

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14回 議事録

1 日時：平成19年4月18日（金）13：00～14：30

2 場所：虎ノ門パストラル 5階ミモザ

3 出席者（敬称略）

（1）委員（専門委員含む）

村井 純（主査）、池田 朋之、石井 亮平、稲葉 悠、岩浪 剛太、植井 理行、大淵 哲也、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、高橋 伸子、田村 和人、田胡 修一、所眞理雄、中村伊知哉、長田 三紀、生野 秀年、福田 俊男、
(以上22名)

（2）オブザーバー

川瀬 真（文化庁）、土橋 寿昇（日本電信電話株式会社）、中村 秀治（株式会社三菱総合研究所）、畑中 康作（インテル株式会社）、元橋 圭哉（日本放送協会）

（3）事務局

小笠原情報通信政策局情報通信政策課コンテンツ流通促進室長

（4）総務省

鈴木情報通信政策局長、寺崎政策統括官、中田官房審議官、勝野官房審議官、吉田放送政策課長、安藤地上放送課長、武田衛星放送課長、佐藤情報通信政策課長

【村井主査】 ただいまから、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14回会合を開催させていただきます。委員の皆様、それからオブザーバーの皆様、関係者の皆様、お忙しいところお集まりいただきまして、ありがとうございました。

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につきましては、席上に配付させていただいた資料に示してありますので、そちらをご参照下さい。

なお、今回から、日本テレビの高田様にかわりまして田村委員、KDDIの野坂様にかわりまして園田委員にご就任いただくことになりました。本日、園田委員はご欠席ですが、田村委員、一言お願いいたします。

【田村委員】 初めまして。日本テレビの田村と申します。途中交代で申しわけございませんが、高田が社業の関係でどうしてもということですので、かわりまして本日からお世話になります。ふだん仕事はインターネット、特に動画を中心にやっておりますが、何がしらかのお手伝いをできればと存じます。よろしく申し上げます。

【村井主査】 どうもありがとうございました。

本日は、前回申し上げましたが、次第にもありますように、1点目がいわゆる「コピーワンス」の今後の取り扱い、2点目がコンテンツ取引市場の形成についてということで、2つの論点についてご議論をお願いしたいと思います。

まず、事務局の方に資料の確認をしていただき、それから議題1に入る、ということで進めさせていただきます。

それでは、資料の確認をお願いします。

【小笠原コンテンツ流通促進室長】 本日の資料は3種類となります。1枚目の資料1とありますのは、前回、課題整理でお配りした案と全く同じものを念のため参考としてお配りいたしました。2つ目、資料2が、中村委員ご提出の資料「コンテンツの取引市場形成について」でございます。資料3は、今のところのスケジュールを記載した資料です。その3種類をご用意させていただいております。

【村井主査】 それでは、早速議題1に入ります。議題1、いわゆる「コピーワンス」の今後の取り扱いについて、でございます。

前回私が申し上げましたように、前回までの議論で皆様のご意見は出そろいました。今後のいわゆる「コピーワンス」の方向性を決めるということで本委員会を進めさせていただきましたが、おかげさまで長い期間大変有意義な議論を皆様にしていただきました。本日は、私から委員の皆様に対するご提案という形でご説明させていただきたいと思っております。

事前の確認となりますが、この委員会が属している情報通信審議会は、例年7月に中間答申を提出することになっておりますので、議論はその時点で最終的にフィックスということでございます。今日、私からいわゆる「コピーワンス」の今後のあり方についてご提案させていただき、それをベースに特に技術的に詰めるところが幾つかありますので、それを詰めていただいて、今申し上げた7月の中間答申に間に合わせるというスケジュールで運ばせていただきたいと思います。その意味で、今日はこのような形で議論していただきたいと思いますという議論の進め方や、結論を出す期日といった方向性を提案させていただき、そこから得た結論をもちまして中間答申に反映させるという流れで進めていきたいと思っております。確認となりますが、今から私が申し上げることは、今まで委員の皆さんから私が直接伺い、事務局としても取りまとめた共有認識の整理、それから、今後の検討の段取り、スケジュールを明確にご提案させていただくということでございます。これが本日ご説明させていただくこと全ての前提でございます。

それでは、まず共通認識を整理したものをご説明しますので、ご確認いただきたいと思います。

皆さんには今まで大変貴重なお時間をいただき、それぞれのお立場で熱意を持ってとても

明確に表現していただきました。この委員会が始まる前の段階では、それぞれにとって不明だった部分をできる限り明らかにし、共通の理解を確立することに努めていただき、共通認識ができたと私は理解しております。その共通認識を幾つかのポイントに整理し、ご説明します。

第1点目は、地上デジタル放送について考えていくときに欠くことができない、いろいろなメディアがデジタル化に向かい、そのことによりコンテンツが豊かになるとい視点でございます。これからコンテンツ社会を迎えるわけですが、コンテンツ制作にかかわる次の世代の人たちが、非常に力強く発展していけるマーケットをつくっていくことが必要です。コンテンツ社会においては、コンテンツの利用者は次の時代のコンテンツのクリエイターといっても過言ではありませんので、利用者、権利者の方々を含めて、コンテンツにかかわる全ての方がコンテンツをリスペクトし、適切に保護していくという姿勢がとても大事であるということが何度も議論されてきました。これからの世界を担う多くの次の世代の人たちが、コンテンツを創造する仕事を選ぶインセンティブ、それから目標としたくなるようないい見本を絶やさずに発展させていく環境がとても大事です。

第2点目は、コンテンツを利用者が私的に楽しむことについてです。善意の利用者がコンテンツをプライベートに楽しむことを妨げる権利者やクリエイターはいらっしゃらない、ということは繰り返しこの委員会でご指摘いただきました。そのご意見からも分かるように、楽しくコンテンツを利用する、楽しむという方向性についてはコンセンサスがとれています。

一方で、技術の発展やデジタル化に伴う様々な環境の変化がございます。コンテンツの楽しみ方とテクノロジーの発展は無関係ではございません。例えば、急速に技術的な発展が進むポータブルデバイスや携帯電話などを想像していただくと分かりやすいのですが、新しい技術を楽しむ中でコンテンツの多様性というものも発展していくわけですから、テクノロジーの発展の可能性を閉ざしたり、否定したりする方もいらっしゃいませんでした。つまり、プライベートにコンテンツを利用する、楽しむ環境は変化しつつ発展していくということに対する、技術的な意味でのリスペクトもあるということでございます。

3点目は、地上デジタル放送を対象として私どもは議論させていただきました。これからアナログ放送から地上デジタル放送へというトランジション(移行)を迎えるわけですが、移行を実現するためには、地上デジタル放送の受信機の普及や、新しい技術の皆様の間での享受が大前提でございます。そのためには視聴者、利用者による正しい理解といえますか、健全な理解の土壌が不可欠であるということです。そのような視聴者による地上デジタル放送の理解を進めていく段階で、いわゆるコピーワンスという課題が出まして、それを解決することが大事だという議論の流れになりました。

今、3点示させていただきましたが、コンテンツへのリスペクト、多様な発展の中でのプ

ライブートな利用へのリスペクト、そして地上デジタル放送への円滑な移行に対する視聴者の健全な理解の中での、いわゆるコピーワンスの課題の解決、これらを共通認識として整理させていただきました。

これらは、皆さんに参加していただき、大変長い時間をかけて議論していただきました。今、申し上げた点に関しましては、委員の皆さん、それぞれの立場の中で大きな違いがなく、その共通認識に基づき、私は本日解決のためのご提案をさせていただきます。改めてこの場をお借りし、これまでの議論に大変深く感謝を申し上げます。

それでは、今後の検討の進め方のご提案にまいります。

まず1点目が、いわゆる「コピーワンス」と言われている現状での機器の動作を、ただいま申し上げた3つの観点を踏まえつつ、どのように改善していくかという点でございます。委員の皆さんにはいろいろな議論をしていただきましたが、今後は幾つかのポイントで技術的な検討が大変重要になってまいりました。また、前回まで議論されてきた、こういう方向性だろうということを得られたコンセンサスにつきましても、例えばそれをどう実現するのか、あるいは国際標準等々との関係で、一番洗練された技術で、長続きし、国際的にも理解が得やすい技術はどのようなものか、といったさらに踏み込んだ議論に入っていく必要がございます。私はこの委員会の中でこれから進めることの結果が、先駆性を持ち、国際的な新しいコンテンツテクノロジー環境に対しても大きな貢献ができるという期待をしております。

