

ポップカルチャーに関する分科会（第2回）出席者

平成25年4月25日

17:00～18:00

於：総理大臣官邸3階南会議室

稲田 朋美	クールジャパン戦略担当大臣
世耕 弘成	内閣官房副長官
寺田 稔	内閣府副大臣（クールジャパン戦略担当）
山際 大志郎	内閣府大臣政務官（クールジャパン戦略担当）

構成員

議長 中村伊知哉	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授
河瀬 直美	映画作家
樹林 伸	漫画原作者
齋藤 茂	(株)トーセ代表取締役社長

事務局

内山 俊一	内閣官房知的財産戦略推進事務局長
-------	------------------

○中村議長 では、ただいまから「クールジャパン推進会議ポップカルチャーに関する分科会」の第2回目の会合を開催いたします。

皆様、御多忙のところお集まりをいただきましてどうもありがとうございます。

本日は、稲田大臣、世耕副長官、寺田副大臣、山際政務官に御出席をいただいております。

では、まず開催に当たりまして、主催者を代表して稲田大臣から御挨拶をお願いいたします。

○稲田クールジャパン戦略担当大臣 本日は、委員の皆様方、大変お忙しい中お集まりをいただきましてありがとうございます。クールジャパン戦略担当大臣をしております稲田朋美でございます。

このポップカルチャーに関する分科会では、推進会議とはまた違った非常に活発な議論が第1回でも行われたと聞いております。私はあまりポップカルチャーについて詳しくはありませんけれども、この間、ゴスロリについて説明をいただいたら、ゴスロリのルーツは十二単にあるということを知りまして、私の政治信条は伝統と創造ということもあり、まさしく伝統と創造がゴスロリなんだなということを感じた次第でございます。

子供や若者、また違った切り口からのポップカルチャーに関する分科会、私もきょうは大変楽しみにいたしておりますし、またいろいろなイベントなどにも参加させていただいて、私のほうからも若者のそういったポップカルチャーを後押しする発信に努めていきたいと思っております。

きょうは、どうぞよろしくをお願いいたします。

○中村議長 どうもありがとうございました。

では、カメラの方々はこちらで退室をお願いいたします。よろしくどうぞお願いいたします。

(報道関係者退室)

○中村議長 では、まずは議論に入ります前に、今後の進め方、そして前回の議論のまとめについて事務局から説明をしていただきたいと思います。お願いします。

○内山知的財産戦略推進事務局長 お手元にたくさん資料が配られておりますけれども、資料1、「今後の進め方」というものをごらんいただきたいと思います。

今後の進め方でございますが、本日第2回の分科会ということで、「分科会提言作成に向けた議論」ということでございます。

それから、30日に第3回のクールジャパン推進会議の開催を予定しております。この場で、中村議長から本分科会の御提言を親会議に報告していただくというふうに考えております。

それから、資料2をごらんいただきたいと思います。資料2の1枚目は、第1回の分科会の主な各委員からの御発言でございます。

次のページに、各委員からの御意見も踏まえまして、中村議長から第1回の分科会の取

りまとめということで3点、ここにまとめさせていただいております。

それから、その次のページから2枚は、中村議長から後ほど御説明のあるものについて机上配付がございます。

その次は、河瀬委員からの配付資料が20ページくらい、幾つかの資料がございます、最後から3ページが齋藤委員からの机上配付の資料というふうになってございます。

資料については、以上でございます。

なお、1点御説明したい話といたしまして、前回の会議で齋藤委員から、韓国においては放送番組の海外展開などに二次利用する際の権利処理は日本に比べて簡単になっているという御紹介がございました。この点について、現状簡単に御紹介をさせていただきたいと思っております。

確かに、日本では放送コンテンツの海外展開あるいは電子配信、こういった二次利用は放送時の契約に含まれていない場合が多くて、放送後に改めて権利者の許諾が必要となっているというのが現状でございます。そういった意味では、権利処理の円滑化が課題となっております。

この課題につきましては、現在政府の知財戦略本部のもとに置かれております専門調査会の場におきましても検討しておりまして、例えば放送番組制作時におきまして二次利用の許諾を含めた契約をしていく。そういう契約のあり方であったり、あるいは権利処理のあり方など、これについて検討を行って必要な措置を講ずるといったような対応が打ち出されております。

そんな状況であるということをお紹介させていただきます。以上でございます。

○中村議長 ありがとうございます。よろしいでしょうか。

では、中身に入ってまいります。全体で1時間、今回も時間が限られていますので、どんどん進めていきたいと思っております。

前回、私から議論を踏まえた3つの論点があるということをお述べました。資料2の2枚目にありますような3つの論点の整理であります。

1つ目は、テレビ、インターネットなどの発信の方策をどのように組み合わせればよいのかということ。

それから、2つ目には海外での拠点づくりのような、日本から海外に持ち出すアウトバウンドと、国内のインフラ整備などのインバウンド、これをどう整理して組み合わせればよいのかということ。

それから、3つ目は伝統文化などとポップカルチャーの融合といった、他の分野などとの融合をどのように推進していくかということでした。

これらについて、私として整理した方策のたたき台を用意しましたので、できればこれも参考にさせていただいて皆さんともう一度議論をして掘り進めていければということをお考えております。

