

第1回 コンテンツ産業官民協議会

議事要旨

(開催要領)

1. 開催日時：令和8年1月26日（月）9:00～10:30
2. 場所：合同庁舎8号館代替講堂（8F）
3. 出席者：

小野田 紀美	内閣府特命担当大臣（クールジャパン戦略）
尾崎 正直	内閣官房副長官（衆）
中原 裕彦	内閣府知的財産戦略推進事務局長
原 一弘	公正取引委員会事務総局経済取引局取引部長
日向 信和	文化庁次長
井上 博雄	経済産業省商務・サービス審議官
豊嶋 基暢	総務省情報流通行政局長
花田 貴裕	外務省経済局参事官（経済局長代理）
庵野 秀明	アニメ特撮アーカイブ機構理事長 アニメーション・実写監督・プロデューサー
宇田川 南欧	日本eスポーツ協会理事 株式会社バンダイナムコエンターテインメント代表取締役社長
襟川 芽衣	デジタルメディア協会副理事長 株式会社コーエーテクモゲームス取締役常務執行役員
岡本 美津子	東京藝術大学大学院映像研究科教授
黒崎 めぐみ	日本放送協会理事（広報統括、人事・労務統括補佐）
是枝 裕和	映画監督
近藤 香南子	アングルピクチャーズ株式会社現場スタッフマネージャー
坂本 和隆	Netflix Entertainment Japan 合同会社 コンテンツ部門バイスプレジデント
辻本 春弘	コンピュータエンターテインメント協会会長 株式会社カプコン代表取締役社長
野間 省伸	デジタル出版者連盟代表理事 株式会社講談社代表取締役社長
松尾 豊	東京大学大学院工学系研究科教授
松岡 宏泰	ユニジャパン理事長 東宝株式会社代表取締役社長 社長執行役員
村松 俊亮	日本経済団体連合会クリエイティブエコノミー委員長 株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント 代表取締役社長グループ CEO

(議事次第)

1. 開 会
2. 議 事
 - コンテンツ産業を強化するための課題について
 - ・日本成長戦略会議における成長戦略の策定に向けた検討
 - ・コンテンツ産業強化に向けた現状と課題について
3. 閉 会

(資料)

資料1：コンテンツ産業官民協議会の開催について

資料2：内閣府知的財産戦略推進事務局資料

資料3：経済産業省提出資料

資料4：文化庁提出資料

資料5：総務省提出資料

資料6：外務省提出資料

資料7-1：公正取引委員会提出資料

資料7-2：公正取引委員会提出資料

資料7-3：公正取引委員会提出資料

資料8：庵野委員提出資料

資料9：石川委員提出資料

資料10：近藤委員提出資料

資料11：坂本委員提出資料

資料12：辻本委員提出資料

資料13：堀木委員提出資料

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

第1回コンテンツ産業官民協議会を開催する。

冒頭に議長である小野田大臣からご挨拶申し上げる。

○小野田大臣

ご多忙の中ご出席をいただき心より感謝申し上げます。

私自身ゲーム会社に勤めていた経験もあり、国会議員になってからもコンテンツ産業が日本の成長の柱になると訴え続けてきた。クールジャパン戦略担当大臣を拝命して責任を感じている。

我が国のエンタメ・コンテンツ産業の海外市場規模は、半導体産業の輸出額を上回っており、日本の基幹産業の一つになっている。国際的な競争力をさらに高めていくべく、2033年までに海外市場規模を20兆円とする目標を掲げて取り組んでいる。

昨年11月の日本成長戦略本部において17の戦略分野の一つとしてコンテンツが設定され、12月に成立した補正予算については、十分であるとは思っていないが、550億を超える予算を確保することができた。

目標を着実に達成すべく、日本発コンテンツの海外流通機能の強化、世界水準のコンテンツを生み出すための研究開発・設備投資の在り方、人材の確保と育成の在り方、政府サイドにおける複数年度にわたる取組をはじめ、より効果的な事業執行につながるような支援の在り方、アーカイブなどについて御議論いただきたい。

最近、外資を含むプレーヤーが市場参入しているが、海賊版対策に加え、日本の宝であるコンテンツの知的財産を真に価値がある形でいかに守っていくのかという観点、また、売上げにつなげていく観点を両者を盛り込みながら、春までにコンテンツ分野の官民投資ロー

ドマップを策定していきたい。

関係省庁においては投資内容や時期、目標額について、産業界ともコミュニケーションを取りながら、次回の協議の場で検討結果の共有をお願いしたい。

委員の皆様には、ぜひ各分野におけるボトルネックや、その解決に必要となる投資、産業として目指す絵姿について具体的な御意見を賜りたい。

今まで、このコンテンツ産業というものは、国の支援を受けない形でこれだけ広がって、世界で認められるものになってきた。国が支援するというその一文を取ったときに、コンテンツに国が介入するのではないか、自由な創作が失われてしまうとおそれていらっしゃる方もいると聞く。しかし、決してそんなことはなく、これからも自由に作り続けてもらうために、支えられることがあれば国としてもやっていきたいという思いである。今までどおり皆様がすばらしい作品を作って展開していただくにあたり、そのボトルネックを教えてください。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