そういった意味で、さらに一定の技術的な検討が必要ですので、まずこの委員会の中に、放送事業者、メーカーの方を中心に技術的な選択肢やソリューションを緊急に検討していただくワーキンググループを設置させていただきたい。そのワーキンググループで、技術的な観点を中心に集中的な議論を行う。その検討していただきたい要求の方向性については、技術的にどのような部分で国際的なコンシステンシー（一貫性）があり、洗練された技術であり、世界に貢献し得るソリューションであるかという検討を至急していただいて、その方向性に沿った形で進めていただきたい。期日は、遅くとも6月、早ければ5月末に当委員会に結果を報告していただいて、意見交換をしていただく。ワーキンググループは、私が主査をさせていただきます。構成員も、今、申し上げた放送事業者、メーカー、その他、技術的なエキスパートの皆様を、私の判断で選定させていただき、後日、当委員会に私から報告したいと思います。これが1点目です。

そのワーキンググループで何を議論して決めていただくかということ、先ほど申し上げました、これまでの当委員会での議論を踏まえまして、以下のような点を前提として作業していただきたいというのが私のご提案でございます。

まず1番目、デジタルチューナーとハードディスクが一体となった受信機に関しまして、COG（Copy One Generation）のステータスで放送局から送出された放送番組につきまし

ては、D T C Pルールに定められたC O Gのステータスでハードディスクには記録していただきたい。これが1点目でございます。

2点目は、このC O Gでストアされた放送番組に関しては、同一筐体内のD V Dレコーダーに対する出力、D T C Pの伝送路を通じて外部の機器にI - E E E 1 3 9 4経由で出力する回数に関しては、一定の制限を設けていただきたいということでございます。

3番目は、この回数とは何を指すのか、ということでございますが、回数に関しましてはいろいろな解釈があり得ることがわかっておりまして、これを細分化していろいろな分類をしていきますと、またいろいろな議論が発展してまいります。出力を中断する際も利用者の意思なのか、電源が途中で抜かれたというような不可抗力なのかというような議論があり、あるいは電源が途中で抜かれたというような不可抗力を1回と数えるのか数えないのかという議論があるかと思えます。基本的にはシンプルに、例えば1つのファイルの出力が開始されたときに1回と数える、といった技術的な詳細は決めていただければよいと思えますが、可能な限り単純化した回数の定義をしていただきたいということでございます。1つの番組をこのようにすると1回と数えよう、などという定義づけをしていますと、やはり技術的には大変困難な、わかりにくいシステムになってしまうのではないかと、ということがこの委員会でも議論されましたので、それを受けての3点目でございます。

4点目は、現行の機器は現在取り決めようとしている新しいスペックになっていないわけですが、今後の一定の時期以降に新たに販売される機器に関して実装される機能として検討していただきたいということでございます。つまり、現行の機能の機器で実現されることを前提にしないということをお願いしております。

基本的には今度のワーキンググループで、「出力できる回数=N回」を私が提案するための議論をしていくことになると思えます。今までの条件の中での技術的な検討を含め、具体的な回数を議論することで時間を過ごすことは避ける方向で進めたいと思えますが、基本的には善意の利用者が家庭の中で普通にコンテンツを楽しむことを妨げられない回数になると思えます。プライベートな利用はデジタル時代にとっても大事なことであるということが、この委員会では何度も議論されました。同時に、特に地上デジタル放送という基幹メディアとして、あるいは公共的な責任を持ったメディアとして、デジタル・コンテンツだから複製をするのは技術的にはとても楽であり、その中でコンテンツに対するリスペクトを保つために必要なルールを設けなければならないという認識がきちんと確立されるようにという議論は、当委員会でも何度もされたと思えます。従いまして、プライベートにコンテンツを楽しむことと並列して、コンテンツをデジタル時代にリスペクトするための社会的なルールや教育的な取り組み、それに伴う技術的なサポートがどのようにして同時に実現できるかを考えた上で回数の議論はとらえられる必要があると考えております。

冒頭に指摘させていただきましたように、技術は進展しております、ポータブルデバイスの形態もどんどん変わってくると予想されます。つまり、コンテンツを楽しむという我々の身の回りの状況はどんどん多様化して変化していくと思います。そうした変化、技術の進歩、多様化に対して、これらをうまく利用できるようなスペックを検討していただくことを配慮して進めさせていただくことをご提案させていただきます。

以上が、いわゆる「コピーワンス」の改善に関するご提案です。

次の点が、放送番組の取り扱いに対するご提案です。

今までの本委員会では、ただいまご説明したいわゆる「コピーワンス」の改善が、コンテンツの私的な楽しみ方、使い方の中で検討され、議論されてきました。その結果としての提案が、今、申し上げた点でございます。これから申し上げる放送番組の取り扱いにつきましても、本委員会の検討過程で何度も指摘されてきましたが、今後放送番組がどう扱われるかということを検討していくにあたり、皆さんの議論を取りまとめますと、私の放送番組に対する提案の前提といたしますか、理念はこのようなことではないかと考えております。

まず、コンテンツ分野に対しての地上デジタル放送事業の役割の重要性という点です。その重要性のために私どもはこの委員会で議論をずっと続けてきているということだと思えます。つまり、特に映像コンテンツのマーケットにおいて、放送コンテンツの占める役割は大変大きなもの、重要なものだという共通の認識が委員の方にはある。そのために、これだけたくさんの方々に熱心に議論していただきました。コンテンツ分野に対しての地上デジタル放送事業には私どもの委員会に大きな責任があると考えております。

当然、放送分野におけるルールのあり方というのは、ほかのコンテンツ分野に大きな影響を及ぼし得るものでございますし、我が国のコンテンツ産業の未来、成長、発展に関して大変大きな責任と役割を担っている分野であるという認識でございます。第二次答申、第三次答申でも繰り返し指摘させていただいた点ではございますが、放送コンテンツの重要な担い手である放送事業者の役割は大きく、その役割の責任を果たすこと、その発展に対しては大きな期待があるということが前提としてございます。

そして、私も何度か指摘させていただきましたが、地上テレビ放送の影響を受けて何が発展していくかということにつきましては、このデジタル・コンテンツの時代には、大変大きな役割があり、さらにその重要性が増してきていると私は考えております。つまり、我が国のコンテンツ産業の未来を担う若い人たち、子供たちが、今私たちが議論しているテレビを見て育ちます。ここには大変よい見本があって、そこにあこがれて新しいものを創造していく力が次の世代に生まれてきています。この構造は今までも変わらないし、これからもさらに発展的に未来を担う若い人たち、子供たちの見本となる映像コンテンツを提供していくと

いう責任を担っていくと思います。コンテンツを創造できる次の世代が生まれてくる環境を考えた上で、放送事業にはコンテンツ産業の基盤となる幅広い未来の人材育成にも重要な役割があるということだと思います。

さらに、放送事業は、これまで全国あまねく地域に、教育、報道、娯楽など幅広い分野のコンテンツを送り届けているメディアであり、極めて公共性の高い事業であります。再三申し上げているように、これからも発展して、その責任の重さがどんどん大きくなっていく中で、健全な役割を果たしていくものと考えられます。その中には、地域特有の文化、特徴に関する内外への情報発信や、委員会の中で再三指摘されましたが、教育、学校分野などにおいて、重要な教材として用いられているコンテンツも数多く存在します。さまざまな公的な社会活動を支えていくインフラとしての役割が放送事業にはあり、先ほど述べた地域文化や教育などといった放送コンテンツはデジタル時代においてはいろいろな方法で利用される素材として大変大きな公共性が期待されています。

以上、申し上げた放送事業、放送コンテンツに期待される高い公共性への責任、役割をかんがみて、放送事業者の方々には、デジタル時代に相応しい、より多くの視聴者によって共有、利活用されることを想定した、具体的に申し上げれば、送信するときにコピーフリー、E P Nといった取り扱いの放送番組を新たに検討することを改めてお願いしたいということが、ご提案の内容でございます。

これまでの議論において、NHKの方からはNHK教育放送の放送番組の一部についてE P Nの扱いにすることを検討するという趣旨を示していただいたこともございました。より多くの視聴者による利活用を想定する分野としては、先ほど申し上げたように、教育という分野は一つのいい例だと思われれます。ただし、放送コンテンツの可能性を考えた際に、放送番組の中には、これから次の世代を担う若者にとって手本となる非常に多様なデジタル・コンテンツが存在し得るため、利活用を想定する分野に関しては将来的には必ずしも今日の番組内容等にとらわれることはないと考えております。そのようなことをかんがみした上で、民間放送事業者の方々を含めてさらに検討をお願いしたいと思います。

