

第26回新しい資本主義実現会議議事録

(開催要領)

1. 開催日時：令和6年4月17日（水）17:15～18:25

2. 場 所：総理大臣官邸2階大ホール

3. 出席構成員：

議長	岸田 文雄	内閣総理大臣
副議長	林 芳正	内閣官房長官
副議長	新藤 義孝	新しい資本主義担当大臣
	盛山 正仁	文部科学大臣
	古谷 一之	公正取引委員会委員長
	翁 百合	株式会社日本総合研究所理事長
	川邊健太郎	LINEヤフー株式会社代表取締役会長
	小林 健	日本商工会議所会頭
	澤田 拓子	塩野義製薬株式会社取締役副会長
	渋谷 健	シブサワ・アンド・カンパニー株式会社代表取締役
	諏訪 貴子	ダイヤ精機株式会社代表取締役社長
	十倉 雅和	日本経済団体連合会会長
	富山 和彦	株式会社経営共創基盤グループ会長
	平野 未来	株式会社シナモン代表取締役CEO
	松尾 豊	東京大学大学院工学系研究科教授
	村上由美子	MPower Partners GP, Limited. ゼネラル・パートナー
	米良はるか	READYFOR株式会社代表取締役CEO
	柳川 範之	東京大学大学院経済学研究科教授
	芳野 友子	日本労働組合総連合会会長
	(是枝 裕和	映画監督)
	(山崎 貴	映画監督)

(議事次第)

1. 開 会

2. 議 事

官民連携によるコンテンツ産業活性化戦略

3. 閉 会

(資料)

資料 1 基礎資料

資料 2	論点案
資料 3	是枝監督提出資料
資料 4	翁委員提出資料
資料 5	川邊委員提出資料
資料 6	小林委員提出資料
資料 7	洪澤委員提出資料
資料 8	富山委員提出資料
資料 9	新浪委員提出資料
資料 10	平野委員提出資料
資料 11	柳川委員提出資料
資料 12	芳野委員提出資料
資料 13	文部科学大臣提出資料
資料 14	公正取引委員会委員長提出資料

○新藤新しい資本主義担当大臣

それでは、ただいまより「新しい資本主義実現会議」を開催いたします。

本日は、官民連携によるコンテンツ産業活性化戦略について御議論いただきたいと思えます。

資料は事前に御説明をさせていただいておりますので、省略いたします。

本日は、コンテンツ作成の現場の視点で参考意見を述べていただけるお二人に御出席をお願いしております。ありがとうございます。

まず、カンヌ国際映画祭の最高賞を受賞された是枝監督からお話をお願いいたします。

○是枝氏

映画監督の是枝です。今日はよろしくお願いします。

資料3を御覧ください。

11ページに及ぶ思いの丈を書いたペーパーがありまして、事前に配らせていただきました。これを読み上げると時間が終わってしまうので、ざっと目を通していただきながら、前半は飛ばしぎみに、後半少し重点的に説明をさせていただければなと思っております。

実は昨日まで香港に行っておりまして、香港・フィルム・アワードという今年42回目を迎える映画祭に、作品賞のプレゼンターとして、一番最後に登壇して今年一番優れた香港映画にトロフィーを渡すというのをやってきたのですけれども、その主催をしている監督協会の方たちと、香港映画というのをどういうふうに支援していく体制ができているのかというお話をさせていただきました。ちょうど1990年に香港映画というのは一旦ピークを迎えて、そこからちょっと下火になるのですが、国際的な競争力も含めて、香港映画をどういうふうに復興していくかということで、監督協会が政府に働きかけて、予算を取っ

て、今、脚本審査を監督協会のメンバーが中心にやっています、学生作品に1億円、プロ作品だと1.6億円、これを年間3本ずつなので合計6本支援をして、新人のデビューを下支えしていくという仕組みを作ったそうです。それが30年続いてきて、今、本当に中国との関係が微妙なので、香港映画界は今踏ん張りどころなのですけれども、若い作り手たちがすごく活気を持って映画を作っているという状況が生まれてきています。

そういう新人育成の支援というものが、日本には仕組みとしてほとんどないものですから、今日ここに呼んでいただいた山崎さんとか僕らの世代の次の世代、その次の世代をどういうふうに、少しでもいい映画を作る環境を用意してあげられるかというのが僕らの役割だろうと考えているので、今日ここにやってきました。

2ページ目に行きますが、ちょうど昨年から、このままだとまずいのではないかといいうふうに同じ危機感を抱えている監督たちが集まりまして、1つのグループを作りました。action4cinemaという呼び名で、この業界の抱えている課題について提言をしたり、公開質問状を送ったり、インタビューに答えたり、いろいろな活動をしてきました。細かくは後で読んでいただきたいのですが、action4cinemaなので、その中で課題を4つ挙げています。

その一番最初に掲げたのが労働環境です。僕はフランスで1本、韓国で1本映画を撮りましたが、もちろんフランスは1日8時間・週休2日制というのは徹底されていて、それ以上もし撮影をすると、膨大な残業代が出ます。追加のギャラが出る仕組みになっています。なので絶対にしません。土日も全く働きません。韓国は、10年ぐらい前までは日本と同じようなかなりブラックな環境で映画が作られておりまして、軍隊的な鉄拳制裁も現場であったそうなのですけれども、この10年で大きく改革が進んで、今は週52時間が上限になっています。それに比べると、去年の4月に日本でスタートした日本映画制作適正化機構は、労働環境の改革の旗を掲げたのですが、準備・片付けを含めて1日13時間、2週間に一度の完全休養日がルールとして提示されています。これ、まだかなりブラックなのです。ただ、今までの映画制作はこれすら守られてこなかったという状況なものですから、これだとなかなか若いスタッフがまず定着しない。女性が子供を育てながら職場にとどまるということが難しいという状況になっています。

2つ目が流通。今、ミニシアターがどんどん潰れておりまして、これも僕らの世代、もう一世代下ぐらいまではミニシアターでいろいろな映画を観ることで映画を観る目を養って、映画の作り手になっていたという循環があるのですが、特に東京は非常に特別な環境で、ミニシアターとシネマコンプレックスが両立できているのですが、地方に行くと今どんどん潰れています。減っています。DCPシステムを導入して、そのレンタルの更新がちょうど10年で去年だったのです。その更新料が払えないという状況がいろいろな劇場で起きていまして、どうにかクラウドファンディングで乗り越えた劇場を僕は幾つも知っていますが、これをそのまま放置しておくと、この先10年でほぼなくなるのではないかなという危機的な状況になっています。これを何とかせねばというのが、

映画の作り手だけの問題ではなくて、観る環境をどういうふうに豊かに整えるかということも含めてとても大事な緊急事項だと思います。

3つ目が教育です。作り手の教育システムの問題と観客をどう育てるかという2つあるのですけれども、作り手に関して言いますと、外国の映画系の大学で特別の授業とかをすることがあるのですが、基本的にそこに来ている留学生は中国と韓国がほぼ100%です。日本から行っている人たちは1人、2人いればいいほうという形で、日本の映画産業の非常に特殊なところではあるのですけれども、国内マーケットが非常に充実している反面、国際共同制作とか海外で働く映画人が育っておりません。この方たちをきちんと海外で学んで、その土地で仕事に就ける、もしくは日本に帰ってきたときに優先的に映画の現場に就くことができるような、そういうサポートの仕方を業界全体で考えていく必要があるだろうなと考えています。

