

第 2 回コンテンツ産業官民協議会
第 2 回映画戦略企画委員会
議事要旨

(開催要領)

1. 開催日時：令和 7 年 2 月 13 日（木）15:30～17:00
2. 場 所：総理大臣官邸 2 階大ホール
3. 出席者：

橘 慶一郎	内閣官房副長官（衆）
阪田 渉	内閣官房副長官補
河西 康之	内閣官房新しい資本主義実現本部事務局長代理
奈須野 太	内閣府知的財産戦略推進事務局長
真淵 博	公正取引委員会事務総局経済取引局取引部長
豊嶋 基暢	総務省情報流通行政局長
合田 哲雄	文化庁次長
圓入 由美	文化庁参事官（芸術文化担当）
南 亮	経済産業省商務情報政策局商務・サービスグループ長
佐伯 徳彦	経済産業省商務情報政策局商務・サービスグループ文化創造産業課長
岩成 博夫	内閣官房フリーランス・事業者間取引適正化等法担当室長
庵野 秀明	アニメーション・実写監督・プロデューサー
市井 三衛	映像産業振興機構専務理事・事務局長
稲葉 延雄	日本放送協会会長
内山 隆	青山学院大学総合文化政策学部教授
大沢 たかお	俳優
翁 百合	株式会社日本総合研究所理事長
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合同会社コンテンツ部門バイス・プレジデント
辻本 春弘	株式会社カプコン代表取締役社長
松岡 宏泰	東宝株式会社代表取締役社長
村松 俊亮	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
柳川 範之	東京大学大学院経済学研究科教授
和田 丈嗣	株式会社プロダクション・アイジー代表取締役社長

(議事次第)

1. 開 会

2. 議 事

コンテンツ産業・映画産業を強化するための課題について

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	文化庁提出資料
資料 3	経済産業省提出資料
資料 4	総務省提出資料
資料 5 - 1	公正取引委員会提出資料
資料 5 - 2	公正取引委員会提出資料
資料 6	内閣官房フリーランス・事業者間取引適正化等担当室提出資料
資料 7	内閣府知的財産戦略推進事務局提出資料
資料 8	内山委員提出資料
資料 9	是枝委員提出資料
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
資料 14 - 1	村松委員提出資料
資料 14 - 2	村松委員提出資料
参考資料 1	映画戦略企画委員会の開催について
参考資料 2	議事要旨（第 1 回コンテンツ産業官民協議会及び第 1 回映画戦略企画委員会）

○奈須野内閣府知的財産戦略推進事務局長

第 2 回「コンテンツ産業官民協議会」・第 2 回「映画戦略企画委員会」を合同で開催する。

本日は、各省庁におけるクリエイター関連予算の取組や、公正取引委員会が実施した音楽・放送分野の実態調査など、フリーランス・事業者間取引適正化法等について報告し、その上で委員の皆様から御意見をいただきたい。

まず、各省庁からの説明をお願いしたい。

○合田文化庁次長

文化庁は、クリエイターが尊厳を持って魅力的なコンテンツを創造できるように、人材育成、卓越した才能が世界の舞台に挑戦する機会の提供、環境整備を行っている。具体的には、例えば新進芸術家の海外派遣のように、文化庁は創設以来60年間にわたり、若いクリエイターの方々に留学の機会を提供してきた。

昨年度の補正予算において、初めてクリエイター支援基金を創設した。5年で100億という規模だが、単年度予算で支援した方々の中でも卓越した才能をお持ちの方々に、3年から5年にかけて、それぞれの分野の世界の舞台で存分に活躍いただく仕組みを創設し、今年度から400名を超える卓越した才能が動き始めている。その選考に当たっては、映画やアニメ、漫画やゲームといった分野の最前線の方々にアドバイザーや選考委員になっていた。

本年度の補正予算では、この基金の機能を5年で200億円強に拡充し、本気になって大学等の高等教育機関がコンテンツ分野の人材育成に取り組むよう、学科・コースの創設を強力に後押しする。その際、クリエイターのタスクレベルを明確にして、その能力を可視化し、人材の確保と処遇の改善につなげ、リスクリングも含めて、3DCGなどの最新技術の習得やインティマシー・コーディネーターの育成なども重視をしていく。

漫画の原画あるいはアニメのセル画をかつての浮世絵のように海外に流出させることなく、保存の上、研究・活用するメディア芸術ナショナルセンターも動き始めている。文化勲章をお受けになったちばてつや先生の原画を文化庁としてお預かりし始めているところ、相模原に収蔵庫を増設し、保存・研究機能を強化するとともに、全国の関係ネットワークを構築したい。

クリエイターの利益と尊厳を守るために、海賊版対策や法律相談窓口の開設など、法的な基盤を含めた環境整備を行っていく。

文化庁としては、引き続き経済産業省等と連携し、政府一体となって日本のコンテンツの文化的な価値を世界に発信し、新しい資金の流れを生んだ上で、それをまた次代、次の世代に投資をするという循環を確立したい。

○南経済産業省商務・サービスグループ長

経済産業省では、令和6年度補正予算、令和7年度当初予算案において、海外売上の拡大を図る事業者等への支援、国際映画祭への支援、海賊版対策等を実施する予定である。

令和6年度補正予算では、基金において、長期間を要する企画開発・制作への支援を行いたい。単年度の予算では、カルチャライズを含めたローカライズ後方支援、ロケ誘致支援、デジタル化に係る支援等を行う。また、次世代の業界を牽引するエンタメスタートアップの事業化の伴走支援を行う「創風」といった事業を強化していく。いずれの支援も春以降に順次公募をしていく予定。

また、経済産業省における海賊版対策については、令和6年度補正予算及び令和7年度当初予算案において、侵害発生国の政府機関等との連携を通じた国際執行の強化や、コンテンツに対する知的財産権侵害の実態把握といったものを行っていく。

また、海外拠点の整備に向け、JETROの支援拠点の拡充を行いたい。

令和7年度当初予算案で国際映画祭への支援など、企業が海外へ進出しやすい環境整備を実施予定であり、令和6年度では東京国際映画祭への支援等を行った。

エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会について。第1回コンテンツ産業官民協議会において、委員の方々からジャンルごとに課題や強化すべき領域について深掘りをすべきという御指摘があった。経済産業省では、コンテンツ産業を含むエンタメ・クリエイティブ産業の現状と振興の意義を確認して、政府目標の実現に向け、特に海外展開の拡大を目指した官民で注力するアクションプランを取りまとめるべく、エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会を昨年11月から開催している。本研究会での議論の結果については、本年春頃を目途に取りまとめ、公表したい。関係省庁とも連携しながら、その実現を図りたい。