どのような放送番組を制作し、そのコピー制御のあり方をどのようにするかは、放送事業者の編成責任のもとにお決めいただく性質のものだと思います。しかしながら、第三次答申にも指摘させていただいたとおり、公共性が高い地上波放送事業に関しましては、やはり一定の説明責任、情報の共有がとても大事であると思いますので、放送事業者の方におかれましては、E P Nで取り扱いし得る放送番組のあり方の検討状況については、今回の取りまとめの時期までに、一度、本委員会にぜひ報告していただきたい。

以上が提案の趣旨でございます。

今、大きく2点に分けて申し上げましたけれども、ほかにも大変重要な議論を皆さんにし

ていただきました。これから述べる論点は私たちがこれから本委員会で検討を進めていくに当たって強く留意する必要があると思われることとさせていただきます。

まずは利用者、視聴者の利便をどのように確保するか、あるいはそれが正しく理解されるかという点があります。それからクリエイターの方への対価の適切な還元をどのように考えていくかという点も、再三、この委員会で議論されてきたことで、この課題をどのようにして解決していくかということに関しては、幾つかの選択肢と申しますか、方法論があり得るわけですから、これらをあわせて考えていく必要があると思います。

視聴者の理解、利便性の確保、それに加え、コンテンツを創造する方に対する適切な対価の還元、それによる創造のインセンティブの確保というのは、車の両輪となるような重要な基本原則でございます。ご存じのようにデジタル・コンテンツ、デジタル情報は、複製したときに、例えて申しますと、印刷機におけるコピーのような劣化が伴う作業ではなくて、完全なクローンができ上がるということとさせていただきます。このような技術の進歩の中で、今、申し上げた基本原則がどのように取り扱われるかは、技術の分野だけではなく、社会、そしてあらゆる知財の議論の中で、これから世界全体で取り組んでいかなければならない課題の一つでございます。私どもがこの委員会で検討していくプロセスにおいて、視聴者の理解、利便性の確保についての配慮をきちんとしていくことは、冒頭、申し上げました世界に貢献できる結論を私たちが導いてきたということにおきましても、大変重要な意味があることだと思っております。逆の言い方をすると、視聴者に理解を得られないルールを強制することは、結局、受信機やコンテンツの発展を妨げることとなります。これが1点目の視聴者の理解についてでございます。

それから、適切なコンテンツ保護が行われず、コピー制御が無視されて、コンテンツが何の制限もなく流通する、あるいは配布される、手に入れる、ということに対する合理的な歯止めが必要に応じてなければ、クリエイターのインセンティブも損なわれかねず、この分野の発展、そして新しいコンテンツを創造するという点に関する環境をつくっているとは言えません。従いまして、クリエイターに対する対価をどのように確保できるのか、コンテンツの質が上がっていくのか、コンテンツ産業が発展していけるのか、ということを考えてこの取りまとめを進めていくということは、大変重要な視点であると思っております。

それから、コピー制御に関するルールにおけるエンフォースのあり方、その手法、費用の負担の仕方は、コンテンツ保護のあり方を検討する上での重要な課題でございますが、今回のご提案の中で結論を得られるタイミングではないかと思っております。しかし、やはり継続的な検討課題とすべきであります。

最後は配慮すべき事項となりましたが、私の提案の趣旨は以上のおりでございます。

提案の中では、「出力に関する、一定の回数制限」、その回数のNというのはこの委員会で

はまだ十分議論されていません。これから、ワーキングの中で、国際標準、技術的なフィージビリティ、コストも考えた上での結論が必要になると思いますので、本日はその観点での皆様のご意見を伺って、ワーキングにおける議論の参考とさせていただきます。

それでは、河村委員からお願いできますか。

【河村委員】 コピーの個数制限に関しては、権利者の利益を守るために設けられた新しい技術だと思います。その開発に費やされたお金ですとか実装、機器に入れ込むこと、そのすべてのコストは、結果的には私たち消費者が払わせられることになると思います。権利者の利益を守るためのものにお金を払わせられるわけです。しかも、高いだけでなく、今までに使ったことのない、なれない機能のものを押しつけられるわけです。そういう機器を購入する消費者に対して、ここでいう回数が権利者の言うところのコピーの個数を意味するというふうに極めて単純化した考え方で決めるのは大反対です。回数イコールコピーの個数などと言われては、なれない機器を使いこなしたり、自由な気持ちで私的な録画を楽しむことは決してできないと思います。

なれないデジタル機器を買ってきて、間違えることも許されない、試してボタンを押してみることも許されない、ましてや、全般に思うのですが、アナログからデジタルになって、機器はなぜか極めて不安定になっています。すべてのデジタル機器はアナログ時代より不安定で、発達したはずなのに、なぜか同じことをしてもできたりできなったりすることが当たり前前のようになっています。1枚コピーをつくっても、それがほかの部屋にあるDVDプレーヤーでかからない可能性が高いというのは、ユーザーの間ではもう常識的なことです。ですから、回数イコールコピーの個数などという考え方では絶対決めていただきたくないと思っています。しかも、間違えるとか試してみる以外にも、先ほども言いましたが、不可抗力的な、例えば買ってきた新品のお皿に傷がついていたことでも1回と数えられてしまいます。長い時間録って1つのファイルから幾つかの番組を一遍に録ってしまったとき、それを何個かに切り分けてDVDに焼いておきたいと思ったときにも、個数が換算されるんだと思っています。私たちがプライベートに家の中で自分の買ってきた高い機器のボタンを何回押そうと、そんなところにまで踏み込んでいただきたくないんです。それはコピーの個数ですとか著作権者の何とかという以前の問題で、なれない機器を使う消費者にとっての極めてプライベートな世界だと思っています。私的な複製をすることは許されているわけですから、権利者がコピーの個数は幾つであるというよりは、その許された範囲内で私たちが制限を感じることなく、間違えてしまうこと、試してみることも含めて、そういうことを買ってきた高い機器で楽しむことができる、そういう十分な回数であることを強く望んでいます。

それから、放送番組の取り扱いについて、私の考え方ですが、よくEPNの取り扱いというときに、出演者のご理解ということを強く放送事業者の方はおっしゃいますが、もちろん、

新しくパブリックドメインのような著作権フリーの番組をつくることも考え方の一つですし、それも新しいコンセプトだと思いますが、例えばEPNにすると著作権保護がかかっていないということが著作権フリーを意味するなどという、これまた単純化した考え方も、私はおかしいと思っております。例えば、音楽CDはコピーの制限がかかっていませんが、もちろん著作権フリーなどではございません。ですから、考え方としては、例えばある番組をEPNにしたときに、権利者の権利を保護するということから視聴者の利便性が高くなることに軸足を移した番組である、そのバランスのとりの違いであって、これはEPNにしたから無制限にコピーされる番組なんですと出演者の方に説明しなければいけないというのは全く合理的でないと考えています。この番組は視聴者の利便に軸足を置いた皆さんに共有し活用していただきたいと思っている番組ですとあって放送を流すことは、放送局にとってもスポンサーにとっても、とても好印象で迎えられるいいことなのではないかと思っております。もちろん、その中で私たちは私利私欲に限られた複製をしたり共有をしたりということをしていけばよいのではないのでしょうか。その2通りの考え方があると思っております。パブリックドメインとして教育の場でほんとうに自由に共有していくことができるということと、この番組は利便性を高めることを優先していますという番組として流すということ、それと、例えば災害時の放送などは一切の暗号化などということを考えずに、自由な共有する可能性を持った番組として流すということが大切ではないかと思っております。

そのようなことをこれから放送局の方には検討していただきたいと思っておりますが、ここまで私たちも意見を言ってきて、この委員会で議論を闘わせてきたわけですから、検討の結果を必ずこの委員会で、過程でも結構ですし、過程でしたらいつ結果が出るかも含めてご報告いただいたり、また意見交換をさせていただき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、高橋委員、お願いいたします。

【高橋委員】 村井先生の各方面へのご配慮あふれるご提案に対して、大変感謝しております。

まず、1つ目の点なんです、ワーキンググループの検討を前提としたご説明だったと思いますが、早く決めましょうよといつもご提案している立場から申し上げますと、回数制限の方向はやむを得ないと思っております。ただし、その回数の数え方の問題、今、機器の不安定性のお話が河村さんからございましたし、失敗の可能性が考えられるわけですので、可能な限り善意の利用者が意識しなくて済む回数の設定を必ず実現していただきたいと思っております。その失敗の発生可能性がどのくらいあるのかは私は存じ上げませんが、この発生に関して、もし数値的にとらえられるのであれば、きちんと実験、検証の結果、それに基づいたものをあらわしていただきたいと思っておりますし、それが無理なのであれば、消費者利益にかなう