それから今、御紹介がありましたように、配付されている調整中と書かれたアクション

プランですね。これは、政府として提言を受けていただいて、今後実行すべきアクションプランを検討していただいて成長戦略に具体的に盛り込んでいくことになっておりまして、その辺りもどのように我々として考えればよいかということをお検討いただければと思っております。

では、まず私からペーパーの説明をさせていただいて、前回と同様に皆さんからも資料をお出しいただいたりしておりますので、進めていただければと思います。

私のお配りしました机上配付、「飛び出せ日本ポップカルチャー」と書かれたものなんですけれども、これは先ほどの資料2にございましたように前回の皆さんの議論を受けまして、私が勝手に頭の整理をしてみたというものでございます。「飛び出せ日本ポップカルチャー」という題名をつけてみたのは、我々に与えられた命題が海外にどのように発信するかということだったので、飛び出そうということです。

そこで、3つにキーワードを分けてみました。「参加」と「融合」と「育成」、言葉をかえると、「みんなで」「つながって」「育てる」という方向かということです。

まず、「みんなで」というところですけども、アニメもゲームもファッションも支えているのは消費者やファンの愛情であり、ですからクリエイターたちだけではなくて国外、海外のファン、みんなの力を生かしてネットで多言語発信をすとか、イベントを開くとか、特区をつくるとか、そういった参加型の仕組みをつくる。

それから、お叱りを覚悟で最後に書いてみたのですけれども、政府主導ではなくて「みんな」としてみました。

2つ目に、「つながって」ということです。これもいろいろ御指摘がありましたように、歴史、風土、精神文化あるいはものづくりといった全てが融合した総合力が日本の強みであるということ。そこでポップカルチャーは世界にどんどん受け入れられているので、海外への先導役をお願いし、同時に多くの産業、あるいは伝統、芸術などともつながって総合力を発揮してもらおうという方向性です。

3つ目は「育てる」ということ、人材の育成です。2つあります。トップを引き上げるということと、ボトムを厚くする。一流のクリエイターやプロデューサーを育てるということと、子供も含めてその力を引き出していくための制作の環境と教育基盤を整えるということに一応まとめてみました。

それが、調整中となっているそれぞれのアクションプランにうまくつながればよいのですけれども、ひとまず頭の整理をしてみたということです。

これだけでもちょっとわかりにくいかと思ひまして、手書きで申し訳ないですが、丸とか矢印をつけてみました。左側に多くのファンや消費者の方々がおられて、クリエイターやプロデューサー、事業者などとの参加、そしてそこから生まれるポップカルチャーが食、観光などの産業ですとか、伝統ですとか技術といった文化と融合していく。さらに、そうした左側の人々、これはファンからクリエイターまでを育てていくという方向なのかなということでございます。ひとまずこれは皆さんの議論のたたき台のたたき台にさせていただ

ければと思ひまして用意をいたしました。

では、私のペーパー以外のことで何でも構いませんので、皆さんから御意見、コメントをいただければと思ひます。いかがでしょうか。

○樹林委員　こういう育成ですとか、場の提供というのは先日、私もそういう発言をさせていただいたんですけども、その前に前提としてやはり改善しなければいけない部分と邪魔しちゃいけない部分というものが絶対的にあると思ひます。その上での育成であり、その上での場の提供でありということだと思ひます。

まず、改善しなきゃいけないのは、ポップカルチャーというところに限定して発言させていただくのであれば、アニメの現場の労働環境だと思ひます。

去年、ある大学の美術系の学部を出て、それで就職をしたいということで、新卒で紹介してアニメの現場に送り込んだ青年がいるんです。私の古い知り合いで漫画も描いていたんですけども、アニメーターの仕事をしてみたいということで、いろいろ掛け合って私なりに用意して、厳しいということ承知で送り込みました。

それで今、私は来るときにふと気になって、今日はちょっとこのことを話そうと思っていたものだから、メールを送って、どういう状況で働いていたか聞いてみました。これはリアルな、ここに返ってきたメールです。

「週6日間で、朝10時から、早ければ夜8時、遅ければそのまま次の夜まで徹夜。収入は、初任給が8,000円、5か月目で3万でした」。

どう思われますか。この環境で育つと思ひますか。私は、絶対にあり得ないと思ひます。これは、よほど好きじゃないとできない。親元にいるから彼は成立していたけれども、一般的には地方から来てどうこうということはありません環境ですね。今は、メールをそのまま読みました。これが現実です。ここをまず改善しなきゃいけない。これが1点です。どうしてもこれだけは解決しておきたい。そうでないと、議論に入っても余り意味がないかもしれないです。

そして、もう一つはやはり邪魔をしてはいけないということです。今、インターネット上の漫画読者、あるいはクリエイターの間で一番話題になっているのが児童ポルノの話です。これは国として、政府としてポップカルチャー、漫画、アニメーションを推すと言っているながら、一方で国会議員がそれらの邪魔をしようとしているというふうに私には映っています。私だけではないです。それは一般のユーザーたち、あるいはクリエイターたちにそういうふうに映っています。