本研究会では、この協議会に参加されている市井委員、辻本委員、村松委員、和田委員をはじめ、コンテンツ各ジャンルを代表する有識者や実務者、さらには経済界の方々など、総勢50名に参加いただき、包括的・抜本的に議論を進めている。

人材育成、海賊版対策、海外展開に向けた支援や国際連携など、引き続き研究会委員との議論を重ねながら、実効性のあるしっかりしたアクションを検討してまいりたい。

○豊嶋総務省情報流通行政局長

総務省においては、放送コンテンツの更なる製作力の強化及び海外展開の推進に努めている。

この分野の現状について、製作あるいは権利処理、流通の各段階において取り組まなくてはならない課題があると認識している。例えば製作の段階においては、高品質コンテンツの不足あるいは製作現場における不適切な取引・製作慣行といった課題が指摘されている。また、海外展開に関しては、権利処理をいかに迅速に行うかが大きな課題となっており、実際に海外に流通するチャンネルを多様化することも必要な状態となっている。

そのため、これらの課題を一体的に取り組む形として、放送コンテンツの製作力強化・海外展開推進パッケージという形で、令和6年度補正と、現在国会で審議中の7年度の予算案を合わせて、合計25.6億を計上して必要な対応を進めている。

製作に関連する部分について、4KやVFXといった先進的なデジタル設備の活用に関する経費の支援、あるいは人材育成を含めた海外展開を前提とした製作の促進に取り組んでまいりたい。また、放送コンテンツの製作・流通を促進する観点からも、コンテンツ製作の取引適正化に関するガイドラインを整備している。昨年10月には、著作権の帰属、適正な製作費の決定に関する記載の見直し、就業環境の整備に関する新たな文章の追加等の大幅な改訂を行ったところであり、このガイドラインの遵守を図る取組を並行して進めていき

たい。

権利処理については、実際に海外展開するに当たっての権利処理が事務的に大きな負担という側面もある。このため、権利処理を効率化するための一元的なシステムの構築を実証事業という形で進めており、海外展開に資する環境整備に着手した。

流通については、日本の放送コンテンツを集約した海外配信プラットフォームの整備を進めるとともに、国際見本市におけるセミナー等も通じ、事業者の海外展開あるいは取引機会の増大に努めてまいりたい。

これらの政策、施策を通じて、製作、権利処理、流通の3つの段階における好循環を起こし、放送コンテンツの製作力の強化、海外展開を実現してまいりたい。

○真淵公正取引委員会事務総局経済取引局取引部長

当委員会では、昨年12月26日、音楽・放送番組等の分野の実演家と芸能事務所との取引等に関する実態調査報告書を公表した。

調査趣旨は、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点に主眼がある。調査方法は、芸能事務所に対するアンケート調査、実演家等へのヒアリングを行い、さらには公正取引委員会のホームページ上に情報提供フォームを設置して、問題と思われる事実に関する情報を広く収集した。

調査結果として、実演家の移籍・独立を妨害する行為など、様々な独占禁止法上あるいは競争政策上の問題となり得る行為を確認した。

例えば芸能事務所と実演家との間の取引においては、芸能人の方の退所後、芸能人の方の移籍・独立を妨害する行為や、退所後に芸名やグループ名の使用を制限する行為、あるいは放送事業者等と芸能事務所・実演家との間の取引においては、契約が書面によって行われ、あるいは対価等の交渉に応じてもらえないといった行為、さらには、レコード会社と芸能事務所・実演家等との間の取引においては、レコード会社との契約終了後、半年なら半年の期間、収録のための実演を行うことを禁止するといった行為が確認された。

今後の対応については、この実態調査報告書の周知、独禁法違反行為があった場合の厳正な対処等はもちろんのこと、報告書を基に実演家と芸能事務所との間の取引等を適正化する観点から、具体的な考え方を示す指針を策定、公表する予定である。具体的には、報告書に挙げられた項目ごとに事業者が取るべき行動などを分かりやすくお示しすることを含めて、現在検討している。

新たな分野の実態調査について、先月から映画・アニメの制作現場におけるクリエイターの取引環境についても実態調査を開始している。映画・アニメの制作現場においては、多重下請構造も多く、制作現場には十分収益が還元されていないといった御指摘もあるところ、先月の29日には、映画・アニメの制作現場で働く方などから情報を広く受け付ける情報提供フォームを当委員会のホームページ上に設置した。

今後は、この情報提供フォームに寄せられた情報の分析のほか、アンケート調査あるいはクリエイターの方々へのヒアリング調査などを通じて、この分野の制作現場における実

態把握に努めてまいりたい。

○岩成内閣官房フリーランス・事業者間取引適正化等法担当室長

昨年11月に施行された、いわゆるフリーランス・事業者間取引適正化等法に関して説明する。この法律は、フリーランスの方が安心して働ける環境を整備するために、クリエイターや映画産業で働く方々も含めて、多種多様な業界で活躍しているフリーランス等の業務委託取引について、取引の適正化及び就業環境の整備の2つの観点から、発注事業者が守るべき義務と禁止行為を規定している。

本法の成立後、この法律をできる限り多くの方に知っていただくために、様々な手法により本法の周知・広報活動に努めている。例えば公正取引委員会においては、著名イラストレーターのキャラクターとタイアップしたインターネット広告や交通広告も展開した。

加えて、関係府省庁と連携して、フリーランス取引の適正化等に取り組むため、関係府省庁会議を開催し、関係府省庁において所管業界の取引慣行の実態を把握するとともに、本法の周知徹底などの取引慣行の適正化等のための働きかけを行うよう求めるなど、関係府省庁と連携して取り組んできた。関係府省庁からコンテンツ分野に関わりのある各団体に対しても働きかけを行った。この取組は今後も継続して行ってまいりたい。

また、本法の施行後は、本法の執行を担う公正取引委員会、中小企業庁、厚生労働省が連携して法運用を行っている。フリーランスの方が発注事業者による本法の違反行為について行政機関に申し出ることができるオンライン窓口を設置して、積極的な情報提供を呼びかけている。

周知・広報の取組状況、フリーランスの方が弁護士にワンストップで相談できる窓口であるフリーランス・トラブル110番、フリーランスからの違反申出窓口に関する資料を配付している。本日お集まりの皆様におかれても、本法及び行政の取組について、周知に御協力いただきたい。

○奈須野内閣府知的財産戦略推進事務局長

最後に、内閣府知財事務局の取組について御報告する。

1つ目は、クリエイターコンテンツ産業への支援策は、個人にとっても分かりやすいようにメニューを一覧化するなど、横串を通していく必要があることから、文化庁による令和6年度補正予算では一元的な情報発信というの盛り込まれているところ、今日各省から御紹介した取組に関して、これを基軸にしながら支援メニューの見える化に向けて政府全体として取組を進めていきたい。