方向性、つまり回数は相当数であろうと私は思いますけれども、そこら辺も明らかにしながらこちらに報告を上げていただくことを希望しております。

それから、2点目のEPNを前提とした放送番組のあり方に関してなんですが、先生もおっしゃったとおり、公共性に非常に大きなポイントがあると思っております。ですので、民間事業者が番組編成に関して指導力を持っていらっしゃることは十分承知しておりますけれども、視聴者ニーズを無視しては、どのご商売も成り立たないわけですので、こちらの委員会にご報告していただくこともさることながら、それをきちんと形で示す上で、できるだけドアはいつも開いておいていただいて、いろいろ何かネックに当たりそうときには、消費者側にも何らかのヒアリングなり意見を聞いていただく機会を設けていただけると大変ありが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。

では、長田委員、お願いいたします。

【長田委員】 最初に先生がおっしゃっておられましたコピーワンスの課題を解決するというのと、コンテンツをリスペクトしていくということから考えまして、回数の制限がもし入る場合、先ほど先生のご提案の中での回数の考え方というのはなかなか厳しいご提案だったと思います。これから、今までビデオを持っていた人たちがDVDにかえるなり新しい機械にかえていくという、機械にあまりなれていない人たちもそこに参加していく事態を考えますと、やはり失敗というのは大いにあり得るだろう。だから、その厳しい考え方をもとに回数を制限するのであれば、今お2人がおっしゃいましたように、そのことを意識せずに自分が普通に楽しむためにコピーするための回数が、できなくなってしまった、といったことにはならないような回数をぜひ実現していただきたいと思います。

今回、この委員会はいわゆるコピーワンスの課題を解決するためというのが大きな目的であったと思いますので、あまり厳しい個数制限がもし行われた場合、メーカーの皆さんと放送事業者の皆さんがこれからワーキングでお話し合いになって議論を重ねて、大きな技術の変更もなされた上ででき上がったものがあまり変わらないということでは、決してコピーワンスの課題の解決とは消費者は考えられません。そうすると、何番目かのご提案にありました現行機種については今回は考えずに、新しくある時期からのものということを含めましても、これだけの長い議論と、いろんなたくさんの努力を費やしたものと見分けがはっきりわかるものであるというのは最低の条件だろうと私は考えます。ですから、そこは意識しないでコピーができる回数の実現をお願いしたいと思います。

それから、高橋委員がおっしゃいましたように、そのことは早急に検討していただいて、大体いつごろからそういうものを私たちが購入することができるのかを明確にさせていただき

たいと思います。もう何度も申し上げておりますが、2011年までにこうしなきゃいけないということは大体みんなわかってきているのに、どうしたらいいのかわからない、何を選んだらいいのかわからないという状況にますます追い込まれていますので、また今度新しくこういうことになるんだと大きく皆さんにお知らせした上で選択していただかなきゃいけないわけですから、早急に結論が得られるようにしていただきたいと思います。

それから、番組の問題、その後のエンフォースメントの問題は、ぜひこういう場でずっと議論に参加させていただき、途中、途中ご報告いただきながら、視聴者、消費者の意見をお伝えしたいと思いますので、その点も先生のご提案には同意させていただきます。

【村井主査】 どうもありがとうございました。

それでは、椎名委員、お願いいたします。

【椎名委員】 このコピーワンスの問題がこれだけ長期間にわたって結論を得られなかった最大の理由は、これまでそれぞれの参加者がご自身の権利ばかりを主張して、一定の譲歩をもって結論を得るといふ、会議に参加する上での基本になる義務の部分をあまり十分に果たしてこなかったからではないかと思っています。この会議に昨年から参加させていただきまして、さまざまなご説明も受け、さまざまな知恵も出してきたわけですが、やはり最後は三方一両損といいますか、特定のだれかが有利になって特定のだれかが泣くという結論ではなく、それぞれが自分の権利を満たすことを目指す一方で、その代償として一定の義務を果たしていくということが必要になってくるのではないかと思っています。

これまでもお話ししていますとおり、実演家は私的な利用を阻害したいと考えているわけではありません。しかし、また一方で、コンテンツが二次利用されたり三次利用されたりすることで利益を上げていくという側面もあるわけですし、そこでやはり複製ということがある種、キーワードにならざるを得ない面があります。実演家としましては、本来ならばコピーネバーという要請もある中で、消費者の複製する権利を担保するという考え方の上に立って、今回のようにコピーワンスルールの一定の緩和の方向で合意することで、義務を果たそうと思っています。

逆に消費者の方にはお願いですが、消費者として権利の主張をなさるのはわかりませんが、やはり義務の部分もしっかりと押さえていただきたいと思うんです。例えば、先ほどコンテンツへのリスペクトといった話も出ていましたが、私的複製にまつわるいろんな違法行為などの防止についても、権利者やメーカーや放送局に任せるばかりではなく、消費者みずからの責任で啓蒙、啓発をしていただくことも必要だと思っています。それから、今回のルールの緩和ということが、再三で申し訳ないのですが、やはり補償金制度の議論に明確に関連してくるところをぜひ押さえておいていただきたいと思います。

また、メーカーの方につきましても、新たな機械を売って利益を上げるという部分の権利

が担保されるわけですから、メーカーだけが犠牲になって悲しいんだみたいな立場はもう捨てて、新たな規格による商品開発に関しては技術面でしっかりと義務を果たしていただきたいと思います。メーカーはこの数年来、私的領域での複製については技術的保護手段が補償金制度に取ってかわるという主張であったわけですが、このコピーワンスの問題も含めまして、どうも世間はそういう方向には動いていないように思います。補償金の議論につきましても、ぜひ今回のルールの緩和を前提とした議論をしていただきたいと思っています。

また、放送事業者の方々につきましても、A R I B規定の変更やそれに伴うコスト負担等に加えまして、新たにE P N等で放送できる、コピーフリーで放送できる部分の検討などの部分で一定の義務を果たしていただかなければならないのではないかと思います。

そういう前振りをしまして、いよいよ回数という話になりますが、ハードディスク上に収録された1回目のコピーを除いて、そこからさらなるコピーの枚数というか回数、これは3回までが適当と考えています。ただし、3回コピーした後のハードディスク上のコピーはムーブ可能なものとしてハードディスク上に残しておくという形をご提案したいと思います。とりわけ、この残しておくという点につきましては、今はDVDに焼くことばかりが焦点に上っているわけですが、さっき村井先生もおっしゃいましたように、今後、いろんなポータブルデバイスが出てきて、ウェアラブルな視聴というんですか、自分で持って歩いていろんなものを視聴したりするということが考えられますから、そういった部分に余地を残すという意味でも、ハードディスク上にオリジナルがムーブ可能な状態で残っていくということが必要なんじゃないかと思います。また、ムーブということにつきましても、現在のよなコピーしながら同時に消していくというような怪しげなものではなくて、きちんとファイルが転送されることを担保できる仕組みを考えていただきたいと思っています。

3回という回数ですが、今回のお話の中でも、消費者は決して無制限なコピーを望んでいないわけではない、というお話もありましたし、また制限を感じないような回数というお話もあったように思いますが、やはり権利者とすれば可能な限り最小限の回数にとどめたいというのが本音でございます。こういう話がありまして、家族そろってお茶の間でみんなでテレビを見るというところから、世代によって見たい番組とかコピーしたい番組は随分多極化している面があると思うんです。そうすると、1つのコンテンツに対して、タイムシフトで視聴するためにはハードディスクに入っていればいいわけですから、そこからさらにコピーすることが必要な枚数が一体どれぐらいなのかと考えた場合に、3枚あれば十分なのではないかと思うんです。例えば、「渡る世間は鬼ばかり」を高校生の息子に見せてもしょうがないと思いますし、「HEY！ HEY！ HEY！」をおじいさんにコピーしてあげてもしょうがないと思うんです。そういうふうになってきている現状をもうちょっと押さえて現実的な枚数を考えていったらいいのではないかとということで、一応3枚ということをご提案したいと

思います。この間の土井委員のお話だと、個数という言い方でいうと4ということになるんですかね。

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、華頂委員、お願いいたします。

【華頂委員】 河村委員にはきっと衝撃的な発言になると思います。この検討会も最後に近いということで、今までの発言とかなりの部分で重複いたしますけれども、回数の設定に関する考え方も含めまして、もう一度お話をさせてください。

