

放送コンテンツの制作・流通の促進に関するWG(第12回)  
議事要旨

1 日時

令和6年2月28日(水) 17:00～19:00

2 場所

ウェブ会議

3 出席者

(1) 構成員

山本主査、内山主査代理、荒井構成員、有賀構成員、飯塚構成員、大谷構成員、  
落合構成員、長田構成員、西田構成員、長谷川構成員、林構成員  
(欠席:鳥海主査代理、音構成員、福井構成員)

(2) オブザーバ

日本放送協会、一般社団法人日本民間放送連盟、株式会社TBSテレビ、株式  
会社テレビ朝日、株式会社テレビ東京、日本テレビ放送網株式会社、株式会社フジ  
テレビジョン、株式会社TVer、大手家電流通協会、一般社団法人IPTVフォーラム、  
一般社団法人放送サービス高度化推進協会(A-PAB)、一般社団法人放送コンテ  
ンツ海外展開推進機構(BEAJ)、LINE ヤフー株式会社、一般社団法人全国地域映  
像団体協議会、一般社団法人全日本テレビ番組製作者連盟(ATP)、一般社団法  
人日本動画協会、公益社団法人日本芸能実演家団体協議会実演家著作隣接権  
センター(CPRA)、情報流通行政局情報流通振興課情報流通適正化推進室

(3) 総務省

山崎大臣官房審議官、飯村情報流通行政局情報通信作品振興課長、  
馬宮同局情報通信作品振興課放送コンテンツ海外流通推進室長

(4) ヒアリング事業者(※発表順)

- ・日本テレビ放送網株式会社  
技術統括局 篠田様
- ・ソニーPCL株式会社  
新規ソリューション開発戦略室 黒谷様
- ・PwCコンサルティング合同会社  
辻川様

## 4 議事要旨

### (1) 開会

### (2) クリエイター等人材確保・育成にも資するデジタル技術の活用方策についてのヒアリング

資料 12-1に基づき、日本テレビ放送網株式会社、資料 12-2に基づき、ソニーPCL 株式会社より説明。

(日本テレビ放送網株式会社へのヒアリング)

#### 【山本主査】

DX の技術をアメリカの大学院で学んでいるということだが、どのような形で教えられているのか。現場で学んでいくことも非常に重要であるため、現場でどのように技術を身に付けていくかも検討しているが、テレビ業界を志望して専門学校や大学で勉強している方がどのように学んでいるか関心がある。

#### 【日本テレビ放送網株式会社(篠田様)】

DX の人材を育てるにあたって、いくつか重要なことがある。AI を知っているだけでは、DX を進めるうえで上手いかない。現場の要望や状況を知らないと DX は進められないため、現場に精通し、かつ DX の専門知識の両方を持っている人が今後 DX の中心的役割になると思う。現地に行って学びたいところだが、オンラインで卒業できしてしまう大学も増えているため、そのような形で可能な限り学んでいきたい。

#### 【山本主査】

リカレントやリスキリングとしての学習は、時間の制約もあり難しいと思う。今後テレビ業界に関わりたい方が専門学校や大学で DX を学べることは重要だと考える。

#### 【大谷構成員】

DX といっても様々な種類があると思う。テレビの DX に関して、1つのテレビ局で生まれた技術を他のテレビ局と共有したり、誰かにライセンスするという協力関係を構築することは可能なのか。それとも、1つのテレビ局で技術を生み出した場合には、優位性の源泉として独占したいものなのか。

#### 【日本テレビ放送網株式会社(篠田様)】

最初にご紹介したエイディというシステムは、社内だけで作ったものであるため、ライセンスでどこかにお渡しするというのがやりやすい。東京以外の複数のテレビ局ともエイディの導入についてやり取りしている。テレビ局以外でも導入した実績がある。

DX は様々なところで使ってもらってこそ新しい DX が生まれるものだと考えているため、広く使っていただくことが最終的に我々および全体の発展にもつながるのではないかと。