つまり、非実在青少年の話ですね。実際には被害に遭っている人間がいなくてもかわらず、漫画の絵をポルノと言って、そして規制しようとしている動きです。それがエスカレートしていくと、たとえば韓国などは漫画文化が育ちかけていたところに97年でしたか、非常に厳しいルールができて、これはインターネットの情報で正確かどうかはわかりませんが、その時点で1,700点ほどの漫画が有害図書に指定され、一気にトーンダウンしてしまったという経緯があったようです。

また、北欧、スウェーデンなどでもそういう形でどんどんそういう規制がかかっていく中で、日本の漫画の少年誌で普通に連載されている作品が向こうでは破棄になるような環境になり、今はそれに対するカウンターがきていて、これはやり過ぎじゃないかというので修正しようとしています。でも、一旦できたそういう規制のルールを修正するのは非常に難しいと私は思っています。

だから、この2つだけは何としてもここで発言させていただきたかったんです。それ以外のことはまたいろいろありますが、それは今度はポジティブな話ですね。ネガティブな要素を取っていかなければいけないということがまず前提になってのポジティブな議論になるんじゃないかと思って、前提として発言させていただきました。

○中村座長 ありがとうございます。

○齋藤委員 本日は、前回お話した内容を含めて提案内容を簡単に資料3枚にまとめてきました。

一つ目に「日本のポップカルチャー物語」についてご説明しますと、海外の人が日本に来た時、インターネット上に日本のポップカルチャーに関する有識者の作ったお薦めコースやいつ、どこで、何を、どのようにすれば楽しめるかが一目で分かる様な総合サイトがあれば便利だと思います。

前回申し上げたディズニーランドの例と同様に、日本を1つのテーマパークに見立てて、日本を回り、効率的に日本文化を体験していただける指南役としてのサイトを作ることを提案しています。

2つ目は、「ポップカルチャー関連従事者の就労環境の改善」についてです。創作活動に適した就労環境の整備が必要と考えます。アメリカでは、自由度のあるオフィス空間で自由な時間の使い方が容認されていますが、日本の場合は、フリーな様でフリーでない。残業時間、深夜勤務などに対する規制があるため、定められた就業時間の通りに働く勤務体制をとらなければいけません。

労働基準法というのはそもそも終戦直後、第1次産業、第2次産業に従事している方が多い中に出来た法律だと思いますが、現在では第3次産業の従事者が増加しています。その中で過去に日本経団連の提言したホワイトカラーエグゼンプションに対し、日本政府が一時は検討に入った時期がありましたが、これをしっかりと議論して進めていく必要があるのではないのでしょうか。

優れた発想やひらめきを求められる企業にとって、時間管理は労働法に対する形式的なものであり、裁量労働制はみなし労働時間制の1つに過ぎません。例えば当社は、ゲーム作りをしている会社ですが、会社に来てパソコンで遊んでいる社員が中にはいます。それは、我々も認めています。遊んでもらっても結構です。ただし、業務中ですからそこには対価が発生します。しかし、10分遊んでいるからタイムカードを業務終了の10分前に押すということは現実的ではありません。やはりフリーな人にはフリーな環境で働くことが大切だと思います。人それぞれが働きやすい法律の整備を望んでいます。

また、ワークシェアリングの話もよく話題に上がりますが、我々の様にアイデアを生み出すような仕事はワークシェアすることは不可能です。例えばの話ですが、西村京太郎さんが朝9時から夕方5時まで一つの作品を作り上げた。その後、西村京太郎さんB（別の方）がその後を引き継ぐ。これは現実的ではないですし、実際に無理です。分業が難しい業務を明確にワークシェア対象外とするルールが必要だと思います。

加えて、ポップカルチャー産業従事者に対する税制の改善が必要です。ポップカルチャー産業に従事する人の報酬は、ヒット商品が出た時には成果に応じて高い報酬を得ますが、そうでないときの報酬は減少し、報酬額に波があつて均一ではないと思われます。

実際、収入が多い年の翌年には、どんと税金を引かれてひどい目に遭うというようなこともよくあります。当社のお客様の笑い話ですが、どんと収入が増えてフェラーリを買った。しかし翌年には税金を払えなくなってフェラーリを売ったというようなこともあるようです。

当社の仕事は裏方ですので、収入が1.5倍や2倍まで増えることはなかなかありませんが、取引先には、4年かけて開発したソフトが大ヒットした場合、4年に1度収入がこれまでの5倍になることもあります。しかし、成果に連動した給与体系の場合、翌年は急激に落ち込んでしまいます。それを受けて、急激に給与が上昇した時から3年間は税金を平準化したり、突発的な収入増に対する税率を低減したりするなどして、税制の環境の整備が必要です。ぜひ、就労環境の緩和と税制優遇をセットで考えていただければと思います。

3つ目は、「ポップカルチャー関連の権威ある褒章制度を作る」についてです。これはポップカルチャー関連従事者にとって励みになると思います。

4つ目は、「ポップカルチャー特区を東京や京都、沖縄に作る」についてです。これには、依怙贖肩が必要になるのではないのでしょうか。文化や伝統がある地域をポップカルチャー特区として徹底的に優遇して、強いところを更に伸ばし、更に国益に繋げる形にしなければならぬと思います。