まず「日本成長戦略会議における成長戦略の策定に向けた検討」について、知財事務局からご説明申し上げます。

成長投資に関する課題として、20兆円の目標達成に向けて諸外国に比肩する規模の長期で戦略的な投資が必要だが、米国等、年1000億円規模の国との差がある。このため分野別に海外売上見込みと必要投資額を官民で設定し、KPIと統計整備をセットで回していく。なお、20兆円目標というのは、数字を置きにいくのではなく、クリエイターやこれらをサポートする人材お一人ずつのクリエイティビティ、創意工夫が自由に十分に発揮された結果として、実現されるものと考えている。

支援事業の実施体制に関する課題として、海外展開や補助金の執行のためにはハブとなる機能が不十分という点が挙げられる。今後は、機能の重複・空白を可視化し、海外展開、補助金執行のハブ機能を明らかにし、確立していく必要がある。

人材に関する課題として、卓越したクリエイター、高度専門人材、中核的専門人材の質・量が不足していること、海外発注に依存せざるを得ない面もあるものの、技術継承や今後の地政学リスクが伴う点が挙げられる。今後は、短期的には若手クリエイターの発信機能の充実や企業間での人材育成の強化、中長期にはスキル標準とカリキュラム化、産業界のニーズを含めたカリキュラムの策定が挙げられる。また、企業内あるいは企業間で連携した人材育成の促進、スキルの標準化と産業界とも連携した育成プログラムの整備、国内に基盤を残すべき技術・技能等の明確化も考えられる。

創作活動を支える諸制度については、取引の透明化とその適正対価を目指して、優れた就業環境の見える化を進めていく必要がある。今後は、映適の活用拡大とアニ適（仮称）の検討、映画・アニメの行動指針の策定、ライセンスビジネスから配給・卸売への業態転換、プラットフォームとの契約の透明化、託児サービスの在り方やその導入とその支援の検討

が必要ではないか。

海外流通機能強化の観点では、大規模・高品質作品の製作を後押しするため、供給量の支援、大規模製作の支援及び事業構造改革の一体的推進、IPや人材、デジタルの無形資産投資を促進していくこと、税制を活用した方策の深化等について検討することなどに取り組んでいく必要がある。

海賊版対策においては、現地啓発、国別対策、国際連携、そしてAI活用で正規流通が勝つ市場づくりを目標とする。

今回、官民投資ロードマップをご検討頂くにあたり、全体像として、人材、製作環境、海外展開・流通の3本柱を横串の執行力で束ねていき、総花的ではない取組を目指すこととする。各柱にあるボトルネックを解消し、加速機能の明確化といったものを図り、これにより投資の拡大、海外の売上げ増、産業あるいは人材への還流の好循環を目指す。

○井上経済産業省商務・サービス審議官

産業界の皆様と今後の方針を検討するにあたっては、エンタメ政策5原則が大事と考えており、大規模・長期・戦略的に支援すると同時に作品の中身に口を出さない形で進めるべきと考える。令和7年度補正予算全体の内、経産省は350億円。米国、中、仏、韓国との関係では開きはあるが、文化庁、総務省とも連携しながら進めていく。

昨年末には、コンテンツ分野も含めた大胆な投資促進税制に与党で合意をいただいております。選挙後、通常国会で税法を通して有効活用を図っていきたい。

補正予算を有効に活用していくため、クリエイター、開発プラットフォーム、コンテンツ制作、流通プラットフォーム、ユーザー開拓支援メニューがある中、特に大規模な作品制作を行うことを可能とするような構造改革と併せてホームランを打つための制作支援を進めている。

また、ゲームでは約9割、国内に利益を還元している。他方で、例えばアニメでは現状6%に留まる。海外売上を向上させ、その利益を国内に還元し、現場に届けていくかというところは大きな課題と認識している。

最後に、本日CODAから、年間の海賊版被害額が10.4兆円と公表された。創る、流すに加えて、叩く対応もしっかりやっていく必要がある。

引き続き、産業界の皆様に御意見いただきながら、成長戦略に貢献していきたい。

○日向文化庁次長

コンテンツ産業について芸術性の評価向上、海外市場拡大を両輪として、文化と経済の好循環を生み出すため、人材の育成、創造活動・海外発信支援、クリエイターの権利保護、対価還元、コンテンツ文化の保存・活用、芸術教育・子供の文化体験に取り組んでいる。

