

## 第26回新しい資本主義実現会議議事要旨

---

### (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
	洪澤 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

「新しい資本主義実現会議」を開催する。

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。

資料は事前に説明しているため、説明は省略する。

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二人に出席をお願いした。

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いただく。

#### ○是枝氏

資料 3 を御覧いただきたい。

11 ページに及ぶ思いの丈を書いたペーパーがあり、事前に配らせていただいた。

実は昨日まで香港に行っていて、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、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ことをやってきたが、主催をしている監督協会の方たちと、香港映画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いた。ちょうど1990年に香港映画は一旦ピークを迎えて、そこからちょっと下火になるのだが、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る。学生の作品に1億円、プロの作品だと1.6億円、これを年間3本ずつで合計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。それが30年続いてきて、今、中国との関係が微妙なので、香港映画界は踏ん張りどころなのだが、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る。

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ので、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、その次の世代にどういうふうに、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なと考えているため、今日ここにやってきた。

2ページ目だが、ちょうど一昨年から、このままだとまずいのではないかというふうと同じ危機感を抱えている監督たちが集まり、1つのグループを作った。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た。細かくは後で読んでいただきたいが、action4cinemaなので、その中で課題を4つ挙げている。

その最初に掲げたのが労働環境である。私はフランスで1本、韓国で1本映画を撮ったが、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なると、膨大な残業代が出る。追加のギャラが出る仕組みになっている。そのため絶対に残業はしない。土日も全く働かない。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いて、軍隊的な鉄拳制裁も現場であったそうだが、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る。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てはいるが、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て、まだかなりブラックである。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のため、なかなか若いスタッフが定着しない。女性が子供を育てながら職場にとどまるといことが難しいという状況になっている。

2つ目が流通。今、ミニシアターがどんどん潰れていて、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が、地方に行くと今どんどん潰れている。減っている。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。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幾つも知っているが、このまま放置しておく、この先10年でほぼなくなるのではないかという危機的な状況になっている。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である。

3つ目が教育である。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つあるが、作り手に関して言うと、外国の映画系の大学で特別の授業をすることがあるが、基本的にそこに来ている留学生は中国と韓国がほぼ100%である。日本から行っている人は1人、2人いればいいほうで、日本の映画産業の非常に特殊なところではあるが、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いない。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。

9ページ目である。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る。文化庁にも、経済産業省にもいらっしゃるし、もちろん映画業界の中にもいらっしゃるが、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である。10ページ目に図を描いたが、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で、CNCというのはフランスの公的な映画の支援機関だが、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だきたい。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ある。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いる。

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が、このような仕組みを検討していただきたい。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少な存在である。日本の映画づくり、映画の歴史、とても尊敬されている。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く。ここに書いたが、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る。もちろん日本はちょっと特殊で、アニメがとても強いため、そのことを大きく打ち出していくというのも一つの手ではあると思うが、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と考えている。

○新藤新しい資本主義担当大臣

続いて、先日、『ゴジラ-1.0』でアカデミー賞視覚効果賞を受賞された山崎監督からお話しいただく。

○山崎氏

是枝氏は日本の映画の未来のことを考えてくれていて、今日せっかくこの場所を用意していただけたということで、私も考えてきた。思いつきの部分もあると思うが、にわかには考えたことなので御容赦いただきたい。

私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るため、エンタメ側からのお話をさせていただく。これは受け売りなのだが、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う。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、なるほどなと思った。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とい  
うふうにおそらく変わったのではないかなと思う。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る。

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。若い人たちはみんな、韓国にとても  
興味もあるし、目も向いている。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、かっこよくて、かわいいのだということを紹介したこと  
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。

いつも思うのだが、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、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なのだが、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  
と考えている。