その結果、特区がある地域に企業や人材が集中することは、中国の経済特区の実例からわかるように、仕方のないことではないかと思えます。

最後に5つ目は、「ポップカルチャーの聖地を日本に作る」ことです。例えば食文化の場合、東京に江戸前寿司会館、京都に日本料理アカデミー会館、東北に郷土料理会館、沖縄に琉球料理会館(島料理)などを設立し、地域に根付いた料理を提供できれば、非常におもしろいと思います。

以上でございます。

○中村議長 ありがとうございます。

では、河瀬監督お願いします。今回はおめでとうでございます。

○世耕内閣官房副長官 おめでとうでございます。カンヌの審査員ということで。

○河瀬委員 ありがとうございます。

なら国際映画祭というところを通して、具体的に自分が行っている事業を少し説明させ

ていただきまして、それが世界につながっていている現状を見てもらって、これが奈良だけではなくて日本各地方都市のあらゆるところで行われていけば、そういった地方都市にある宝物を具体的な形にして海外の人にも伝えることができるんじゃないかと思いましたので、資料を持ってきました。

まず、NARative(ナラティブ)というふうに書いてあるところの資料を見ていただきたいと思います。これは、なら国際映画祭の独自の名前を造語でつけさせていただいているんですけれども、narrative(物語性)というような英語と奈良を引っかけてつくっています。

これはどういう構造かといいますと、なら国際映画祭で最高賞、ゴールデンSHIKA賞というふうに名づけている賞なのですが、ゴールデンディアーと言わずに鹿と言っているんですが、ゴールデンSHIKA賞を受賞した監督が翌年の映画をつくる権利を持ちます。そしてその監督を招聘し、日本のスタッフとコラボレーションをしてもらって映画をつくります。それを海外の映画配給会社に販売したり、放送局に販売したりというようなことを行って、具体的な映像ビジュアルで日本のよさを発信していくということをこれで2年続けてやっています。

次にめくっていただいて、そのNARative(ナラティブ)というところが目指すことです。

例えばカンヌの例ですが、去年は2週間で4,645という数のマスコミが一堂にその地に介して、そこで情報発信力の高い人たちに何かを言ってもらったりすることで一気に世界中をその情報がめぐります。非常に発信力の高い場です。

そこで上映されている世界は日本のよさを伝えることになります。そしてそこに行きたいと思ってもらおうということなんですね。そしてそこからは、もうちょっといろいろな意味で後押しが必要で、観光分野の専門の方などと、コラボレーションができていけばいいのですが、やはり皆さんも言われているように、どこにアクセスすれば行けるんだというところが今は余り明確になっていないというところがあるんですね。

次のページをめくっていただいて、つまり日本というところがどこにあるのかというのは世界的に広く知られていますが、東の端のほうにあって、ではその中の奈良はどこにあるんだということはほとんどの人が知らないんですね。京都の隣と言えば大体わかるぐらいで、恐らくほかの地方都市も皆そういうふうな認識でしかない。

でも、私が思うには、日本というのはあらゆる地域のあらゆる特徴があって、すばらしい多様性があるんですよね。そういった宝物をどんどん発見して行って発信していくことが大事だろうと思って、実際地図を書いてみたんですけれども、最初は日本人の監督と中国人の監督、それで次年度はメキシコ人の監督ということでコラボさせていただきました。

4ページ目でこれまでの実績ですけれども、第1弾はイタリア、フランス、韓国などの映画祭に出品することができました。

第2弾は、スイスのカンヌほど歴史のある映画祭でのグランプリ受賞(新鋭監督部門)や、メキシコの映画祭での最優秀受賞がきっかけとなり世界中にかなり広がっています。

今現在、17か国27都市で上映が巡回している状態です。

このようなことも日本のメディアには余り取り上げてもらっていないのですが、この辺をもっと日本人こそがわかって、自分たちのまちでもこんなことが可能なんだ。世界に発信できるんだという自信を持つということがとても大事だと思っています。私は、これをしていて、世界の人が日本を知るということも大事ですけども、日本人が日本のよさを知るということにつながることをもっとしていかなければいけないと思っています。

NARActiveプロジェクト、第3弾が今まさに進んでいまして、今度は韓国人監督とコラボレーションさせていただきます。その企画は3月に行われました香港のフィルムアート、HAFという見本市のようなところに招待され、企画賞をいただきました。

ここでは世界各国20組もの人々がこの企画に興味を持ち、3日間でミーティングを持ちました。例えば7番のソウルフィルムコミッションというのは、韓国の例はたくさん皆さんからも出ていますが、具体的な策が具体的に世界に発信されており、韓国で韓国以外の外国の方が映画を撮るといふことの誘致をものすごく国主体で支援されています。ソウルで撮影をした場合、そこでかかる経費の25%を支援していたりとかということ。ロケハンというロケをするために下見に行くのにも、航空券とか宿泊とかレンタカーとか、そういうふうなものを事前に支給していただけたらとか、プロデューサーとか美術監督とか、実際に撮影するに当たって下見をしなければいけないようなスタッフを誘致しているということ。です。

