 和人、藤沢 秀一、堀 義貴、三尾 美枝子

（以上21名）

（2）オブザーバー

岩浪 剛太（インフォシティ）、川瀬 真（文化庁）、吉川 治宏（三井物産
株式会社）、寺島 高幸（テレコムスタッフ）、中村 秀治（三菱総合研究
所）、元橋 圭哉（日本放送協会）

（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

4 議事

（1）技術検討WGにおける検討状況について

【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第54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。本
日欠席された委員、それから、ご出席のオブザーバー、いつものように席上配付の資
料をご参照いただきたいと思います。

中間答申の取りまとめに向けて、取引市場に関するこれまでの議論の集約をいただ
きたいということが本日の議論のねらいです。放送コンテンツの取引市場に関する中
間答申の骨子案ができておりますので、これに関してのご説明を受け、ご議論をいた

だきたいと思います。

それから、今回の取りまとめは補正予算に係る事項が多く関連しており、補正予算の進め方についても事務局からご報告、ご説明をいただいて、これに関する議論もいただきたいと思います。

それでは、資料の確認、説明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、議事次第の後、資料が2種類ついております。資料1が、取引市場に関する中間答申の骨子案でございます。今回は放送コンテンツ取引にかかわる部分のみでございまして、エンフォースメントにかかわる部分については次回とさせていただきます。それから、資料2が、補正予算にかかわる検討の進め方についてということでございます。

それでは、一括して簡単に説明させていただきます。まず資料1でございます。3ページに、今回の中間答申取りまとめに当たっての骨格を示しております。まず検討の目的は変わっておりませんで、コンテンツ産業が我が国経済を牽引する戦略産業だということで、特に放送コンテンツが、コンテンツの中でも映像コンテンツの大宗を占めていると。したがって、創作基盤の強化、円滑な取引の促進に基づく市場の拡大ということが必要であると。そのためには何をどうしていったらいいかということを検討いただいているということでございます。

それから、前回の答申まででございますが、前回答申においては、そういった放送コンテンツの市場拡大、取引促進については、まずは民間主導によって様々な試行錯誤と創意工夫を積み重ねていく。それによって、取引促進の取組を進めるといったことで、いくつか具体的なご提言をいただいているところでございます。民間主導の取組、それから、制度でいろいろな措置をすること、その両面から具体的な検証をしていただいた結果、民間主導による様々な取組を見守り、必要に応じて、今後取組を考えていくということになったわけでございます。

今回の答申に向けて、1年ぐらいご議論いただいた中で、それでは、民間主導の取組がどのように進んでいるかということについて、まずは検証させていただくと。当然ながら、民間主導の取組が進んでいるのと並行して、製作、流通、様々な環境変化がこの1年間、特に去年の10月以降ございました。そういったことについて、評価・検討を加えていただいた後、ご議論を踏まえて、目標の実現に向けて、当面何をさらに進めていけばよいかということをご提言させていただくということでございます。

では何を現状として検証したかということ、それが下のIのところに書いてございますが、それぞれの主体の方々の取組について、それぞれの動きを検証させていただく。放送事業者の方、番組制作者の方、権利者団体の方、あるいはそういった取組について、様々な提言等を行われた関連団体。あるいは、こういった主体を取り巻く製作環境の変化。そういったことを現状として検証させていただくということが、Iの整理でございます。

次に、そういったそれぞれの主体の取組について、まずは放送コンテンツに係る権利処理の円滑化という観点から見たときに、どう評価、検証するか。それから、放送コンテンツの製作ということに関して、前回答申でもいくつか課題のご指摘を受けたわけでございますが、それについて、今現在の主体の取組をどう評価するか。そういったことを記載していただいた後、提言として平成21年度の第1次補正予算も踏まえて、今後何をやっていったらいいかということ。それを提言として取りまとめる案ということでございます。

それでは、それぞれ現状の検証からまいります。5ページをお開きいただきたいと思えます。まず放送事業者の方々でございますが、まず二次利用、取引促進という観点でいえば、やはり放送コンテンツのネット配信ということで、大きく動きがあったということでございます。従来、ゴールデンタイムの番組等、価値の高いコンテンツは流れていないのではないかとのご指摘もあったわけでございますが、いくつかの放送局で、ゴールデンタイムの番組を放送するという積極的取組が開始されたところでございますし、また、見逃し視聴サービスというのは、NHKオンデマンドなどでも既に去年の12月から開始もされているわけでございます。去年から、こういったネット配信ということについて、放送事業者のほうで大きな動きがあったということか1つあるかと思えます。

それから、海外展開につきましても、国際ドラマフェスティバルが2年目に入っておりますが、そういったことで積極的な海外展開の取組が進んでいることは、ご案内のとおりでございます。

それから、7ページですが、放送事業者の方々と共同で番組製作に取り組まれている方々が、二次利用取引促進ということを進めておられる話でございますが、まずAMDさんでおやりになったマルチユース・トライアル。これについては、応募作品数等書いてございますが、去年平成19年度は52作品の応募。それから、今年は若干

応募時期がおくれておりますが、6月に入って17作品の応募ということで、それぞれ積極的にご活用いただいているというところがございます。平成19年度については、実際に放送までこぎ着けつつある、あるいはこぎ着けたものが、7ページの表にあるように、いくつか実績も出ているわけでございます。

それから、こういったトライアルをご活用いただいていることに加えまして、8ページをごらんいただきますと、番組に関する情報をひとところに集積して、取引を希望する人たちに広く公開していこうという取組も、番組製作者の方の間では積極的に進められておりまして、まずは左に書いてあります、クリエイターズ・プラスという会社で取り組まれている例。EIZO創庫という名称で番組に関する情報データベースを作成され、それで積極的に促進するという取組をやっておられますし、また昨年、平年度予算で措置をいたしました、取引市場のためのデータベース構築につきましても、製作会社の方々、権利者団体の方々のご協力を得まして、実証実験によって、モデルの構築というところに積極的にご協力いただいているところでございます。

次に9ページにいただいていただきまして、今度は権利者団体の方々の取組でございますが、この4月にかなり大きく新聞報道されまして、この6月設立予定、業務開始予定は来年4月と伺っておりますが、映像コンテンツにつきまして、実演家の団体の方々がご協力をされ、映像コンテンツ権利処理機構という、権利処理の窓口一本化及び不明権利者探索のための組織の設立を公表されました。今まではそれぞれの団体ごとにおやりになっていたものを、手続としては一本化をして、許諾申請の簡素化を図られる。あるいは、今般文化庁さんのご努力で成立しつつあります、著作権法改正における不明権利者の探索、不明権利者の位置づけということを活用して、不明権利者のために放送コンテンツが使われにくいという、そういった手続上のネックを解消していくといった取組を進められていくということでありまして、懸案でありました映像コンテンツに関する権利処理の一元化に向けて、大きく一步踏み出される動きができたということでもあります。

それから、音楽の分野においても、著作権情報集中処理機構というところが今年度設立され、趣旨としては下の図に書いておりますとおり、複数あった著作権の管理団体が、これも窓口としては一本化し、統一のデータベースがつくられ、これまた音楽に関する許諾処理という手続について、大幅に集約化、集中処理、円滑化ということを図られるという取組を進められているところでございます。

以上、放送事業者、番組制作者、権利者団体といったプレーヤーの方々の取組をご紹介してまいりましたが、そういったことを踏まえて、いわゆる有識者の方々から、いろいろな提言が出されたわけでありまして、10ページにそれぞれこの場においていただいた団体のご主張を並べてありますが、コンテンツ流通をさらに促進する観点から、以上のような民間の取組では不十分であり、やはり制度で補うべきところもあるのではないかと提言が行われたわけですね。左側にデジタル・コンテンツ利用促進協議会という、ここにおいていただいたときの主張を集約してございます。いちばん根っこになっているのは、やはりデジタル・ネットワーク化に対応した、世界最先端のコンテンツ大国の実現という観点からは、対象となるデジタル・コンテンツの利用に関する権利の集中化ということ、制度によって行う必要があるのではないかと。デジタル・コンテンツが流通し、利用されるためには、製作されたデジタル・コンテンツに係る権利の集中を制度によって行う必要があるのではないかと。そういったご提言、ご主張が出てきたわけでありまして。