映画製作者は、映画の著作物に関して原則的に複製を禁止しております。何度も申し上げたことですが、映画のワンソース・マルチユースというビジネスモデルがすべてにおいて複製を根幹にしているということなんです。言ってみれば、著作権者みずからが完全に著作物のコピーコントロールをしながら投下資本を回収していくビジネスと私たちは考えています。ですから、映画製作者は、いかなる局面においても、複製が行われれば、その対価を徴収したいと考える。これが映画ビジネスの生命線と思っています。加えて申し上げれば、マルチユースを基本とする映画製作者にとっては、海賊版が製造、販売される場合はもちろん、家庭内で個人的に保存、視聴される場合があっても、権利者の利益を不当に害するものだと考えています。

今、言ったような状況の中で、唯一複製を容認しているのが、テレビ放送のタイムシフティング視聴です。テレビオンエアに関しても、本来はリアルタイムで見ていただくことを前提にしたビジネスなので、本音を言えば複製禁止にしたいところですが、レイトビューイングまで規制してしまえば、私ももちろん使う側ですから、さすがに使い勝手が悪いということで、私的録画補償金の対象にさせていただくという条件で容認している。地上デジタル放送においても、この考え方は基本的には変わらないということです。

この検討会のテーマが、椎名委員もおっしゃいましたが、現行のコピーワンス運用の改善であると認識してこのテーブルに着いているんですが、よく考えると、何をもって改善なのか、映画産業としては少し疑問に思うところがある。それは、現行のコピーワンス運用については、ずっとお話に出ていますムーブの過程で、機械の不調とか操作ミスでコンテンツが消滅してしまうという不具合が多発していると聞いているんです。これも何回も聞きましたけれども、それだけ聞いていると、ほとんどのケースでコピーができない、この協議会に出ていると、そういう錯覚に私は陥ります。でも、よく考えてみると、今は技術が発達していて、一番すごいものになると、自動的にすべてのチャンネルのすべての番組を1週間分録りためておくという機能が既に開発されていますよね。要するに、何が言いたいかというと、よほどのことがない限り、ハードディスクドライブには一旦複製できるわけです。ですから、

ほかのメディアに移して保存しようとする前に、タイムシフティングの視聴は間違いなく可能だと思うんです。

考えてみれば、アナログ時代のほうがよっぽど深刻だったのではないか。VHSテープなどの記録媒体に直接複製していたわけですよ。その場合に、予約をミスってコピーすらできない、SPモードとかLPモードを間違えちゃって途中までしか記録できなかったという操作ミスが頻繁に起こって、私もそういうケースは経験しています。そういう場合は、途中で消えるどころか、最初から録画すらできていなかった。だから、レイトビューイングなんか、しようにもできなかったという結果で、そういう場合に怒りの矛先は一体どこだったのかというと、自分で地団駄を踏むしかなかったと思っています。

前日も申し上げましたけれども、映画製作者としては、タイムシフトの視聴をお望みであれば、劇場用映画をハードディスクドライブにコピーして、そこから外に出す必要性があるのかと今でも思います。しかしながら、この長きにわたる検討会において委員の皆様とともに真摯に協議を進めた結果が、村井先生の提案どおり、COGの適用プラス複製個数の制限であるということであれば、映画製作者としては、映画の著作権者としては、ハードディスクドライブに蓄積した上で、外にあるほかのメディアに1回の複製を許容するという事で譲歩したいと考えています。この件につきましてはいろいろご意見もあろうかと思いますが、個数については以上です。

長くなりますが、1つご質問です。この複製個数制限の運用になった場合には、放送コンテンツのジャンル別に、ハードの規制ではなくて、放送段階でそれぞれDRMの信号を埋め込んで、例えば劇場用映画とかドラマは1回の複製を許容する信号、そのほかの番組は、何かの基準があって複数回が決まれば、その個数制限を組み込んでまだらに放送していくということができないものかなという疑問があります。デジタル放送だからこそ逆にできるんじゃないかと思うんですが、私の情報に誤りがなければ、現在のデジタル放送の信号は2ビットというんですか、00、01、10、11、この4つの中に4種類の異なるDRM信号を組み込んで放送できるということも伺ったことがあるんです。あまり技術的に詳しくないので、どなたかそこら辺を、理論的、技術的にできるのか、わかりやすくお答えいただければありがたいなと思います。それで発言を終わります。

【村井主査】 今のご質問にお答えいただけますか。

では、関委員、お願いいたします。

【関委員】 今おっしゃったデジタル信号、デジタルコピー制御記述子で2ビット設けていて、それは一応、運用上のルールという形で00がコピーフリー、10がCOG、Copy One Generation、01は使用してなくて、11はコピーネバーという形で使用できることになっています。また、2000年のいろいろな情通審での議論の中で、別途、コンテンツ利用

記述子というものが設置されていまして、今回のEPNのときに、EPNにするかどうかは、その中の1ビットを使っているんです。その中に、リテンションモードとか、コピーネバーのものを今は90分残すんですが、それをどのくらい残せるかとか、タイムシフトするときには90分たったらなくなっちゃうということが設定できるようにはなっています。ただ、回数形では使用していません。

【華頂委員】 使用していないけども、できるんですか。

【関委員】 そういう記述子が用意はされております。

【華頂委員】 ありがとうございます。

【村井主査】 ありがとうございます。

では、放送事業者の方からご意見をお伺いするというので、まずは元橋さん、お願いいたします。

【元橋オブザーバー】 私ども放送事業者は、視聴者の私的な利用に十分配慮してコンテンツ保護の運用を行ってきたということは、これまでも申し上げたとおりですが、機器の不具合をきっかけにして、この一連の議論の中で、より高い次元で実効性のあるコンテンツ保護と、あくまでも私的利用における視聴者の利便性の向上が両立できるのであれば、それは望ましいことだと考えております。今回、村井先生のご提案でそれが実現に向けて動き出すことは、私どもとして非常にうれしい、喜ばしいことだと考えておりますので、せっかくであれば早期に改善が実現できるように、今後の実務的な検討には最大限のご協力をしていきたいと思っております。今回、議論されているのは、あくまでも私的利用という範疇の話でありまして、当然、個数であったり具体的なソリューションは、技術開発であるとかコスト、あるいは時間的な課題という中で自ずとリーズナブルな解決策が見えてくるんじゃないかなと考えております。

先ほどの華頂さんのコンテンツのジャンル、あるいはコンテンツそのものによって運用が変えられるのか否かということについては、コンテンツ利用記述子の話にもありましたが、技術的にそういうものが受信機側あるいは放送局の送出側のシステムとして、大きなハードルなく実現できるのであれば、どの程度のものなのかは今後精査しなければわかりませんが、今後の検討の課題にはなるかなと思います。今の時点でできるともできないともなかなか申し上げにくいのですが、今後、そういう技術の発展の中で考えていきたいと考えております。

それから、今までは私的利用に関する話だったわけですが、これは今日の議論の後半のテーマにもかかわってくるかもしれませんが、先生が提案の中でおっしゃった未来のコンテンツ制作の見本になるような、あるいはその人たちの習作というかコンテンツ制作のサポートになるような素材あるいは映像作品、コンテンツを放送事業者が公共的な責務からコピーフリーやEPNで出せないのか、あるいはインターネット経由で出せないのかについては、放

送局の社会的な責任を十分自覚しながら、単純に私的利用のEPNがいいとかCOGがどうかというフェーズとは別の次元の問題として、放送局というコンテンツ産業の中で中核を担っていると皆さんにおっしゃっていただき、私どももそう自負しております立場として、これから真剣に考えていかなければいけないと考えております。

それから、私的利用の分野でコンテンツ保護がちゃんと的確にできるということであれば、二次利用、三次利用、パッケージであったりインターネットの流通が安心、安全でできるようになるということ担保することにもなるわけですから、そこには、やはり私どもとしてより積極的に展開していきたいと思っていますし、これについては私どもだけが思っているもしようがないわけで、まさにこの場にいらっしゃる権利者の方あるいは消費者の方、受信機メーカーの方、通信事業者の方、さまざまなお立場の方のご理解とご協力を得ながら、そういうコンテンツ流通の促進により一層力を尽くしていきたいと考えております。

以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。

それでは、福田委員、お願いいたします。

【福田委員】 村井主査から前提として、コンテンツへのリスペクトと私的に楽しむということ、それからデジタル化への円滑な移行ということを踏まえて方向性を出したとおっしゃいましたので、それについては最大限尊重させていただきたいと考えております。