2つ目はロケ誘致。内閣府では、関係省庁や有識者の御協力をいただきながら、令和2年8月に策定したロケ撮影の円滑な実施のためのガイドラインの改定作業を進めている。具体的には、ロケ撮影に関わる総合的な問合せ窓口や主な許認可窓口の明確化、撮影需要の高い渋谷スクランブル交差点や新宿歌舞伎町、あるいは爆発シーンなどの撮影事例を掲載することなどを予定。年度内の公表に向けて作業を進める。

3つ目は、我が国のアニメや漫画の魅力とそのゆかりの地となっている地域をかけ合わ

せた内容を発信するイベントを大阪・関西万博会場内にて4月30日から5月2日の3日間開催し、我が国のコンテンツへの関心を高めるとともに、地域への来訪など、創生につなげていく。

委員の皆様から御意見をいただく。コンテンツ産業官民協議会、映画戦略企画委員会、双方を兼任されている委員におかれては、双方の立場からの御発言をお願い申し上げます。

○庵野委員

以前からの繰り返しになってしまうが、いろいろなアニメーションや漫画や特撮、ゲーム等のアーカイブに関しては早期の実現をお願いしたい。今回相模原の収蔵施設を進めていただいているが、六本木の推進施設というものもあったところ、これは今回入っていなかったもので、ぜひそちらの実現をお願いしたい。アーカイブを推進する産官学の組織連携の支援も特に希望する。

これも繰り返しだが、人材育成も現場の方はせっぱ詰まっている。早期の実現をお願いしたい。

これもいつも言っているが、タックスクレジットの実現である。制作に対しての支援も本当にありがたいことだが、制作が終わった後の制作会社の体力、その辺のことを考えていただいて、映像産業全体の体力が維持できるよう、法人税や固定資産税の減税等の考え得る可能性を本当に各関係省庁に御検討いただきたい。やはり体力がないと続かない業界なので、実現はかなり難しいとは思いますが、実現に向けて何かしらの動きはやってほしい。

○市井委員

今回提出された各委員からの資料を拝見したが、各委員からのジャンル別のリクエストと省庁の説明が微妙にすれ違っている感じがする。つまり、各省庁からの説明はあくまでも省庁としての切り口であり、ジャンル側から見るとどれが自分たちに関わる部分なのかが、非常に分かりにくいのではないかと。従って、私も前回の繰り返しになるが、コンテンツ全体だけではなくて、映画が個別になっているように、それぞれのジャンル別の委員会を立ち上げて、ジャンル毎に深掘りをするべきと考える。但し、その大前提として、映画戦略企画委員会は別に開かれると理解していたことに反して、今回のように合同で開催されるとなると、何のために別の委員会が設定されたのかわからないうえに、全てのコンテンツのジャンルを纏めて一緒に話し合うということはかなり無理があると感じるというのが一つのポイントである。

2点目のポイントは、前回、他の委員の方々も言われていたが、やはり、各ジャンルを纏める目的で司令塔のような組織を構築することが望ましいという点である。そのような組織がないといつまでたっても、今回のように、省庁毎の別々の話になってしまうと考える。

3点目が、進め方というか、スピード感という点である。前回の会議は、9月に開催され、今は2月である。約半年間が既に経過している。1回目の会議において、コンテンツ業界のさらなる発展の為には、様々な課題に対して、早急に対処する必要があると委員の

皆さまが言っていたが、もう半年が経ってしまった。いろいろな問題があることはよく理解しているが、やはりスピード感を持って、司令塔をどうするのかという点も含め、各ジャンル別や全体の課題をしっかりと詰めていき、日本国全体でコンテンツをどうしていくのかということ考えた枠組み、そして、具体的なアクションプラン、タイムライン、責任者をしっかり決めて、フォローしていくべきである。今回の会議も年度で終了すると、中途半端な形で終わってしまう可能性がある。今回の会議がスタートした際に、2回、3回で終わるのではなくて、きちんと時間をかけて話し合って結論を出して、決まったアクションプランを実行すると言われていたので、それをぜひ実行していただきたいというのが3つ目のポイントである。

加えて、一つだけ細かい点の話をする。今年度の補正予算で組成された経産省の複数年度事業にクリエイター支援を入っているが、その中に海外映像制作会社による日本国内のロケ誘致支援が含まれていない。ロケ誘致支援こそ複数年度事業にして頂きたい。海外の映像制作会社が、どこの国でロケを実施するか判断するのは、通常、実際のロケの2-3年前である。2-3年後の支援をコミットすることで、他国でロケをする可能性のあった企画が、日本でロケを実施することになる。これは、単年度予算で支援するのは無理なことである。単年度予算を制度化して頂いた事自体は、大変感謝しているが、本来の目的から考えると、複数年度事業の中にいれるべきではないかと思うので、ぜひ早急に検討していただきたい。

○稲葉委員

私からは、NHKの取組状況について簡単に御紹介する。

まず、制作現場環境改善に向けた取組について。外部の制作会社やスタッフの協力がなければ、番組やコンテンツを制作するということは不可能。労働環境の改善や処遇対価の還元は、NHKのみならず業界全体で取り組まなければならない重要な課題だと強く認識している。

例えば価格交渉や価格転嫁の促進については、NHKグループを挙げて取り組んでいる。本部や地域局あるいは関連団体の担当者を対象にした説明会を複数回開催しており、公正取引委員会の指針に関する周知や価格転嫁に関する自主点検、あるいはフォローアップの実施などを指示している。

昨年8月には、公正取引委員会の指針に対するNHKの取組方針をNHKの公式ホームページで公表。その中では、発注者として適切な労務費の転嫁を着実に進めることなどを示している。今後も丁寧な価格交渉と適切な価格転嫁を進めていきたい。

また、メディア産業全体への貢献も積極的に取り組んでいる。今の3か年経営計画でも、情報空間全体の健全性確保と多元性確保を目指して、メディア産業全体のために外部との協調、連携を進めていくということを掲げている。例えば衛星放送における外部制作比率を引き続き一定数確保して、番組制作会社の制作機会を拡大するとか、日本全体のコンテンツ制作力向上に寄与したいと考えている。

また、人材育成や国際展開などの面でも、業界全体の底上げに貢献していくという考え。

こうした取組に充てるために、既に100億円の積立金を確保している。この積立金の使い道など、具体的な内容については、今後検討がまとまり次第、改めてここで御説明できればと思っている。

私としては、コンテンツ産業というのが日本経済にとってもっと大きな存在になるよう発展させていく必要があると強く思っている。そのためには、コンテンツの売買市場をさらに発展、拡充していくなど、産業政策的なシステムを含めた取組がぜひ必要ではないかと思う。この辺も御検討いただければと思う。