ただ、一方では、この青色のところにありますとおり、そういった製作者の許諾をいかなる意味においても制度で強制すべきではないといったご主張もあったわけでありまして、今申し上げましたような放送事業者、それから、製作者、権利者団体といったところの取組について、制度面での提言が、複数の側面から行われているというわけでありまして、この場でも二、三度ご議論いただきました。

次に11ページですが、流通の根っこになっております製作力という面において、昨年の10月以降、かなり大きな環境変化が起きたということを書いております。

放送コンテンツの製作に当たっては、放送事業者さんはもちろんのこと、かなりの部分を外部の製作会社の方々に協力を仰いでいるということは、この場でも何度も指摘をいただきました。そして、この製作会社の規模について言えば、かなり中小規模の企業が多いということは事実であります。ところが、昨年来の製作環境の変化に応じて、例えば、かき入れ時である11月、12月をとっても、右上の棒グラフを見ていただくと、2007年、2008年を比べると、やはり1割ぐらい大きく落ちていると。おそらくこの傾向が止まることは、今のところは先が見えていないと伺っております。

それから、アニメについても、テレビの発注が少し減っているということは傾向として見られるわけでありまして、全般的に製作費削減の傾向が続いており、特に年末

年始の書き入れ時においても、その傾向が顕著に見えてきたと。前々から広告費の減少ということは言われているわけではありますが、製作に投じられる資金の減少が、製作力を非常に弱体化させているといったことが、昨年とは違って顕著になってきた事案ということで、1つ言えるかと思います。

12ページ以下、今申し上げたようなそれぞれの主体の取組について、どんな意見交換が行われたかということについて、簡単にフォローしてあります。まず、以上のようなコンテンツ流通に関する取組について、さらに制度を導入して促進するという必要があるかどうかということにつきましては、今ご紹介いたしましたように、スピード感ということを考えれば、制度によって円滑化をさらに促進するための権利の集約を行うべきだというご主張があったわけではありますが、そこにいくつかありましたとおり、やはり本質は制度云々ではなくて、コンテンツホルダーに権利を集中することで、ネット流通が進行するというのではなくて、むしろ本質的、内在的なネットでの収益の悪さが問題であって、そこを解決する努力なしに、いかに権利のところだけをいじるということをやったとしても、それは十分効果を上げ得ないのではないかと。あるいは、権利をいじるということは、実演家にとっての露出コントロールという根源的な権利を触るということであって、かえってインセンティブを低下させるということになるのではないかと等々、ご意見があったところであります。

ただ、一方で、権利処理円滑化に向けた具体策について、やはり権利者団体、あるいは権利の処理に関わる方々が、取引市場の形成に向けて新しい方策を打ち出すべき時期に来ているのではないかとというようなご指摘もあったところであり、それに対する、あるいはそれを受けてということだけではないと思いますけれども、映像コンテンツ権利処理機構という、権利処理の窓口一本化に向けた組織の設立が進められ、この場でもご説明を受けたところでございます。

次に13ページですが、AMDさんのいわゆる「マルチユーストライアル」について、積極的なご評価、あるいは若干問題点のご指摘の評価等いくつかご意見をいただいているところです。例えば、番組製作者にとって、新しいコンテンツをつくるクリエイター、ゼネラルプロデューサーといった人材育成という観点から、このトライアルが1つの機会になる、視聴者にとっても多様なコンテンツの視聴機会が増える、という積極的な評価。その一方で、放送枠の提供という観点から見たときに、その措置が十分ではなかったのではないかと、やや極端に言えば、枠さえあれば、スポンサー

やタレントについても動きが全然違ってくるのではないか、やはり放送枠についてももう少し踏み込んだ仕組みを措置すべきだったのではないか、そういったご指摘もあったところでございます。

それから、番組製作に関するいろいろな情報をデータベース化することについては、非常に効率的、機能的で、スリムなものとして構築されているという評価もいただいた一方、今のところ権利者、製作者だけの座組みだけれども、将来的には放送事業者にも協力を得て、このデータベースを拡張することによって、いわゆる制度によって権利を制限すべきという主張に対する最大の対策にもなるのではないか、そういったご指摘も得ているところでございます。

それから、14ページですけれども、製作取引に係る諸課題ということについて申し上げますと、やはり今の放送コンテンツ市場についていえば、日本のエンターテインメントマーケット全体が縮小してきているといった中であって、日本国内の市場だけを前提としている限り、ゼロサム、つまり、限られたパイの取り合いという状況は変わらないのではないか、やはり海外に出ていくということを加えて、新たな市場の付加ということが不可欠ではないかといったご意見。それから、流通ということを全面に押し出して今まで議論をしていたけれども、やはり今根本となる製作力がかなり弱ってきていると。その強化というところに目を向けないと、今後、コンテンツ大国ということは望めないのではないか、といった議論が行われたところでございます。

以上のようないろいろなプレーヤーの方々の動き、それから、それに対するいろいろなご提言を受けまして、最後のページ、提言と書きまして、取引市場に関する中間答申としては、こういった骨格でやってはどうかということが書いてあります。制度か、あるいは民間による取組かということについて、いろいろなご意見を交わしていただいたわけでありましたが、その議論を経て、基本的には、放送コンテンツの取引については、民間主導による試行錯誤・創意工夫の積み重ねによって促進されるべきであるという考え方、この基本姿勢は昨年同様堅持すべきではないかということでございます。ただ民間の動きによって促進するという中であって、昨年からいろいろあった状況変化にかんがみますと、特にこういうことを重点的に促進していくべきではないかということが3点ほど書いてございます。

第1点、やはり流通の基礎となる製作力のところについて、経済状況の変化もありまして、かなり苦しい状況が起こっていると。したがって、番組製作者等々、疲弊が

著しい製作力の再生ということについて、施策を講じていく必要があるのではないかということが第1点でございます。

次に、第2点でございますが、先ほどからご紹介しておりますように、権利者団体の取組から急速に進捗しつつあるのが処理の円滑化に向けた体制整備であると言えるかと思えます。従来から権利処理のコストや時間についてのご指摘があったわけですが、この1年、権利者団体の間で、効率化に向けて具体的な体制を整備されるという、今までになかった動きが顕在化しております。したがって、そういった動きについては、さらに一層加速・推進するという観点から、可能なご支援は進めていく必要があるのではないかということが第2点でございます。

それから、第3点でございますが、最後のご意見で紹介いたしました、やはり日本の国内市場だけに目を向けていたのでは、これから急速な拡大を望むのが難しいと。したがって、海外を含め、新たな市場開拓に向けて、流通チャンネル等を開拓していくということについて、積極的に支援していく必要があるのではないか。そういった3本の方向性を基本として、提言を取りまとめはどうかということでございます。

そして、以上のような提言を、今までの皆様のご議論を踏まえてまとめさせていただいているわけですが、この方向性についてかなり関連の深いものが、今般の補正予算の進め方ということであろうかと思えますので、資料2に基づきまして、簡単にご紹介させていただきます。

昨日から、コンテンツ関係で60億円、第1次補正予算において認められる予算につきまして、昨日から調達仕様書に関する意見招請という手続を開始させていただいております。具体的には、60億円につきまして、ここに書いてあります7本の調達仕様書に分割しております。可能な限り多くの方々に調達手続にご参画いただくことを可能とするという観点から、今考えられる可能な限りで仕様書を分割しております。