そうやって見ていくと、やはり映画制作者にとってみたら、お金は支援してもらえ、いいロケーションを紹介してもらえ、それを国を挙げてやってくれているので、どんどん韓国での映画撮影が行われているという現状があります。これらのことは、韓国の映画省のような感じの部のところの大臣を映画監督にされて、そしてその学びはフランスでされてこられてここ10年ぐらいで一気に立ち上がってきた現実です。各国の名だたる映画祭でもブースを設けられて、このようなことをどんどん発信されています。

次の8番は、韓国に対して隣国の中国です。これは新しい会社ですけども、まだ30代のプロデューサーの方が、私たちがやっている韓国人とのコラボレーションのNARActiveプロジェクトに対して、私たちはそれを1,200万円で撮りますが、実際はまだ500万円しか集まっていません。というようなことをカタログに書いていたら、そこで即交渉を始められ、残りの700万の出資を決められました。

そこには実際の条件を出されていて、中国人俳優の起用や中国での撮影など、その辺はやはり中国というところを世界にアピールするために、逆に各国の映画制作者に対してアプローチをしていくという人材が育っているという例ですね。あとはこのようなミーティングを行ってきたということを資料には載せています。

この間具体的な例として言いました、日本の国際共同制作支援というところが文化庁などにも挙がっていて、力を入れていただいています。そこで私なども国際共同制作をさせていただいているんですが、もう少しこういうふうになればもうちょっと数も増える

んだらうというようなところを具体的に書いてきました。

それが、資料の3番目です。国際共同制作の支援で、例えば製作費が1億円以上の作品に対して助成金が2,000万円なんですけれども、応募期間が2013年の1月で応募されて完成が2014年の3月ということで進められています。この場合、具体的にその交付の決定を下されるのが2013年の7月から8月というところで、実際にそこでお金が出ますという約束を国からしていただいても、次の年の3月ですから約10か月もないですね。その間に完成しなければいけないという単年度の枠組みになっているんです。

そうすると、この公募は知っていて、内定がきて、その時点で進められたらいいんですけども、その時点でしか海外のほうにもアプローチできなかつたりする。つまり、海外にまずアプローチできているものでしか国は支援しないというような形になってしまっていて、今まで実績がある人にしかできないような感じです。

また、撮影の季節が限られてしまうので、これだったら春はもう撮れないという状態になっているんですね。ですから、私も自分の新作をこれで準備していて、9月の時点で公募を開始されたので申し込もうと思ったんですけども、どう考えても3月までにはできないなというようなことで辞退というか、申し込みもできなかったんです。

2に関しても、国際共同制作じゃなくても日本映画の製作の支援に関して全てを単年度の3月までに完成しなければいけないというものになってしまうので、皆が皆、3月までにこの文化庁のものを通った人は完成させなければなりません。例えばフランスの場合なんですけれども、フランスCNCという国の支援があるんですが、ここは契約後から制作期間が2年というふうになっているんですね。ですから、フランスは国際共同制作がどんどんなされているという現実もあります。

日本の場合は、3月に納品をして、国の人を試写を見に来てからでないとお金を入れてもらえなくて、制作者はそれまで借金をして撮らなければいけません。フランスの場合は、撮影の準備金として助成金の60~70%は先に交付されるというようなケースがあるということなので、その辺の緩和というか、もう一回見直していただけるといいなと思います。

クリエイティブな面でもフランス映画とかヨーロッパとかの映画が強いのは、そういう制作期限に余裕を持たせてつくっているからとも言えます。

まとめますと、国際共同制作、日本映画の製作支援には最低2年の制作期間を与えていただきたい。そして、助成金の交付時期についても見直していただきたいという事がわたしの意見です。

以上です。

○中村議長 ありがとうございます。どうぞ。

○齋藤委員 非常にうらやましいことです。日本のゲーム業界には、このような制度すらありません。全て自力でやっております。

他国に目を向けてみますとカナダでは、ゲーム産業に力を入れており補助金の制度も充実しています。アメリカのエレクトロニック・アーツがカナダにスタジオを設けている理

由の1つには、整備された補助金制度が挙げられると思います。

○樹林委員 アニメに関してはほとんどがそれに近い状態で、映画はまだもしかしたら逆にいうと恵まれているかもしれないですね。やはり一度厳しくなって立ち上がってきた文化ですから、このままじゃ映画はもう立ち行かなくなるよと騒がれたときにこういう制度ができた。

ただ、その制度の理ができていない状態で実質上の運営がうまくいっていなかったんだとは思いますが、ここは早急に直していただくとして、アニメにもこういうものは欲しいなと感じましたね。今、伺っていて、ああ、なるほど、本当に勉強になるなと思いました。私たちの世界にはそういうのは全然ないので、もちろん漫画の世界もないんですけども、漫画というのは非常にお金のかからないシステムでつくれるといえればつくれる。ただ、それをつくるためには、漫画の世界でさえも新人ですとまず食えなくて借金から入りますから、私も編集時代、お金を貸しましたし、つまり個人とか会社がそれを行っているんですね。