飛ばしますけれども、9ページ目です。いろいろなところでこのままだとまずいと考えている人たちは、話をすると至るところにいらっしゃいます。文化庁にもいらっしゃいますし、経産省にもいらっしゃいますし、もちろん映画業界の中にもいらっしゃるのですけれども、どうしても中で映画を作っていると、その支援策がばらばらなのです。10ページ目に図を描きましたが、これが僕らの取り組んでいるaction4cinemaの1つの理想として掲げている形なのですけれども、CNCというのはフランスの公的な映画の支援機関なのですが、このような組織をぜひ作っていただいて、今行われている支援策を1つに束ねて、そこに全体のお金を1つにまとめた上で再分配していくという新たな仕組みを構築していただくことで、労働環境、人材育成、海外への転換含めて、一体となって取り組んでいたきたいのです。今はどこに話をしたら何が改革できるのかというのがよく分からない状況です。これはきっと監督だけではなくてプロデューサー、製作会社、みんな感じていることだと思っております。

今回せっかく呼んでいただいて、話させていただいたことがどのくらい反映していただけるかはこれからだと思うのですけれども、このような仕組みを検討していただけたら。日本映画は非常に豊かな歴史と豊かな国内マーケットを維持している、世界的に見ると非常に希有な存在です。日本の映画づくり、映画の歴史、とても尊敬されています。これを10年後、20年後さらに豊かにしていくためには、このままだと確実に存在感は薄れていきます。ここに書きましたけれども、韓国のような官民一体となったサポート体制があって、それに後押しされた作品と今なかなか戦えない状況であります。もちろん日本はちょっと特殊で、アニメがとても強いので、そのことを大きく打ち出していくのも一つの手ではあると思うのですけれども、実写の部門において何らかのサポートを検討していただけると、僕らの次の世代が働きやすい場所で才能を発揮できるような環境ができるのではないかなと思っております。よろしくお願いします。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

続きまして、先日、『ゴジラ-1.0』でアカデミー賞視覚効果賞を受賞されました山崎監督、よろしくお願いいたします。

○山崎氏

少し僕のほうからも話させていただきたいと思います。

是枝さんはすごく日本の映画の未来のことを考えてくれていて、僕はそっちのほうはあまりちゃんと考えていなかったのですけれども、今日せっかくこの場所を用意していただけるということで、少しだけ考えてきました。結構思いつきの部分があると思いますけれども、にわかに考えたことなので御容赦ください。

これは釈迦に説法かもしれないのですけれども、僕はどちらかというとエンターテインメントの映画をつくっていますので、エンタメ側からのお話をさせていただきますと、これは受け売りなのですが、やはりその国がつくるエンターテインメント映画というのは戦略的にその国のバリューをあげる強いツールだと思います。すばらしいドラマとか、日本のすてきなドラマ、映画があることで、世界中の人たちが日本っていい国なんだなと思うということは、日本の産業とかそういうものにすごくコストパフォーマンスのいい状態で、日本という国をすばらしく見せることができる、それはやがていろいろな製品とかそういうものに対するイメージがどんどんよくなっていくということを昔聞いたことがあります、なるほどなとすごく思ったのですけれども、例えば戦後すぐにアメリカが、戦争していた直後なので日本人がアメリカ人を怖がっているときに、アメリカ製のホームドラマをたくさん流したことで、アメリカってすてきな国で楽しい人たちがいっぱいいるんだなというふうにおそらく変わったのではないかなと思うのですけれども、僕よりもっと年配の方たちに聞くと、そのときに入ってきたアメリカのドラマで、アメリカのイメージがかなり変わったと言われます。

あと、最近の成功例としては、韓国のエンタメに特化した韓流ブームを醸成したというのは、韓国という国のイメージをものすごく上げたと思うのです。若い人たち、みんな韓国にすごく興味もあるし、韓国に目も向いています。それは僕ら世代までのイメージだと韓国の商品って駄目なんだよねと思っていた人たちが、今や韓国の商品が一番おしゃれですてきなんだよというふうになるような時代になってきて、これは完全にエンタメというやり方で韓国という国を紹介して、韓国はすてきで、カッコよくて、かわいいのだということをもっと紹介したことによって、国力がすごく上がったというわかりやすい例だと思うのです。

いつも思うのですけれども、エンタメというものでそういうことをすると、普通にかかるコストよりはるかに安いコストで非常に国力を上げるという、ものすごくすばらしいお金の使い方のような気がするのです、是枝さんの考えている映像業界の基礎力というか、その部分を上げていくというのももちろん大事なことですけれども、同時に、エンターテインメントというものに対して、国がお金を使って援助していくことによって、もっと日本という国が外から見たときにすばらしく見えるということに注力していくこともすご

く大事ではないかなと考えています。

幾つか思いついたことがあるので言わせていただきますが、1つはKOFICという韓国の助成金、映画界の興行収入の3%を映画界で集めてしまって、それを映画界全体に還流するという仕組みを韓国はやっています。それは本当に素晴らしいことだなと思っているのですが、是枝さんは、1年間ぐらいずっとそれをやっていたのですけれども、なかなか映画会社の人たちがうんと言ってくれない。法制化すればやりますよというふうに言っているみたいなので、ぜひ法制化していただいて、無理やりにでも映画の配給会社からお金を還流する仕組みを作っていただきたいなと思っているのと、同時に、政府から同額のお金、その年の興行収入の1%を政府からも出してもらおうと、それで2%なのでかなり韓国に近づく。そうすると相当いいシステムが出来上がるのではないかなと思っています。これは何とか実現するといいのではないかなと思っています。

あと、日本の映画は成功したときにスタッフに全然還元されないのです。だから、非常に夢がないというか、大ヒットしてもそれは映画の配給会社に入っていくってしまう。スタッフには一切成功したということはお金としては還元されない。これはどうも夢がないので、随分前から、大ヒットしたときに、使った予算よりもうかったときはリクープラインを越えたと言って、そこから収入が発生するのですけれども、リクープラインを越えたときにはスタッフに還元するシステムをつくってくれと結構言っていたのですが、なかなか皆さんお財布のひもが固くて、その部分は既得権益なので全然払ってくれないのです。

昔、僕は伊丹十三監督の現場にいたのですけれども、伊丹さんはヒットするとそのうちの何十%かをスタッフに還元していたのです。それはスタッフもやる気が出ますし、もっといい映画をつくろうと。ヒットさせれば自分たちにも返ってくるというルートができると、スタッフは非常にやる気を出して、どんどんいい作品をつくっていったというのを僕は伊丹十三監督の現場で見っていたので、そういうのをやりたいなと思うのですけれども、日本の映画会社は全然動いてくれないので、そこを政府がやってくれないかなとちょっとと思っています。つまり、ヒットしたらリクープラインを越えた部分の何%かをスタッフに支払うというボーナスのシステムをもし国のほうでできたら、非常に現場は喜ぶのではないかという気がしているのですけれども、同時に何とか会社にも働きかけて、同じ金額を映画会社からも持ってきてもらえるというようなことができるといいなと思っていて、映画がリクープラインを越えたりとか、あと、例えば国際的に成功したり、是枝監督の作品みたいに国際的な賞をちゃんと取ったみたいな作品が出たら、できればスタッフに2倍のギャラを払いたいです。つまり、現場で払ってもらったギャラと同額のギャラを払うみたいなことができると、スタッフがすごく夢が持てるのではないかなと思っています。実は日本の映画は高くてもせいぜい10億ちょっとぐらいしかかけていないので、そのうちのスタッフのギャラは5億円ぐらいなのです。だから、倍にしたとしても5億円払えばいいだけなので、そんなに大変な金額ではないです。