【大谷構成員】

特許を取るなど、独占するようなことはあまりされていないのか。

【日本テレビ放送網株式会社(篠田様)】

技術が使えなくなってしまうと困るため、一部については自分たちを守る意味でも特許を取得している。

【内山主査代理】

新しい道具を導入する一番の入り口は、面倒な業務をいかに楽にするかということだと思うが、従来に比べて作業時間がどのくらい減ったのか。浮いた時間を本来の業務(取材、クリエイティブな思索、等)に使えているのか。

【日本テレビ放送網株式会社(篠田様)】

おっしゃる通り、道具の導入が効率化に繋がっている。AI の導入により、200 件を超える効率化が出来ている。特に効果が大いなのは監視に関わるような業務だ。本来であれば人がつきっきりで確認するような作業も AI に任せたりできるようになった。AI を 24 時間動かしているケースもあるため、そのような部分で価値が高い。人の数自体に影響を及ぼすような効果が様々なところで確認されている。箱根駅伝でコースのガイドを自動で読むという事例で言えば、忙しい時期の7日間分の仕事を AI にやってもらえた。それによって、他の業務ができるようになるという効果もある。

【内山主査代理】

業務の効率化が進んだ結果として、ワークフローが変わった事例はあるか。

【日本テレビ放送網株式会社(篠田様)】

例えば、画像認識 AI を活用した DX により、スポーツ中継におけるスコア表示用の外部システムとのデータ連携が不要となった。これによって、新しいスポーツ中継の計画から OA までに要する時間とコストを大幅に削減することができた。これは 200 件以上の導入事例の一例だが、それぞれのケースにおいて何らかのワークフロー改善が行われた。

バーチャルプロダクションによる変化も非常に大きい。LED の導入により、撮影許諾が難しい場所でのシーン、子役にお願いすることが難しかった深夜のシーン、天候条件によりタイミング調整が難しいシーンなども可能になった。グリーンバックの場合

は撮影後に色々と加工しなければならなかったが、LED の場合は撮影後の処理は少ない傾向にある。ただし、背景の CG を作る時間も考えて早めに発注しなければならないという面もある。しかし、総合的に見れば制約は非常に減った。

(ソニーPCL 株式会社へのヒアリング)

【山本主査】

2点ご質問したい。1点目、VP 人材というのは、どこまでの専門性が求められるのか。文系の者で理系の素養に疎い場合であっても、一定程度の研修により使えるようになるのか。

2点目、制作実績に関して、アメリカのような海外の国では VP をどのくらい利用しているのか。また、動画プラットフォームは VP をどのくらい使っているのか。

【ソニーPCL 株式会社(黒谷様)】

1点目について、画一的な回答が難しいが、ソニーPCL 株式会社は今春提供を始めるのは、バーチャルアート部門という VP で必要とされる人材のカリキュラムになっている。これは、従来の技術の方がスタジオセットとロケセットの境界線を考えることと似ており、どこまでを現実空間で作り、どこからバーチャル空間で再現するか、それをどのように効果的に表現するのかを学ぶ。CG 背景を制作することになるため、ある程度 CG の知識があることが求められており、それ以外の関連技術(LED 表示時の知識等)も必要になってくる。メインで使用されるソフトである Unreal Engine 自体は、初めての方が操作しやすいソフトウェアだと聞いている。ただし、従来の撮影知識があることも重要ではあると思う。

2点目について、アメリカで VP がどのくらい使われているか定量的な数値は把握していないが、動画配信業者がどれくらい使っているかという点については、制作の時間短縮、制作費の圧縮のために重宝していると聞いており、OTT 作品で VP を使った事例数は増加傾向にあると理解をしている。

【内山主査代理】

2点ご質問したい。1点目、VP で出来ないことは何か。

2点目、「清澄白河 BASE」に対する地方と海外からのニーズはそれぞれどのくらいあるのか。「清澄白河 BASE」に次いで、国内で新たな拠点を立ち上げるほどの需要はあるか。

【ソニーPCL 株式会社(黒谷様)】

1点目、VP で難しいことは、パネルの中に入れないということである。奥に空間が広がっているようなシーンでは、アングルのキャストがその中に入っていきたい場面もあるが、LED なのでどうしても入れない。一方で、ボリュメトリックキャプチャと呼