それはちょっとでもいい。それは本当に映画とかアニメとかゲームみたいにお金がかからないので、例えば1人、漫画である認定されたレベルに達した人だったら、1年間200万の援助を出しますよ。そのかわり成果を出してくださいというので十分成立してしまうんですね。本当に100万でも200万でも、私たちは100万ぐらいは貸すんですけども、それでもぎりぎりになって、最終的に売れなかったらどうしようというような世界で、もうぎりぎりで仕事をしています。

私はもともと講談社の社員だった時期があって、そのときに余りにも新作を準備するのにお金がないものですから、そのお金を出すのに月間研究費というのをつくってくれというふうに編集長に交渉しまして、講談社に限っていうとそれで今でも多分あると思うんですけども、それは月々たしか10万とか十何万ぐらいの本当にささやかな額なんですけど、ちょっとアシスタントでもしてアルバイト代をプラスでかせげば自分の作品を描いていけるようなレベルのものを1年とか出すような制度をつくったんですね。これで随分新人が出るようになって、それまでは食えないから断念して田舎に帰る人がいっぱいいたんですけども、そうじゃなくなった。

これを国が本当にやってくれると、随分助かる。この整備というのは、私はこういうことは国のお金をどこに使うかだと思っていて、そのためにはもちろんおっしゃっているような教育のこともそうですし、あとは場の提供ですね。

これはちょっと大きな話になるので、先日この場で話させていただいたような無料のサイト、無料に近いようなサイトをつくって、そこで今、晴海とか、あっちのほうにある展示場みたいなものかわりになるような、オタクが集まってわいわいやっていけるような、世界のいろいろな国から集まってこられるようなサイバースペースを今、政府主導で作ってはどうか。

これは東京オタクモードというもので、これはフェイスブックの中にあるんですね。こ

これは、世界中から1100万以上もの『いいね!』を集めているということですのですごい活気があるんです。いろいろなコスプレ写真とかがアップロードされたりして、本当におもしろいです。これを中心に今、海外の『オタク』が動いている。これは日本人が個人企業でやっています。

でも、国がやってもいいんじゃないかと思うんです。英語中心だったりしたこともあって、海外の人がいっぱい来ていただいています。多言語化ということも必要になってくるとは思うんですけれども、こういうことを私企業だけではなく国がバックアップできないかという話を先日させていただきました。

あとは、先日の話ですと、まずは日本から始まってもいいと思うんですけれども、アキバはあたかも自然発生的にオタクのまちになったというふうに皆さん思われるかもしれないんですけれども、あれは実は御存じのようにもともと私たちの子供のころは電気街でした。ところが電気街としてだけでは立ち行かなくなってきたのでまちおこしとしてやった。

喜多方ラーメンもそうですね。あれも、もともとラーメンがどうこうではなくて、喜多方ラーメンというのをやろうじゃないかといってラーメンのまちにして、今は全国でも知られている。

そういうことをポップカルチャーに関してまず国内何か所か、余りたくさんつくってもしようがないと思うんですが、何か所か中央都市とかにつくっていけば、それはそれでまちおこしにもなるし、例えば海外からのお客さんも来てくれるようになるだろう。

今度は、この『まち』そのものを輸出することはできないか。例えば、タイにアキバみたいな、日本のポップカルチャーがそこに行けば楽しめるというまちを国の力で何とかつくれないか。例えば、スペースだけ用意すれば入る企業とかというのは、私は募集すればくると思うんです。ただ、スペースを借りるためのお金もないし、リスクもあるだろうということで、いろいろなわからないことはサポートしてその場を提供する。海外であれば、賃貸で私は十分だと思うんです。例えば、タイとか、そういうこれから行けそうなところにそういうまちをつくってみたいとか、そういう話を先日させていただいたんです。

それからもう一つは、伝統とポップカルチャーの融合という、僕の友人があめ細工職人とコラボレーションして、ポップカルチャーとあめ細工のコラボというようなことで、先日資料も配付させていただいたんですけれども、こういうことをやっているんですね。

(あめ細工配付)

○樹林委員 これはクールジャパンということで、こういうようなものなんです。非常にクールですよ。こういうことがもっと場としてやれる機会があればいいし、またそれが海外にアピールできればお客さんは来るだろうし、広がっていくものは、今これだけ和むんですからすごいパワーがあると思うんです。ちょっとしたことなんですけれども。

これはその一例ですけれども、やはり融合というのはすごくて、さっきから河瀬さんがおっしゃっているような日本の持っている伝統文化の魅力ですね。それにポップな新しいカルチャーの魅力を乗せるとこれだけおもしろいものが簡単にできてしまう。そういうこ

とをもっともっと国が仕掛けられないかということを実日話させていただきました。

それから、もう一つはまた別件で、私も伺って話もさせていただいたんですけれども、やはりリーダーですね。インターネットで配るのが一番わかりやすい。つまり、海外に漫画とか、そういうものを発信するにはやはりどうしても、私もたくさん海外で本を出していてなかなか売れているものもあります。例えば、先ほどお見せしたこの漫画なんかはフランスで1巻が10万ぐらい売っているんでしょうか。韓国では、全巻合わせて300万ぐらい売れました。台湾でも100万とか、数字が出ています。