去年のクールジャパンの予算表みたいなものを見ていたら、例えば映像関係だと国際交

流基金事業で217億円使っていると書いてあるのですけれども、これはどこに行ったのだという感じがちょっとしてしまって、僕は全然知らないです。何に使ったのかよく分からないです。ここで217億円使っているのだけれども、例えば1本につき例えば5億円ぐらいのものを渡したとしても、20本以上の作品に対してそういう政策ができるわけで、外務省の話ですから全然違う話なのですけれども、スタッフのギャラが倍になるということをやってもそんなにものすごくお金がかかるわけではなくて、でも、そうすると映画界というものに対しての夢ができてきます。

今、どうしてもいい才能はみんな漫画かゲームに行ってしまうのです。というのは、映画は最初はやる気があってみんなやるのですけれども、どんどん生活が苦しくなってきた、辞めていってしまう、夢がないという状態になっているので、できればそこを少してこ入れしていただくと、映画業界というものが夢のある場所なのだというふうになってきて、スタッフももっと充実してきて、クオリティーが高くなっていく。それは海外でも評価されるようになり、日本という国がすてきな国なんだということが、恐らく韓流ブームのときとかと同じように、今、日本の映画は割と来ている感じがあります。海外でいろいろな話を聞くと、日本の映画に対して興味を持っている人たちがすごく多くなってきているので、何とかここでも是枝さんのやり方、僕的なやり方いろいろ含めてやっていくことで、何とか日本の映画が国際的にも評価されて、日本のストーリーテラーというか、そういう才能が映画という業界に集まってくれるようになるとすごくうれしいなと思います。

僕からは以上です。ありがとうございました。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

それでは、委員の方々から御発言をいただきます。また、両監督には後ほど、皆さんの意見を聞いた後、コメントがあればいただくことにしておりますので、よろしくお願いします。

まず、翁委員からお願いいたします。

○翁委員

資料4を御覧ください。

我が国のコンテンツ産業は、海外市場を活路として付加価値を増加させ、日本のリーディング産業として競争力を高めるポテンシャルがあると思います。日本のアニメ、家庭用ゲームなどは現在国際競争力を有している一方、映画、テレビなどの分野は、コンテンツ自体の魅力が大きいにもかかわらず、Netflixといった新しいビジネスモデルに押されたり、また、音楽も音楽ソフト中心の配信になっており、デジタル化に遅れ気味だと思っております。日本のコンテンツ産業全体がデジタル化に対応し、クリエイターなどの個人の創造性が発揮しやすく、より稼げるビジネスモデルに変わっていく必要があると思っております。

コンテンツ産業の発展、競争力のカギは、今日もお話がございましたけれども、次世代

を担うクリエイターの方々だと思っております。その創造性に依存するところだと思っております。若手人材の賃金も含めた待遇の改善、能力向上の支援が課題だと思っております。また、近年の市場のトレンドを踏まえれば、デジタルクリエイターや海外展開を目指すクリエイターの育成支援が重要だと思っております。

また、グローバルに通用する作品の制作資金を確保し、クリエイターなど個人の報酬を引き上げるには、制作会社に不利になっている取引条件を改善し、制作会社に収益が還元される必要があると思っております。

アニメーターの場合を弊社の調査でお示ししているのですけれども、次の2ページを御覧いただきますと、若年層、20代の賃金が高齢の産業と比べて低いということで、待遇改善が課題となっております。右側は技能・職能の取得機会ですが、これは制作会社への所属で得られるという調査結果となっております。フリーランスなどが多い中では、こういった能力向上の機会が限られていることも示唆しております。

3ページですけれども、アニメ制作会社の配分を見ますと、国内売上げでは16%ぐらい、そして海外売上げで見ますと6%にすぎないというような状況となっております。制作会社が制作資金や賃上げ原資を確保できていない可能性があるということが言えるかと思っております。

1ページ目に戻りますが、コンテンツ産業の各業界でクリエイターやアーティスト等が働きやすい環境をつくるためには、競争政策の観点からも取引慣行の実態を調査して、その適正化を図るべきだと思っております。また、制作会社と流通業者などとの取引実態も調査の上、制作会社への専門家による契約時の支援などの必要な対応を図り、取引の適正化を実現していくべきだと思っております。

以上でございます。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

続きまして、川邊委員、お願いいたします。

○川邊委員

総理、こんにちは。訪米、お疲れさまでした。すごくよかったなと思っております。外交的成果もさることながら、やはり笑顔がとてもよかったので、ぜひ国内でも国民にもっと笑顔で接していただければなど、そのように思っております。

本題に入りたいと思います。

資料5ですけれども、デジタルサービス赤字が拡大していく中で、それをデジタルで取り返すという観点では、デジタルコンテンツの振興が一丁目一番地の施策だと思っております。私も株式会社GYAOという映画やテレビ番組の配信会社の社長を数年やっていたのですが、そこでの経験で申し上げますと、日本のコンテンツ産業というのは長くディストリビューションがビジネスの主役であって、コンテンツに関しましては、これだけの大クリエイターがいる前で言うのも大変恐縮なのですが、おまけ的位置づけとされて

きた側面があるかなと思います。制作に関しましては、クリエイターの好きだから制作しているという状態にある種付け込んで、クリエイターに適切な報酬が支払われていないといった収奪的な構造に依拠している側面が今でもあると思います。

また、出版社の大半は上場しておりませんし、テレビにおいては、いわゆる護送船団方式が今なお続いているため、競争環境が非常に乏しいです。結果的に、猛烈に国際競争にさらされているゲームが輸出財の大半を占めているという構造です。こういう構造を変えるためにも、論点ペーパーにあるような各施策について、特にクリエイターの留学支援などを筆頭に、迅速な導入をしていただくことを期待しております。

また、論点ペーパー３枚目「スマートフォンアプリ等の競争環境の整備」につきまして、クリエイターの活躍を後押しするエコシステムを構築するという観点から、本法案の決済・課金システムの利用義務づけの禁止等を通じた、公正な競争環境の実現が不可欠です。イノベーションやユーザーの利便性に配慮しつつも、ぜひとも、法案成立に向けて、国会で議論を行っていただきたいと、そのように考えております。

最後になりますけれども、クリエイター同様の問題として、デジタル社会の構築、それに伴う働き方について発言をさせていただきます。国交省の自家用車活用事業が東京、神奈川などの首都圏でも開始となりました。先週からです。総理が昨年の臨時国会で検討を表明され、年末のデジタル行財政改革会議で答申が出された後、非常に迅速に制度化、利用開始されたことは、岸田政権の改革のマインドとスピード感を示すものであり、今も増え続ける移動困難者のためにすばらしいことだと思います。