幾つか思いついたことがあるので述べさせていただく。1つはKOFICという韓国の助成  
金、映画界の興行収入の3%を集めてしまっていて、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る。それは本当にすばらしいことだなと思っているが、是枝氏は、1  
年間ぐらいずっとそれをやっていたが、なかなか映画会社の人たちがうんと言ってくれな  
い。法制化すればやるというふうに言ってくれているみたいなので、ぜひ法制化してい  
だいて、無理やりに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。  
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  
いかと思っている。これは何とか実現してほしい。

また、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。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ため、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  
たといって、そこから収入が発生するのだが、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だが、なかなか皆さんの財布のひ  
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。

昔、伊丹十三監督の現場にいたのだが、伊丹監督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。それはスタッフもやる気が出るし、もっといい映画をつくらうとなる。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伊丹十三監督の現場で見ていたので、そういうのをやりたいなと思うのだが、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思っている。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。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る。映画がリクープラインを越えたりとか、また、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取った作品が出たら、できればスタッフに2倍のギャラを払いたい。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と思っている。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おらず、そのうちのスタッフのギャラは5億円ぐらいである。そのため、倍にしたとしても5億円払えばいいだけのため、それほど大変な金額ではない。

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が、これはどこに行ったのだという感じがしてしまって、私は全然知らない。何に使ったのかよく分からない。ここで217億円使っているのだが、例えば1本につき5億円ぐらいを渡したとしても、20本以上の作品に対してそういう政策ができるわけで、外務省の話だから全然違う話なのだが、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くる。

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。というのは、映画は最初はやる気があってみんなやるのだが、どんどん生活がづらくなってきて、辞めていってしまう、夢がないという状態になっているため、できればそこを少してこ入れしていただけると、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る。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ため、何とかここで是枝監督のようなやり方、私のよう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。

○新藤新しい資本主義担当大臣

それでは、委員の方々から御発言いただく。

## ○翁委員

資料4を御覧いただきたい。

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。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である。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。

コンテンツ産業の発展、競争力のカギは、今日もお話があったが、次世代を担うクリエイターの方々であり、その創造性に依存するところである。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である。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である。

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。

アニメーターの場合を弊社の調査で示しているが、次の2ページを御覧いただくと、若年層、20代の賃金が他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いる。右側は技能・職能の取得機会だが、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いて、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いる。

3ページだが、アニメ制作会社の配分を見ると、国内売上げでは16%ぐらい、そして海外売上げで見ると6%にすぎないというような状況となっていて、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。

1ページ目に戻るが、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である。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である。

## ○川邊委員

総理、訪米はすごくよかったと思っている。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きたい。

資料5だが、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である。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が、そこでの経験で申し上げると、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、コンテンツに関しては、おまけ的位置づけとされてきた側面がある。制作に関しては、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。

また、出版社の大半は上場しておらず、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。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ある。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いる。

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」については、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ある。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。

最後になるが、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したい。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先週から開始となった。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である。

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いるため、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きたい。

○小林委員

大きく3点申し上げる。

第1は、実態把握に基づく環境整備、これに尽きると思うが、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。また、コンテンツを事業化する方法は日々進化している。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る。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る。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る。

2番目に、有力コンテンツの国内誘致と地域活性化である。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いる。日本政府による取組を強く期待する。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、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である。

3つ目は、地域の多様なコンテンツについてである。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、有形無形のコンテンツがある。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る。

以上だが、最後に大阪・関西万博について申し上げる。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る。成功を強く願うものだが、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る。

○澤田委員

3点申し上げる。

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ある。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るが、さらに展開する可能性を秘めている。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る。そのため、デザイン強化や知財、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る。

2点目は、政策手法及び環境整備についてである。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。既に触れられているが、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いる。政府におかれては、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、正常化に向けてぜひリーダーシップを発揮いただきたい。

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ある。コンテンツごとに置かれた状況は様々かと思うため、コンテンツごとに目配りの利いた施策を御検討いただきたい。

3点目は、文化庁との連携についてである。先ほど小林委員も言われたように、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る。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るが、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