ばれる 360 度で人物をスキャンする技術を使い、リアルな人間を動きごと三次元データとして LED に表示する背景データの中に取り込むということも始めている。これが何か新しい表現に繋がると良い。また、LED は機材であるため水で濡れたり砂や埃をかぶるのは厳しい。雪のシーンは制作実績がある。

2 点目、ABC 放送の神戸を舞台にしたドラマでは、神戸を走行しているシーンの一部を「清澄白河 BASE」で撮影している。お問い合わせは地方の方からも非常に多い。VP でどこのロケーションでも東京のスタジオで撮影できるようになると、想像していた以上に「東京でも撮影できるから、少し遠くの地方都市をテーマにしても撮影する」、「キャストのスケジュールも調整しやすくなる」というポジティブな意見があったことが印象的だった。去年の夏に大阪の放送局と意見交換をしたが、まだまだ大阪には LED を利用できる環境が無いという話があった。また、その後九州に伺った際も同じような話を聞いた。いち早く使っていただける環境をつくりたいため、レンタル等でご提供できればと思う。海外クライアントの映画や CM などの作品でご要望いただくことも増えており、海外の監督が海外の作品を「清澄白河 BASE」で撮影した事例もある。これをきっかけに海外のプロダクションと一緒する機会が増えた。

#### 【内山主査代理】

VP は世界中に沢山スタジオがあるため、わざわざ日本に来てスタジオを使うことは無いというご意見を聞いたことがある。ソニー PCL 株式会社はメーカー直系であるため、コスト競争力があるということなのか。

#### 【ソニー PCL 株式会社(黒谷様)】

海外作品を「清澄白河 BASE」で撮影した事例は、メーカー直系という理由ではなく、飛び込みでご相談いただいた。蓋を開けるとキャストの 1 人が忙しい日本の方だったということで、そこが影響したのかもしれない。色々な国からお問い合わせはいただいている。

#### 【大谷構成員】

最先端の環境を提供するスタジオを使って番組を制作する際の技術の習得にどのくらい時間がかかるのか。技術は常に進化しているが、どのくらいのサイクルで最新版が出てくるのか。LED は一度設置すると長く使わなくてはならないと思う。

#### 【ソニー PCL 株式会社(黒谷様)】

VP 技術の進化は本当に早い。印象的だった関係者の言葉に「朝起きたら世界が変わっていた」というものがある。新しいソフトが出ると方向が一転することもある。我々は 2020 年からこの技術に取り込んだが、もともと LED を持っており、撮影知識もあったため手掛けやすかったという背景がある。もともとベースがあるスタッフで始

めたが、この3年間は技術の進化についていながら作品制作を行う必要があった。制作業務をビジネスとして進めていながら、同じスピードで R&D を行うのは容易ではない。ソニーPCL 株式会社としても、スタジオチームだけで対応することは難しいという実感がある。「清澄白河 BASE」のコンセプトでもあるが、新しい技術を使えるようにする開発は我々が担当し、多くのクリエイターに積極的に新しいものを使っていたきたいという思いでいる。最新の機材を買えばできるわけではなくスピード感ある R&D に重要性を感じている方も多くいらっしゃるの、我々のナレッジを提供しながら一緒に進んでいける環境をたくさん作り共に進化していきたい。ただし、最新情報をキャッチアップし続けることは大変であるし、人材のボリューム感も必要になってくると思う。メインとして使っているソフトウェアは Unreal Engine だが、我々が VP ソリューションの開発を始めてから現在に至るまで3~4バージョン変わっている。数ヶ月単位でバージョンアップされ、出来ることも広がっている状況だ。

#### 【飯塚構成員】

アメリカの大手配信プラットフォーム事業者においても、AI や VP を使った制作は従前より行われていると理解している。そのようなところとの技術的な差はあるのか。もし差があるとすると、研究開発資金の規模によってその差が生じているのか。