一方で、タクシー会社の補完的利用でしかない日本版ライドシェアのままでは、多分ドライバースは必要十分には確保されず、この問題の根本的解決には至らないと確信しておりますので、一刻も早く移動の足不足を解消するために、新たな事業主体がライドシェアに参入するように、議論をぜひこの会議でも加速をしていただければなと、そのように考えております。

私からの意見は以上となります。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

続きまして、小林委員、お願いいたします。

○小林委員

日商会頭の小林でございます。

主な意見は提出資料６のとおりですが、大きく３点申し上げます。

第１は、実態把握に基づく環境整備、これに尽きると思いますが、まずコンテンツ産業全体の実態を把握して、課題の抽出を踏まえた取引慣行、知的財産の保護、制作・労働環境、あるいは収益配分の整備を図ることが重要であると、これに尽きると思いますが。また、コンテンツを事業化する方法は日々進化しております。デジタル技術の高度化を強力に進めて、競争に勝てるビジネスモデルを創造することが必要であります。もとよりクリエイ

ターの育成あるいは処遇、知的財産の保護等々は産業として成長を続けるための基盤であります。日本がコンテンツ産業のハブとなるように、グローバルスタンダード化に取り組むべきであります。

2番目に、有力コンテンツの国内誘致と地域活性化であります。映画化等におけるロケ地の誘致に際して、各国政府が制作者への財政支援を盛んに行っております。今、監督もおっしゃったとおりです。日本政府による取組を強く期待するものであります。また、併せて、いわゆる聖地巡礼あるいはフィルムコミッションによるロケ地の誘致等々、各地の人流・消費創出につながる活動を積極的に後押しすべきと考えます。

3つ目は、地域の多様なコンテンツについてであります。地域には地元支援のスポーツチーム、あるいは文化財、伝統工芸に係る知的財産等々、有形無形のコンテンツがあります。こうした地域の重要なコンテンツについても、アニメ・ゲーム分野と同様に、稼ぐ力の強化を進めるべきであります。

以上であります。最後に大阪・関西万博について申し上げます。これは世の中の先駆けとなる革新的なコンテンツが集積するイベントであります。成功を強く願うものでありますが、全国各地の多様なコンテンツにも直接触れる機会としてもらうべく、官民一体となった一層のPR活動と、各地域における誘客活動の充実強化を後押しすべきであります。

以上であります。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

続きまして、澤田委員、お願いいたします。

○澤田委員

ありがとうございます。澤田です。

3点申し上げます。

1点目は、コンテンツを生かした産業振興への期待についてです。アニメ、漫画、ゲーム、音楽、映画、芸術といったコンテンツは、国や地域、言語、文化、世代の壁を越えて愛されるものであり、特に日本のアニメ、漫画、ゲーム等は、コンテンツの優位性から様々な市場へ経済効果を波及させ、多大な収益を既に獲得していますが、さらに展開する可能性を秘めています。音楽、映画、芸術などにおいても、日本の優秀なクリエイターの存在は世界の注目を集めています。そのため、デザイニングの強化や知財、著作権等のグローバル戦略などを進めることにより、我が国の経済成長の新たな柱になるだけでなく、さらに我が国のプレゼンスを確立させるものであると期待しています。

2点目は、政策手法及び環境整備についてです。特に放送・映像業界や音楽業界等の海外展開に向けては、政府による多面的な支援が重要であると考えております。既に触れておりますが、韓国ではコンテンツ関連のみで1200億円以上の予算をつけ、国を挙げてコンテンツの底上げや海外への発信を強化しており、我が国との差が顕在化しております。政府におかれましては、海外進出やコンテンツ制作等の支援を強化するとともに、クリエ

イターの方々の権利確保や就労者保護等、業界特有の取引慣行の是正、正常化に向けてゼ
ヒリーダーシップを発揮いただきたいと思います。

他方、アニメ、ゲームをはじめ我が国が強みを持つコンテンツ領域においては、スマホ
対応支援や配信サービス活用を含め、日本市場で競争することに意義があるという状況を
いかに維持していくかも重要です。コンテンツごとに置かれた状況は様々かと思いたすの
で、コンテンツごとに目配りの利いた施策を御検討いただければと思います。

3点目は、文化庁との連携についてです。先ほど小林委員も言われましたように、万博
を考えると、万博誘客あるいは観光需要創出に向けて、文化庁都倉長官や関西広域連合
などとともに相談しながら、大阪の万博記念公園で開かれる「サマーソニック2024」で音
楽やアートを融合した取組を予定しています。このような国際的な音楽イベントを通じ、
アジアをはじめとした国内外に様々なコンテンツを発信しようとしています。さらに世
界的に有名なクリエイター、芸術家、アーティストなどの名前を冠にしたコンテスト、賞
などを設置するのはいかがでしょうか。

経済界としても、我が国の誇るコンテンツや文化芸術を官民一体で海外に発信してい
きたいと思いたす。

以上でございます。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

続きまして、渋澤委員、お願いいたします。

○渋澤委員

資料7を御覧ください。

まず、総論です。新しい資本主義の文脈において、コンテンツ産業の活性化戦略は人
焦点を当てるべきだと思います。すなわち、人的資本の向上、人への投資、そして構造的
賃上げでございます。論点案には支援という表現が目立ちますが、むしろ政策として重点
を置くべきポイントは、自立、市場メカニズム、場づくりを促すことではないでしょうか。

2、報酬制度・業界の慣習でございます。論点案が示すとおり、コンテンツの競争力の
源泉はクリエイターにございます。ただ、次世代の育成の先には実力、成果に対して適正
な報酬の見込みが重要であり、特に有力クリエイターにきちんと報酬を差し上げることは
日本の競争力には不可欠でございます。コンテンツから生じる収入が、実際の価値を創造
しているクリエイターよりも所属している事務所、会社、元請など、過度に分配するよう
な日本的な慣習の構造改革がなければ、その可能性があってもコンテンツ業界の大谷翔平
は生まれません。例えば基礎資料13ページに示してあった音楽配信の世界の動向
に比べて、日本の音楽ソフト、CDの比率が高く維持されている、出遅れている現状は、ミ
ュージシャンの視点より、かつての時代のビジネスモデルに報われている抵抗勢力の影響
ではないでしょうか。

3、場づくりです。日本全体への関心が世界から再評価されている昨今、映画コンテン

ツのプロダクションのアジアHUBを国家戦略として構築すべきではないでしょうか。海外の大型作品の日本国内ロケ・制作に大型の予算が必要であり、国家戦略をコミットする規模の予算づけが必要であると思います。また、世界におけるほかの撮影ロケと比べて過度な規制や慣習によって日本が不利な立場に立っている、そのような話もよく聞きます。

最後ですが、映画プロダクションのHUBには当然ながらデジタル技術の普及も重要です。例えば聞いた話ですと、ソニーは撮影や撮影後の処理、ポストプロだけではなく、撮影前、プリプロのDX化で、監督をはじめとしたクリエイターが、自分の頭にあるコンセプトを効率的に、安価に可視化して、撮影チームや制作会社等と共有し、作品のマネタイズをする、このような会社を明確に立ち上げておりまして、これを日本に導入する計画もあるようなので、このような民間の動きは政府でぜひ推進してください。よろしくお願いします。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