人材の育成、創造活動・海外発信支援においては、クリエイター支援基金による複数年度にわたる支援、日本映画の創造・振興、活字文化のグローバル展開、アニメーション人材育

成調査研究、メディア芸術クリエイター育成支援等に取り組んでいる。

クリエイター支援基金では、令和5年度は卓越した若手クリエイターへの支援、令和6年度はグローバル展開を支える高度専門人材、令和7年度は中核的専門人材の支援を行っている。まず3年間の補正予算を確保し、3年目に検証、残り2年は予算措置を検討することとしている。

クリエイターの権利保護、対価還元については、海賊版対策、生成AIの専門相談窓口、法律相談窓口の設置、対価還元に向けた著作物データの流通促進とともに、レコード演奏・伝達権の導入に向けた検討を行っている。

コンテンツ文化の保存・活用については、漫画、アニメ等アーカイブ機関のネットワーク化、メディア技術ナショナルセンター（仮称）の設置に向けた整備等に取り組んでいる。

芸術教育・子供の文化体験においては、クリエイター等の学校派遣等を行っている。

○豊嶋総務省情報流通行政局長

ドラマを主とした放送・配信コンテンツの存在感は、海外ではまだ十分ではないところ、国際競争力を持つコンテンツの創造・創出という取組を始めている。そのための製作力強化・海外展開推進のための予算として、令和7年度補正予算では28.3億を計上した。

この予算を活用して、企画・開発、製作、権利処理、流通に至るまでの各段階における課題の解決を行い、好循環、加速化を図っていく。

また人材育成、DX推進にも取り組んでいく。放送事業者に加え番組制作会社を含めたプロデューサー、技術者などへの講習会、実技研修あるいは海外派遣を含む研修プログラムを実施している。今後、こういう取組を踏まえて、グローバル水準のコンテンツの企画・開発、製作のためのマニュアル、あるいはスキルの標準化について取組を進めていきたい。

海外流通・発信のための取組の一例として、日本発の放送コンテンツの海外流通手段を確保・拡大するため、令和7年度はNTTドコモと連携をしてタイで配信の実証・実施に着手した。この取り組みを通じて、視聴データを入手し海外ニーズを捉えたコンテンツ製作に生かしていきたい。

ドラマなどの実写分野のコンテンツの展開について、官民の協議会を1月30日に発足させて取り組みを進めていく。

放送コンテンツの製作取引適正化については、放送コンテンツの就業環境の全体像の把握をするための調査等にも着手していきたい。

○花田外務省経済局参事官

外務省として、政府全体の取組と連携しつつ、首脳会談を含む外交機会や在外公館等を積極的に活用して、コンテンツ産業の海外展開を戦略的に後押しする。

具体的な取組の1点目は、ハイレベルの外交機会の戦略的活用。首脳・外相会談、周年行事などの外交機会での贈呈品や対外広報においても日本発のキャラクターの活用などを行っている。

2点目にコンテンツ流通のための環境整備として、知的財産への侵害問題が深刻な国に対しハイレベルでの働きかけを実施し、また在外公館に知財担当官を任命して情報収集、先方政府への申入れ等にも対応していく。特に取締当局との連携、啓蒙活動、取締体制の強化に向けた支援も行っていく。

3点目に、ODAの戦略的活用を行う。新たな有望市場となり得るグローバルサウス等において日本企業の著作権等が守られ、円滑にビジネスが行われるよう、知財の保護強化を含むビジネス環境改善の支援を実施していく。

4点目に、在外公館のネットワークの強化・活用を行う。相手国の政府要人等への働きかけ、コンテンツ関係者とのネットワーキング等の支援に加え、在外公館のみならず、国際交流基金やジャパン・ハウスによる事業を通じてコンテンツの魅力を発信していく。加えて、在外公館における会食等においてもコンテンツを積極的に紹介していく。

○原公正取引委員会事務総局経済取引局取引部長

昨年12月、映画・アニメ分野における実態調査報告書を公表した。

映画分野の典型的な取引の流れとして、製作委員会が発注者である場合の製作方式が挙げられるが、今回の調査では、製作委員会から制作会社等に製作委託される部分を主な調査対象とした。

調査では、例えば製作委員会と元請制作会社の間での取引における、取引条件の明示や制作委託費の設定、追加の制作費用の支払いの有無等に注目した。映画制作はまさに創作活動であることから、初めから完成形が確定しているわけではないため、取引条件の明示が遅れてしまいがち、また、追加の作業が発生しやすいがその費用をどちらが負担するかといったことが問題になりがちという、この分野特有の事情も見られた。

アニメ分野と比較した場合、映画分野は人件費等が上がっている一方で制作委託費の上昇が追い付いていないという声があったが、一方で、映適取引ガイドラインの取決めが進んでいることもあるかもしれないが、追加の制作委託費の支払いに関しては、アニメ分野と比べて相対的によい結果になっていることもわかった。