でも、紙のものを流通するときというのは、やはり向こうの出版社を使うんですね。それによって、当然その利益というのも多くは出版社に残る。これはこれでいいんですけれども、書店さんが余りなかったり、充実していなかったり、やはり流通が難しい地域とかも結構あるんですね。

例えば、フランスには日本みたいな再販制はないので、書店が全部買い取ってリスクを全て持って返品不可ですから、そういうことを考えるとなかなか大変なハードルなんですね。かなり日本でヒットした作品以外は、向こうで出することはまずないんです。

そう考えると、やはりインターネットでの発信というのは基本になると思うんですけれども、そもそもからして日本でさえも、インターネットで発信された漫画を快適に読めるリーダーがない。これは私の私物ですが、キンドル・ペーパーホワイトです。私は、正直言って漫画を読むためにはこれでは弱いと思っているんです。文章だけの本を読むには、これはいいと思うんですが。

でも、漫画の見開きを横にして読むにはやはりちょっと小さ過ぎますね。では、縦にして読むのかということと見開きがだめ、反応もよくないです。

こちらはiPad miniですね。これはすごくいいです。ものすごく読みやすくて、私も非常に便利だなと思っているんですけれども、いかんせんちょっと小さかったりするわけですね。これは、私の先ほどお話しした漫画ですけれども、横にすると小さくて読みづらい。

これはiPad、これだと、大きさとしては十分ですけれども、ちょっと重たい。

(世耕内閣官房副長官 中座後再入室)

○樹林委員 これは、世耕さん用のあめ細工です。すごいでしょ。楽しいですよ。こういう楽しいことがポップカルチャーだし、日本の伝統文化との融合というのはやはり楽しくやっていったほうがいいんじゃないかと私は思っています。

先ほどのお話に戻りますけれども、これはちょっと小さい。では、こっちより一回り小さくて、せめてこの半分の大きさであればと思うんですけれども、半分で折り畳めればと思うんです。

先日その話をしたところ、メーカーさんからの回答がちょうどきたので私も拝読したんですけれども、こういうのはあるんじゃないかと言うんです。でも、今、私は誰に聞いても、漫画の好きな一般の人で、漫画をちゃんと読めるリーダーがあるという人を一人も知らないです。あるとは思っていません。思っているのはメーカーさんだけです。ないん

だからつくらなければいけないんじゃないかと私は思っているんだけど、実際はそういう反応です。

でも、それは声を聞かないから、需要があるかないかわからないと思うんです。でも、需要があるところにつくってもだめですよ。もう遅いです。つくるのは需要のほうじゃないですか。iPhoneなんかもそうですよね。新しい需要を作ることを狙って物を作る。それが正しい先行投資であって、そういうことを最近はしなくなってきたから日本のメーカーさんは、厳しくなっている。やはりハードウェア的発想だけで物を全部つくろうとするのではなく、例えばこのiPadの漫画アプリにしても私なんかは漫画を読むときはもっと、ぱっとめくりたいときもある。うんと戻ったり、先をぱっと見たいときもある。それには全然、対応できていないですね。

○中村議長 済みません。時間が限られているので、要するにそれはどうしたらいいんですか。

○樹林委員 やはり、声を聞かなければいけないと思います。

それを私がかんがん言っても、私一人ではだめですね。国が場を用意していただいて、それでメーカーさんとかを集めて、より読者に近いレベル、クリエイターとか、読者代表の人たちとの会議みたいな場があれば理解してもらえるんじゃないかと私は思っているんです。

○内山知的財産戦略推進事務局長 今回の樹林委員のお話を、経済産業省の担当課を通して、ちゃんとリーダーのメーカーさんにも樹林さんから直接お話を聞いていただけるような機会をぜひつくりたいと思って今、調整中でございますので、今まさに樹林さんからそういうお話がございましたから、我々としてもそういうことをしっかりやっていきたいと思えます。

○樹林委員 私だけではちょっとと思うので、ユーザーの中から代表ですとか、何人か集めて。

○内山知的財産戦略推進事務局長 もちろん、樹林さんも含めて調整させていただきたいと思えます。

○中村議長 皆さんからいろいろアイデアをいただきまして、これを親会のクールジャパン推進会議に提言として我々は持ち込むことになります。先ほどの私の切り口は、3つぐらいの項目で親に持っていくのかなと思って3つに分けてみたんですけども、きょうもいろいろいただきました。

大臣から何かメッセージございますか。

○稲田クールジャパン戦略担当大臣 きょうは第一線で活躍の皆さん方から本当の声を聞かせていただいて、それも勉強になったし、何か力になることがあればやりたいし、やはり私の政治信条の伝統と創造、さっき伝統とポップカルチャーということもおっしゃったし、非常に幅広いお話を聞かせていただいたので、政府としても後押しできるようにきょうお話を伺えたことも含めて副長官とも相談をしてやっていきますので、議長どうぞよろ

しくお願いします。

○中村議長 我々のほうも熱くなっておりますので、ぜひよろしくお願いします。

○稲田クールジャパン戦略担当大臣 ありがとうございます。

(稲田クールジャパン戦略担当大臣 退室)