続きまして、諏訪委員、お願いいたします。

○諏訪委員

本当に偉大なるお二人の監督の前でお話しするのはちょっとお恥ずかしいのですけれども、私の本が以前ドラマ化をされました。そのとき、多くのスタッフが関わって一つの作品を作り上げていました。その現場を見ると、我々のものづくりに似ているなという感想をすごく受けました。ですので、次世代の方々に夢を持って働いていただける環境を整えていかなければならないと思います。それを前提として、知的財産の侵害抑止の強化に関し発言いたします。

論点の「優越的地位の濫用防止等」において、独占禁止法に抵触するおそれがあることを示す指針の作成を図るべきではないかと記載されています。本件は、文脈からコンテンツ産業が対象なのかもしれませんが、コンテンツ産業に限らず、ものづくりも含む全ての知的財産の侵害抑止に関する指針を作成していただきたいと思います。知的財産は付加価値向上の源泉であり、岸田政権が推進している中小企業の継続的な賃上げに向けた賃上げ原資の確保に極めて重要です。

しかし、知財侵害により泣き寝入りする中小企業や実演家、クリエイターは多いと思います。中小企業庁の資料などでは、相見積りで提出した図面が横流しされた、秘密保持契約の締結で片務的条項の修正を拒否された、知財侵害をされても訴訟を起こすだけの費用、時間、人的な余裕がない、知財侵害訴訟で勝訴しても、損害賠償額よりも訴訟費用のほうが高く割に合わないなど、悲痛な声が見受けられます。岸田政権は取引適正化の一環で、これまで価格転嫁を力強く推進してきており、とても感謝をしております。取引価格の適正化の中には知財も含まれていると思います。ぜひ、中小企業の挑戦を後押しするため、知財侵害がこの世からなくなる世界をつくっていただきたいと願っております。岸田政権には価格転嫁同様、知財侵害の抑止に向け力強く取り組んでいただきたく、以下の2点を

提案いたします。

1点目です。画期的な労務費転嫁指針を参考に、知財侵害の抑止に関する指針を作成・公表していただきたいです。

2点目です。知財侵害における裁判所に訴えるかどうかですが、先ほど申し上げましたが、中小企業からは訴訟費用がない、損害賠償額より訴訟費用のほうが高く割に合わないなどの声があり、多く泣き寝入りしていると思います。そもそも知財を侵害すると大損するという制度を導入していたほうが、訴訟する余裕がない中小企業、実演家、クリエイターにとってはよいので、岸田政権においてその制度の導入をよろしくお願いいたします。

以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

続きまして、十倉委員、お願いいたします。

○十倉委員

ありがとうございます。

我が国のコンテンツは、創造性が豊かで潜在力が高く、産業としての規模感や特徴を見ても、基礎資料にあるとおり、鉄鋼や半導体の輸出額に比肩します。また、その力強い波及力から、インバウンドの拡大やブランド力の向上、ひいては日本のソフトパワー強化にもつながります。

しかし、海外展開については、国際的な競争環境が厳しさを増しています。そうした中でも、競争力の源泉は「0から1」をつくり出すクリエイター、すなわち人材であります。したがって、潜在力あるコンテンツ産業を今後我が国の基幹産業の一つとして位置づけるには、持続的な成長を通じてマーケット全体を拡大させるとともに、クリエイターの創作活動が適正に評価され、適正な対価が得られる環境整備、これが必須であります。そのために注力すべき具体策として4点申し上げさせていただきます。

1点目は、司令塔機能の整備であります。是枝監督の御指摘のとおりであります。戦略的かつ一元的にコンテンツ政策を推進するには、権限や予算を一元的に管理できる体制が必要であります。

2点目は、人材育成への支援拡充です。ハンズオン支援に加え、特にトップレベルの大学におけるコンテンツ専門学部・学科の設置や留学支援の拡充など、若者が夢を持ち挑戦できる機会を充実させていくことが肝要かと思います。また、「1を∞無限大」に成長させるためには、事業開発、海外との交渉、マーケティングを担うプロデューサーの育成なども重要です。

3点目は、公正な取引環境の整備です。若い人材がコンテンツ産業で挑戦したいという希望をかなえていくためには、適正な契約関係の構築や法令遵守をはじめ適切な労働・就労環境の整備が不可欠であります。そうした取組は競争力の強化にとっても欠かせないものであります。

4点目は、積極的な海外展開です。厳しい国際競争に打ち勝つには、海外出展に向けた支援の充実、海賊版対策の一層の拡充が必要です。また、例えば北の丸公園等の活用をはじめ、様々な人々が国内外から集うような発信拠点の整備を検討すべきかと考えます。

最後に、小林委員の言われたとおり、大阪・関西万博は我が国のコンテンツを国内外に発信する絶好の機会であります。官民一体となった一層の御支援をよろしくお願いいたします。

私からは以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

では、富山委員、お願いいたします。

○富山委員

十五、六年前にぴあという会社に出資をして、最近まで取締役をやっていました。この会社、ぴあフィルムフェスティバルという50年の歴史を持つ新人発掘をやっている会社なので、割とそれなりにこの業界の歴史を実感として知っているのですが、今日お二人の話を伺って、なかなか変わっていないのだなということを改めて思いました。

一応紙を書いてきたのですが、飛ばして資料8の5つ目のポツ、業界の構造がまだ前近代的なのです。要するに産業になっていないと言ってもいいです。なぜそうなるかということなのですが、結局お二方が言われたように、一番価値を生んでいるのは個人なので、基本的な交渉が個人対事務所とか個人対大企業という、個人と組織の交渉になるのです。ということは、必ず交渉力、情報力の非対称が構造的にあります。したがって、アンフェアで搾取的な契約慣行、労働慣行が形成されやすい。実際、形成されてきたわけです。うまく搾取できてしまっているわけだから、業界にはそれを固定化する力が働きのやすいのです。だから、既得権者はどうしてもそれを守るといって、構造的にそうなる産業なのです。

英国、米国は産業化しているのですが、実はパラドックスがあって、米国の産業化プロセスは、労働組合と訴訟の歴史です。有名なレーガン大統領の政治的キャリアのスタートは全米映画俳優組合の委員長ですから、そういうことがあるわけです。最近もアメリカはAIでストライキをやっていましたね。多分日本で急に始まるとは思えないのです。

その一方で、これも何人かがおっしゃったように、デジタルシフトがすごい勢いで起きている中で、多分彼我の差、米国と日本の差、それから韓国と日本の差、はっきり言えます。私は、これはいわゆる典型的な経路依存性の問題なので、放っておいたらなかなか変わらないと思います。ページを開けていただいて、この領域に関しては、私はここに政策介入の合理性・必要性があると思っています。逆に言ってしまうと、今の既得権の人たちもややゆでガエルの緩慢な自殺に向かっているのです。要するに産業として体をなしていないわけだから、放っておいたら全部ネットフリックスとかにいいところを持っていかれます。あるいは、日本の才能のあるクリエイターはどんどんあっちが

持っていつてしまいます。そういうことが起きていくので、そう考えるとこれは構造的な問題を解消しなければいけない。

繰り返しになりますが、交渉力、情報力の非対称性の問題なので、政策的には競争政策、制度的には競争法制とその運用の問題になるのです。それによって経路依存性の罠から産業全体が脱却するよう、背中を蹴っ飛ばす必要があるのだと私は強く思っております。そういう意味でも、公正取引委員会にはぜひとも頑張ってくださいたい。