#### 【ソニーPCL 株式会社(黒谷様)】

一番の違いは、作品単位の制作予算の使い方だと感じる。そしてその予算の違いは、時間の使い方にあらわれると思う。事前準備をすることが品質の改善に繋がると申し上げたが、編集工程においても、撮影をしてから1話あたりの仕上げをする期間は、日本の一般的な放送局の 10 倍近いと理解している。撮影前にはシナリオが完成しており、絵コンテやビデオコンテも制作前に作る環境がある流れの中で、品質と予算のシミュレーションを繰り返し行っている。そこが、技術的な差にもつながっているのではないかと考える。AI 開発は海外でも目覚ましいが、日本では、コストダウンのために最新技術を使う傾向にあるが、海外ではクオリティを上げるために使う傾向がある。その点において、研究の方向性に違いが生じる部分もあるが、最終的にはどちらも同じように技術を活用していけるポイントはあると考えている。

#### (3) ローカル局の権利処理を円滑にできる効果的手法の検討についてのヒアリング

資料 12-3 に基づき、PwC コンサルティング合同会社より説明。

※PwC コンサルティング合同会社による説明ののち、一般社団法人映像コンテンツ権利処理機構より補足コメント

#### 【一般社団法人映像コンテンツ権利処理機構(椎名様)】

一般社団法人映像コンテンツ権利処理機構(aRma)は、もともと公益社団法人日本芸能実演家団体協議会で行っていた著作権等管理事業法に基づく一任型の処理と、一般社団法人日本音楽事業者協会で行っていた非一任型の権利処理を統合して、ワンストップで許諾から使用料の処理まで完結する取り組みのために立ち上げられた団体である。その意味では、権利処理全体の簡略化を目指す視点からできた団体である。

aRmaでは、インターネットを介してブラウザベースでアクセスできるシステムを間に置いて放送局からの許諾申請を受けて一元管理をして権利処理を完結する形を実現している。昨今、キー局や準キー局に限らず、ローカル局も利用されるケースが増えていると実感している。ローカル局ならではの課題としてマンパワーの問題等をご紹介いただいたが、基本的にはガイドブックのような機能自体を aRma が持っており、aRma にお問い合わせいただくと、許諾申請からの一連の流れをご説明しながら申請をしていただくことができるようになっている。資料 12-3 の 32 ページで aRma での処理のフローをご紹介いただいているが、基本的には仮申請と本申請の2つの段階を経て、出演者の所属等を確認しながら許諾の是非についてお答えする仕組みになっている。他の権利処理と比較して、圧倒的に権利者が多いという特徴があり、1つの作品で作詞家、作曲家、実演家などが関係してくる。よって、権利処理のフローはやや複雑なものにならざるを得ない。そうした中でも放送局との向き合いの中で簡略化は重ねてきている。ローカル局の負担をできるだけ軽減させるため、各フローを簡略化することの検討を進めるが、放送局側の担当者が1、2名という状況の中で、どのようにしたら円滑に回していけるのかは難しい問題である。ARMs というシステムのブラッシュアップとともに、色々な方策が無いかについて、権利者団体として内部でも検討はしている。総務省や関係者の方々とも今後ご相談のうえ検討を進めていきたい。ローカル局がコンソーシアムを立ち上げて配信をするなどの機運は感じているため、権利者団体としても何が出来るか考えたい。

#### 【落合構成員】

様々なプロセスを書き下して、どのようなプロセスを共通化できるか、どの部分にガイドラインがあると良いのか等を整理いただけると良い。今後ガイドラインを整備するにあたって、全てを書ききるのは現実的では無いかもしれないが、各社でどのような形で工夫をされているかの Tips になるようなものが含まれることが望ましい。権利処理側でさらに手続きの簡略化をすることで負担軽減もされると思うが、どここの部分を処理するかの特定に係る部分など、権利処理のプロセスだけに委ねられないところもある。よって、そのような部分は aRma の取り組みと連携しつつ、共通化できるところを検討すると良い。