アニメ分野の特徴としては、制作委託費について、依然として十分でないとの声はあるものの、人件費等の費用上昇を背景に、ここ10年ほどで制作委託費やフリーランスの報酬水準が上昇傾向にあることが挙げられる。

この調査結果の周知活動を実施するとともに、調査結果を踏まえ、独占禁止法、取適法等に関してあるべき姿を示す指針を作っていく。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

20兆円目標の実現に向けて、各分野においてボトルネックになるものはどのようなものか、例えば技術面や取引慣行、人材育成の在り方などの観点についても委員の皆様からご意見を頂戴したい。

○黒崎委員

それぞれの分野での問題点や課題感は重複しているものがあると感じるため、まずはハ

ブ組織の整理が一番大事だと感じる。

全体の循環を回すためにも、まずは執行力、執行団体間での連携強化が必要ではないか。人材育成に関しては、海外に展開していく魅力ある仕事だと若い人たちが感じられるよう、優秀な人材を惹きつけられる環境整備を整えていくことが必要。

海外展開支援として、それぞれの地域に見合ったコンテンツを効率よく展開していくため、支援の仕組みづくりが大事ではないか。

○松尾委員

コンテンツは日本にとって非常に重要な産業で、強化していくことは重要。

海外展開についてはぜひ積極的に取り組んでもらいたい。中でも日本発のコンテンツの海外流通機能の強化や、海外で戦える大規模で高品質なコンテンツの製作支援を事業構造改革と一体的に行うことは非常に重要。

生成AIの学習データ、それらから作られたコンテンツに関して様々な議論がされている状況だ。日本からも、特にビッグテック、海外の事業者に対してしっかりと意見を表明していくことはとても重要。グローバルスタンダードではしっかり意見を言わない限り同意したもの、問題ないものとみなされる傾向にあるため、日本のコンテンツホルダーが海外の事業者に対してクレームを出していけるような支援を、国としてもやっていくべき。同時に、学習データに使われた際に、それが新しいコンテンツの制作に使われた場合に、何らかの形で対価還元をしていく仕組みも重要。生成AIを使った新しいコンテンツの制作という次の時代の競争力に、今の日本の競争力からどうつなげていくかも重要。

○庵野委員

アーカイブの早期実現のため、一日でも早い国によるシステムの構築をお願いしたい。

アニメ業界も実写業界も常に人材不足で、なかなか改善されない。国による現実的かつ実効性のある支援をお願いしたい。また、アニメ制作費は以前に比べて上がっていて、就業環境も以前に比べてトータルで見れば改善されていると思う。労働環境の改善はさらに進めていただくのいいとは思いますが、製造業とは異なり、アニメにおいては働き方に大きな個人差がある。働き方を一律に固定化することが制作現場に新たな負担を強いているため、働きたいスタッフが働ける環境を作るための法整備を強く望む。

アニメ会社は体力がなく、キャッシュフローの厳しいスタジオがほとんどである。制作費の支援もいいが、実際的には低金利での貸付けが現実的。タックスクレジットが他国では50か国を超えて実施されているため、世界と戦える税制優遇の整備も強く望む。

○辻本委員

CESAでは人材育成、海外進出支援、インディークリエイター支援を3本柱に中期計画を進めている。

政府が掲げるコンテンツ産業の海外売上げ20兆円という目標に対して、ゲーム産業は、その6割に当たる12兆円規模という期待値を頂戴しているものと認識している。その実現に

向けて、当協会では設備投資・人件費を含めた中長期投資目標と、それに連動したKPI設計の検討を進めている。

目標達成に当たっては、大規模化・高騰する開発費や設備投資への支援が欠かせない条件となる。現在、経済産業省にて計画されている大規模作品製作支援や大胆な投資促進税制が着実に実行され、産業全体の投資が加速し、より多くの新たなゲームIPが生まれてくることを期待する。

○宇田川委員

世界トップレベルのゲーム開発には、数年以上の歳月と数百億円規模の投資が必要になる。日本のゲーム企業の多くは、世界で通用するヒット作を創出するため、このリスクを負って投資を継続し、さらに拡大していく覚悟を持っている。政府にはこの長期的かつ大規模な投資に関して、私たちが挑戦し続けられる環境整備を引き続きお願いしたい。

具体的には、ゲームエンジンやソフトウェア開発に対する研究開発税制や投資促進体制の拡充などを通じて、予算や税制面で国が中長期的に支え続けるという分かりやすいメッセージをいただきたい。それが民間企業にとって、数年先の投資を決断する何よりの後押しになる。

加えて作品を世界に広げるためには、ファンがIPに接し続けることができるインフラが不可欠だ。当社グループのIP「ガンダム」シリーズが40年以上世界中で愛されて続けている要因は、プラモデルやアミューズメント施設等のリアルなタッチポイントが世界中にあるため。日本のコンテンツを世界で持続可能なものにするためには、グッズや店舗の展開、拠点整備が必要。