もう一点、今、是枝さんにヒントをいただいて、ある種のモデル、プラクティス、ガイドラインをきちんとつくって、それを守らせるということをやったほうがいいような気がしていて、もし是枝さんが言ったCNCみたいなものを作るのであれば、CNCの金が欲しいのであればこの契約でやれ、こういう労働慣行にしろということを押ッシュすることによって、ある種の慣行が出来上がっていくと思うのです。プラクティスの展開は簡単ではないので、ここはぜひとも強い力を働かせてほしいと思っているのと、何人かがおっしゃいましたが、基幹産業の問題です。要するに、コンテンツ産業はマージナルな産業ではないのです。これからはパスタタイムインダストリーで食っていくのだから、観光業と全部セットになって、非常に巨大産業の問題なので、そういう産業に係る政策問題と意識して取り組んでいってほしいなと思っております。

以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

続きまして、平野委員、お願いいたします。

○平野委員

資料10を御覧ください。

私からは3点言及したいと思います。

1点目は、マクロ政策としてのコンテンツ戦略の重要性です。コンテンツ産業の重要性については、文化外交、広報外交と不可分ではないかと考えます。フランスの文化外交、そして韓国のクールコリア政策、アメリカと映画産業の関係などがそれらの概念を反映していることは広く知られており、戦略的な政策群として設計、実現していただきたいです。特に成長する東南アジア地域における経済的繁栄を取り込み、地域の安全保障実現に対する貢献も期待されると思います。また、報道機関による英語など多言語による発信機能強化も重要だと考えます。

2点目は、クリエイターとの距離感と官民の役割分けも大事だと考えています。是枝監督の資料の10ページ目にも、アームズ・レングス・ルールが重要、お金は出すが口は出ずなど書かれています。優れたコンテンツは政府主導の動きや権力の中枢から距離を置いた場所で生まれる気がしており、クリエイターと政策の距離感には細心の注意を払うべきではないでしょうか。

また、3点目、生成AIの普及を前提とした産業構造変化への備えです。御存じのように

OpenAIはテキストから動画を生成するSoraを発表されました。ChatGPTの普及によりプログラマーの位置づけが変化したように、画像や動画へとマルチモーダル化するにつれ、コンテンツ制作プロセスや人間の役割が再定義されると考えます。恐らく企画時などのプロセスの初期に活用されるようになると思いますが、最新の技術をいかにコンテンツ制作プロセスに組み込むかのプラクティスづくり、産業構造へのインパクトの想定、変化を前提としたクリエイターへの技術訓練の準備、リスクリングなどが重要になると考えます。

以上を極言すると、現場で創造する人々、体を動かす人々、つまりクリエイターが適切に報われる需要と創造と対価が適切にマッチングすることが重要で、そこにデジタルの本質があると考えます。

また、一方、川邊さんからもライドシェアについて発言がありましたけれども、秋から始まりこの速さで実現されたことは本当に素晴らしいことだと思っています。ただ、ライドシェアの鍵というと、ダイナミックプライシングだと思っておりますが、ここはできないと伺っております。需要と供給をマッチングさせてこそ新しい資本主義が狙う多様で柔軟な働き方、そして雇用の流動化、これを実現しながら移動困難という課題を解決できると考えております。

どうぞよろしくお願いいたします。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

続きまして、松尾委員、よろしくお願いいたします。

○松尾委員

ありがとうございます。

次世代を担うクリエイターのための環境を整えていくこと、また、コンテンツがグローバルに流通し、きちんと関係者が夢を持って稼げるように、業界の慣習や事業の構造も含めて変えていかなければならないという趣旨に賛同いたします。是枝監督、山崎監督の御提案にも賛同いたします。

コンテンツ産業は我が国を支える基幹産業の一つであり大変重要なのですが、業界内部の課題など難しい点も多く、これまで議題として取り上げられることが少なかったと思います。このテーマを取り上げていただいた関係者の御尽力に感謝いたします。

コンテンツの制作や流通に関して、技術が果たす役割は非常に大きいと思います。近年、NetflixやAmazon Primeなどのサービスが伸び、巨額の制作費を持っています。こうした海外の事業者は、コンテンツ制作あるいはコンテンツの配信に新しい技術を用い、データ分析を行った上で高度なマーケティングを展開しています。テレビ局などの日本の事業者も、データや技術を活用する組織に変革していく必要があると思います。

また、Tik Tokでは、Capcutというソフトで誰もが簡単にセンスのよいこま割りの動画を作成できたり、OpenAIのSoraが動画の自動生成を実現、また、音楽生成AIによって歌詞つきの曲を作成できる、こういう時代になっています。こうした技術の進展により、ますま

す多くの人がコンテンツを気軽につくれるという状況になってきていると思います。

昨今の生成AIの急速な進展を踏まえると、従来とは全く異なるプラットフォーム、二次創作、三次創作、また、AIの利用を前提とした、あるいはAI用にデータを学習されることも前提とした、そういったプラットフォームがグローバルに立ち上がる可能性にも留意する必要があります。そこでは、より多くの人々が気軽にコンテンツの制作に関われるようになり、より多くの人を引きつけるようになるはずです。こうしたプラットフォームを日本が主導して作り出すことができれば、また次の時代においても日本のコンテンツの力を高めていけるのではないかと思います。未来を創造して、ぜひ先手先手でイノベーションを生み出していく環境を整えていただければと思います。

以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

それでは、村上委員、お願いいたします。

○村上委員

私は先週、ニューヨークに行っておりまして、総理の訪米のニュースをアメリカで見おりました。アメリカの中では、ゴジラもカムバックして、日本もカムバックしたというような反応が見られております。アメリカの議会でのスピーチ、大変すばらしかったと思います。

ウォールストリートの投資家の方々とお話ししたのですけれども、日本に関する興味関心度が大変高まっているというのは実感してまいりました。ただ、日本の株式市場は数年一度日本ブームが起きるのです。大抵あまり長くもたないです。尻つぼみになってしまうのですが、今回はこれを短期的なブームということではなくて、長期的に構造的に日本が変わっていく、パラダイムシフトが起こっていると。その結果、持続的な経済成長が具現化するという道筋を見せなければいけないと考えております。

映画もたまにヒット作が出る。YOASOBIも、前回のヒット作が日本は坂本九さんということで、何十年間のブランクがあったと聞いておりますが、たまに出てくるヒット作ではなくて、前の委員のお話もありますけれども、経済的にしっかり持続的に成長を可能にする産業として、日本がそれを政策的に構築するということを後押しする、これが次の世代のクリエイターに投資をするといった道筋にもつながるのではないかと考えております。

コンテンツ産業に関しましては2つ提案をいたします。

1つ目は、ソフトウェアのエンジニア、特にネットワークのエンジニア、その人たちとクリエイターとの連携を促進するということ、大変重要だと思っております。残念ながら日本出身のネットワークエンジニアはあまり多くないというのが現状なのですけれども、長期的にはそういったエンジニアの方々を育成するということ、短期的にはもしかすると海外のエンジニアの採用も可能にするような、そのような税制の優遇などを検討するということも考えるのは面白いのではないかと考えております。