それぞれ目的と期待される効果は微妙に違っているわけですが、まずIからIVが、放送コンテンツの製作・流通の促進といったことを主なテーマとしている案件でございます。それから、V、これが先ほど申し上げた、民間において急速に進んでおります権利処理の円滑化の促進という取組を、さらにお手伝いするための実証実験ということであります。それから、VIにつきましては、どんなチャンネルを開拓していただくに当たっても、やはりデジタルでございますので、先に不正流通が進んでしまつては市場は破壊されると。したがって、不正流通を監視して、いかに抑止するか

ということについて、実証実験をお手伝いさせていただこうということでございます。それから、最後のⅦでございますけれども、放送コンテンツの1つの今後の有力な配信手段として期待されている、例えばIPTVといったものに着目いたしまして、例えば、教育分野のコンテンツを素材として、その円滑な利活用に関する実証実験を行おうというものであります。

では、簡単に、それぞれ概要をご説明したいと思います。

詳細につきましては、既に仕様書が公開されておりますので、所定の手続でそれぞれ入手していただければと思います。仕様書をご希望の方は、会計課にお名前を書いていただければどなたでも入手できることになっております。では、概要をご紹介します。

最初は、地域の特性を生かした放送コンテンツの流通促進に関する実証実験でございます。目的でございますが、あくまで各地域、ここでは都道府県単位など、かなり細かい単位での地域の資源を生かした放送コンテンツを想定しておりますが、県単位、場合によっては市の単位、あるいは、隣接した複数の市や県が連携するというところもあるかもしれませんが、そういった単位での地域の資源を生かした放送コンテンツの製作支援ということが目的の1つです。

それから、そのコンテンツについて特に海外への流通を促進するためのモデルを構築するというのが2番目でございます。ここで海外流通といったときに、どんなチャンネルを想定しているかということが③に書いてございますが、地上放送、衛星放送、ケーブルテレビといった海外の放送局のチャンネルを想定しているということでございます。

具体的な調達、あるいは実施の方法につきましては3ページでございますが、これは予算の形式としては、調査研究を行うことによって、先ほど申し上げたようなモデルを構築するということをお願いするわけでございます。これは落札者に対して、次のような方法で実証実験を実施してくださいということをお願いする予定です。内容としましては、3つ書いてありますが、まず第1に、海外における放送チャンネルの確保ということを作業としてやっていただきたいということ。具体的には、海外の時間枠をある程度確保して、実際、放送チャンネルを通じて海外の視聴者に見ていただき、見ていただくだけではなく、その反応についても検証していただくということを冒頭に掲げております。したがって、こういった海外において放送局の時間枠を確保

するということについてある程度実績を持つということ、落札者に期待する要件としております。

当然ながら放送チャンネルを確保して、流すための放送コンテンツを確保していただかなければならないわけですが、それについては、次のような方法によるようにということをお願いすることにしております。すなわち、まず放送コンテンツの選定組織というものを整備していただきたいと。これは地域発のコンテンツということですが、可能な限り幅広い地域の放送コンテンツを確保していただきたいと。

それから、地域発ということですから、あくまで地域のいろいろな関係者によってコンテンツが選ばれるという体制を確保していただきたいということがございます。具体的には、地域コンテンツの製作、あるいは海外展開のあり方について、どのようなコンテンツを地域から発信していくかといった、適切な基準をご議論いただけるような体制。それから、もう一つは、実際にどういう具体的なコンテンツを選んでいくかという選定を行っていただく必要がありますので、そういった基準に基づいて評価する体制をつくられる。言ってみれば、そういった地域の協議会のようなものをいくつか選定していただくということ。それを具体的な手法の1つとしてお願いをしたいと考えているところであります。

ただし、この具体的な選定組織を選ぶに当たっては、やはり後に何を残すかというところが、補正予算の性格上極めて重要と考えております。まずは地域において、その地域から発信する放送コンテンツを製作し、これを展開していくということについて、地元の支援体制として継続していただく。実際にどのようにこういった放送コンテンツの製作と海外展開を継続していくかということについて、具体的な計画をお持ちの組織を選んでいただきたいということ。それを1つの仕事としてお願いしたいと考えているわけでありませう。

次に、どのような放送コンテンツの製作主体を選んでいただきたいかということが、(3)に書いてあります。まず、どういった方々が製作するものを想定するかといえば、放送番組製作事業者、放送事業者等々、番組製作を行っている方々ということが対象であるということが1点目。それから、当然ながら、海外展開を想定しておりますので、つくられる方自体が、海外への展開ということについて、その時点でも、あるいはその後においても、ある程度計画を持っていらっしゃる。これは当然、要望事項として求めたいと思っております。

それから、配慮すべき事項のところ、いくつか優先順位をつける時の手がかりが書いてありますが、まず何よりも③、それから⑤あたりのところだと思いますが、平成22年度以降も、同じような趣旨の放送コンテンツを製作し、実際それを放送し、海外に発信していくと。そういったことを継続的に実施していくことについて、ある程度見通しと計画を持っていらっしゃる。それから、実際、成果物としてできたコンテンツは、地域の財産として取り扱っていただきたいという観点から、やはり二次利用を希望される方々が、例えば地元の自治体や経済界の関係者であった場合、あるいは、海外展開を希望され、それを取引として海外に広めていこうといった希望者がいた場合、二次利用については、円滑な利用の促進に資するという観点から、著作権に基づく許諾については円滑に進むような枠組みをあらかじめ考えていただきたい等、放送コンテンツ製作主体を選定するに当たっての、優先順位をつけることの手がかりとしていただきたいということでもあります。

すなわち、総務省がお仕事を願いまする落札者の方には、今申し上げたような手順で、まずは地元のこういった選定組織を選定し、そして、選定組織を通じて、この放送コンテンツの実際の製作者を選んでいただく。若干手続的には煩瑣にはなりますが、やはり地域発ということ担保するという。それから、手続の透明性ということ確保する観点から、こういった枠組みを考えさせていただいた次第であります。

以下、なるべく省略してまいりますが、4ページには、放送コンテンツを活用した国際的な情報発信のあり方というふうにしてございますが、今申し上げたIのところとそんなに抜本的な違いはございません。ただし、対象としているコンテンツのところについて、②の対象というところに書いてありますとおり、いわゆる面的に連続している地域だとか、あるいは、特定の県とか市とか、そういった単位ということではなくて、一定のテーマのもとに複数の地域の自然、文化、経済ということを取りまとめているコンテンツを対象とするということでもあります。

例えば、地域産業の技術、あるいは、1つ提案としては離島とか、そういった1つのテーマのもとに複数の地域の企業とか、あるいは複数の地域のいろいろな場所とか、そういったことの紹介がまとまっていると。そういったコンテンツを対象とするところが、今、ご紹介した1番目のものとは違うわけがあります。対象としているチャンネルとか、あるいは目的というところについて、大きな違いはございません。

あと、実施方法のところについて。必ずしもこれは地域単位ということ想定いた

しませんので、実証実験の実施方法として、各地域においてコンテンツを選定するための選定の実施主体ということの選定までは求めないといったところが、若干異なるところであります。

それから、6ページにあっては、これは想定しているチャンネルが、今ご説明した2つのものとは違います。今ご説明した2つのものは、あくまで海外の放送局。ケーブルテレビ、それから、地上波放送、衛星等々、そういった現地の放送局ということ想定していた前段の2つと違わせて、この3番目が想定しておりますのは、これも放送コンテンツの取引としては非常に大きな役割を占めております見本市。それを流通チャンネルとして考えようという、そこが前の2つの実証実験とは違うところでございます。

それから、7ページにあっては、これは、いわゆる放送局の持っているチャンネル、あるいは放送コンテンツの見本市というチャンネルとまた違わせて、放送コンテンツの出口というところで、最近サイネージ、IPTV、スポットワンセグといった新たなウィンドウということを開拓する、模索する動きが非常に活発になっておりますが、先ほど申し上げましたとおり、やはりパイの拡大ということを考えていくには、海外のチャンネルということもさることながら、こういった新たなウィンドウを開拓していくと。これも積極的に取り組みについては加速推進するという観点から、チャンネルについて、サイネージ、IPTV、スポットワンセグといったような、今の技術動向を考えた場合、実証実験するのに新たなチャンネル、ウィンドウ開拓ということに着目して、実証実験を立てているということでございます。