昨今、世界的な広がりを見せるeスポーツも世界中に熱狂的なIPファンを増やすための強力なプラットフォームになるため、支援の対象として御検討をお願いしたい。

日本の多様性の源泉であるインディーゲームを含め、グローバルに活躍できる人材の育成や高度なローカライズ支援も、引き続き厚いサポートをお願いしたい。

○襟川委員

昨年12月に施行されたスマホ新法が、本来の趣旨と異なり、事業者に対して新たな負担を強いているためゲーム業界にとって新たな課題になっている。多様な決済手段が実効性を持って選択肢となり得るよう、自由で公正な市場の実現をお願いする。

政府が掲げる20兆円目標は、現状の成長スピードのままで達成できる数値ではない。実効性のある官民投資ロードマップの策定に向けて、現在ゲーム業界で検討している中長期目標と同様に、各分野別の目標設定とそれを目指すための中期計画や販売戦略を5か年計画として策定した上で、必要投資及び支援額、優先すべき課題、市場開拓地域、グローバル市場を見据えたメディアミックス戦略などを議論していくフェーズに入るべき。

また、このためにも政府のハブ機能の明確化、コンテンツ産業の司令塔となるような組織が絶対的に必要。韓国のコンテンツ振興院のような、全コンテンツを網羅する中央組織を早

急に立ち上げて、各省庁・各組織に現在分散しているコンテンツ関連施策の窓口、総合的な戦略立案と推進を担っていただきたい。

○岡本委員

アニメーションを日本の基幹産業と位置づけるのであれば、それを支える人材の裾野をどう広げるかは避けて通れない課題。優れた監督やプロデューサー、技術者は、限られたエリート校だけから自然に生まれるわけではなく、学ぶ人の大きな母数が必要となる。

現状、日本で「アニメーション」を名称として持つ大学は10校にも満たない一方、一説には中国は200校を超える大学がアニメーションの専門課程を持ち、人材を大量に育成しており、この差は将来の競争力に直結する。

少子化も踏まえて政府は、成長分野であるアニメーションに限っては、新しい学科の純増を認めるなど、例外的な判断をすべきだ。人材が育たなければ産業も文化も持続しないため、教育政策というものを産業戦略として捉える視点が必要。

卒業後にアニメーションスタジオに就職する学生が極めて少ない。その大きな理由は賃金体系にあると言わざるを得ない。多くのスタジオでは未だ出来高制が中心で、実力が身につくまでの数年間は生活が成り立たない一方で、他産業においては初任給や待遇が安定しており、若者にとってその差があまりにも大きい。同時にスタジオ側にとっては実力のない新人に賃金を支払いながら育成することは大きな経営負担になっているため、技術習得期間の若者に対する金銭的支援、または研修センターのような教育機関などが必要ではないか。

日本ではAIを警戒する議論も多く、著作権保護の観点から規制の動きもあるが、過度な規制は結果として表現の自由を奪い、コンテンツ開発競争で米中に後れを取る可能性がある。またAIを扱うためには高額なPCやサーバー等が必要であり、中小のベンチャー企業や大学ではAIを扱うための環境整備が難しいため、更なる公的支援を求める。AIを扱う人材育成のための教育プログラム構築も求められる。

○是枝委員

20兆円という額面が独り歩きすることを懸念していたが、中原局長が数字ありきではないと発言してくれたので安心した。ただし、中国との関係が悪化したまま、どうしたら20兆を実現出来るのか、少なくとも僕自身には何の方策も浮かばない。なので逆にこの状況をAsian Film Alliance Network (AFAN)に参加するアジアの国々との連携を強めて、共同制作や人材育成、交流を深めていくいい機会だと考える。現在はオブザーバーとしての参加にとどまっていると思うが、ぜひ積極的にイニシアチブを取っていただきたい。

エンタメ政策5原則は非常に重要。国策に傾き過ぎないように、ぜひお互いに緊張関係を持って取り組んでいきたい。

クリエイター支援基金の充実が急務である。映画は表に出ていく監督とプロデューサーだけでできるものではない。一番重要になるスタッフにこの支援が及ぶよう取り組んでい

ただきたい。Ndjc（文化庁若手映画作家育成プロジェクト）は多くの人材を輩出しており、成功している取組の一つであるため、この卒業生の長編制作の支援に対して継続的・持続的なサポートをお願いしたい。

アニメだけでなく実写においても資料流出が起きており、メディア芸術センターも重要。カメラマンの宮川一夫さんの撮影台本をはじめとした貴重な資料が、海外の美術館等に所蔵されているが、本来、日本が所蔵すべき資料である。