私どもがここに臨む立場としては、コピーワンスの改善ということで、その前提としては、関係者の皆さんの合意が得られて、バランスがとれて、合理的であるということであれば、それに前向きに取り組んでまいりたいと申し上げましたので、COGの考え方プラス回数の制限というご指摘でありますので、これについては前向きに取り組んでまいりたいと考えております。

ただ、ワーキングの性格は、技術的要件とおっしゃっている一方で、回数をここで決めるのかどうかということがありますので、回数につきましては主査から方向性を出していただきたいと考えております。

それから、議論する際には、例えばワーキングで我々がいろいろな回数となった場合に、また改めてその回数はいかがか、という議論にならないように、あらかじめその回数は大体合意されているものであるという担保はしていただきたいと思います。従いまして、このワーキングでは、あくまで技術的に検討していくのであって、回数をここで決めるものではないと考えております。

なおかつ、先生を煩わせてこのワーキングの音頭をとっていただくということでありますので、我々としても相当恐縮をして臨んでいきたい。従って、早期に解決が図られるものというふうに我々も臨んでいきたいと考えております。

2つ目であります、コピーワンスの改善の中で、E P Nなども出てきましたが、今日の主査のご発言として、番組のあり方についてはコピー制限という観点とは別の観点に立った、いわゆる地上放送が基幹放送であり、公共性が求められているという、理念的なものから番組のありようについてご指摘がありました。これについても我々は十分真摯に受けとめて検討してまいりたいと考えております。そういう意味では、すぐ結論が出るものなのか、先ほど元橋さんからもありましたけれども、視聴者のニーズはどこにおありなのか、あるいは権利者のお考えはどの辺にあるのか等もありますし、当然ながら、我々だけでも決めることはできない問題だと考えておりますので、番組のありようについては、未来永劫続いていくものと考えております。そういう意味で、先生がおっしゃったように、若者を育成し、次世代を担う人たちに放送の役割は重いんだということを別の観点からご指摘いただきましたので、それは踏まえた上で検討させていただきたいと思っております。

華頂委員のご指摘については、私も何分、技術的な部分で素人なところもありますし、番組のありようとして混乱が起きないかなどを含めて、今後の検討課題にさせていただきますが、ばらばらにしていくのがいいかどうかも含めて、アナログであれデジタルであれ放送が円滑にいくかどうかを、我々としては最大限踏まえた上で検討させていただき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、田胡委員、お願いいたします。

【田胡委員】 技術的検討につきましてはいろいろとご意見もあると思っておりますので、我々メーカーは、やはりお客様に買っていただいて初めて商品が成立しますので、そういう意味ではユーザーの利便性やユースケース等々を含めまして、真摯にこういうケースがありますということを技術的な検討の場で、提出させていただきたいと思っております。

また、回数云々につきましては、今も聞いていますと、権利者側でも1回と言ったり4回と言ったり、いろいろともめておりますが、やはりここは、椎名委員が言った三方一両損ではないですが、最終的には村井主査にぜひ決めていただきたいと期待しております。

それから、大前提で一言言っておきますが、これは地上デジタルへの円滑な移行がもともとのテーマであったわけでありまして、やはりいつも先生がおっしゃるスピード感がある程度大事だと思いますし、もちろんコスト面も非常に大切に、この2点が非常に大事になっていると思っておりますので、あまり実装に時間がかかったり大幅な改正をしたりというのは、2011年のアナログからデジタルへの移行に関しては、あと千五百数十日しかございません。そういったことを大前提として、ベスト解は多分ないと思っておりますので、より皆様が納得できる検討、課題抽出といえますか、要件検討に真摯に取り組みたいなと思っております。よろ

しくお願いします。

【村井主査】 どうもありがとうございました。

そのほか、ご発言はございますか。

はい、どうぞ。

【菅原委員】 長い間の議論をされてきて、まず結論から申し上げますと、今回の主査のご提案に賛同いたします。ただ、主査からもご指摘がありましたように、技術の進歩、発展は今、大変目覚ましい状況でございます。2011年という、あと4年あるわけで、もしかするとそこで想定できない状況も起こり得るわけでございます。そうしますと、今回の方向性は、ある面、問題点が指摘された部分の対症療法であろうと思います。このワーキングの中でも前提をかつち置きながらだと思えますけれども、場合によっては根本療法というところで、思い切った検討も必要になるかもしれません。その辺を含めて、適宜、主査にリードしていただければと思います。

以上です。

【村井主査】 どうもありがとうございました。

そのほか、ございますか。

【岩波委員】 私も主査の提案には賛成でございます。主査の方向性のご提案とともに、非常に具体的な回数というお話も出てきていますが、個人的には、回数についてあまり最初から制約的に考えても仕方ないと思っております。

長い間、この議論をしてきて、私の考えとしては、現状の状態を少しでも改善したほうがいいんじゃないかという立場なんです。それはもちろん利用者、視聴者の利便性を考えてということも大きいんですが、ほかにも、放送という伝送路は、かつてと違って、今や唯一映像のような大容量コンテンツを流せる伝送路というわけではなくなってきたということを考え、放送という伝送路の競争力を考えても、今の利便性ではこの先はあまりよくないのではないかと、放送という伝送路が競争力を失うと、番組をつくっている方、出演されている方、機器メーカーにとっても、国際競争力等の点においてもよくないので、やはり高度な機能を備えた伝送路にかえるほうがいいんじゃないかという意味で、現状の改善と言ってきたつもりでおります。

長い間、議論してきたところで、これは個人的な感想ですが、なぜ日本だけがこうであるのかということに関して、なかなか合理的な説明を国民にできないのではないかと感じております。そして、今までこれはだれが決めたんだというご議論もありましたが、実は、改めて今回、こうやって複数の関係者が集まって決めたことは、程度はともかくとして、やはり何らかの制御をするという結論なんです。では、なぜ日本だけがという問いに対しては、今回はここにいる全員に問いかける話になると思いますが、日本が世界で一番最初にこう

したんだよ、村井主査がおっしゃったように、伝送路もコンテンツも機器もオールデジタル時代になって、無劣化の伝送であり、無劣化のコピーが可能であることにおいては、こういうのが一番いいんだということで、できたら日本が世界初であって、この後、例えばアメリカでもどこでも、これに倣うんだというぐらいのものを出不さないといけないと思っています。

なぜ制限するかという理由も、いろいろとつらいところはあるんですが、個人的には、放送サービスと、この後のコンテンツ販売というのが両輪で成り立つ市場は、ユーザーにとっても望ましいと基本的には思っています。ご承知のとおり、無劣化でコピーが可能になるわけであり、例えば放送局がDVDとか、あるいはネットワークでの販売をするインセンティブを失ってしまうような状態では、最終的には視聴者にとっても不利益になるんだと思います。例えば、そこら中でコピーは回っているけれども、10年前のドラマをきっちりDVDで購入したいんだよという需要は当然あるんだと思います。それを発売するインセンティブが失われてしまうような話になっては、意味がないと思っています。なぜセーブをかけるかという話にたいしては、放送サービスに並び立ってコンテンツ販売市場を形成する目的で、少なくとも何らかのセーブをかけますという話になろうかなと思っています。

冒頭で言ったのがすべてで、先生のご提案に賛成いたしますが、いずれにしろ先生が示された趣旨にこたえる解を、ここにいる全員が責任を持って出すということなんだろうという認識で取り組むべきと思っています。

以上です。

【村井主査】 どうもありがとうございました。

そのほか、何かご意見はございますか。

本件に関して、スピード感、ワーキンググループで議論する内容、そのスタートにあたっての前提などといった大変貴重なご意見、いろいろなご指摘をいただきました。私どもも責任を持って取り組んでいきたいと思っています。そして、6月まででございますので、できる限り早急に結論を私から皆さんにご説明させていただきます。ほんとうに長い間、熱心な、そして本物の議論を、ありがとうございました。

それでは、次の話題に移ります。コンテンツ取引市場ということで、この課題につきましては、これまでこの委員会以外の幾つかの研究会でも検討が進められていると伺っておりますので、その成果も活用させていただきながら、本委員会でも議論をしていきます。

まず、その他の研究会での検討の視点も含めまして、中村委員から問題提起をしていただきたいと思っています。お願いいたします。

【中村委員】 中村伊知哉でございます。

取引市場の話は、ここまでの議論よりも明るい話だと思います。三方一両損ではなく三方一両得の話だと思いますので、気を楽にしてお聞きいただければと思います。資料の最後に

