

～ デジタル・コンテンツの流通の促進に向けて ～

「21世紀におけるインターネット政策の在り方」
(情報通信審議会 平成13年諮問第3号 第4次中間答申)
「地上デジタル放送の利活用の在り方と普及に向けて行政の果たすべき役割」
(情報通信審議会 平成16年諮問第8号 第4次中間答申)

に対するご意見

氏名：社団法人日本映像ソフト協会

理事・事務局長 後藤 健郎

所属団名または会社名：

住所：中央区築地 2-12-10 築地 MF ビル 26 号館 3 F

連絡先(電話番号)：03-3542-4433

(電子メール)：sakai@jva-net.or.jp

| ページ | 42 頁 - 53 頁 |
|------|--|
| ご意見等 | <p>地上波デジタル放送におけるコピー制御の在り方に関して、すべての番組についてコピーワンスを「コピー1+9」に変更することに強く反対します。</p> <p>DVD などの映像パッケージ商品・有償ダウンロード販売によって制作資金の回収をはかることが予定されている映画やアニメーションなどの映像コンテンツについては、現状のコピーワンスが維持されるべきであり、「コピー1+9」への移行は、当協会の会員社が営んでいる映像パッケージ産業の破壊につながります。</p> <p>審議会におかれましては、放送されるコンテンツごとにコピー制御の方法を使い分けることの技術的可能性について、更に慎重なご審議をお願いしたいと存じます。</p> <p>「コピー1+9」は、映像コンテンツ製作者の犠牲のもとで不必要に多くのコピーを認めるものであって、不当です。</p> |
| 理由 | <p>第1．映像コンテンツのビジネスモデルが破壊される</p> <p>1 映像コンテンツの製作者は、DVD 等の販売・レンタル、有料配信などによって制作資金の回収をはかっている</p> <p>地上波放送で放送されるコンテンツには、報道番組のように、DVD などのパッケージ商品や有償ダウンロード販売によって制作資金の回収をはかることが予定されていない番組もありますが、他方、映画、ドラマ、アニメーションなど、パッケージ商品の販売・レンタルや有償ダウンロード販売によって制作資金を回収することが予定されているコンテンツが多数存在しています。</p> <p>さらに後者のコンテンツの中には、パッケージ商品として発売された後に地上波放送されることが多いもの(劇場用映画など)と、逆に、最初に放送し、その後にパッケージ化等して制作資金の回収をはかることが予定されているアニメーション等(内外のTVドラマ、ドキュメンタリー、音楽ものなどを含む)があります。</p> <p>劇場用映画などについては、地上波放送時には既にDVD等として発売されているものの、その販売、レンタル、有償ダウンロード販売、再放送等のビジネスは地上波放送後においても当然継続しております。デジタル放送されたコンテンツが視聴者によってDVD等に匹敵する高品位で録画され、さらにそのコピーが友人・知人等に配布される事態が生じると、これらのうち特にレンタルビジネス及び有償ダウンロードビジネスなどに深刻な影響が生じ、制作資金の回収をはかれなくなってしまいま</p> |

す。

2 まず放送し、後にDVD等によって製作資金を回収するビジネスモデルでは、影響がより深刻である

アニメーション番組等（内外のTVドラマ、ドキュメンタリー、音楽ものなどを含む）については、放送からのコピーによる影響はより深刻です。アニメーション制作会社は、最初の利用である放送をプロモーションとして位置づけ、それによって人気・知名度を得た上、DVD等のパッケージ商品の販売によって製作資金の回収をはかることを広く行っており、これが一つのビジネスモデルとして確立しています。

このビジネスモデルでは、アニメーション制作会社は、放送事業者から得る放送使用料によって製作資金の回収をはかることができないばかりか、場合によっては、逆に、放送してもらうために、金銭上の負担をすることすらあります。

このようなビジネスモデルが成立するのは、放送は本来、一時的でその場で消えゆく態様のものだからであり、放送されるコンテンツを手元に保存して鑑賞したいと感じてくださるユーザーの皆様には、別途対価をお支払いいただき、DVD等をご購入いただくか、あるいは有料配信を受けていただくことが前提となっています。

地上波デジタルにより放送されるコンテンツが録画された場合には、その録画の品質は、DVD等のパッケージ製品と同等のものとなります。そのような録画物が数多くつくられると、DVD等の購入自体に代替してしまう効果をもたらし、上記ビジネスモデルの根本が破壊されることになってしまいます。ましてやそのコピーが友人・知人を含む第三者に配布された場合の影響の深刻さは、いうまでもありません。

なお、貴審議会は、劇場用映画のビジネスモデルについて検討をされておられますが、上記のようなアニメーション制作等のビジネスモデルについて検討をされた形跡が見られません。「コピー1+9」との結論を出すに当たって貴審議会がその検討をされていないとすれば、十分な審議を尽くしたとは言えないと思います。

第2．コンテンツによってコピー制御の方法を使い分ける技術的可能性を追求 すべきである

確かに、放送されるコンテンツの中には、著作権者がコピー制御の方法を緩和してよいと考えるものもあります。

当協会は、そのような番組について「コピー1+9」を採用することに反対するものではありません。そのような番組について「コピー1+9」を採用し、それ以外のものについては、現状のコピーワンスを維持するというように、放送されるコンテンツによってコピー制御の方法の使い分けができるのであれば、それによって調和のとれた解決をはかることが可能となると考えます。