また、本日、政府の取組側も御説明いただいたので、NHKとしてもそうした内容も意識しながらしっかり対応していきたいと思う。いずれにしても、NHKとして質の高い、よいコンテンツをひとつでも多く提供し、視聴者、国民に喜んでいただけるよう、引き続き全力で取り組んでまいらる。

○内山委員

今日は各省庁から政策メニューを教えていただいたが、海外展開と人材育成は十年一日の課題。映画と放送と配信は、視聴者目線で見れば大きな差はないかもしれない。もちろん事業者サイドから見ても、映画・放送・配信の間でウィンドウイングやマルチユースのような横断的な活用・展開を前提として開発設計する時代であり、総合的に考える必要があろうかと思う。

環境的には、世界のコンテンツ投資はコロナ禍以降頭打ちとなっており、その一方で、カタログ上、ライセンス作品の割合が増えている。強いコンテンツが市場に残り、弱いコンテンツやチャンネルが退出を求められている。しかも、世界のコンテンツ投資の半分はアメリカの巨大コングロマリットによってなされている。

日本あるいは自社のIPを守りたい日本の事業者にとっては、制作費と世界展開の観点でジレンマになる点は欧州の事業者と同じかと思う。ただ、こうしたグローバル・プレーヤーとの関係性をどう設定していくかで、海外展開の様相は大きく変化するだろうし、それは単なる企業の経営戦略のみならず、国家の制度設計も含めてという点があると思う。

また、過年度から民間から再三要望のある年度越えできる予算執行について、基金化という対応が取られている点は評価すべき点かと思う。桜のシーズンの映像が増えるかどうかは、分かりやすい事後評価になるかと思う。公金を用いる以上、それを正確にかつ公正に使うことは大前提であるけれども、申請手続上の簡便化はより一層必要かと考える。

人材育成に関しては、映像分野は1950年代のスタジオ・システムの崩壊後、「組」という形で0JT型の人材育成がなされてきたが、今はそれすらも怪しいと聞く。より一層仕事の標準化が求められる一面がある。ゼロ年代に業務の標準化という観点で、経産省では『プロデューサー・カリキュラム』という形の冊子が作られた。その後、アニメや放送海外販売でも同様の動きがあったが、当時は配信というジャンルやAI&デジタルというジャンルはなかった。20年の時を経て環境も大幅に変わり、内容もやり方も見直すべきというのは妥当なところかと思う。

ただ、カリキュラム化は初学者に向けての作業。一番必要なことは現役若手・中堅向けのリカレント体制をつくることであって、もし外国に範を求めるとすれば、アメリカのAFI ConservatoryあるいはイギリスのNFTSあたりがひとつベンチマークになるかと思う。

さらに、クリエイティブ側面ではOJTの重視がある。その点で海外の先進的な撮影クルーを日本に招き、日本人スタッフが協業できることは大変有意義な学習機会のはずである。知財事務局でも検討し、経産省が予算づけしているロケ誘致の内容充実はさらに期待したいところである。

また、従来からビジネス・プロデューサーの不足や必要性が言われているが、そのアップデート版としてショー・ランナー（放送、配信分野）という人材の必要性を指摘することもできるかと思う。

最後に、2033年までの11年間で、海外売上を22年比4.26倍とする目標値、年率成長換算でいくと14.1%は決して易しい課題ではない。11年かけた持続性ある体制を期待したいと思う。また、今回、各省庁に大きな予算がつけられているけれども、世界を見ればフランスCNCの年間7億ユーロ、ドイツは連邦州合わせて年間5億ユーロの予算が映画・映像に、また、韓国はコンテンツ全般に日本円換算で年間300億円規模の政府予算を持っている。今回、我が国は年平均でどの程度になったのか。補助金漬けになることは競争力という観点で十分注意しなければいけない。WTO的な自由貿易体制と齟齬が生まれる点は厳重に注意すべきかと思う。しかし、生き残るにはどうすればよいかというせっぱ詰まった状況の中で、生き残り競争力を上げることをプライオリティーにして作業していただきたい。

○大沢委員

第1回に参加させていただき、その中で声が届いたのか、公正取引委員会の方にいろいろ調査していただいて、いろいろな問題がやはり浮き彫りになった。ただ、残念ながら、芸能事務所の問題を含めても30%の回答しかないこと、それぐらいの意識の中で今、現実が動いているなというのが正直なところである。

ただ、前回、このコンテンツ産業官民協議会というのは、最初に読ませていただいたときにテーマがすごく広いと感じた。海外のことや国内のこと、アニメ、漫画、実写、ドラマ、映画、これらは全て全然違う。似ているけれども、かなり違う構造を持っていて、それぞれに違う問題をはらんでいる。それをこの一つのテーブルで話すことがとても難しいということは、最初にお話した。同じ業界でも僕は全く理解できないこともあって、それはちょっと違うだけで分からない。もちろん海外のことに関しても、その辺りも僕自身は分からない。

ただ、その中でも、前回もお伝えしたけれども、では自分のポジションから何が思えるのかというと、やはり土台である物を作る上での現場というものがどうなっているのか、そこをまず改善することが急務であると思う。つまり、既に日々辞めていく人間、息切れしている若いスタッフたち、俳優たち、アルバイトをしながら何とか俳優をしているそれなりの有名な人間も現状たくさんいる。その中で、海外展開は取り組まなくてははいけない

のだけれども、同時に今の土台であるベースをしっかりと改善するということがかなり急務だと感じている。ほかの委員の方も書かれていたけれども、労働時間の問題や労働環境の問題、あとは給料を含めたその辺りの問題がすごく根深くなっている。どの産業でもあるかもしれないけれども、末端になればなるほど血管が細くなって、ボトルネックを通過していくことによって、ほとんど酸素が吸えていないような状態が現場では起こっているのが現状だと思う。その辺りは、もちろん芸能事務所の問題とはまた別にもあるけれども、まずそこを改善することがクリエイターたちの息を少しでも延ばすことになると思うので、その辺りをいま一度、お願いできればと思う。

ただ、1回目を通してたくさん調べていただいて、政府側の方、いろいろな各省庁の方が取り組んでおられることにすごく希望を持った。今、日々現場に戻っても、すごくいい取組をして、ここで変わるのだと皆さんに伝えているので、何とかこのプロジェクトがうまくいくことを心より願っている。

○翁委員

1回目は欠席で意見書を出させていただいた。

本日、各省から御説明をいただき、様々な取組が前進しているということは確認させていただいた。特にずっと関心を持っていた取引条件の適正化について、公正取引委員会から音楽・放送分野でこれから指針を策定されるということ、それから、いよいよ映画・アニメの実態調査に入るということを伺い、その取組に期待したいと思っている。