米国アカデミー賞のキャンペーンでロサンゼルスジャパン・ハウスにお世話になった。国際交流基金の援助を引き続きいただくとともに、これらのインフラは日本の映画が海外で上映される上で貴重な場所であるため充実した支援をお願いしたい。

○近藤委員

官民投資ロードマップを策定するにあたり、コンテンツ産業の各分野を横断し、コンテンツ産業従事者及び広くアーツワーカーへの支援拡充につながることを期待する。

コンテンツを生み出す文化芸術の豊かな裾野の保護というものが最も大切であり、そのためにも作り手や従事者に利益を還元する必要がある。

不安定で見通しの立ちにくいフリーランスや小規模事業者が多いコンテンツ産業従事者、アーツワーカーに対して、安心して生活できる道筋というものを示せるため、例えば労働時間や報酬の定め、アーツワーカーの職業的権利と地位の保護、物価高騰や円安に応じた支援額の増額、インボイス制度の負担軽減の継続などの検討が必要だ。AI規制に対しても開発と共に学びを深めるべき。

何より少子化を前提として、すぐに作り手が増えないこと、コンテンツの量を増やすということは簡単ではないことを念頭に、ロードマップをデザインすべきだ。すでにスタッフの不足は深刻である。

ユネスコの文化的表現の多様性の保護及び促進に関する条約、いわゆる文化多様性条約の批准がなされるべきではないか。利益追求の前に、多様な文化芸術とそれに携わる人々の保護こそが、長期的には産業の全体の発展に資するという視点を官民が共有することが重要。

○坂本委員

私たちはクリエイターの皆様が安心して創作して、専念できる現場づくりを目指している。1日8時間週休2日等の基本的な就労環境が制作現場でも定着しつつある。その上で、クリエイターが能力を十分に発揮するために、安全性や納得感のあるルールが確保された現場環境を整えていくことが必要になる。

リスベクト・トレーニングを通じたハラスメント防止や、インティマシー・コーディネーターの導入による出演者の尊厳と安全の確保に取り組んでおり、併せてチャイルドケアやユース・ウェルス・コーディネーターの活用など、年齢や立場に応じた配慮、支援も進めており、こういった仕組みづくりが、人材の定着・活躍促進にも寄与する。

日本の作品を海外流通させる際、現地の文化や言葉のコンテキスト、視聴習慣などを踏まえたローカライゼーションが非常に重要。最大で33言語に翻訳しており、特にアニメ作品においては、視聴者の約8割～9割が吹き替え版で楽しんでいる。字幕、吹き替えの品質向上に加え、アクセシビリティへの配慮を含めた環境整備が欠かせない。ローカライゼーションの取組は、原作IPへの関心にもつながるため、結果的に海外からのロケ誘致や聖地巡礼など、日本の地域経済にも経済効果をもたらす。

以上のような取組みが、コンテンツ産業を国際競争力のある知識集約型産業として発展させる重要な道筋になる。今後も関係各所と会話を重ねながら、投資拡大の好循環に寄与していきたい。

○野間委員

弊社では今、年間約40本以上の漫画原作のアニメーションを制作し、年間数十億円の投資を行っている。そのほぼ全てが海外で販売される状況にある。

今後は引き続きこの程度の制作規模を維持していきながら、単に制作タイトルを増やすよりも、1タイトル当たりの収益やカロリーを高めるといったことが必要であり、そのためのプロモーションや派生商品化への投資等、様々な展開に対してお金を使っていくべきと考えている。

2028年、パリ・ブックフェスティバルに日本が招待国として招致されている。ここでは小説や漫画が展示の主体となるが、主催者から日本文化全般に関する展示ということを推奨されている。漫画やアニメ、ゲームといったコンテンツを広げていくことに加え、海外でも人気の高い和食等を含んだ日本文化のショーケース的なものをつくるのも一案ではないか。ファンダム形成という意味でもリアルイベントは非常に重要であるため、関連省庁の御協力をぜひお願いしたい。

2018年には政府の「インターネット上の海賊版対策に関する検討会議（タスクフォース）」に私も参加した。その頃に比べると、海賊版撲滅のための官民・民民の協力は大きく進んだが、それを上回る規模で被害は拡大しており、取組が追い付いていないというのが実情。政府においてベトナム等の海賊版を作っている国への働きかけを進めていると伺っているが、今後はさらに前に進めて、海賊版の最大の消費国である米国での啓蒙・教育活動を政府の力も借りて行っていきたい。

○松岡委員

映画『国宝』は米国で弊社が劇場配給しているが、オスカーキャンペーンの際にはジャパン・ハウスや総領事に非常にお世話になった。こういった取組を今後も継続していただければありがたい。

20兆円目標を達成するためには、多くの課題があり、民間企業の努力だけでは決して到達できない。本事業における司令塔、いわゆるハブの存在は極めて重要。大きな予算が動いて多種多様な業種が関わる以上、主張が異なるということは容易に想像される。これを踏まえ