1枚つけておりますように、このワーキングとは別の検討会が設けられておりまして、立教の舟田先生に座長をしていただきながら議論をしています。私もその一員として参画しておりまして、そこでは今、議論の真っ最中といたしますか、論点の集約に向けて作業が始まりました。放送会社、コンテンツ制作者、金融、商社といった方々の機運がだんだん盛り上がってきて、議論から実行に移ろうという段階に差しかかっております。そうした背景と状況、今どんな議論をしているかについて、知り得る範囲で紹介しようと思っておりますけれども、会議終了の時間も迫っておりますので、短くやりたいと思います。

検討のポイントは3つぐらいあると考えております。1つ目は、日本には時間がないということです。通信・放送の融合にしろ連携にしろ、アメリカ、ヨーロッパ、アジアでは非常に速い動きで物事が進んでおりまして、メディアを横断したコンテンツの流通策が日本でも求められていて、早くやりましょうという方向で議論を進めているのが1点。

2点目は、テレビのコンテンツを中心に議論をしているということです。IPマルチキャストあるいは携帯でのコンテンツなどの今後、伸びていくメディア向けのコンテンツをどうつくるのかは非常に重要な課題ではあるんですが、一方で日本の特徴であるテレビ番組の占める比重の大きさというところに着目いたしまして、まずそこを切り口に検討を進めている。

3つ目は、施策の性格として、これはソフトな政策であるということです。コピーワンスの問題のように規制的でハードな政策というよりも、自由参加型のマイルドな施策でして、レッツ・ドゥ・ナウ的な施策になろうかと思っております。ただし、取引市場といっても、参加者の皆さんのイメージがまだばらばらでして、明確なイメージはありません。ある方は金融商品市場とか土地取引市場のようなものをイメージされますし、また別の方は築地の魚市場のようなものをイメージされる方もおられますし、あるいはネットオークションのようなものをイメージされる方もおられます。結論的に言うとどれでもよくて、いろいろあっていいんじゃないかという議論になっていくかと考えます。

1枚表紙をめくっていただきますと、構成が書いてあります。

もう1枚めくっていただきまして、1ページ目です。前振りですが、融合や連携の意味を改めて振り返ってみますと、こうした議論が政策論として登場したのは90年代の初頭でありまして、私は当時、旧郵政省でこの問題を担当していたんですけれども、1年ぐらいかかって調整なされまして、93年ごろ議論として解禁されるようになりました。ただ、当時の議論は、方向性を持った政策論というよりも、いろんな現象が出てきましたね、伝送路、端末、サービス、事業体、それぞれ通信と放送の相互乗り入れのようなものが起こっていますねという整理でありました。

2ページ目、それが12年ぐらいたちまして、2005年に第2段階に差しかかり、改めて議論が活発になりました。例えば、ネットの企業がテレビ局を買収したいと言い出したり、

G y a Oや第2日テレのようなビジネスがスタートしたり、2004年にはネットの広告市場がラジオの広告市場を追い抜いたというような、ブロードバンドや携帯のネットを使ったビジネスの実態があらわれてきたということによるんだと思いますが、政策論としても方向性が出てまいりまして、放送のコンテンツを通信でも利用できるように、流通できるようにするにはどうしたらいいかということになりました。それは、日本の特徴でもあります通信のネットワークが非常に発達していて、同時に放送コンテンツが映像コンテンツ産業の市場の中で占める比重が大きい、その両者をどう結びつけるのかという政策論だったと考えます。

1枚めくっていただきまして、その間、欧米では非常に速い動きを見せておりまして、昨年1月には、ラスベガスで開かれたCESで、ヤフー、グーグル、アップル、マイクロソフトといったIT系の企業が前面に出て、ハリウッドのコンテンツをひっつけて世界的な映像ビジネスをしましょうということを彼らのほうが宣言し始めました。通信・放送の融合などの議論の主演として、かなりコンピューターやインターネットが前面に出てきたということです。一方、ヨーロッパでは、BBCはワールドカップの35ゲームを国内でIPで伝送するだとか、先月、グーグル、YouTubeと提携して、YouTubeにBBCのチャンネルをつくるという動きを見せております。フランスやドイツでは、公共放送局、国営放送局がナショナルフラグキャリア、通信会社と組んでIPマルチキャストの番組伝送をしたりしている、日本でいうと、NHKとNTTが組んでIP伝送をしているという状況になってきているわけで、日本ではまだ見られないようなサービスが世界では動いているという状況であります。

4ページ目、放送局側の動きもあります。例えば、アメリカのCBSは昨年、ヴェライゾン、コムキャスト、グーグルといったネット系の企業と矢継ぎ早に提携をして、CEOは、今後はブロードキャスターではなくコンテンツキャスターになると宣言しておりますし、傘下のラジオ局15局を売却するというとも言っております。

次の5ページ目、そうした中で、日本では地上放送のドラマがインターネット配信される例は少なく、アメリカでは放映の翌日に配信される例もある。これは以前ご紹介したかもしれませんが、FOXなどの人気ドラマがAOL、アマゾン、アップルなどでも配信されているという事例でございます。

6ページ目、そうした中で、コンテンツ取引市場を整備しようという議論が始まったのが昨年あたりのことでありまして、政府・与党では、昨年6月にまとめられました通信と放送の融合に関する懇談会の報告で、コンテンツ取引市場の形成と、その公正さの維持に努めるべきだという提言がなされ、それが政府・与党、そして骨太の方針、政府内の合意を経て、今、政府の方針として整備されたという状況にあります。

7ページ目、それらに対するニーズですが、視聴者の側も有料動画コンテンツ、ドラマの配信を求める声が高まっている一方、地上テレビ番組のマルチユースの割合は低いというビ

ジネスモデルであったということに対して、融合懇談会においても高い放送事業者への期待が表明されていたり、放送事業者では放送事業外収入の拡大傾向が見られるということで、この取引市場のようなものが期待されているということです。つまり、これまでの放送産業や広告市場以外の資金、外部の資金をいかにコンテンツの市場に導入していくことができるか、そのツールは何かテーマになってきている。

8 ページ目はコンテンツ流通市場に占める割合で、一次流通では地上テレビ番組が非常に大きな比重を占めているわけですが、マルチユース市場になると、その比重は非常に低くなるという状況のデータでございます。

9 ページ目、もう一つの背景事情として、金融環境が変わってきたこともあります。放送や広告以外の資金をコンテンツに導入するスキームが拡充してきたということです。信託業法が改正されて、知財信託が可能になり、信託業の担い手も拡大したりして、金融庁もそうした信託業のさらなる活性化を進めておりますし、ファイナンス手法の制度もいろいろと立ち上がってきたということで、外部の資金を投入する、つまり投資されたコンテンツの出口の整備への強いニーズが見られるようになってきているという外部事情であります。

次の10 ページ目も、もう一つの外部事情であります。日本版SOX法についても目くばせが必要になってきています。コンテンツ産業が経済のバリューチェーンにより深く組み込まれるようになってきておまして、そうした事業の透明性を高めるといった外的な要求が高まってきているということです。この日本版SOX法、金融商品取引法が来年度から株式公開企業に適用されていき、罰則もかけられるということで、放送番組の制作に対して、透明性がより深く求められるようになるであろうということでもあります。

次のページ、周辺状況です。ゲーム、音楽、映画などでファンが立ち上がってきているわけですが、放送コンテンツやIPマルチキャスト、携帯なども含めて、そうした動きは今のところ少ないということでもあります。

12 ページからは海外の事情です。アメリカでは、シンジケーション市場というものがありまして、放送番組がネットワークによる番組流通のほかに競争入札で売り買いされているというのがもう成立しております。その次のページには、その会計処理のルール例を示しておりますが、これは省略いたします。

14 ページには、フランス、韓国の事例をつけておきました。フランスでは、カンヌでリアルな取引の場が形成されていたり、韓国は国を挙げて輸出活動をサポートしたりしているということで、コンテンツの取引とか海外に販売することについて、各国いろんなモデルがありまして、政策でもいろんなやり方で関与している。日本はどのようなモデルでいくかが問われているということだと思えます。

15 ページの韓国の事例も省略いたします。

16ページも参考ですが、海外の市場を開拓するのに海外の資金をどう取り込むかという視点から見たときに、別の懇談会で幾つか問題点が指摘されています。海外のバイヤーたちが日本のコンテンツを知る方法や機会が少ないとか、窓口がどこかわかりにくいということが問題として解決することが望まれている。