コンテンツ産業の発展は、今後の地方創生、経済成長にとって重要な切り札にもなると思っており、特にインバウンド観光というのは非常に大きな日本の成長の柱になってきている。今後、コンテンツ産業を経済成長に結びつけていくためには、特にコンテンツ業界の様々なデータ整備と統計の充実が非常に重要ではないかという点を今日は申し上げたい。

第一に、コンテンツ産業については、例えば視聴者はどんな国の方、どんな地域の方が見ているのか、その動向はどうかを制作者側などが把握して、次なるコンテンツの制作に向けて戦略を立てることが非常に重要だと思っている。そのためには、例えばプラットフォーム事業者によって、コンテンツの視聴時間の国別や年齢階層別のデータなどができるだけ頻度多く広範囲で開示されるということが望ましいのではないかなと思う。既に今日いらしているNetflixなどでは、半年に1回、5万時間以上の視聴された作品の視聴時間を公表されているということだが、いろいろなプラットフォーム事業者のデータの公表の範囲や頻度を充実させていくことは、さらなるコンテンツ業界全体の発展につながるのではないかなと思う。

第二に、各種コンテンツが各地域の観光客の経済的効果をいかに生み出しているかということも継続的にデータで捉えていくことが大事ではないかなと思う。例えばコンテンツの視聴動向とロケ地の観光客のデータなどを追跡、分析できれば、インバウンド事業関係者の新たなイベント企画や投資、さらには政府や自治体の政策評価と次の打ち手につながるのではないかなと思う。

第三に、コンテンツ作品の視聴回数などについて、データ全ての公開は難しいかもしれないけれども、日本のコンテンツ制作事業者に当該作品のデータをタイムリーに知らせて透明性を向上させるということは、クリエイターの報酬とか対価還元を確保するという点でも望ましいと考えている。コンテンツ業界全体の賃金統計についても、充実させていくことが重要ではないかと思う。政府としても、海外に客観的に示せる統計を作成して、本業界の付加価値生産性の評価を行って、業界の発展につなげていくべき。こういったコンテンツ産業全体の統計整備により分析をして、次の戦略を打っていくというような機能を充実させていくことが大事かと思う。

○是枝委員

資料を拝見し、とても真摯に取り組んでいただいたなということにまず感謝申し上げる。その上で、これを受けて、私たち現場の人間が、僕の場合は映画の現場になるけれども、どういうふうに自分たちで現場を改革していくかということが問われているなと改めて思った。

その上で、さらなる要望というか、質問が4つほどある。

1つ目、今、芸文振というのがクリエイター支援基金の受皿となっているけれども、この組織をどういうふうにスタッフを含めて拡充していくのかということが具体的には見えてこないの、もしそういう案が既にあるならば教えていただきたい。

2つ目は、経産省の資料について。基金に25億、単年補正70億と予算が振り分けられている。本来であれば、これを合わせた95億がまとまってクリエイター支援基金に投入される。それが理想なのだと思うけれども、それはなぜ統合されていないのか。これは来年度以降そういう方向性に向かうのか、その辺の指針というか道筋がどうなっているのか、お伺いしたい。

3点目は、昨年の6月に閣議決定された新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画の中では、文部科学省、経済産業省の両省庁の施策を統合して執行する体制へと変革を行い、クリエイター支援基金に統合すると書かれている。内容、個々のメニューは非常に充実しているなと受け取ったけれども、やはり縦割りが改善されていないというのが実感としてある。これを来年度以降統合されて、2つの省庁が合同で取り組むというような形を迎えるのか。ぜひ向かっていただきたいけれども、その辺りはどう考えているのか伺いたい。

4点目、司令塔機能を明確化すると書かれているが、司令塔はどこにあるのか。今のままだと、これは芸文振が司令塔になるのか。そしてこの委員会との関係はどうなるのか。その辺りがよく分からない。その辺り、教えていただきたい。

○近藤委員

日本映画制作適正化機構の認定制度が始まり、申請作品やNetflix作品などに携わったスタッフが増えてきており、少しずつ現場の意識が変わりつつあるを感じている。しかし、フリーランス新法をはじめ、様々な情報が制作の現場で働く人にまだまだ届いてい

ないとも感じている。前回委員会でもお伝えしたように、あらゆる問題の最初に長時間労働と休日の少なさの問題がある。映画に関わる人の多くがあまりにも仕事に追われており、学びやアップデートの機会を得られていないという現実がある。

平成15年に文化庁にて、「これからの日本映画の振興について-日本映画の再生のために」という提言がなされている。この22年前の提言に現状の様々な支援というのはひもづいているわけであるが、今後の映画振興策強化に当たっては、この提言を受けた20年余りの取組の検証というのをぜひしていただきたいと思う。検証なく新たな枠組みがどんどん単純に上乘せされていくということは、この20年の繰り返しとなり、根本的な問題解決に至らないのではないかと懸念している。その上で、ばらばらと各所に散らばっている支援を統括し、再編成しながら見直す必要があるのではないかと思います。

また、前回も、各委員の皆さんから、どの分野においても人材不足の問題が深刻であるということが報告された。育成支援が強化されたとしても、今後、少子高齢化の一途をたどるというときに、これまでの生産力と品質というのは果たして維持できるのだろうか。熾烈な人材獲得競争ということになる。そういったときに、現在のような不安定なスタッフへの待遇でよいのかというのは、事業者の皆様にはまず見直していただけたらと現場の人間としては感じている。コンテンツ支援やロケ誘致に数十億の支援という話もよく知らないまま、どうして私は毎日こんなに冷たいお弁当を地べたに座って食べているのだろう、今月も一回も友達に会えなかった、子供を産んだら仕事に復帰できないと思うと産めない、何でこんなひどいセクハラをした人を起用し続けるのだろう、どこかで会ったらどうしよう、怖い。そういった思いを抱えて、今も映画やドラマやアニメーションを作っている現場の人間がいる。今後、公正取引委員会や厚生労働省をはじめとする取組で、映画・映像業界を支えている一人一人が安心して働けるようになっていくよう期待している。

韓国の芸術家福祉法のような広く文化芸術に携わる人の権利や生活が守られる制度が日本にもいつか生まれたいいな、より望ましいなとも感じている。監督やプロデューサーだけがクリエイターなのではなく、そのビジョンを実現させるためには多くのスタッフのクリエイティビティが発揮されている。彼らが尊重され、安心・安全に働くことができる。それこそが映画文化の未来を紡いでいくのだという視点が今後の施策に当たって失われないよう願っている。

○坂本委員

日本にあるすばらしいIPの潜在力を活用し世界に展開することで、地方の活気や経済効果をもたらす。クリエイティブが生み出す好循環について、官民が一体となって推進していく方向性についてお話しできればと思う。