○中村議長 我々としてまとめるメッセージという部分と、それから具体的なアクションとして願います。例えば、労働環境の問題がきょう出ました。それから税の問題、資金の問題も出ました。両方入り得る、それぞれのアクションになるものと、それから全体のメッセージとして入れるものと両方あると思いますので、その辺りも整理をさせていただければと思います。

先ほど韓国とかフランスの例も出たんですけれども、そもそも韓国とフランスと日本の違いというのは、文化予算がちゃんとついているかどうかというところが大きくて、政府予算に占める文化予算の比率というのは韓国、フランスは1%ぐらいあるんですが、日本は0.1%ぐらいなので、大分そこは差がある世界なんですね。

フランスでいうと、さっきのCNCは、放送法に放送局が映画にお金を出すみたいなことを書いてあるようなところから昔からちゃんと手厚くやってきたので、多分、日本もやっていこうとすると数十年とか、本当に100年ぐらいかけてやっていくぐらいの気合を入れないといけないのかなということは今、聞きながら思いました。

ただ、政府としても、以前アニメの殿堂をつくるみたいな話がありましたけれども、ああやってお金を出すという腹づもりはあって、では本当にどこにつけてもらったらいのかということを我々のほうも知恵を出しながらやっていくということが大事なのかなと思って拝聴していたんですけれども、ほかにまた皆さんからございますか。

○齋藤委員 先程の殿堂のお話は、百何億円という桁違いの金額だからこそ計画が進まなかったのかもしれませんが。それと同じ様な事業を京都で行うならば、小学校の廃校跡地を利用して5億円程でできると思います。最初から100億円と言わず、もっと安くできる方法を考えていく必要があるのではないのでしょうか。

○中村議長 あるいは、先ほど出たような制作環境に回すということであれば、例えば100億円を1,000万かける1,000人に使えるようにしましょうだったら多分、皆、おおっと言ったかもしれないですね。

○樹林委員 あとは、100億の箱をつくってきれいなところに人が来るかといったら、来ないんですね。汚いまちのほうがいいんですね。

○中村議長 使い方なんじゃないですか。

○齋藤委員 100億円あるのならば、10億円の殿堂を10個作った方が日本の場合は良いと思います。

○樹林委員 このストリートを国が全部買わなくても、借りるだけでもいいですね。そこをアニメのまちなんだと決めてしまって。

○齋藤委員 昨日私が委員を務めております『京都国際マンガ・アニメフェア2013』の開

催記者会見が歌舞伎座タワーで開催されました。京都国際マンガ・アニメフェアでは、京都版トキワ荘事業の一環で、マンガ出張編集部という催しを行っています。この催しは、昨年開催したところ大変好評でした。マンガ出張編集部とは、マンガ家志望者が自分の作品を持ち込み、漫画雑誌の編集者やプロの漫画家からアドバイスを受けるものです。東京では、マンガ家志願者が出版社へ出向き比較的簡単に相談に行けますが、京都を含めた関西地域では交通費の問題もあり、そう簡単にはいきません。そこで、京都国際マンガ・アニメフェアではマンガ出張編集部を設けて、関西を中心としたマンガ家志望者が作品を見てもらう機会を創出しています。ひょっとしたらここからヒット作が生まれる可能性もあります。この催しは、京都府や京都市が出資されていますが、低予算で非常に効率的な企画です。このように多額の費用を掛けなくてもできことはたくさんあると思います。

○中村議長 ありがとうございます。

まだまだ皆さんいろいろなアイデアとか知恵があると思いますけれども、きょうの意見を踏まえまして、もし足りなければ連絡をいただければ、それを踏まえて私もひと踏ん張り、ふた踏ん張りしてまとめてみます。

それで、事務局とも相談をして、また皆さんとも必要があれば個別に連絡をとらせていただいて提言をつくりまして、先ほど説明がありましたように4月30日の親会議の場で報告を提出しようと思っております。そういう運びでよろしいでしょうか。

○世耕内閣官房副長官 ちょっと急で申しわけないんですけども、やはり6月の骨太の方針というところが最後の終着点で、いろいろなプロジェクトがそこへ全部収れんさせているので、そういうことでよろしくお願いします。

○中村議長 ひとまずは骨の太いものを我々も提案させていただこうと思います。

副長官、政務官から何かコメントがあれば、よろしいですか。

○世耕内閣官房副長官 きょうは本当にありがとうございました。

○中村議長 それでは、これでこの分科会、第2回の会合を閉会したいと思います。

きょうの内容は、後ほど私から記者の皆さんにブリーフィングをいたします。

実際にお集まりいただいたのは2回だったんですけども、非常に前後を含めていろいろと皆さんから建設的な意見をいただきましたので、私を取りまとめて親会議のほうに、先ほど言いましたように報告をいたします。

一番大事なのは、報告した後はどうやって実行していただくかということでございまして、これは引き続き我々からもずっとプレッシャーを与え続けていくという役割も追っているのかと思っております。よろしくどうぞお願いいたします。

何か事務連絡はありますか。よろしいですか。

それでは、どうもありがとうございました。