データも色々議論があるため、データについても何らかガイドになるものを今後考えていく必要がある。規制の外縁としてのガイドラインは現状でもあるが、業務を効率

化するためにどのような形で整理していけばよいかを検討すると良い。

【PwC コンサルティング合同会社(辻川様)】

ガイドラインで書ける部分と書けない部分の線引きが出てくるというのはご指摘の通りである。書物だけでは伝わりづらい部分をつなぐ形で研修や講習を設けるというのも有り得るかもしれない。aRmaなどの権利者団体側も努力されていることを承知しているため、そのような部分も取り込んで反映していくことで、より理解が深まるのではないかと考えている。

【林構成員】

業務プロセスを可視化することの重要性は大きいと感じた。

1点ご質問させていただきたい。資料 12-3 の 32 ページについて、音楽著作権の場合は、JASRAC との間で包括許諾による利用許諾契約を締結することが普通だと思うが、映像コンテンツの場合は個別申請・個別許諾になっているのは何故なのか。実演者にあたる権利者が多いという話もあったが、そういったことが関係しているのか。

【PwC コンサルティング合同会社(辻川様)】

音楽は放送・配信も含めて二次利用という扱いになっている。一方で、映像実演については、放送が一次利用、配信が二次利用となり、二次利用の位置づけが音楽とは異なり、利用料の考え方も異なっていると理解している。まず、放送でギャラ交渉をした後、配信についても aRma を通じて改めて申請を行うという流れとなっている。

【一般社団法人映像コンテンツ権利処理機構(椎名様)】

資料 12-3 の 32 ページの「利用者である放送局などは aRma に対して、個別に申請を行い、許諾を得ている状況」という記載は誤解を招きかねない表現かもしれない。映像実演の権利処理は許諾権であるという前提がある。著作権等管理事業業に基づく一任型の処理というのは、もともと公益社団法人日本芸能実演家団体協議会が行っていたが、値決めの裁量権は集中管理を行っている管理事業者に移転する。一方で、一般社団法人日本音楽事業者協会で行っていた非一任型の権利処理は、値決めの裁量権が権利者に留保される。よって、値段について権利者に聞くというプロセスが発生するという点で両者に違いがある。しかし、一任型にせよ、非一任型にせよ、許諾の申請を受け、許諾を出して、それが利用されて使用料の収集を行うという業務フローの大半は共通化できると考え、aRma に業務を一元化した。一任型の業務処理というのは、基本的に正当な理由が無い限り応諾義務があるため、集中管理をしている管理事業者の方で許諾を出す。非一任型についても、それほど極端な事例で無ければ、基本的には許諾を出して使用料をいただくようになっている。ビジネス



を間に挟みながらも、基本的には集中管理がされていて、全体としては淀みなく流れていくようにしている。一人ひとりの許諾を全部取り直していくということではないという点は申し上げたい。

**【大谷構成員】**

29 頁の「放送の楽曲報告の外部システム」は、何を意味しているのでしょうか。

**【PwC コンサルティング合同会社(辻川様)】**

配信をするときに JASRAC やレコード協会、NexTone に全曲報告をするが、これは配信プラットフォーム側でやることもあるし、自社でプラットフォームを持っている場合はテレビ局が行うこともある。テレビ局で各団体のフォーマットに楽曲情報を落とし込む作業をシステム化している例があるため、報告用に出力するシステムを「放送の楽曲報告の外部システム」と記載させていただいた。

**【山本主査】**

ガイドブックや研修、権利処理の代行、AIを含めたツール等などの施策が出てきた。これらは、自分たちで「頑張るアプローチ」と自動化などに「おまかせアプローチ」の2つに大別できるかと思う。前者の「頑張るアプローチ」というのは、マンパワーが不足している中で、どのくらい実現可能なのか。色々な情報の手ほどきを受けても、人材が足りなければ頑張れないのではないか。少ないリソースを「頑張るアプローチ」に割くのか、「おまかせアプローチ」に限っていくのかは重要な判断かと思う。ヒアリングではどのような印象を受けたか。