今、世界では、日本のすばらしいIPを活用した自由な発想に基づくクリエイティブな作品、環境が求められている。いいIP、すなわちキャラクター、ストーリーはクリエイティブな環境で磨き抜かれ、初めて世界中に届くいい作品として確立していく。このようなクリエイティブな作品を継続的に生み出すためには、制度、技術・イノベーション、就労環

境の整備を通じて、制作側が迅速かつ自由に活動できる環境を整えて、生産性と品質を向上させる基盤を構築するということが極めて重要だと思っている。

日本には多くの魅力的なIPが存在するけれども、環境や時代のタイミングなどの理由で埋もれているものも少なくないと思っている。これらのIPの潜在力を引き出すための環境整備に努める必要があるのではないか。特に制作においては多くのプロセスがあり、たくさんの時間がかかるために、迅速にストーリーやIPを確保し、開発していくというサポートが重要。原作者の意思を尊重したIPの活用や多様化する著作物利用をスピーディーに実現できる制度を進めていきたい。

グローバル市場で日本が競争力を持つためには、スピードが命。オリジナルストーリーにも注力しつつも、日本から作品をグローバルにぜひ輝かせていきたい。

配信を通じた作品のグローバル展開によって、IPホルダーの方々や制作に携わるスタッフの収益向上やキャリアパスの拡大の機会となっており、コンテンツ産業全体の収益を伸ばしている。例えば漫画原作のアニメ化や実写化、そのグローバル展開によって、原作の発行部数が倍近く伸びたり、多彩な商品展開に成功する事例も増えている。海外展開は、コンテンツ産業それ自体を成長させるのみならず、その他の産業に対して重要な経済波及効果と日本のソフトパワーの拡大にもつながると思っている。

海外への展開の経済効果やロケやロケツーリズムによる経済効果はさらに伸びているという調査報告もあるところ、コンテンツ制作は地方にも活気を与え、地方創生に貢献することも最近取り上げられている。昨年12月に公開した『さよならのつづき』という作品のロケ地となった北海道小樽市でもインバウンドやブランディングにとどまらない様々な波及効果があり、多くの声を伺っている。小樽市以外でも、Netflixでは日本国内の自治体の協力を得た撮影・制作を通じて、地方経済や活力に貢献していければと思っている。

日本のコンテンツ産業が世界に向けて発展するためには、自由な発想に基づくクリエイティブな作品、そして、環境が制作できる循環を構築する必要があると思っている。日本にあるすばらしいIPやまだ世界に広められていないIPに息を吹き込んで、よりよい作品を日本から海外へ発信し続けることによって大きな経済効果を得て、地域も活性化しながら、また新しい作品ができるというエコシステムをつくるということに注力していければと思っている。

Netflixは、これからもすばらしいクリエイターの皆様のパートナーとして、また、業界の一員として、日本が目指す好循環づくりに貢献できればと望んでいる。ぜひ官民を挙げて一緒に取り組ませていただきたい。

○辻本委員

前回この会議で発した提言に沿って、人材育成、海外進出の強化を目的に、CESAでは今後5か年における日本のゲーム産業の成長戦略を考え、本年1月の理事会にて方針の承認をいただいた。2025年度から中期アクションプランを立案し、実行していきたいと考えている。

ポイントとしては3点。

人材育成、前回もお話をさせていただいたとおりである。世界のトップレベルのクリエイターや、経営者等を視野に入れたグローバルで活躍できるような人材の育成を産学官の連携で行っていきたいと考えている。10年前にゲーム業界はデジタルにシフトして、BtoBから直接BtoCのビジネスに変わったということで、いわゆるプロモーションもデジタル、マーケティングもデジタルの手法となった。デジタルに対応する人材の育成というのはこの10年前からスタートしたばかりで、そのような実態における業務からどのような人材が必要かということ、これはクリエイターも含めて業界内の必要な人材を洗い出し、教育団体等と連携しながら、育成についての対応を行いたいと考えている。既に文化庁とは人材育成事業の面で幾つかのプロジェクトに関わらせていただいた。

2つ目は、これも前回お話しした海外支援についてである。外貨獲得のための海外展開の支援ということで、ゲーム業界はデジタル流通、ゲーミングPCの普及により、世界で200か国以上の国と地域において日本のゲームを販売することが可能になった。これを達成するためには、各国におけるローカライズ、カルチャライズ、また、昨今、大きな問題になる個人情報保護法等の観点からの法律関係における部分についての対応をしなければいけない。

これについては、大手パブリッシャーもかなりの時間と費用がかかる状況であり、当社につきましては日本語含めてテキストは最大14カ国語、ボイスオーバーは最大8カ国語に対応していることを考えると、時間と費用がかかってきている状況で、果たして協会としてどこまで支援をするべきかということも取りまとめて、その辺の効率化を考えながら、推進していきたいと考えている。

3つ目、新たにインディー支援をやっていこうと考えている。日本のゲーム産業の将来の発展のためには、新規のスタートアップ企業であったり、インディークリエイターが新しい風を吹かせるような支援が必要であろうと考えている。ゲームを作る環境においては、インディーズの方は、デジタルの戦略についてはなかなか浸透していないような状況であり、マーケティング、プロモーション、販売支援の機能が不足していることがあるので、課題をあぶり出して、例えばプラットフォームホルダーなり大手パブリッシャーとのかけ橋となって対応したいと思っている。

このような3つの取組に向けて、中期目標を持って具体的に提案を行っていくので、引き続き御支援をお願いしたい。

○松岡委員

前回も申し上げたが、やはり映画の制作現場の環境改善は必須。「映適」というものがスタートして1年以上がたったが、おそらく2割前後の作品が申請し、残りの8割はまだ申請されていないという状況。映適というのは最低限ここまでやりましょうというのを映画業界全体で確認しているにもかかわらず、なぜ8割が未申請なのか。それはやはり制作費が上がるからということ、それから、インセンティブもなければペナルティもないとい

うこと。これをどういうふうを考えていくか。東宝の作品はもちろん映適に申請しているが、そうすることでやはり2割から5割ぐらい制作費は上がることになっている。それを独立系の制作会社に頑張らなさい、海外でもうけなさいと言ってもなかなか難しい。であれば、ここの部分を国のほうでサポートしていただく。映適に申請して、ちゃんとした現場で映画を作る代わりにサポートというのは考えられるべきではないかなと思っている。

また、映画が作られた後に発信していく様々なやり方があると思うが、世界の十数大映画祭に認知されている東京国際映画祭をもっとレベルアップしていかなければならないのではないかな。どうしても単年度予算でなかなかプログラムを決めることができない。各国の映画祭と比較してもやはり予算としてはかなり弱い感じがしている。映画祭は日本にいても世界に発信できる非常に重要な場所であり、これを拡充していくことも重要だと思っている。