置するのはどうか。

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。

#### ○渋澤委員

まず、総論である。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に焦点を当てるべきである。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ある。論点案には支援という表現が目立つが、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か。

2、報酬制度・業界の慣習である。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ある。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ある。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ない。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か。

3、場づくりである。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。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く。

最後だが、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ある。例えば聞いた話だと、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いて、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いただきたい。

#### ○諏訪委員

私の本が以前ドラマ化をされたとき、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た。そのため、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。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する。

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る。本件は、文脈からコンテンツ産業が対象なのかもしれないが、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。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ある。

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。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る。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、とても感謝をしている。取引価格の適正化の中には知財も含まれている。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いる。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点を提案する。

1点目である。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。

2点目である。知財侵害における裁判所に訴えるかどうかだが、先ほど申し上げたが、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。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。岸田政権においてその制度の導入をお願いする。

#### ○十倉委員

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する。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る。

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る。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、すなわち人材である。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、これが必須である。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く。

1点目は、司令塔機能の整備である。是枝監督の御指摘のとおりである。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る。

2点目は、人材育成への支援拡充である。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である。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ある。

3点目は、公正な取引環境の整備である。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る。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る。

4点目は、積極的な海外展開である。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ある。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である。

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る。官民一体となった一層の御支援をお願いする。

#### ○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た。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で、それなりにこの業界の歴史を実感として知っているが、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に改めて思った。

資料8の5つ目のポツ、業界の構造がまだ前近代的である。要するに産業になっていない。なぜそうなるかということだが、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のため、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。ということは、必ず交渉力、情報力の非対称が構造的にある。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ある。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やすい。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である。

英国、米国は産業化しているが、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ある。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だった。最近もアメリカはAIでストライキをやっていた。多分日本で急に始まるとは思えない。

その一方で、デジタルシフトがすごい勢いで起きている中で、彼我の差、米国と日本の差、それから韓国と日本の差、はっきり言ってますます広がっている。これはいわゆる典型的な経路依存性の問題のため、放っておいたらなかなか変わらない。2ページだが、この領域に関しては、ここに政策介入の合理性・必要性がある。逆に言うと、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。要するに産業として体をなしていないため、放っておいたら全部Netflixとかにいいところを持っていかれる。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ってしまう。そういうことが起きていくため、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。

繰り返しになるが、交渉力、情報力の非対称性の問題のため、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。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いる。そういった意味でも、公正取引委員会にはぜひとも頑張っていたきたい。

もう一点、今、是枝監督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と思っていた、もし是枝監督が言った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進することによって、ある種の慣行が出来上がっていくと思う。プラクティスの展開は簡単ではないため、ここはぜひとも強い力を働かせてほしい。また、これは基幹産業の問題である。要するに、コンテンツ産業はマージナルな産業ではない。これからはパスタ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のため、そういう産業に係る政策問題と意識して取り組んでほしい。

#### ○平野委員

私からは3点言及したい。

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ある。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る。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。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。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である。

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である。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すなど書かれている。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か。

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ある。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。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うが、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。

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。

また、一方、川邊委員からもライドシェアについて発言があったが、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である。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いるが、ここはできないと伺っている。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いる。

#### ○松尾委員

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する。是枝監督、山崎監督の御提案にも賛同する。

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だが、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。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する。

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。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る。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る。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。

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る。こうした技術の進展により、ますます多くの人々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。

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る。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。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。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きたい。

#### ○村上委員

私は先週、ニューヨークに行っていて、総理の訪米のニュースをアメリカで見ている。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いる。アメリカの議会でのスピーチ、大変すばらしかった。

ウォールストリートの投資家の方々とお話ししたのだが、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きた。ただ、日本の株式市場は数年に一度日本ブーム

が起きる。大抵あまり長くもたない。尻つぼみになってしまうが、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。