**【PwC コンサルティング合同会社(辻川様)】**

効率化のために作業負担を軽減するアプローチについて、外部への委託や、システム化するメリットを享受するためには、一定のボリュームが必要かと思う。規模が小さくなるほど、量も減っていくため、システムを導入したけどシステムの方が高がついたということになりかねないのではないか。そういう意味で、どこかで分岐点が生じることになるか考える。また、外に出したりシステム化することによってコンテンツ制作に注力できるようにすることも重要だが、制作現場においても、そこで直接許諾を取らなければいけなかったり、放送だけではなく配信まで念頭に置いたための楽曲選択なども発生するため、配信を見据えた制作側の権利処理の知識というのは必要である。そういう意味でも、それぞれ何らかの形で携わる方向けのノウハウ集を整備するというのが良いのではないか。

**【音構成員(事務局より代読)】**

この数年、総務省の映像コンテンツ実証事業の現地視察等で、海外発信に意欲あ

るローカル局のお話を伺う機会をいただいておりますが、そのような場でも、ローカル局にとって権利処理の問題が手間のかかる作業になっていることはしばしば耳にする。特に制作したコンテンツの二次利用の計画は、新たなビジネスチャンスの可能性を生み出すものの、制作現場に多くの負担がかかることが予想され、尻込みをする理由にもなっているようだ。今回ご提供いただいた PwC コンサルティング合同会社のアンケート結果においても、ローカル局では権利処理の業務に関する専門の担当部署を置くことはなかなか出来ず、他の業務と兼務を行っていることが見えてくる。これまでローカル局においては、放送番組の二次利用機会が少なかったことにも起因するだろうが、インターネット配信を含め、意欲あるローカル局の発信を促進するには、権利処理に関する環境整備を促す必要がある。先の現地調査等でしばしば感ずるのは、ローカル局の現状においては、放送番組の二次利用に係る権利処理業務のノウハウの蓄積には、これまでの業務に基づいた属人的なものとなっているケースも少なくない。ローカル局の発信、二次利用を促進するためには、権利処理に係る基本的な知識の全体的な底上げが必要だと感じる。今から 30 年以上前だが、放送番組のビデオ化など、権利処理の相談を担う事務所が現れてきたと記憶している。その後、在京局では権利処理業務が拡大、専門の部署が整備されたが、今後しばらくはインターネット利用を含め、二次利用のチャンスが増えても、ローカル局において他業務との兼務が現実的で、そのような部署を独立して置くことは難しいだろう。二次利用の権利処理に関して、意欲あるローカル局の現場を対象としたセミナーの実施や基本的なハンドブックの作成などはすぐにできることであろう。また、権利処理事務に関する相談を受けたり、代行をする組織が求められていると思う。

#### 【福井成員(事務局より代読)】

資料 12-3 は、非常に意義のあるまとまった調査であり、現場の課題感は私の認識とも合致している。また、対応策としても、以前申し上げたサポート窓口の整備も含まれるなど賛同できるものである。加えて、これも以前申し上げたことだが、特に海外配信については、現場のノウハウとサポート体制をいくら整備しても、それだけでは足りず、海外 GAFA のハードルが上がるという可能性すらある。音楽シンクロ権を中心に、海外展開のための権利処理は容易ではない。レコード原盤権については、日本レコード協会などにおいて歩みが進んでいる。番組の海外配信が進み、権利者への収益還元が増えるよう、音楽シンクロ権を中心に権利を集中処理できる仕組みの整備がますます重要になるように思う。

#### (4) 意見交換

#### 【内山主査代理】

資料 12-3 の 12 ページについて、権利処理業務担当者が 1~2 人しかいないとい

うのが大半であるという状況で、容易くそれを増やすことも難しい。自ずと業務の効率化やアウトソーシングを考える必要がある。そうすると、個社で一生懸命頑張るのではなく、業界レベルで権利処理の標準化を進める必要がある。権利処理は実演分野だけでなく、音楽や美術など様々あるというのはローカル局に限った話ではない。個社バラバラで取り組んでもその先にいくことは難しいため、業界全体で標準化できることを探すのがはじめての一步ではなかろうか。業界全体で標準化できる処理領域が増えれば、それがゆえにアウトソーシングできる可能性が出てくるのではないか。よって、まずは手のつくところから標準化を進めるという発想が良いのではないか。一方で、既にそれなりにお金のかかったシステムを入れている場合もあるため、誰が標準化システムを必要としているのかを改めて整理したうえで進む必要がある。