て司令塔には、業界の状況を理解し、精査した上で、何に対してサポートするのかということとを企画する機能と、決まった企画を的確に迅速に適切に執行するといった機能が備えられていくべきではないか。

7年後をゴールに捉えているのであれば、支援体制も長期的な視野を持って構築していただきたい。我々経営者の視点から考えると、複数年が2年というのは正直物足りなく感じるため、最低でも3年から5年のスパンで支援計画を考えていただきたい。例えば映画やアニメの製作には大体3年から5年の時間がかかるし、スタジオ機能を拡充しようとする、10年単位で収支を見るため、長期スパンの支援があれば、我々の経営判断にも大きな要素として役立つのではないかと思う。

輸出産業にカウントされる観点から、国内の映像作品に対する製作に対しても支援をお願いしたい。例えば大型投資に対する7%の税控除がなされる場合、通常であればスタジオ機能の拡充が対象になることが考えられるが、この控除対象を製作費、いわゆる映画そのものに活用できないかといった点についても、検討していただきたい。

○村松委員

世界を目指すコンテンツは製作・宣伝等において非常に高リスク・高コストである。そのため莫大な投資が必要であり、諸外国は潤沢な政府支援の下で戦っていることを考えれば、まだ支援額が足りないと思う。

韓国ではコンテンツ産業の集中的な育成に対して、5年で5兆円を投入するといった報道もあった。まずは1000億という予算を目指しながら、複数年の中長期的なコンテンツへの投資を検討できるよう、5年程度をレギュラーとして措置していただくことをお願いしたい。

加えて、省庁横断で実効性のある政策を推進する体制を構築していただきたい。韓国のKOCOAのような組織が必要である。省庁再編のような話になれば時間がかかると思われる、スピード感を持って対応できる体制をぜひ構築していただきたい。

経済産業省で昨年からはまったエンタメ・クリエイティブ産業研究会に参加しているが、各分野の若手と議論しており、非常に意味を感じている。今後、さらに発展形を模索していただきたい。

諸外国とのイコール・フットィング実現のため、音楽業界としてはレコード演奏・伝達権の導入は悲願。引き続きよろしくをお願いしたい。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

本日御欠席の石川委員、堀木委員からコメントを事務局にて預かっているので、御紹介する。

まず石川委員の御意見。

アニメ業界では人材の確保・育成が大きな課題となっている。各制作スタジオにおいて育成の取り組みを行っているが、膨大なコストが生じているため実施できない制作スタジ

オもある。政府による支援を期待する。

近年、新たな技術やアイデアを活用してアニメの製作・企画に取り組む事業者やクリエイターが生まれている。アニメ産業を持続的に発展させていくためには、こうしたスタートアップ、中小企業等への政府支援の拡充をお願いしたい。

日本のアニメに対する海外からの期待は様々な場面において肌で感じており、日本のコンテンツ産業を牽引していかねばならない分野の一つであると思っており、自信もある。今後も豊富なジャンルで質の高い日本のアニメ作品が世界中のファンの心を掴めるよう、製作や海外展開をしてまいりたい。リスクのあるコンテンツ制作や海外展開へのチャレンジに対する政府の支援拡充をお願いする。

業界団体・企業が取り組むべき事項、政府が取り組むべき事項が中長期的に継続性をもって示されることにより、皆の予見可能性や実効性が高まるものと期待する。

次に、堀木委員のご意見。

日本の2023年のコンテンツ産業の市場規模は12兆5833億円である。このうち地上テレビ番組は2兆6108億円と全体の20.7%を占めており、コンテンツ産業の要となっている。

日本の放送コンテンツの海外輸出額は増加傾向にあり、2023年度は約835.8億円にまで伸びているが、そのうち9割弱はアニメである。ドラマシリーズやアンスクリプト（バラエティ、ファクチュアル）、ローカル局の地域情報番組のフッテージなどの輸出額を増やすことがコンテンツ分野全体の成長戦略に欠かせない。

民放テレビは1953年8月の放送開始から72年間、国民の知る権利に応え、社会生活に役立つ情報と健全な娯楽を提供してきた。この間、民放テレビ事業者と番組制作会社は連携・協力して放送番組を制作し、新たな価値を生み出すクリエイターを育成・輩出してきた。グローバル展開を支える高度専門人材を含め、民放テレビに携わるさまざまな人材の能力をよりいっそう引き出すことが、コンテンツ分野の将来を左右する。

民間のクリエイターや事業者は切磋琢磨して世界を魅了するコンテンツ制作と発信に力を注ぎ、政府にはその環境整備が期待されている。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