そこで、貴審議会におかれましては、放送されるコンテンツごとにコピー制御の方法を使い分けることの技術的可能性について、更に慎重なご審議をお願いしたいと存じます（中間答申を拝見しても、その可能性の検討が行われた形跡は、見受けられません。）。

そして、その使い分けがどうしても技術的に困難である場合には、よりコピーを制限する方にあわせていただくしか方策はないと考えます。

第3 9つのコピーは明らかに多すぎ、不必要である

1 個人的使用以外の目的に流出するおそれ大きい

「コピー 1 + 9」が採用された場合に、海賊版が作成される危険性及びそれを軽減する方策に関しては、中間答申 50 頁から 52 頁について記述されています。

しかし、「コピー 1 + 9」への移行によって発生するであろう問題は、海賊版の横行だけではありません。なぜなら、「コピー 1 + 9」を採用した場合に発生する 9 つのコピーの行方としては、友人・知人等に配布されるであろうことが強く想定でき、そのことが映像コンテンツ製作者のビジネスモデルを破壊するからです。

当協会といたしましては、友人・知人等に使用させる目的で録画を行うことは、そもそも著作権法 30 条 1 項によって許容された私的複製における「使用する者が複製する」との要件を満たさないと考えますが、その点はさておくとしても、「コピー 1 + 9」が採用された場合には、最大 9 個 (x 台の機器が使用された場合には 9x 個) のコピーが友人・知人に配布され、それぞれにおいて長期保存される可能性が十分あります。

そして、中間答申は、このような映像コンテンツ製作者に生じる不利益に配慮をしていないと言わざるを得ません。海賊版の横行を押さえる必要があることはもちろんですが、それだけでは問題の解決にならないことにご留意いただきたいと思えます。

2 中間答申の挙げる 9 個の根拠が説得的でない

中間答申 11 頁の「ベータマックス訴訟」米国最高裁判所判決は、わが国の著作権法の解釈に直ちに当てはまるものではなく、欧州諸国ではタイムシフトも代償措置なく複製権を制限することは正当化されていません(「テープ録音事件」ドイツ連邦通常裁判所判決)。しかも、米国判例の立場に立つとしても(当協会は米国流の見解に立つものではありません。)、本来、タイムシフト視聴のためには現状のコピーワンスで十分であり、一家で 9 つのコピーが必要となるとは到底考えられません。また、プレイシフトは、後で一回観たら消去するタイムシフトと異なり複製物の数が増えるのですから、「ベータマックス訴訟」の判例法理によってもフェアユースとはいえない行為です。

それはさておき、一つの番組を一人の人物が 3 つのデバイスで視聴することがあり得るのでしょうか? ましてや、3 つのデバイスで視聴する人物が、一家庭に 3 人いるという家庭が現実的といえるのでしょうか?

その答えは明らかに「否」です。そして、9 つのコピーの行方としては、友人・知人に配布されることが十分想定されると言わざるを得ないのです。

3 コピーワンスの問題点とされるムーブの失敗やバックアップの必要性等は、現実的でない

コピーワンスの問題点としては、ムーブは失敗する可能性があるといわれることがあります。しかし、現実問題として、ムーブの失敗事例がどれだけ発生しているのでしょうか? 少なくとも、コンテンツ製作者に不利益を甘受させることを正当化(*1)するに足りるムーブの失敗事例は存在していないように思われます。

中間答申ではバックアップの必要性について言及されています。しかし、(1)放送からのコピーが、報道番組等を除いては、タイムシフト視聴のための一時的なものであるならば(長期的な保存はそもそも米国判例法理でも正当なものとは考えられない)、バックアップの必要性がない、(2)「コピー 1 + 9」

の 1 の部分(最初のコピー)がバックアップとして機能するから、「+ 9」の回数の妥当性を考えるに当たって操作の誤りなどを考慮する必要はない、(3)正規に購入した映像ソフトパッケージであっても著作権法にはバ

ックアップの概念は無いのだから、そもそもバックアップを考慮する必要はない、と考えられます。

以上のように、「コピー 1 + 9」は、映像コンテンツ制作者の犠牲のもとで不必要に多くのコピーを認めるものであって、不当です。

以上

(*1)著作権法30条の規定は、権利制限を定めたものであり、視聴者の私的複製の権利を定めたものではないと一般に考えられるのであり、著作権者に不利益を甘受させるには、それを根拠づける正当な理由が必要です。消費者の利便性向上や放送のデジタル化の推進は、それだけでは著作権者の権利を制限する根拠として十分でないと考えます。

また、そもそも、現行著作権法では、複製方法を問うことなく私的複製について著作権者の権利を制限していますが、その制定当時とは、現在のように、家庭内において「マスタークオリティー」で劣化のない複製が可能な環境は想定されていなかったと考えられます。このようなデジタル化に伴う技術環境の変化を考慮したうえでなお、現行法の私的複製が権利者の正当な利益を不当に害していないと考え得るのかという根本的な問いかけが十分に議論されないまま今回の提言が行われているのは、権利者の立場からは憂慮すべき点です。

(1シートに1つのご意見をお願いいたします。)