新しい技術を取り入れていくのは当然だが、4K や HDR といったタームについて、これからグローバルな配信プレイヤーと付き合いおうとする際にはデファクトだと思う。Netflix は4K 配信を2014年に始めているし、4K以上の納品も翌年には始めていた。当時4Kカメラは高いし編集も時間がかかるという話をしていたが、それから10年経ち、カメラは4Kがデファクトであるし、編集もPCの能力が上がっているため昔ほど大変ではない。

1950年代、世界的にテレビが台頭したことによって、映画業界では「撮影所システム/スタジオシステムが崩壊したが、そこは人材育成の場でもあった。その後、監督を中心とした組によって人材育成は行えてきた。」という話があった。経済産業省で日本映画制作適正化機構の準備会議をやっていた際に、「その組さえ、今は壊れている」という指摘があったのは衝撃的だった。新しい人材育成の場を作らなければならないと認識した。映画にしても放送番組にしても、集団制作の世界であるため、皆がそこで集まって何かをするということは必要だろうし、皆がそこに集まりたがる何かが必要だと思う。最先端のスタジオであったり、あるいはすごい、参加したいと思えるプロジェクトなど、何か作らないと上手くいかないだろう。この業界では、多くの方が「OFF-JTでやってもなかなか上手くいかない」とおっしゃる。

#### 【大谷構成員】

権利処理について、内山主査代理の話にもあった通り、できるだけ共同化、効率化のための努力をしていくために、どこから手をつけても良いと思う。資料12-3にも記載されていたが、配信のための権利処理にコストのかからない制作方法についての検討が必要だという意見をいただいているということは特筆すべきである。既存のコンテンツを配信していくために、しなければならない権利処理は大変なものであるため、そのためのガイドブックの作成は必要なことだと思う。一方で、現在進行系で生み出されているコンテンツについても、どのように許諾を得ていけば配信が自由にやりやすいのかについてのノウハウを共有し、コンセンサスをつくるというのが急務ではないか。権利処理の共同化についても、合わせて取り組んでいくと思うが、資料12-3

の 29 ページに記載の通り、いくつかの外部システムや新しい集中権利処理の仕組みの周知を出来るだけ早くすることが必要だと思う。

AIと実演家の権利について、様々なコンフリクトが生じているかと思う。先端技術にも積極的に取り組んでいく必要があるが、技術で全てを代替するのではなく、ポリシーとしてきちんと実演家を使っていくことが大切ではないか。

#### 【山本主査】

本日はデジタル技術の活用方策、ローカル局の権利処理について議論いただいた。前者について、DX 技術やナレッジ、具体的な利用方法を、放送局や制作会社をまたいで共有できる環境を構築することが重要である。DX 化は、労働環境を改善したり、浮いたリソース(時間)を取材等に使い、放送局のエッセンシャルな役割を果たしていくことが大切であるため、政府としても DX 技術のナレッジ等の共有を後押しする支援が必要かと思う。コンテンツ制作の設備の利用については、まだまだハードルが高い部分があるかと思ったが、やはり今後はローカル局も含めて放送局が使うためにはどうすべきかの検討が重要である。

後者のローカル局の権利処理について、プロセスに関するガイドブックの作成、セミナーの実施、ネット配信の仕組みも含めた権利処理に関する相談窓口の設置によって、権利処理の基本的なノウハウを理解することの重要性を確認した。他方で、マンパワーの不足に関するご意見もあったため、アウトソーシングやツール利用などのおまかせアプローチも重要であり、それらのベストミックスを戦略的に検討する必要がある。

本日はあまり議論できなかったが、多くの放送コンテンツの権利処理を行っているキー局や準キー局の課題についてもやはり整理すべきであるので、事務局においては今後取り扱うよう検討してほしい。

#### (5) 閉会

事務局より伝達事項の連絡。

以上