次に、9ページでございますが、以上、IからIVにつきましては、放送コンテンツの製作・流通の促進ということでございますが、この5番目は、先ほど申し上げた権利処理団体において非常に活発に行われております、権利処理の円滑化の取組について、実証実験という形でお手伝いできるのであればということでございます。

すなわち、実証実験の項目として、先ほど申し上げた窓口の一本化、あるいは不明権利者の探索、諸外国で行われている権利処理のあり方など、そういったことを実際のシステムを構築して実証実験をしていただき、モデルとなり得るやり方を追求していただくという実証実験でございます。当然のことでございますが、そういったあり得べきシステムや処理の進め方を考えるに当たっては、ここでも何度かご紹介がありましたような、権利処理団体によって構成された映像コンテンツ処理機構といった

ような方々のご協力やご参画を、できれば求めていただきたいということを要件としようと考えております。

それから、11ページでございます。これは放送コンテンツの不正流通についてでございます。いわゆる投稿サイトの上で、権利者の許諾を得ないで搭載されている放送コンテンツを共同で監視し、流通を抑止するための警告を行っていくためのシステムに関する実証実験でございます。

これは皆さんご案内のとおり、かつてはそれぞれの放送局さんが目視でいろいろなサイトを監視され、見つけたものについては、地道に警告のメールを送っていくといったことをやっておられ、現在でもかなり地道な作業が行われているわけですが、一方で、現在、そういったことを自動的に行うシステムも、かなり多数出てきているところでございます。したがって、そういったシステムについて、使う側の放送局等から見た場合に、それがある程度ビジネス上使い得るためにはどういった要件が必要か。そして今、流布されているシステムについて、そういった要件から見た場合、どのような評価になるのか。評価で一定の要件をクリアしたものについて、それを使ってそういった監視や警告を行う組織を仮に設けるとしたら、その運用管理はどういったものであるべきか。そういったことを検証いただく実証実験を行った上で、将来的に業界として、統一的な監視警告組織というものを検討いただく場合の用に供しようということでございます。

12ページでございますが、これは先ほど申し上げたとおり、文科省さんと連携をさせていただいて、実証実験の場としては、小中学校等の教育機関を貸していただく。それから、教育分野のコンテンツということ素材とすると。その選定に当たっては、文科省さん等のご意見を全面的に取り入れていくということであります。ただ、総務省側の実験としては、IPTVに関する技術に関していくつかの実証実験を行うことを目的としているということでございます。

以上、こういった21年度補正予算も活用しつつ、先ほどの中間答申の骨子案のところ、最後に申しあげましたコンテンツの製作力の強化というところ。それから、民間における権利処理の円滑化の取組について、全面的に加速推進のためのお手伝いをするというところ。それから、市場開拓ということについて、海外展開であれ、新しい技術を使ったウィンドウ開拓であれ、積極的にいろいろなトライアルをされている方々をご支援申し上げる。そういったことをこの補正予算も使いながら、積極的に

進めていくと。当然ながら、継続性という意味から、平成22年度予算要求ということにもぜひ反映させていきたいということでございます。

長くなりましたが、取引市場に関する中間答申の骨子案、それから、それに関連しました平成21年度の補正予算の進め方についてご説明させていただきました。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。取引市場に関する答申の骨子案と、関連した補正予算の進め方のご説明をいただきましたので、残りの時間は皆様からご意見を伺いたいと思います。一巡目は私からご指名をさせていただきます。

まずは元橋さん、よろしくお願いします。

【元橋オブザーバー】 先ほどの事務局のご報告でも挙げていただいた、NHKオンデマンドというのを始めまして、始める直前とか直後ぐらいは非常にお褒めの言葉やご期待をいただいて、さすがよくやってくれたという声があったんですが、1カ月も経ち、年が明けますといろいろ注文や苦情が多くなりまして、フジテレビさんはモバイルもやっているのになぜNHKはパソコンとテレビだけなんだ、とか、そのうちTBSさんが無料で始めると、なぜNHKオンデマンドは有料なんだ？、受信料払っているのに無料で見せないのか、などいろいろなご批判も出てきました。

そういうご要望を受けて、当初7日間だった見逃し＝キャッチアップサービスを10日間に延長するとか、いろいろなことを拡充しているつもりなんですけど、やはり一番大きいのは、有料サービスということなんです。これは放送法の中での「規制」としてこの場で言うと怒られるんですが——「要請」として、会計を分離して独立採算でやりなさいということが規定されています。受信料を使わないで、ということなので、有料サービスということになっているわけです。しかし、そういう法制度上の問題は別として、有料サービスでやっているということの意味合いを1つ見つけるとすれば、こういうものがほんとうに日本で期待されてきて、それがビジネスとして持続可能でマーケットが成立するのだろうか、ということを検証する1つの試金石といえますか、自分たちでやっぴながら、そういう言い方をしているのかどうかというのはありますけれども、そういう側面もあるのかなと思っています。

この委員会に出ている皆さんには、あえてご説明をするのも大変失礼かと思いますが、番組は1回放送したからといって、それをインターネットでVOD配信するときに、ただでできるということは決してありません。当然ながら著作権関係の

許諾をいただくのに追加のいろいろな料金がかかってまいりますし、サーバなどいろいろな配信システムを動かすためのコストもかかります。そういうコストをだれがどういうふうにまかなうのかということが問われているというか、しっかりと考えていくべきだろうと思っています。テレビの放送番組の場合には、受信料や広告無料放送という形で、各放送局が競い合っている番組をつくって、家庭まで届けていくというビジネスモデルがあり、継続的にそういうものが再生産されるという仕組みが確立しているわけですが、番組の二次流通、DVDにしろインターネット関係の流通にしろ、それはまだこれからなんだろうと思っています。

この委員会に、ダビング10の話をきっかけにして二次流通のことも含めてずっと参加してきて、やはり番組についても、発展途上国での一次産品じゃないんですが、フェアトレードという考え方がすごく大事ななと思っています。言われる前に自分で言っちゃいますと、もちろん放送局と権利者との関係とか、放送局と番組製作会社との関係ももちろんフェアトレードが大事だというのは言うまでもありませんが、番組の二次流通についても、放送で1回やっているんだから、ただ同然でいいでしょうと二束三文で買ったたくようなことではなくて、適切な立場の人々が、適正なコストを負担するという構造をちゃんとつくり上げる。もちろん消費者の委員の方が常々おっしゃっているように、それはめぐりめぐって消費者の方が一定のコストを負担することにもなると思うんですが、やはりその場しのぎで一時的にインフラを広げるためとか端末を普及させるための、いわば商材、販促材料としてコンテンツを位置づけるのではなくて、コンテンツ大国というものを目指すのであれば、持続的、サステイナブルに回していけるシステムとして、必要なコストをだれがどういうふうに負担していくのかという構造を、ちゃんとつくり上げていくということが大事なんだろうと思っています。それはダビング10の、いわゆる放送の私的録画の議論のときも、「コンテンツのリスペクト」とか、「製作者、権利者への適正な対価の還元」とかというキーワードになりましたが、二次流通についても全く同じだろうと思っています。

今回、先ほどの提言の中で、これまでずっと言われてきた流通面の整備の話だけではなくて、製作、クリエイトするということに力点を置いて、それをエンカレッジしていこう、拡充していこうという方向の提言がなされたのは、非常にいいことだと思っています。ほんとうにクリエイティブなところ、コンテンツ製作に直接かかわっている人、汗をかいている人にお金が回る仕組みというのは、すごく大事だと思いま

す。あえて申し上げれば、今苦しいからそこにお金をつけて拡充するという一過性のものではなくて、これもやはりサスティナブルというのを1つのキーワードにして、持続可能な製作環境の拡充というか、そういうものにつながる仕組みを、つくっ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、佐藤委員、お願いいたします。