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、何十年間の空白があったと聞いているが、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るが、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の後押しする、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。

コンテンツ産業に関しては2つ提案をする。

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、大変重要だと思っている。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だが、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、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のも考えるのは面白いのではないかと考えている。

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ある。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だが、例えば映画の制作会社もそうだし、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のも実は一つの策ではないかと考えている。

○米良委員

総理の訪米スピーチ、本当にすばらしかった。晩さん会にもアーティストのYOASOBIが参加されたということをニュースで知り、やはりコンテンツは各国をつなぐかけ橋になるものなのだなと実感している。

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位となっている。世界に求められている日本のコンテンツだが、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を知っている。

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件以上ある。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いた。

それぞれ資金の問題はあるが、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9万円と聞いた。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る。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る。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と考えている。

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と考えている。先ほどの是枝監督、山崎監督のお話もお伺いして、本当に素晴らしい監督が日本にはたくさんいらっしゃると思うが、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と考えている。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きたい。

#### ○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きたので、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いる。

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、日本の基幹産業のため、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、古いという話もあったが、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、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、こういう時代になっているため、イノベーションの民主化と言われている話だが、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である。

ここはもうグローバルな話のため、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。デジタル分野は国境を越えるため、そういう意味で世界とイコールド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である。その点では、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である。

コンテンツに関しては、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ようにすること。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のため、そこにお金が集まるようにする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、やはりこれは競争政策なのである。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である。ただ、これは言うは易くの話で、なかなか非常に難しい。相当本腰を入れてやらないと、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が、単にお金を出すという支援策ではなくて、本当に効果的などころにお金を出す、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うため、そこをしっかりと考えていく必要がある。

#### ○芳野委員

大きく2点申し述べたい。

まず、次世代を担うクリエイターの育成についてである。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だが、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。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。

次に、取引適正化に向けた取組について触れたい。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る。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る。

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 of 早急な整備が必要である。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。

#### ○新藤新しい資本主義担当大臣

お二人の監督に、今の話を聞かれて何かコメントがあれば、お願いしたい。

#### ○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たが、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ため、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やり方をしたい。

いろいろな支援をするにしても、目利きの人が必要だと思う。とんちんかん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し恐ろしい。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。

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と思うし、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部分のため、ぜひこれからもいろいろ支援していただきたい。

○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だった。本当にこれが実現したら映画業界は変わると思っている。

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って、最後にどうしても後回しになるが、企画開発自体にもお金が出ないし、もうかったときの配分も基本的にはない。よほど戦わないと勝ち取れない。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。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、私たちにとってもとても大事な転換点だと思っている。そのことを改めて感じた。

この業界からも大谷翔平を出すことはとても大事である。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きたい。

○新藤新しい資本主義担当大臣

今日、全員が問題意識は共有できたと思うし、どうすれば実現できるか、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。

参考人のお二人はここで御退席いただく。

(是枝氏、山崎氏退室)

○新藤新しい資本主義担当大臣

閣僚などの皆さんから御発言いただく。

○盛山文部科学大臣

我が国のコンテンツが世界で高い評価を受けているのは、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である。

文化庁は、約60年にわたって、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きた。

特に昨秋の補正予算で創設され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いる。

そして、今日もいろいろ議論が出たが、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る。政府一体で施策を進めてまいりたい。

文化芸術、そしてソフトパワーという話もあったが、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。

○古谷公正取引委員会委員長

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する。

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る。

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。

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。

そうした点も踏まえて、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。

○新藤新しい資本主義担当大臣

総理からの締めくくりの御発言をいただく。その前にプレスが入室する。

(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御発言をいただく。

○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った。

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ある。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る。

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ある。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る。

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る。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する。

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する。

官は環境整備を図るが、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く。

引き続き、委員各位及び関係大臣の御協力をお願いします。

(報道関係者退室)

○新藤新しい資本主義担当大臣

以上をもって、本日の会議を終了する。