それから、映画のロケ誘致はやはり短期的に非常にインパクトがあるのではないかなと思う。映像が世界で流れると、やはりお客様だけではなくて観光にもつながるのではないかな。この前日本で撮影された作品は、規模の小さな1クルーの撮影と言いながらも物すごくたくさんの方が来て、たくさんのお金を落としていった。そして、それが世界的に放映されることで好循環につながっていく。そういう意味では、ロケ誘致は重要なインパクトのある施策になるのではないかなと思うので、提言させていただく。

○村松委員

本日は、経団連のクリエイティブエコノミー委員会の委員長として発言させていただく。

一昨年、昨年と2回提言を出させていただき、かなり国会議員の先生方や関係省庁の皆様も本気モードになってきたと思う。コンテンツが日本のあまたある産業の中で今最も世界を熱狂させていて、最もチャンスのある産業であるとともに、後続の特にアジアの国々にその優位性を奪われつつあるというピンチも迎えているという双方の要素がある中で、経団連として以下3つの施策の推進を強く求めたい。

1つ目は司令塔機能のさらなる強化。本協議会ではなかなか難しいと思う。やはりこれだけのメンバーの皆さん、各ジャンルを代表する企業の皆さんが頻度高く集まってけんけんがくがく協議するというわけにもいかず、今日のようにある種情報を共有するということと終わると思うので、今後は国としてコンテンツ制作の継続性、予見可能性、実効性を高めるために、コンテンツ産業振興に特化した行政機関を設置・統合し、コンテンツに関する深い知識と見識を有する行政官の下、支援施策、予算等の権限を一元的に、また、中長期で担わせることが必要不可欠だと思うので、本協議会を土台としてぜひ具体的に検討していただきたい。

あとは、やはり予算が足りない。各国と比較しても、他の産業、半導体等1兆円を超える支援をされている産業も多い中、それらと比べコンテンツ関連予算は2桁少ない。国際的なイコールフィッティング等の税制優遇等も全くできていないので、ぜひそこも考えていただきたい。

あと、海賊版対策。漫画を中心に損害が2兆円以上とずっと言われているけれども、政府に政府間交渉や国際連携の強化を中心として本腰を入れていただきたい。

最後、拠点形成である。世界中から人や物、また、お金が集まってくる仕組みをぜひ生み出したい。総理のおっしゃるところの楽しい日本を国内外に標榜する日本版のハリウッド、また、コンテンツ版のシリコンアイランド九州的なものをぜひつくるべきではないか。そこでテーマパーク的な観光、鑑賞、体験、宿泊、また、人も育て、スタジオを設けて制作機能を持ち、コンテンツIPが連携・共有できるような拠点形成が必要ではないかと思っている。

○柳川委員

第1回は欠席したので、初めての発言になる。

このコンテンツ産業というのは非常に大きな可能性のある産業だという話が皆さんからもあったところ、その一方で様々な課題も抱えているということで、政策的にはやることがいっぱいあるのだろうと思うけれども、やはり方向性を間違えてはいけないということで、政策に関して大きく3点お話をさせていただきたい。

1番目は、やはり枠組みであるとか環境整備というのが政府の非常に大きな役割だということである。特に取引適正化の問題、これは公正取引委員会の方から話があったけれども、この辺りの環境整備というのは非常に重要で、フリーランスの適正化あるいは労働環境の改善、この辺りも非常に政府がしっかりやっていくべきポイントだろうと思う。

2番目は、そういう点で様々な支援をすることは大事だけれども、どうしても国のお金が入るとがちがちにいろいろ、公的な資金なので、自由度が失われてしまうことになりかねないので、この辺りはやはり注意しないといけないと思う。金は出すけれども口を出さないというのは理想であるけれども、どこにお金を使うのか、どう支援していくのか、とても大事だと思う。それを考えるに当たっては、やはり現場で実態として何が課題になっていて、何が要求されているのかということのを非常に丁寧に吸い上げていくことが大事だと思う。各産業によって、各現場によって課題は大きく違うと思う。そこで苦しんでいる方々の実態をしっかり吸い上げないと、政策的な空中戦をやっても意味がないのだろうと思う。そういう意味で、そういう細かいところをしっかりと見ていく。

ただその一方で、これは3番目だけれども、やはり大きな戦略が求められるのも事実で、この大きな戦略と具体論の組合せというのが非常に大事で、大きな戦略は、あまり縦割りになってしまうと、今、コンテンツ産業とかクリエイティブ産業と書いているように、各産業の縦割りとは違う横割りの大きな展開がいろいろあるわけである。この種の展開ができなくなってしまうので、戦略の部分は大きく横展開をした戦略づくりというのが必要だと思う。大きな課題は、やはりレイヤーごとに収益構造が随分変わってくるということである。これは情報通信産業で起こったことであるけれども、どこがもうかって、どこをしっかりと押さえなくてはならないかというのが縦割りの構造では見えなくなってしまう。こういうところに関して大きな戦略を考えないと、国としては大きく後れを取ってしまうの

ではないか。こういう話と、具体的に困っていらっしゃるところの現場の実情をそれぞれ丁寧に見ていくことをセットでやっていくことが大事だと思うので、そういうところをきちんとここで戦略として取り上げられればと思っている。

○和田委員

現在、国内外から日本のクリエイティブ、アニメを含むエンタメ業界に大変な期待をされている状況だということは理解しているが、果たして実際に期待されているようなクオリティーラインを満たした映像作品を現状の環境のまま作り続けられるか、作り切れるかと問われると、自信があるとは言えない状況である。映像内容を支えるクリエイターの獲得と育成が急務であること、またビジネス構築で経営を支えるビジネスプロデューサーも同様に扱われていることに加え、私たちはアニメーションや映像を実際に作っている現場なので、それらと同様に育成が急務と感じているのが、アニメスタジオ及び実際の撮影現場でクリエイターの言葉、ビジネス側の要請を取りまとめて、最終的に映画やテレビのフォーマットに作り切る現場運営を支え、そして、映像を納品をするという、スタジオ側のプロデューサーであると考えている。その役職の地位向上と育成無くしては、ニーズに合った作品の制作と納品は難しく、スタジオとしてはここへの対応が急務なのではないかと考えている。

自分自身もアメリカ等の海外で開催されるアニメ・コンベンションに参加させていただくと、制作会社のプロデューサーに対するリスペクトの大きさと、実際に当事者たちのおかれている地位及び経済状況などに関して、非常に乖離があると感じている。ビジネスサイドのプロデューサーも、「プロデューサー」として一くくりになることがとても多いが、実際に誰がその作品を完成させるまで伴走し、納品しているのか、ぜひ見て、知っていただきたい。