【佐藤委員】 今、元橋さんもおっしゃいましたが、今回の提言の中で、まず1番目に挙げられている、放送コンテンツの製作力が強化されて、海外の放送枠等の確保もできて、海外に向けた発信を行う取組というようなことで、充実した体制を整えていこうということは非常に賛成すべきことと思います。第52回の委員会で、北海道テレビ放送さんがJET-TVでやられたお話が紹介されていて、成功事例ということであったわけですが、やはりあの資料の中にもありましたように、取組自体が非常に複数年にわたる。例えば、8年とか、それなりの中長期的な努力をして初めて実る流通促進策でありますので、今回、補正予算でかなり十分な予算がとれていると理解をしておりますけれども、ぜひ単発で終わらないようにしていただきたいと。

非常にリアリスティックなインキュベーション型の発想が入っているので、そういう意味では、意味のないところに一生懸命玉を打っているというのと違って、リアリティーのある、ある意味なかなかニッチな部分も含んでいると思うんですけれども、ただリアリティーのあるところに一生懸命玉を投げようという実験でありますので、その実験主体の選択に当たっては、やはり中長期で腰を構えて取り組む姿勢のある実験主体を選んでいただくということが重要なのではないかなと考えております。

それから、権利処理の円滑化を目的とした体制整備ということでもありますけれども、これは何度も繰り返すようでもありますけれども、ネット配信が進まなかったほんこの理由というのは、やはりネット流通にかかわる収益性の悪さであるということでありまして、私どもフジテレビとTBSさんとテレビ朝日さんと、2002年の8月にトレソーラの実験というのをやりまして、既に7年経過しております。それから、トレソーラというような独立主体でIP配信をやるときに、なかなか収支が合わないよねということで、トレソーラは休眠会社の状態になりまして、その後、2005年から各社独自にIP配信のトライアルを事業的に続けているわけですが、非常にインフラも進歩しました。ネットワーク環境も進歩しました、端末環境も大幅に進歩しました。そういう意味では、2002年の段階と7年たった2009年の段階では、

ほんとうにステージが違うというふうに思われるほど、技術環境が進歩した。

しかし、各局さんとも同じだと思うんですけども、依然としてまだビジネスとしてネット配信が、これはなかなかもうかるねというふうにはなれていないと。この間、事業トライアルを行うに当たっては、権利者さんにほんとうにいろいろなわがままを言わせていただいて、こんなもうからないのにといいながら、実験をほとんどただ同然でやらせていただいていたような実態がございます。私も、2005年7月から始め、それからいつでもどこでもテレビというのを2008年11月から始めということで、権利者様といろいろお話し合いをしましてまいりましたけれども、こんなにもうかるんですよというお話がまだ一度もできずにいるというのが現状でございます。にもかかわらず温かい目で、一緒にネット配信のマーケット性等を見てみようということでご協力いただいているというのが実際のところでございます。収益性が悪いがゆえに、様々にトライアルという言葉は何度も使いながら、ここまでできていると。

その中で、先ほど申し上げたように、環境は大幅に改善されていることは事実ですので、次のステージに向かって、今までいろいろなところでなされていたディスカッションが、少なくとも一本化されていく、あるいは一本化までにはいなくても、ディスカッションすべきハブの部分が集中していくというのはとてもいいことだと思いますので、そういう意味で、今回の円滑化を目的とした体制整備の支援というのには、また大きな意味を感じております。以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。それでは、寺島さん、お願いいたします。

【寺島オブザーバー】 元橋委員や佐藤委員からのお話がありまして、私のほうのお話でいいますと、番組製作事業者として、今回の答申に関するある種の意見を申し述べさせていただきたいと思いますが、放送コンテンツが、我が国のコンテンツ大国を目指す我が国の映像コンテンツの大宗を占める重要な位置づけであるというふうなことが全面にあって、なおかつ再三申し上げておりますけれども、我々番組製作会社が、その何らかの形で放送コンテンツの製作に、これはいろいろな見方がありますでしょうけれども、私たちが7割強かかわっていると、ずっと申し上げてきました。

これはさらに広がっていくだろうとは思っておりますが、それともう一つ、元橋さんが前回もおっしゃっていただいて、コンテンツへのリスペクトをもう一度、そういうふうな観点でコンテンツというのを見たいということと、それから、製作者、権利

者団体への適正な対価の還元ということも、この検討会では盛んに話し合われてきたことだと思います。

その前提で、とりあえず今、私どもの番組製作会社が置かれている状況でいいますと、11ページをごらんいただければ、年々、メディアの相対価値が下がっているということは、ほかのメディアの伸びしろがどんどん広がっているという意味で、これは日本全体のメディア状況を考えれば悪いことではないと思うんですが、そのような中であって、例の10月のリーマンショックから、100年に一度と言われている状況になってしまったと。これでまさに民間放送の広告無料放送も大打撃を受けているわけで、それが如実に、製作会社の売り上げ推移が、前年に比べて落ちてきたと。

これはまだ11月、12月の段階ですので、ここには今発表されていませんけれども、我々ATPは1、2、3月と調査を行いまして、さらに一層の減少を見ております。前回でもちょっとご紹介いたしましたが、このアンケートに答えた200社近い母数の中で、1、2、3の営業利益が赤になっている会社が、その時点で40%になっておりました。さらに盛んに叫ばれました製作費の削減ということがありまして、もちろん局さんによって違いますけれども、これも大きな形にあらわれております。製作費の削減で我々がアンケート調査ができるのが、継続番組なんです。去年度の3月まででつくったものが、4月、年度を越えて継続して、それが今までの製作費が、ある種どのぐらい削減されているかという調査しかできないものですから、継続番組に限っていいますと、10%から30%ぐらいの削減を受けた番組があります。

例えば、30%といいますと、これは私自身の会社で経験した番組ですので申し上げていいと思いますけれども、例えば、1,300万円ぐらいの製作費があった番組が、900万台に落ちてしまったという状況です。これはとても普通では考えられないような製作基盤を打撃する状況でして、もちろん継続番組ですから、発注者である局の方々といろいろな条件を話して、いわゆる後処理にかかる費用は、局さんの内部施設を使わせていただくとか、例えば、今、非常に取材機材が簡便になっていますので、非常に安い小型カメラを代用するとかいうふうなことは行っておりますが、非常に大きな打撃になっていると。ただ、調査にあらわれてこない、4月に立ち上がった番組でいいますと、ほんとうに我々の現場感覚でいうと、今まで1時間でこれだけの製作費があったのに、この4月以降これだけだというふうな形の、実感でいいますと、25%から30%ぐらいの製作費が回ってこなくなっているというふうな状況が、

今あるということをご承知おき願いたいと思います。

今、我々が考えるのは、コンテンツに対するリスペクトと、つくったものの正当な対価をどう我々が得るかということだと思ふんですけれども、今のこういうふうな不況の中で、特に広告料でまかなわれている民間放送のコンテンツに関しましては、前提として致し方ないだろうというふうに言わざるを得ないと。民間放送さんから全部給料50%カットして製作費に回していただきたいとか、こんな無茶なことは言えないと思いますので。

ただ、去年度から行われている、マルチユースのトライアルに関してちょっと話をしますと、あれは従来の発注受注というスキームを超えて、もちろん製作者がリスクとコストを持ちますけれども、あるコンテンツに様々な資金を導入してコンテンツをつくり、ある意味では放送、第一次ウィンドウとして放送で、ある種の部分をリクープしてから、さらに展開していくというふうなスキームだと思います。それがなかなかこの数字でありますように、AMDさんのそれに値するであろうという評価された賞が19本あったうちに、実際に既にどうなんでしょう、1年半ぐらいかかりながら、まず放送が実施され、ある種軌道に乗っているものが4プロジェクトしかないということは、今だからこそ、どうやって広告料以外に資金を調達して、そのコンテンツにそれぞれの製作者の資金調達する側も、そのコンテンツを愛してリスペクトして、それにどう価値化するかということが、我々にとって、我々の国のコンテンツ産業にとって、とても大きなことだと思ふんです。このことのご協力は、まずは従来の多くの方に見ていただくという編成方針とは外れても、新しいコンテンツ製作のスキームをつくるということで、何とか放送局さんにもご協力いただいて、枠をお出しいただけないかと。