2つ目は、コンテンツ企業を海外から日本に誘致するという案です。もちろん日本のクリエイターが海外に行くというのもありなのですが、例えば映画の制作会社もそうですし、著しく成長している参加型のゲーム、インタラクティブゲーミング、あとWeb3のゲーム、こういった会社を日本に積極的に誘致するということも実は一つの策ではないかと考えております。

以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

それでは、米良委員、お願いいたします。

○米良委員

今、村上さんがお話しされたように、総理の訪米スピーチ、本当にすばらしかったなと思います。お疲れさまでした。晩さん会にもアーティストのY0AS0BIさんが参加されたということをニュースで知りまして、やはりコンテンツというのは各国をつなぐかけ橋になるものなのだなと実感しております。

基礎資料にもあるとおり、コンテンツ産業の市場規模は半導体を超える規模であり、日本は世界第3位となっております。世界に求められている日本のコンテンツですが、優越的地位の濫用といった古い取引慣行などにより、経済が勝手に回る仕組みになっていないということ聞いております。

私がやっているREADYFORの中にも、映画、アニメ、漫画に関するクラウドファンディングだけで延べ2,000件以上あります。是枝監督が先ほどお話しされたミニシアターもたくさん支援をさせていただきました。

それぞれ資金の問題はあるのですが、例えば20代のアニメクリエイターの平均年収は110万円、月収9万円と聞きました。1人のクリエイターがコンテンツ制作を十分にできる状況になるまでは相当な時間がかかることが分かります。また、アニメーション制作者実態調査報告書2015によれば、アニメーターの制作者の28.5%が制作の際に契約書を取り交わしていないと回答し、その62%が契約書の内容に不利があるということが理由だと挙げられています。論点案にあるとおり、才能のあるクリエイターたちがより世界に羽ばたける状況をつくるためにも、個人を守ることを力点に置いて、取引慣行等について実態調査を行い、適正化に向けた指針をつくっていく必要があるのではないかなと思っております。

また、コンテンツ産業についての資金集めの多様化も重要ではないかなと思っております。先ほどの是枝監督、山崎監督のお話もお伺いして、本当にすばらしい監督が日本にはたくさんいらっしゃると思いますが、そういった方々に個人が寄附したい、出資したいという思いは本当に多くあるのではないかなと思っております。こういった思いをかなえていくために、例えば篤志家からの寄附を広げていくために、公益信託の取組を広げていくことや、寄附控除の適用の範囲を広げていくなど、よりクリエイターの皆さんが資金を集めや

すい、そういった環境整備を目指していただければと思います。

以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

それでは、柳川委員、お願いいたします。

○柳川委員

コンテンツ産業に関しては、もう20年以上前から個別産業の研究として携わってまいりましたので、こういう会議でこの課題が取り上げられるのは非常に有意義なことだと思っております。

資料11を御覧いただければと思いますけれども、皆さんおっしゃっていただいたように、日本のコンテンツ産業、映画だけではなくてゲーム、漫画、アニメ、こういうものは非常に大きな成長産業、日本の基幹産業ですので、これをどうやって伸ばしていくかはしっかり考えなければいけない。

ただ、ここの産業構造に課題があることも事実で、古いという話もありましたけれども、一方で、世界の産業構造は非常に大きく変わってきていて、松尾先生がおっしゃったように、ある種、個人がどんどん自分のアイデアを具体化していけること、こういう時代になっているので、イノベーションの民主化と言われている話ですけれども、こういう時代に即応するような産業構造を作っていかなければいけないというのが大きな課題だと思います。

紙に書きましたけれども、是枝監督もおっしゃったように、ここはもうグローバルな話なので、世界に通用する、世界と遜色のないような産業構造だとか、取引構造だとか、市場構造を作っていないと、世界に立ち後れてしまう。デジタル分野というのは国境を越えますので、そういう意味で世界とイコールフィッティングのルールをできるだけ作っていくということは重要だと思います。その点では、川邊委員がかなり強調されたように、本格的なライドシェアに関する法制度の検討はしっかり進めていくべきだと思っております。

コンテンツに関しては、山崎監督がおっしゃったように基本的には川上のほうのクリエイターにしっかりお金が集まると。ここがもうけられるようにならないと、ここが成長のエンジンですから、そこにお金が集まるようにはどうするかということをしっかり考えなければいけない。

そうなってくると、これも何人かの委員の方がお話しになったことですが、やはりこれは競争政策なのです。この課題の一番のポイントは競争政策で、優越的地位の濫用を防止して、取引慣行を適正化していくことが重要と書いています。ただ、これは言うは易くの話でして、なかなか非常に難しい。相当本腰を入れてやらないと、富山委員がおっしゃったようになかなか変わらない。そういう意味では、いろいろな支援策が出てくるのですけれども、単にお金を出すという支援策ではなくて、本当に効果的なところにお金を

出す、本当に産業構造が変わるようなところにお金を出すというようなことにしないと、実態としては、せっかくお金を出しても産業が大きく盛り上がらないということになると思いますので、そこをしっかりと考えていく必要があるかと思います。

以上でございます。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

それでは、芳野委員、お願いいたします。

○芳野委員

ありがとうございます。

資料12を御覧いただきたいと思います。大きく2点申し述べたいと思います。

まず、次世代を担うクリエイターの育成についてです。コンテンツ産業の持続性を確保するためには、若手クリエイターや高校生、専門学生、大学生などを海外に派遣する機会を作っていくことは重要ですが、彼らが必ず日本に戻って、日本の制作現場にノウハウを還元していく仕組みを構築することも重要であると考えます。また、海外の制作現場のノウハウを持ったクリエイター、プロデューサー、制作会社などを日本に招致して、制作の在り方について助言をもらうことや、意図的に共同制作の機会をつくっていくことも戦略の一つとなり得ると考えます。

次に、取引適正化に向けた取組について触れたいと思います。連合が行った文化、芸能、芸術分野で活躍をしているフリーランス当事者や関係者との意見交換では、「契約概念自体が曖昧」、「業務が完了するまで報酬の明示がない」、「長時間に及ぶ業務や休日の取決めが不透明」、「本来得られるべき二次使用料が支払われない、交渉の機会もない」など、契約に関する課題が寄せられています。また、放送番組の制作現場では、サブスク配信を見越して、短期間に多くの作品を作成していく風潮が加速しており、制作側だけでなく出演者も長時間労働が当たり前で、ハラスメントも含めて、特に立場の弱いフリーランスにしわ寄せが行きやすいとの声もあります。

今後もコンテンツ産業を維持・発展させていくには、制作に携わり、様々なサービスを提供しているフリーランスの方々が公正かつ適正に評価され、安心して働き、能力を発揮することができるルールの早急な整備が必要です。政府には、契約や労働環境などの課題解決に向け、実態を踏まえた指針やガイドラインを策定するなど、施策の強化を求めたいと考えます。

以上でございます。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

それでは、お二人の監督に、今のお話を聞かれて何かコメントがあれば、お願いしたいのですが、まずは山崎監督、いかがでございましょうか。

○山崎氏

皆さんもすごく真剣に考えてくださっているということはよく伝わってきましたけれども、実際にそれを行動に移さないと、かなりせっぱ詰まった状況にはなっているので、あまり考え過ぎずにいろいろやってみて、これがいいねというやり方を強化していくというようなやり方をしていただけたらなと思います。