各委員よりいただいたご指摘について、各省庁より意見を申し上げるにあたり、まず知財事務局から回答申し上げます。

政府の司令塔機能、統一的な執行体制については、この官民協議会の下で私どもが事務局を務め、経産省、文化庁、総務省、外務省、公正取引委員会をはじめとする関係省庁から成る協議体でこの話を進めていきたい。

この協議体で審議頂いたことについて、総合調整機能を発揮するとともに、執行が効率的に行われるよう、ハブとなるような機能についても調整させていただきたい。

○井上経済産業省商務情報政策局商務・サービスグループ審議官

本日、委員の皆様方からいただいている御指摘、全て我々も大変重要だと思うので、村松

委員もおっしゃっておられたとおり、具体化していくこと、実現していくことが大事であると認識している。個別にはさらに検討させていただきたい。

○日向文化庁次長

人材育成につきましては、今までもクリエイター支援基金で支援しているが、改めて各分野の皆様方と対話をさせていただき、具体的な人数や内容、支援策について御相談をさせていただきたい。

コンテンツ産業の裾野を広げる必要があるという御指摘も受け止めてまいりたい。アーカイブ機能や、メディア芸術ナショナルセンター（仮称）の設置に向けた整備・検討についても、引き続き御指導頂戴したい。

○原公正取引委員会事務総局経済取引局取引部長

実態調査を通じて、制作委託の先の方まで対価還元がなされているかについて注視していかねばならないと認識した。今後、事業者の皆様をお願いしたい行動を示す指針の策定を進めるので、クリエイターへの対価還元が進むよう、当委員会も力添えをさせていただければと思っている。

○豊嶋総務省情報流通行政局長

財力を投じるというのは、特に人材育成については横断的な要素が非常に強いと思っている。弊省においても官民協議会を30日に立ち上げるところ、縦割りの分科会をつくるつもりは全くなく、横断的にいろいろな知恵を借りながら、あるいは御指摘を受け止めながらアクションプランをつくってまいりたい。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

事務局資料3ページに全体像を示させていただいたが、今の総務省からの御指摘にあったように、アクセラレートする措置としてはいろいろ各省にまたがるものもあると思われ、それぞれ横断的に実効的に取り組むことも視野に入れてまいりたい。

これまでの各省庁からのお話や、他の委員の先生方の御発言を踏まえまして、さらに御発言のある委員の方がいればお願いする。

○庵野委員

アニメーションや実写の労働環境に関して、こういう場に厚労省の方をぜひ呼んでいただきたい。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

しっかり検討したい。

○是枝委員

映画を撮る前に長くテレビのプロダクションに所属をしていた関係で、交友関係もテレビの人間が多いが、特に今、独立のプロダクションが置かれている状況というのは、この20年、30年で一番厳しい状況だ。制作費が削られて、なおかつ番組の権利は残らないため、人材育成にまで及ぶ余力がもう残っていないという状況と史料。

私は2011年から20年まで、BPOの放送倫理検証委員会の委員も務めたが、問題が起きるのは、経験の少ない放送局の人間と、忙しい制作会社の人間と、現場に派遣される派遣社員、この3層のひずみから問題が起きていると実感していた。人材育成ということに取り組むときに、ぜひフリーランスのスタッフと制作プロダクションの人間も視野に入れて取り組んでいただきたい。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

最後に、副議長である尾崎副長官に御挨拶をお願いします。

○尾崎内閣官房副長官

先生方、今日は大変有意義な御意見をいただき、感謝申し上げます。

私は今、内閣官房副長官であり、併せて日本成長戦略の17分野のそれぞれの官民投資ロードマップをつくっていく全体の進捗管理をする戦略分科会の分科会長もさせていただいている。

その中で、成長戦略を策定する際にありがちな既存の政策の組み合わせを変えてホチキス留めをするようなものではなく、本当の意味で目標を達成するために必要な成長戦略を作っていたきたいと各省をお願いしている。

目標へのギャップを埋めていくためには、それぞれの分野についてどういう勝ち筋を作り上げて、その勝ち筋を具体化するための施策をどう組み合わせるかについて、各省でお考えいただきたい。その中で中長期を見るにあたり、予見可能性をもたらすような政策の展開を行っていただけるように、戦略を考えてまいりたい。

政府の司令塔機能の強化についてご意見を頂戴したが、韓国では、政策を作るだけでなく、実行部隊も持っているという側面している。日本は5省庁にわたり取り組んでいるが、その力をさらに統合的に、実効性あるものにするべく考えないといけない。この戦略を作っていくのにあわせて、司令塔機能をしっかり強化できるように、皆様の御指導も賜りたい。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

次回、第2回は3月頃の開催を予定している。

各省庁においては、本日の委員の御指摘も踏まえて、予算も含めた官民投資目標や執行体制、人材育成等について、ロードマップに盛り込むべき考え方を御準備の上、御報告いただきたい。

以上で会議を終了させて頂く。

以上