まずはやはり、これだけの放送、映像界の大宗を占めるテレビで1回目のウィンドウをつくって、そこで何がしかの製作資金を回収しないと、やはりこのプロジェクトはなかなか立ち行かないというのが現状ですので、新しい視点でもって、ぜひ我々と一緒に、もしくは様々な資金調達をしてくださる方、コンテンツ自体である種のプロジェクトが推進していくというふうなことに、ぜひお乗りいただければとは、今思っております。

それと、新しい補正予算に関してですが、そういう意味でいいますと、これは多分、参加した製作事業者、もしくは放送局さんも含めて、このコンテンツには製作・著作

がまず獲得できるということが第一の状態だと思うんです。みずから興したコンテンツを、様々な方と協力して海外発信したり、様々なメディアに流して、それが恒常的に持続可能なスキームで、どうコンテンツが価値化されるかと。そのことにお金、予算を使わない限り、この間の会でもありましたように、単にカンフル剤のばらまき予算になってしまうと。

そういう意味でいいますと、これも含めて、そういうことでお進めいただけると思うんですが、何よりもまず我々零細なプロダクションの企画を、今、とりあえず著作権法上で、企画発意というものが一番大事にされておまして、製作者の企画を優先し、担保し、優先して採択するという形で担保していただいて、そのことによって著作権が獲得でき、そのコンテンツを動かす対価を、製作者がさらに享受できるというふうな仕組みで、ぜひお考えいただきたいのが1点。

それから、実施主体、協議会、それから製作者、製作事業者、放送事業者が実際にコンテンツをつくるというこの手続の中に、こんなことはないと思うんですが、ややもすれば手続の中で、ある種の大事な予算が費消されていくような状態がないような形で、ぜひ効率的なスキームを、ぜひ全体としておつくりいただければと思っております。

もう一つ、なぜ放送製作事業者、番組製作事業者が、こんな零細、私は紋切り型に零細な、零細なと言っておりますが、なぜ零細かということに関しましては、私どもが零細であることと多様性は、同等な価値だと思っております。ほんとうに五、六人のディレクターを中心にしたプロダクションから、局関連の大きな会社もありますが、五、六人を主体にした従業員でつくっているコンテンツも、大きな放送局さんがつくるコンテンツも同等の価値があり、それぞれ多様性を担保するために、小さな製作事業者が、それなりの誇りとクリエイターの矜持を持って進んでいるということで、決して我々の産業界がおくれているというふうなことではないものですから、ぜひ零細の意味も、多様性を担保するというところで、零細な事業者に何とかリスペクトを、そこに正当な対価が還元できるような仕組みを、ぜひ我々民で、もしくは行政のお力もおかりしてつくっていったらと思っております。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、お願いいたします。

【椎名委員】 通常の枠組みや座組みを超えたり、さらには最新の情報処理技術を導入するなどして、権利処理を円滑化させようという取り組みは、著作者における著作権情

報集中処理機構、それから、我々の映像コンテンツ権利処理機構など、ますますいろいろな分野でそういう取り組みというのは広がっていくんじゃないかと思っています。このことをお褒めをいただいているわけですが、考えれば、権利者団体にとってみれば、権利処理の円滑化というのは本来の仕事でございまして、そのことが評価されるのは非常にうれしいことなんです。褒めていただくよりはむしろ、権利処理がボトルネックであるという、これまでのステレオタイプの考え方を、この際やめていただいたらいいのではないかと思います。

自分より立場の弱い生贄を探して、そいつのせいだと血祭りに上げて、時間をむだに過ごすということよりは、さっきも佐藤さんおっしゃっていましたが、何でもビジネスにならないのかということについて、総務省のこの場はもちろん、知財本部等でも、きちんと国を挙げて真摯に議論していくべきときなのではないかと思います。きょうご紹介いただいた答申案には、そういう趣旨も入っていると思っていますので、その点については賛同をしたいと思います。

また、権利者の取り組みに関する支援等にも言及をいただいているんですが、この部分につきましては、以前にも申し上げましたとおり、あくまでも権利者自身の発意と判断で進めさせていただくものでございまして、そういうふうには申し上げておきたいと思います。

高い品質のコンテンツを創造していくためには、コンテンツの創造に関与した者に対する対価の還元がなかったらあり得ないんだという、極めて当たり前のことなんですけれども、この当たり前のことが通らないような憂慮すべき状況が、相変わらず通信事業者の方々や機器メーカーの方々にみられるのは、非常に残念でなりません。コンテンツ製作へのリスクをどういうふうに分散して負担していくのかということの実験でもあったトライアルについて、今もって通信事業者の方々の協力が得られていない状況がある一方で、そういう通信事業者の方々は、ネット権を標榜する団体に参加して、その主張に与しているという状況があるわけです。また、コンテンツへの大量投資に踏み切った通信事業者の話も聞かないわけでありまして、また、私的録画補償金については、一部のメーカーが現行法を公然と無視して、支払いを拒むというような暴挙に出まして、あろうことかそれを追認するようなペーパーまで出してしまう役所があるという、そんな惨憺たる状況になっているわけです。もっともお役所の志が低くて国民が被害を被るとするのはこの分野に限ったことではなく、今やニュース

で散々やっていますので、我々だけが被害者だなんていう泣き言を言うつもりはないんですけども、そういう状況下にあって、やはりこういう審議会のような場の責任が重大になってきているんじゃないかと思います。

コンテンツの品質を守るためには、やっぱりコンテンツから利益を得る関係者がこぞってリスクとコストを応分に負担していく必要があるという主張を、この会議の中でもずっとさせていただいてきたんですけども、相変わらずそういう理想とは、どうもほど遠い状況があるというふうに思います。

それから、今回の補正予算では、クリエイターに対する支援ということが打ち出されておりました、それなりのボリュームもあるとは思いますが、こうした緊急避難的な措置を否定するわけではありませんけれども、むしろここで必要になってきているのは、コンテンツの創造に関与した者に対して、恒常的に対価が戻っていくための、そうした恒久的な仕組みづくりなのではないかと思います。この検討委員会は、昨年の答申にもある対価の還元ということに関する原則を堅持して、いろいろなお立場があると思いますけれども、具体策をさらに模索するということをお願いしておきたいと思います。以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。堀委員、お願いします。

【堀委員】 そもそも3年ほど前から、私はデジタル・コンテンツという言葉自体がないんだということを申し上げておまして、あくまでデジタルというのは処理の方法であって、大事なのはコンテンツの本質は生なんだ。生きている人間が考えて、生きている人間が演じて、生きている人間がつくっているんだということを前提としてまた申し上げますけれども、そもそもそういうものが流通の促進という大ざっぱなタイトルであっていいのかと。じゃ、それを進めれば、クリエイターとかコンテンツホルダーとかユーザーがみんなハッピーだという理屈が、いまだに理解できません。

当初、国の挙げたテーマというのは、コンテンツ大国にするんだ、知財立国にするんだと。これは今後成長する産業というのは非常に限られてきている中で、これを国益にしようということでスタートしたんじゃないのかと。このビジョンの中に、世界でも屈指だと思うイマジネーション大国の日本で、官民一体となって世界で国益を増大させる、経済活動の話をしましょうということではなかったのかと思います。その壮大なビジョンだったはずのものが、いつの間にかダビング10やら、私的録画補償金の廃止やら、果ては権利者の権利なんか切り下げて、ネット流通を促進させて

