

コンテンツの

取引市場形成について



～とりまとめに向けて～

1 検討の経緯

(1) 問題提起

① 放送コンテンツ流通(二次流通)に関する日米韓の比較

■ 米国／テレビ番組ネット配信サービス

サービス名	AOL video	Amazon Unbox	Apple iTunes	ABC	CBS	FOX	NBC
ジャンル	ドラマ、音楽、アニメ、コメディ等	ドラマ、音楽、アニメ、コメディ等	ドラマ等	ドラマ、バラエティ等	ドラマ、バラエティ、アニメ、ニュース等	ドラマ、バラエティ等	ドラマ等
番組例	PRISON BREAK、24、Smith、the NINE、MTV等	PRISON BREAK、24、CSI、Survivor、Sleeper Cell、MTV等	PRISON BREAK、24、Desperate Housewives、LOST等	GREY'S ANATOMY、Desperate Housewives等	CSI、Survivor、Smith、Jericho等	PRISON BREAK、24、BONES等	Las Vegas、ER、Studio 60等
料金	1話 1.99ドル	1話 1.99ドル	1話 1.99ドル	無料	無料	無料	無料
配信形態	ダウンロード	ダウンロード	ダウンロード	ストリーミング	ストリーミング	ストリーミング	ストリーミング
番組のサイト掲載までの期間			翌日の例もあり	翌日	更新は、月曜から金曜の週5回		翌日

■ 韓国／MBC(地上波放送局)のネット配信戦略

Windowing戦略

- ① iMBCのVODサービス(≒catch-up TV)
- ② 3G携帯へのVODサービス
- ③ Internet PortalへのVODサービス
- ④ CableTVへの放送
- ⑤ DVDでの販売
- ⑥ アーカイブ的放送

Holdback戦略

- ① iMBC VOD→30分後
- ② 3G VOD→次の日の正午
- ③ Internet Portal VOD→24時間後
- ④ CableTV→1週間後(～2006年は24h後)
- ⑤ DVD→1ヶ月後
- ⑥ アーカイブ的放送→

■ 日本／主な映画会社のネット配信の例

社名 (サービス名)	配信作品数	料金 (視聴できる期間)	配信方法
松竹 (シネリエ)	86作品	367円 (1週間)	ストリーミング型など
東映 (ムービーサーカス)	257作品	367円 (1週間)	ストリーミング型など
日活	約100作品	315～420円 (24時間)	ストリーミング型など
ソニー・ ピクチャーズ	約500作品	315～420円 (48～72時間)	ダウンロード型など

(1) 問題提起

② 関係者の評価と、問題提起

1) 許諾権を制限すべきなのではないか？

2) 米国・韓国等のように番組調達ルールを導入すべきではないか？

「わが国では、貴重なデジタル・コンテンツの多くが利用されずに死蔵されている(例:過去のTV番組の再放送等が著しく制限)。インターネット上でデジタル・コンテンツを流通させるには、著作権、商標権、意匠権などの全ての権利者から事前に個別に許諾を得る必要があり、手続きコストがビジネス上見合わないためである。デジタル・コンテンツ市場を飛躍的に拡大させるため、世界最先端のデジタル・コンテンツ流通促進法制(全ての権利者からの事前の許諾に代替しうる、より簡便な手続き等)を2年以内に整備すべきである。」

(第4回経済財政諮問会議 民間議員説明資料「ITによる生産性の加速を実現するために」(2007年2月27日)より)

(知的財産戦略本部 コンテンツ・日本ブランド専門調査会 第2回コンテンツ企画ワーキング・グループ事務局資料(2007年11月9日)より)

(2) 検討

① 制度による許諾権制限

- ・諮問会議・地財本部の指摘と、権利者団体の意向の矛盾？
- ・米国の権利者の状況は？(参考:脚本家ストライキ)
→許諾権の存在が流通を阻害しているのか？

② 米国・韓国等における番組調達ルールの導入

- ・「地上放送」に関する各国の考え方・実状
- ・「放送事業者」の性格(公共セクターか？民間セクターか？)
→放送事業者へのルール導入が適切といえるのか？

③ 民主導の取引市場の形成

- ・制度アプローチではなく、民主導のアプローチ
- ・「著作権情報の集約・公開」
→取引市場データベースの構築等を通じた、民主導の市場形成

(参考)米国における脚本家ストライキ

米国の脚本家約12000人が所属する全米脚本家組合(WGA)が、全米映画テレビ製作者協会(AMPTP)に対して、インターネット配信や他の新たな媒体によってもたらされる利益配当の大幅増額及び映画製作での正当な報酬を受け取る権利を求めて、2007年11月5日、約20年ぶりにストライキを決行。