以上が状況説明なんですが、17ページ目では、どのように市場を形成をしていくかについて、この紙は以前お示ししたと思いますが、課題を改めて考えてみますと、日本でインターネットの配信が難しい面があるのは、放送事業者、権利者がネックになっているのか、あるいは実演家等の権利の取り扱いが特別なのかということ、どうもそうではないようだということが議論の中で明らかになってきました。一方で、環境の整備ですとかビジネスモデルの構築といった次のステージへのトライアルが必要ではないかというのが、今の議論の流れになっております。

18ページには、そうした中で、テレビ局側も新しいコンテンツ制作の手法を試しておられまして、いろんな事例が出てまいりました。NHKとフジテレビの例をここでは引かせていただいています。時間帯・分野別に番組の企画の募集をウェブサイトで行っておられまして、ジャンルや時間や予算を設定して募集している。そういう制作手法も出てきたということが注目されます。

19ページ目、そうした各社の取り組みとあわせて市場を形成していく、また、同時に、そのコンテンツの資産の評価を検討することが必要だという指摘がなされております。価値や資産の評価基準を定めることが、市場をつくるのとあわせて必要だという指摘もなされているということでもあります。

20ページ目、そうした投資の対象となるコンテンツの評価には何が必要なのか、検討会で民間の金融の方から出された資料でございます。作品の情報、ジャンルやタイトル、脚本家はだれ、監督はだれといった情報ですとか、類似の作品の情報とか、どうやって売するのか、どうやってお金を集めるのかといった二次利用の計画が必要なんですが、ポイントは、過去の放送コンテンツの利用実績等の情報を含むデータベースの構築が必要だということです。これは、手間がかかるんだけど、投資家による投資対象としての評価を可能にするには不可欠だという指摘がされておまして、金融あるいは商社の方々、つまり外部の資金を提供する側から、一致した意見として、これが求められております。既存のコンテンツを二次利用したり、新しいコンテンツ制作に投資したりするためのトラックレコードが不足しているというご指摘でありまして、トライアルを通じてデータを整備していくことが重要だという指摘がなされるに至っております。

21ページ目、最後になりますが、議論の方向性として先日、案として提示されているものは、これまでのビジネスモデルには違いがある。二次利用前提の映画コンテンツと一次利

用完結の放送コンテンツは、ビジネスモデルが違うものとして、それぞれ成立しているわけです。最近の変化として、これまで説明してきましたように、放送外収入が重要になってきているとか、透明性の要請が高まっているということがあります。つまり現状の資金調達・利用は経済合理性があるんでしょうが、他方で、映画的な方式を放送にも導入する環境が整っているのではないかという指摘がされています。制作資金を外部から導入して、新しいコンテンツ、放送のコンテンツ、IPマルチキャスト、携帯と、そういうものをつくる。あるいは、そのコンテンツの利用の促進を図って放送のコンテンツを二次利用していくことを促進するための実証実験や場づくり、公正な評価をすることとか、データベースをつくる、そうしたことに対する支援措置を講ずるといったことがパッケージとして必要ではないかという議論がなされております。もうしばらくでこちらの検討会の意見集約がなされるだろうと私は見ておまして、当委員会でも、そういったことを踏まえてご議論いただければ幸いです。

以上です。

【村井主査】 どうもありがとうございます。

私どもの不手際で時間が押してしまいましたけれども、今の中村委員のご説明に関しましてのご意見を伺いたいと思います。時間が押していますので、シャープにご意見をお願いいたします。どなたか。

どうぞ。

【華頂委員】 中村先生、マーケットについて、ちょっとご質問というか、アメリカはチャンネルが非常に多くて、チャンネル間で非常にシンジケーションが働いて、コンテンツの売買が非常に活性化している。これは、要するに制作と流通と放送が完全に水平分離して、そういう産業構造が確立されていると。日本は、どうやらそういうマーケットにはなっていない気がするんですけれども、そこら辺はどうでしょうか。

【中村委員】 それは、過去のアメリカの政策、制度などの経緯もあって、そういう市場が確立されていると思いますが、日本は、おっしゃるとおり、そういう政策はとってきておりませんので、今はそうならないということでもあります。そうした中で、次のステップとしてどういうやり方がいいだろうかを検討しているところです。

【村井主査】 そのほか、何かございますか。

椎名委員。

【椎名委員】 取引市場形成ということは、これも何度も表明しているんですが、大歓迎でございまして、根強くある権利者悪者論、実演家がネックになっているということも違うんだという整理がされていまして、安心したところではあるんですが、一方で、実演家を含む権利者の許諾権を制限して手続を簡略化する立法が必要であるなどということが、昨今、公の

場で真顔で言われているような状況があるわけです。これも何度も申し上げたんですが、許諾権は拒否権ではなくて、一定の今の秩序の中でルールづくりをしてコンテンツを流していくことによって、幾らでもきちっとした市場形成ができていくと思いますので、そういう文脈の中で、我々実演家サイドでも行い得る努力を十分に果たしていきたいと思います。

以上です。

【村井主査】 どうもありがとうございます。

それでは、高橋委員。

【高橋委員】 私もコンテンツ市場の形成の議論がここでできることは非常にうれしく思っております。

カメレオンのようで申しわけないんですが、先ほどまで消費者として意見を申し上げてきたんですが、実は私は金融審議会のほうの委員もしております、先ほどご説明がありました信託業法や金融商品取引法、いわゆる日本版SOX法の制定の議論をやってきた立場でありますので、次回以降は多分、その立場も含めて参加させていただくことになると思います。

公正な取引には、言うまでもなく資産評価とその情報開示が非常に重要だと思っております。放送事業者も、資金調達として上場して公開企業になっていらっしゃるわけがございます。私は、実はもう一つの顔を持っておりまして、東京証券取引所で社外取締役をやっておりまして、上場企業の審査とか管理など、いろいろなことにかかわらせていただいております。先ほども中村先生からご説明いただきましたように、今まで個人投資家がそんなに入っていない部分なので話題にはなっていないんですけれども、いわゆる会計、財務という部分で、これからSOX法に従って非常に透明性が求められてきて、透明であればあるほど、そこに皆さんが関心を持って、資金が集まってきてコンテンツ市場の形成がされますし、視聴者としても消費者としても加わっていくことができると思います。さまざまな問題は認識しておりますけれども、皆さんとそういう問題意識を共有しながら、コンテンツ市場の形成という議論に参加したいと思いますので、よろしく願いいたします。

【村井主査】 ありがとうございます。

そのほか、何かございますか。

【河村委員】 1つ前の話題のコピー制限で、今まで行われてきた委員会の席上で、放送事業者の方はコピーの個数を何らかの形で制限する理由に、二次利用するからとはっきりおっしゃっていたわけですから、この議論の場での皆さんのご意見が真実であって、誠意あるものであったことを証明するためにも、今後、二次利用をぜひ促進していただいて、制限されたことが何らかのメリットとして消費者に返ってくるようによろしく願いしたいと思います。それについても、今後、一緒に意見交換などをさせていただければ幸いです。

以上です。

【村井主査】 ありがとうございます。

そのほか、何かございますか。

本委員会はいろいろな専門のオブザーバーの方にも参加していただいておりますが、次回以降、今ご提案いただきましたコンテンツ取引市場の課題の議論に議題がかわりますので、本日のご提案とご意見を踏まえ、また必要に応じてその専門のオブザーバーの方にも参加していただき進めていきたいと思っておりますので、よろしく申し上げます。

最後に、事務局から何かございますか。

【小笠原コンテンツ流通促進室長】 コピーワンスの議論につきましては、本年7月、情報通信審議会において結論を得ることに向け、今日、具体的な作業指示のご試案を主査からいただきました。その指示に基づきまして、ワーキングの設置に向けた作業に着手いたします。今日、ご指摘いただきましたように、回数とは何か、N回のNは何か、技術的なフィージビリティはどういうことかなど、多々議論が残っているところがございますので、ワーキングをお願いする方々には引き続き非常なご努力とご協力をお願いすることになりまして非常に申しわけないと思っておりますが、よろしくお願い申し上げます。

ワーキングの設置の具体的なあり方、次回の委員会の日程等については、5月以降、またご連絡を申し上げたいと思っておりますので、よろしくお願いいたします。

【村井主査】 それでは、改めまして、いわゆるコピーワンスの今後の方向に対する大変熱心な議論への参加を、主査として心からお礼申し上げます。今後とも、今度はコンテンツ取引市場の課題ということでございますので、また活発な議論にご参加をお願いしたいと思います。いろいろな点でお気づきの点があったら、また事務局にお伝えしていただきたいと思います。

それでは、本日の会議を終了したいと思います。どうもありがとうございました。

以上