あと、いろいろな支援をするにしても、目利きの人が絶対要と思うのです。とんちんかなことをして無駄にお金が使われてしまうというのは一番もったいないと思いますし恐ろしいことなので、それを誰にするかということがすごく難しいとは思いますが、業界の構造がよく分かっていて、センスのいい人にお金のある程度の権限を渡すというか、そういうことがすごく必要なのではないかなと思いました。

でも、皆さんがすごく考えてくださっていることはありがたいなと思いますし、海外から、本当に日本はそこがすばらしいのだということをすごく言われて、これから日本がどんどん発展していくには、コンテンツの部分は非常に大きなパートだと思いますので、ぜひこれからはいろいろ支援していただけたらなと思います。

よろしくお願いします。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

続きまして、是枝監督、いかがでしょうか。

○是枝氏

今お伺いした委員の意見はどれも共感するものばかりでした。本当にこれが実現したら映画業界は変わるなと思っております。ありがとうございます。

あまり監督がクリエイターの権利とか利益のことを口にするのはというのがありまして、最後にどうしても後回しになるのですけれども、企画開発自体にもお金が出ませんし、もうかったときの配分も基本的にはありません。よほど戦わないと勝ち取れません。これは、やはり映画はお金を出した人たちのものだという発想がすごく根強いのです。考えたクリエイターのものではないという価値観をどう変えていくかは、僕たちにとってもとても大事な転換点だと思っています。そのことを改めて感じました。

あと、この業界からも大谷翔平を出すことはとても大事だと思います。それと同時に、今、最後に芳野委員がおっしゃっていただいたように、どうそこで働くスタッフを下支えしていくか、少なくとも一般企業並みの労働条件と賃金をどう確保して、親御さんが安心して子供たちを映画業界に託せるか、そこをきちんと作っていくことが、成功例を出すのと同じぐらいとても大切で、そこにきちんと視野を持った改革にしていいただければなと思っております。

以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

お二人には、大変お忙しい中、こういう場においでいただいたこと、本当に改めて感謝

申し上げたいと思います。今日、全員が問題意識は共有できたと思いますし、どうすれば実現できるか、そして制度や政策を確立すればよいか、しっかりと今後議論していきたいと、このように思っております。

それでは、参考人のお二人はここで御退席いただきます。ありがとうございました。

(是枝氏、山崎氏退室)

○新藤新しい資本主義担当大臣

それでは、閣僚などの皆さんから御発言いただきます。

まず、文部科学大臣、お願いいたします。

○盛山文部科学大臣

資料13がございますので、またゆっくり御覧いただければと思いますが、ポイントだけ申し上げます。

我が国のコンテンツが世界で高い評価を受けておりますのは、独自の文化的な土壌の中で、多様なクリエイターなどが独創的なアイデアに基づいて自由に創造し、それが独特の世界観と高い質を持っているという強いインパクトを与えているからだと考えております。

文化庁は、約60年にわたりまして、目利きとして映画だけではなく、舞台、音楽、メディアアート、伝統芸能などにわたる若い才能を見いだし、創造や留学の機会を提供してまいりました。

特に昨秋の補正予算で創設されましたクリエイター等支援基金は、その中でも社会的、経済的価値への展開を見通すことができる卓越したクリエイターなどを、世界が注目する舞台にまで複数年度にわたって戦略的に支援するものであり、経済産業省や外務省と連携して取り組んでおります。

そして、今日もいろいろ議論が出ました。クリエイターなどが尊厳を持って自由に創造を行っていくためには、適正な契約、利益還元などの構造や、風通しよく、透明性の高い文化芸術団体への体質改善も重要であります。政府一体で施策を進めてまいりたいと思っております。

文化芸術、そしてソフトパワーというお話もありましたけれども、どのようにして日本のこのような力を世界にアピールしていくのか、そういうことをこれからも取り組んでいきたいと考えております。

以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

それでは、公正取引委員会委員長、お願いいたします。

○古谷公正取引委員会委員長

資料14でございますが、公正取引委員会は、クリエイター個人の創造性が最大限発揮さ

れる取引環境を整備するため、クリエイター支援のための取引適正化に向けた実態調査に着手をいたします。

具体的には、今月から音楽・放送番組等の分野における実演家と芸能事務所・プロダクションとの取引等の実態の把握をはじめとしまして、事業者団体、レコード会社、放送事業者との関係等についても調査をし、年内を目途に調査結果を取りまとめます。

その上で、優越的地位の濫用防止等に関する独占禁止法上及び競争政策上の具体的な考え方を明確にする「クリエイター支援のための取引適正化指針」を策定し、指針に反する行為は独占禁止法に違反するおそれがあることを示したいと考えております。

また、スマートフォンのアプリ等でサービスを展開するクリエイターへの収益還元という観点からは、スマートフォンアプリ等の競争環境の整備も重要であると考えております。

そうした点も踏まえまして、公正取引委員会では内閣官房とも連携をしながら、イノベーションの促進や消費者の選択肢を広げていくため、スマートフォンのアプリストア等の市場で競争を促進するための新たな法律案の提出に向けた作業を現在進めているところでございます。

私からは以上でございます。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

それでは、総理からの締めくくりをお願いいたしますが、その前にプレスを入れてください。

(報道関係者入室)

○新藤新しい資本主義担当大臣

それでは、岸田総理より締めくくりの発言をお願いいたします。

○岸田内閣総理大臣

本日は、制作現場に精通する参考人として、2018年にカンヌ国際映画祭で最高賞を受賞した是枝監督と、先日、『ゴジラ-1.0』でアカデミー賞の視覚効果賞を受賞した山崎監督に、作成現場のリアルな状況や、海外進出の場合の論点などについて意見を述べていただいた上で、コンテンツ産業について議論を行いました。

アニメ・映画・音楽・ゲーム・漫画・放送番組といったコンテンツは、我が国の誇るべき財産です。そして、技術進歩によりコンテンツの競争力の源泉は、クリエイター個人に移りつつあります。

他方で、制作現場の労働環境や賃金の支払いといった側面で、クリエイターが安心して持続的に働くことができる環境が未整備です。我が国のクリエイター個人の創造性が最大限発揮される環境を整備する必要があります。

公正取引委員会の協力の下、契約を適正化するため、実態調査を行い、結果を踏まえて、

優越的地位の濫用を防止し、それに反する行為は独占禁止法に抵触するおそれがあることを示す指針の作成を図ります。官民の取組により、制作サイドに収益を還元するビジネスモデルを構築いたします。

加えて、海外展開を促進するため、国際見本市や国際映画祭における出展機能や、海外への進出に際しての制作会社に対するビジネス展開の支援の抜本強化、そして、若い人に対する留学支援や国内での学びの場の整備などを実施いたします。

官は環境整備を図りますが、民のコンテンツ制作には口を出さないという、官民の健全なパートナーシップを築くことを目指して、この春の実行計画の改訂に向けて、政府を挙げて、官民連携によるコンテンツ産業活性化戦略を策定していきます。

引き続き、委員各位及び関係大臣の御協力をお願いいたします。

以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

それでは、プレスの皆さんは退室をお願いいたします。

(報道関係者退室)

○新藤新しい資本主義担当大臣

委員の皆さん、ありがとうございました。

以上をもちまして本日の会議を終了いたします。ありがとうございました。