しまえというネット法だとか、局地的な小さなテーマばかりが出てくると。それも、地上波のテレビ放送に限った話を別々の会議で同じことを、別々のことを人たちがやっている。これこそ国費のむだであって、やっていることはみんな同じだと。出ている人もみんな同じ。いつまでこんなことをやってなきゃいけないのかなと。

もう一度申し上げますけれども、これは経済の話をするためのビジョンではないのかと。そういうふうになっていて、ここ数年でITの先駆者と言われる人はほとんどいなくなってしまった。日本のIT産業で利益を上げているのは、ゲームと場所を貸してだれかに発信させているか、だれかに物を売ってもらって、その利益をプラスしている、そういうIT産業が日本国内だけでは生き残っていると。グーグルにしてもYouTubeにしてもアメリカの会社ですから、結果、何のビジネスモデルも日本では描けなかった。さらに今度はフェアユースだと。日本にはなじみのない、裁判で物事をはっきり筋をつけましょうという文化がない日本で、フェアユースというのを導入しようなんて、また考え方だけアメリカから輸入してこようと。実際の商慣習と全く違うことを、何となく訳知り顔で言葉がひとり歩きすると。お話ししている人たちというのは、みんなこの20年、連続ドラマ毎週見ないし、アニメなんかも見なかったし、ゲームも一日中やったこともない人が話をしている、その人が知財本部の委員として、またネット権の推進派として発言をしていると。全くむだのむだの上塗りというふうに、僕は日々思っております。

流通すればみんながハッピーだというんだったら、そのビジネスモデルを見せてくれということは、ここでも何回も申し上げてきましたが、結果、違法な画像配信だけがハッピーになったと。それを投稿する一般人と、それを違法だとわかっていて見る人がハッピーになって、最終的にはアメリカの企業がハッピーになった。これがIT革命の現実なんだというふうに思います。

動画配信というのは、非常にサーバの負荷がかかりますし、環境的にも負荷がかかるという中で、このことは野ざらしにしておいて、動画を安く調達してたくさんの人にまけば、日本がそれで知財立国だというのであれば、それは絵にかいた餅以外の何者でもないと思います。日本のユーザーが今まで享受してきた、多様で、良質で、自由で、ずば抜けて国際的にもおもしろいと言われている地上波の無料番組が支えてきた広告モデルというのも、この不況で揺らいでいるわけです。つくれる環境が縮小すれば、そこに仕事を求めて集まる人も減るんです。量も質も必ず落ちるんです。これ

は経済の原則で、特にローカルはもっとひどい。なぜ東京の人たちだけで話しているのかが不思議でしょうがない。そんな状態で、国内の体力すら落ちているのに、今さら国際競争力と言われても、そんな余裕はどこにも今はないです。それでもなお国内市場で食い合いをするために、コンテンツを安価で手に入れて流通させればいいのか、権利者の権利を切り下げてしまえというのであれば、どうぞやってくださいと。それでハッピーになるところを見せていただきたい。我々はおもしろいソフトを供給して、それで食っていかなきゃいけないわけです。ただ拍手をもらって喜んでいるわけではない。これははっきりと申し上げておきます。

特に日本の場合には、人口が自然減すると。それだけでも国内市場が縮小していくということがわかってるのに、そういう状態では国内で利益率を上げるか、外に出てマーケットを広げるかしか生き残る道はないんです。これは音楽ソフトも映像ソフトも演劇も、どの部門も縮小している。エンターテインメントにかかわる者として、これははっきりと申し上げておきますけれども、どこの分野もいいものはありません。それを直視して、日本のコンテンツをどうやって守って、育てて、大局的な視野で、国益のことを考えているかということをやってほしいと。ですから、アニメの殿堂をつくりたいんだったら、ニューヨークの五番街のど真ん中につくればいいじゃないかと。ジャパニメーションセンターをアメリカにつくればいいじゃないか。それぐらいの発想がないと、コンテンツそのものの生存権というのまで消滅してしまうというふうに、あえて申し上げておきます。

また、国際競争力を得るには、日本人は余りにも世界史を知らな過ぎますし、習慣や宗教や金品の件に関しては知らなさ過ぎる。これもドメスティックでガラパゴスでやってきた弊害が、今出ているんだと。やっぱりそういうところももう1回勉強し直して、国際的に最初から世界向けにつくるコンテンツというのをつくらないと、今の地上放送だけの論議をやっている、間違いなく国際的には取り残されるということだけ申し上げておきます。

【村井主査】 ありがとうございます。それでは、河村委員、お願いいたします。

【河村委員】 最後の堀委員のお話、大部分のところにおいて、非常にそのとおりだなと思って聞かせていただきました。最後のほうにおっしゃったような、そういう大きな未来に向かっての日本のコンテンツの、世界にビジネスとして打って出ようという話をしている一方で、なぜか必ず消費者が一つ一つ機器はお金を出して買い、DVDの

コンテンツもお金を出して買い、無料広告放送は、もちろん回り回って企業が出している製作費を消費者が負担するというモデルの中で、大多数のサイレントマジョリティーの人々がまじめに受けている。産業が不況であるとか、そういうことはもちろんほかの分野にもあるわけですが、そうになっているときに、一人一人の消費者が何か少しずつ負担することによって、今おっしゃったような大きな問題が解決するとはとても思えないのに、必ずそこにその話が出てくるというのが、私にはほんとうに理解することができません。

なぜかとても大きなすばらしい話をしているのに、例えば、違法配信は確かに問題だと思いますが、大変なコスト負担とか、不便な思い、利便性の低さを押しつけられている消費者、押しつけられているのは、ここで皆さんで痛みを分け合ったダビング10なわけですが、そのダビング10をかけられている、地デジの放送が違法配信されているわけではないということは、皆さんわかっていらっしゃるんじゃないかなと思うんです。ですから、いつかも申し上げましたけれども、大変な思いをして制限をかけられたり、機器の不便性やコストの負担をしているんだけれども、どういう被害の回避ができているのか。被害の回避はもっとほかの方法でもできるかもしれないし、大きな話の中に、それはそんなにかかわっていないんじゃないか。一人一人の消費者の微々たる負担に対して、ビジネスモデルの中に話が入ってくるのは、いつもそうですが、どうしても納得することができません。

元橋さんでしたか、フェアトレードとおっしゃいましたが、まさにフェアトレードのお話だと思ってずっと聞いておりました。要するに、製作者の方と放送局の方の間、出演者の方、実演家の方と放送局の間の関係に一番フェアトレードの原点があると思いますし、もしそれで何かコンテンツが高くなるのであれば、例えば、無料広告放送モデルであれば、そこでだれかと交渉する必要があるかもしれませんし、どこかそれを二次利用して売るときに、価格に反映されるかもしれないし、でもそれが売れるかどうかというのは市場の関係になると思いますし、そのところに何か消費者が直接物を買うことによって参加していきたいと思います。いつも別のところで対価の還元の当事者として挙げられるのは、納得することができません。以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。そのほか、何かご意見はありますか。どうぞ。

【岩浪オブザーバー】 本日は、私、デジタルメディア協会（AMD）の理事の立場でちょっとお話しさせていただきたいと思います。資料2のコンテンツ関連施策の進め方

についてです。資料1から含めて、特に新しい市場に向けてというやつですね。それは大賛成でございますし、いろいろと海外に対して飛躍する部分を支援しようというお話はもちろん大賛成なんですけど、AMDは、放送事業者さんもおりますし、映画、ゲーム、出版、それからインターネット專業とか、モバイルコンテンツ專業の事業者なども集まっています、全てのジャンルのコンテンツ関連の会社の団体となっております。テーマとしてそれぞれの本業はあるものの、デジタルメディア協会というぐらいであって、デジタルの分野でよりコンテンツ事業を発展させようというふうな取り組みをしております。そういった観点でいきますと、これは映像であれ、小説とかコミックであれ全般的にそうなんですけれど、デジタル化するということの意義は、やはり従来アナログのときとは違って、特定の機器とか、あるいは経路とかに依存しないで、俗にいうところのマルチユースというのができるというのが、一番大きな可能性だと思ってみんなやっているわけです。