○今回のストライキに至る経緯

全米脚本家組合(WGA)は、映画やテレビ番組のインターネット配信などの二次利用の際、再使用料の大幅増額を要求したが、全米映画テレビ製作者協会(AMPTP)は、「オンライン配信の未来そのものがまだ曖昧な上、宣伝やマーケティングにかかる費用も巨額になると予想される」として拒否。2007年夏頃から話し合いを進めてきたが、3年契約の期限であった2007年10月31日になっても合意せず、WGAはストライキ決行を決定した。

○ストライキによる主な影響

- ・ CBS、ABC、NBC、FOXの4大ネットワークの人気トーク番組が収録中止に追い込まれ、各放送局は過去の再放送を実施。
- ・ 「24」や「デスパレートな妻たち」、「HEROES」などの人気テレビドラマシリーズや、「ダ・ヴィンチ・コード2/天使と悪魔」やジョニーデップ主演映画の「Shantaram」など大作映画の製作が次々と延期となった。
- ・ 2008年1月7日に予定されていた第65回ゴールデングローブ賞と第34回ピープルズ・チョイス・アワードの授賞式が中止となった。
- ・ テレビ番組や映画の製作が集中するロサンゼルス郡がストで被った経済損失は、32億ドルと見積もられている。

○ストライキの終了

約3ヶ月にわたったストライキは、2008年2月12日に脚本家組合員の投票の結果、賛成多数によりストライキを終了。争点となっていたインターネット配信における二次利用料については、最初の2年間は \$1,200 /年、その後は配信によるさまざまな収入の2%の報酬を脚本家が受けることとなった。

2 取引市場の形成

- 以下の二つの市場が想定され、それぞれの検討が必要
「コンテンツに係る情報をもとに、取引を行う「バーチャル市場」
「コンテンツの現物を持ち込んで、直接取引を行う「現物市場」

(1) 取引市場データベース(バーチャル市場)

① 放送事業者が「製作・著作」の放送コンテンツ

- 1) 「放送コンテンツ」に対するニーズはあるのか？
- 2) 取引市場を形成するために不可欠な「リスク」と「コスト」を負担するプレイヤーは？
→ 現段階では「リスク」と「コスト」の担い手は見通しつかず

② 番組制作者が「製作・著作」の放送コンテンツ

- 1) 番組制作者の「著作権」「権利処理窓口」に関する考え方の整理
- 2) 取引市場を形成するために不可欠な「リスク」と「コスト」を負担するプレイヤーは？
→ 番組制作者に「製作・著作」があるコンテンツについて、番組制作者には、自ら流通の担い手となる意向

③ 方向性

1) 二つの「実証実験」

「自ら製作資金調達を行う製作者への公募トライアル」

自ら製作資金を調達してコンテンツを作ろうとする製作者の機会を拡大するとともに、著作権情報や取引情報のデータベース化による流通の拡大を試行

「製作者向け、取引市場データベース構築」

公募トライアルの作品も含めて、番組製作者から登録情報を収集・公開する取引市場データベースの機能について試行

2) 当面の措置

「公募トライアル」 → 二次利用効果の検証、取引情報の公開範囲の検討

「取引市場データベース」 → 登録情報の収集方法、公開範囲の検討、コスト負担、市場機能の検証

(2) 現物市場

① 国の内外における状況

諸外国におけるマーケット開催の状況

- 米国、欧州、韓国において多数開催
- 一部には政府支援も存在

国内におけるマーケット開催状況

- 昨年、第1回ドラマ・フェスティバルが開催

② 今後の方向性

1) コスト負担のリスク

マーケット開催にかかるコスト負担のリスクを負うプレイヤーは存在するか

2) 国の関与

リスクを負うプレイヤーの存在を前提として、政府支援の可能性