この観点でももちろん新しく成立した市場も、国内で幾つかあったりはするんですが、一方で、例えば、総務省、あるいは日本全体として取り組んできた、まさに村井先生のご努力で実現したe-Japan戦略などによって、国内9,000万契約以上の固定インターネット、八千数百万のモバイルインターネットといった環境がどんどん進展していることに比較すると、まだまだ新しいビジネス市場が小さいとみんな認識しているんです。

ひとつコンテンツをつくったらいろいろな経路で、いろいろな機器に向けて売りたいよというようなことは、伝送路と機器ばかりじゃなくて、例えば、パッケージメディアの中においても、CD、DVD、ブルーレイじゃなくてフラッシュメモリ系とか、いずれにせよ新しいメディアに向けて、マルチユースをしたいという願望は多くのコンテンツ事業者に共通しております。

もちろん海外にそれを持っていてもいいんですけど、せっかく日本のユーザーが、今言ったような非常に高度なデジタルネットワークの利用環境を持っているわけですね。しかし多くの人を持っているわりに、まだ新規のマーケットができていないなと感じているところです。

そのような実感から、国内のデジタルコンテンツ市場の拡大に向けた話も少し加えていただきたいというのが本音です。

ここの海外展開云々は賛成だと。ただ、国内においても、さまざまな機器に向け

てのマルチユースというところを、もう少し出していただきたいなということでございます。以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。浅野委員、お願いいたします。

【浅野委員】 今、各委員の皆さんの話を聞いていて、まさにそうだなと思っておりました。特に中間答申の概要に基づいて、民間主導でいろいろと進めていく上において、政府としては、その民間主導に対して後押しをしていく、支援していくというような形から書かれているわけです。その中で、今回この補正予算という形で後押しをしていくという構図はわかるんですけども、最初は非常に気持ちよく聞いていたんです。

例えば、NHKの元橋さんからは、一過性でなく持続可能なとか、あるいは、佐藤さんからは単発で終わらないよというコメントもありました。まさにそのとおりでと思っているんです。椎名さんも、恒常的な対価の還元の仕組みをつくるのが非常に必要だとか、あるいは堀さんもそういう観点からしたときに、今後の少子高齢化の中において、初めからグローバルということで海外に出て行くということも考えなければいけないのではないかと。ビジネスモデルとしても、もう少し成長させていくために視点を変えていくというような話を聞いていて、そうだなと思っていたんですが、補正予算というのは税金を使うわけですね。しかも税金を使う上においては、税金の使い道に対しては、当然のことながらそこにおいては意義があり、しかもその税金を使うことによる大義名分が立つということがなければいけないと考えます。

そういう中においては、ちょっと寺島さんの話が不安になってくるわけです。前回と今回に関しても、ものすごく苦しいと。その苦しさはわかるのですが、それを強調すると、何かそれに対する救済という形で補正予算を使っていくというイメージにとられて、それがまたメディアでどう扱われるのかと心配になるわけです。そういうような形になったときには、あくまでもこういう補正予算を使って、せっかく番組製作者に対して、あるいは特に地方が疲弊しているという中において、どのようにそこに再生力をつけていくかということに対して、それが一過性でなく、かつ無駄遣いだとかばらまきだというような批判をされないような形において、大義名分をちゃんとやっていくときに、余りにも苦しい、苦しいという部分に対しての救済だというイメージを与えないような形のものが必要なのではないかと。そういうのはやっぱり税金の使い道に対する大義名分は必要じゃないのか。そういうふうに思います。

【村井主査】 襟川さん、お願いいたします。

【襟川委員】 ゲームメーカーで、AMDの理事長をやらせていただいている襟川と申します。クリエイティブは、私もものをつくっているわけですが、今、世の中には素人さんが投稿しているおもしろいものもものすごくあるわけで、それらとの競争です。国際的に同時に同じ時間に、同じようなおもしろいものが見られるわけですよ。プロとして企業家としては、それに打ち勝っていかなければなりません。国際的に見ても、日本人のクリエイティビティ、技術的なものはものすごく劣化してきています。私も新卒の面接をしますが、みんな大学に入ってからプログラムを学びます。カナダ、韓国、中国などは、小・中学校、高校からプログラミングをはじめています。

それでも、日本の新卒者を使いながら利益を出さなければなりません。ものづくりはクリエイターの、命を削るような作業があるわけで、それは個性ですから、こういうふうな枠組みをつくれればつくるほど、クリエイティブなものはなかなかできづらいのです。せっかく税金を使って知財立国として立てというのであれば、それは全部がうまくはいかないんですから、やはり目利きが何人かいて、若い人とか、あるいはご年配の方とか、年齢を分けるかして、金額を与えて、ほんとうに大枠の中で徹底的にもものづくりをさせることを、単年度じゃなくて何回かやらないと、才能を発掘できませんよね。

ゲームがいい、インターネットはお金にならないといいましても、私どもはパッケージソフトで仕事をしていたら、利益率が50%、70%。ところが、その何十倍もお金をかけて、20億以上もかけてネットワークゲームをつくっても、回収するまでに5年も6年もかかります。そういう中でも勝負していかないと世界に勝てないわけです。やっぱりクリエイティブがグローバルになればなるほどナショナリズムが台頭していくので、先ほど堀さんがおっしゃったように、国際的に通用するものか、世界基準で物事を考えてつくっていくべきなのか。クリエイターが命をかけてものを製作して、それがむくわれるように、国は支援していただきたい。非常に難しいですけどね。国は税金でまかなうわけですから枠をかけがちですが、もっと自由な仕組みができれば、優れたクリエイターが育ってくるのではないかと考えます。以上でございます。

【村井主査】 ありがとうございます。寺島さん、お願いいたします。

【寺島オブザーバー】 今のお話と、私も全く同じなのですが、苦しい苦しいと言ったところで、それが救済策に聞こえてしまうということですが、でも補正予算自体が地域

振興も含めていろいろあるわけで、それを我々クリエイターの立場を代表してお話したわけです。今、直接には製作費に予算が投入されるというスキームになっておりますが、今後、どのような新しいスキームがこの予算で構築でき、持続可能になっていくかということ。将来性を見据えた場を作ることがこの不況の中でなかなかできず、特にプロダクションの若手育成という余裕が、今の状況ではほとんどありません。

先ほど、血を削って肉を削るようなクリエイターというお話が襟川委員から出ましたけれども、どうやって場を確保し、その場でつくるコンテンツがどういう形で今後展開していくかという、将来にわたった目線を持った製作をしていくために、予算を使わせてほしいというふうにご理解いただければと思います。

【村井主査】 ありがとうございます。時間が押してしまいましたが、何かご意見ございますでしょうか。

今日、議論していただきましたが、この骨子案に関しましては中間答申にまとめるということで、もう1回意見交換を行う機会を設けさせていただきます。まずは本日いただいた意見を集約し、事務局にはそのことをどのように組み込めるかを、検討していただきたい。そして、検討に基づいて、最終的と申しますか、中間答申の内容案として皆様にお諮りできるように準備をしていただきたいと思います。

それから、今日、取引市場に関するこれまでの議論に関するまとめの骨子案に関して、大枠の流れで、いくつかの具体的な評価のご発言もいただきましたので、そういったことも含めて、最新なものにしていただければと思います。関連した補正予算の進め方に関しましても、大変貴重なご意見をいただきましたので、ぜひご意見を生かし、参考にして進めさせていただけるのではないかと思います。

補正予算につきましても、今日、お話をまだいただけていない、あるいはお気づきの点というのがあると思いますので、これも事務局にお伝えください。どうぞよろしく願いいたします。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、次回は来週6月23日でございますが、題目はエンフォースメントについての骨子案のご審議ということにさせていただきたいと思います。よろしく願いいたします。

【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