実際の撮影現場、アニメスタジオで取りまとめをしているアニメスタジオ側のプロデューサーは、昨今の円安の影響や人件費高騰で作品制作に係る固定費が上がっていく中、契約時点、つまり数年前に決められた制作費の中で予算とスケジュールを守って作ろうとしている人たちがいることで、今、現場が崩壊しないで走り続けられている。その人たちの待遇が改善され、母数が増えない限り、これだけ広がるエンターテインメントの市場を支えるような本数、品質は維持できないと考えている。

クリエイターはもちろん大事であるし、ビジネス・プロデューサーも同様に大事であるが、その中で、もう一点視点として実際に作品を作っている現場に伴走する、「ライン・プロデューサー」「アニメーション・プロデューサー」など、いろいろな表現があるが、この現場に伴走するプロデューサーにも目を向けていただけるとありがたいと思う。

○奈須野内閣府知的財産戦略推進事務局長

それでは、各省庁から委員の御発言について回答する。

まず知的財産戦略推進事務局から回答させていただくが、市井委員などからジャンル別の議論をやらないのかというお尋ね、議論があった。今回は、第1回で御要望のあったク

リエイター支援のための予算や人材育成など、ジャンル横断的な課題がメインであったということから、映画と全体の合同の開催とさせていただいた。今後、ジャンルごとの議論がメインになるということになれば、当然ジャンルごとの開催というのもあり得ると思っている。

それから、是枝委員をはじめ、何人かの方から司令塔機能についてお話があった。司令塔機能という意味では、この会議をある種の意見集約ボードとしながら、知的財産戦略推進事務局及び新しい資本主義実現本部事務局が担うというのが政府としての位置づけである。

一方で、芸文振については、今回基金が設けられているけれども、ファンディングエージェンシーであり、資金をプールして、そこから予算を執行していくという機関である。司令塔機能とファンディングエージェンシーとはまた別の仕組みであるので、司令をする場所とその司令に従って大きな方向性が定まるわけであるけれども、個々の事業を執行していくためのファンディングエージェンシーというのは機能的には分化されている。

○南経済産業省商務・サービスグループ長

是枝監督から、全体の予算のうち基金が25億円だったというお話をいただいた。これは私たちもそもそもの目的が施策が縦割りにならないようにということだったので、そういったことも意識しながら、様々な調整の結果こうなったところである。ただ、今回は要求時点から文化庁の方とは随分すり合わせをし、無駄がないように、双方の予算が有機的になるようにという観点は、非常に新しいものであった。まさにこの場で御指摘もあって随分調整したので、執行段階で無駄がないように、有機的に連携しているように、引き続き経産省と文化庁でしっかりグリップしながらやりたいと思うので、今後の執行について見ていただきたい。

○合田文化庁次長

まず、人材育成について様々な御意見を賜った。クリエイター支援基金の本年度の言わば第2弾の執行に当たり、いただいた御意見をしっかりと受け止めさせていただきたいと思っている。

その上で、庵野委員からメディア芸術ナショナルセンターの研究機能についてのお話があった。六本木にある国立新美術館を含めて、都内の国立文化施設全体の強化の観点から、今検討を重ねているところであり、これも速やかに形にさせていただきたいと思っている。

それから、是枝監督から芸文振、日本芸術文化振興会の体制についてお尋ねがあった。芸文振自体が新しいコンテンツ分野にこぎ出した。これはやはり新しいことであるので、具体的には、まず担当職員について、クリエイター支援基金の担当者として新たに15名の体制を組んだところである。うち映画担当は専属配置2名ということで、この方々は国立映画アーカイブなどで勤務された一定の専門性を持った者である。

この体制については、またクリエイター基金の第2弾などを通してさらに拡充する必要があると考えている。具体的に例えば映画だと、審査員、アドバイザーとして山下宏洋デ

イレクターに加わっていただいたり、受託団体であるユニジャパンにおいては、審査員の中で市山尚三ディレクターなどにも加わっていただくなど、最前線を走る方々に御支援、御指導いただきながらしっかりやらせていただきたいと思っているが、いずれにしても、審査体制あるいはアドバイザー体制あるいはクリエイターの伴走する体制について、お気づきの点があれば、またぜひ御指摘をいただきたいと思っている。

今、経済産業省からも話があったように、文化庁と経産省は引き続き二人三脚になって、私どもの基金に経産省の予算を入れるというのはかなり異例のことではあるので、引き続きデマンドサイドに立ってしっかりと連携していきたいと思っている。

○奈須野内閣府知的財産戦略推進事務局長

まだ会議の時間が若干あるので、追加の御意見があれば何う。

○市井委員

意見ではなくて質問。この後のステップはどういうふうに考えられているのか。

○奈須野内閣府知的財産戦略推進事務局長

今日の御意見を踏まえて、政府で対応をすべきこと、それから、民間で対応すべきことをきちんと整理した上で、次のタイミングを計りたい。

まずは、今、当初予算のほうを審議しているので、当初予算が固まったら、今日御紹介したクリエイター支援などの全体像を役所のほうで整理させていただくことが一つの節目かと思う。可能であれば、夏に策定される骨太の方針や知財推進計画等の政策文書にインプット可能なものがあればインプットしていきたいと思うところ、それを念頭に置きながら次の開催日程を考えたい。

○奈須野内閣府知的財産戦略推進事務局長

それでは、本日の御議論について、橋内閣官房副長官に取りまとめの御発言をお願いする。プレスが入室する。

○橋内閣官房副長官

今日は2回目のコンテンツ産業官民協議会、そして、映画戦略企画委員会合同開催ということで行った。皆様方には、御多忙中、お集まりいただき心より御礼申し上げる。

我が国のコンテンツ産業であるが、鉄鋼産業や半導体産業に匹敵する約5兆円の海外売上高がある。政府としてこのことに着目し、2033年までにこれを20兆円とする目標を掲げ、コンテンツ産業の海外展開を支援するとともに、クリエイターの育成やクリエイターの方々が安心して働ける環境の整備に取り組むこととしている。

本日は、前回の会議での御議論を踏まえて、政府側からの取組を御紹介させていただいた上で、各委員の方々から貴重な御意見をいただいた。本日いただいた、現場の声や学問のサイドから見た大変貴重な御意見を踏まえ、政府側として取組の改善を進めていきたい。

そこで、今日は3点、取組として申し上げます。

1点目、文化庁、経済産業省、総務省において、令和6年度の補正予算で措置された事業について、クリエイターの方々、また、コンテンツ産業に関わる皆様がいち早くその支

援を受けていただくことができるように、早期にこの予算を執行していただくようお願いする。その際には、クリエイターの方々やコンテンツ産業に関わる皆様はこの支援施策が着実に届くように、支援メニューを一覧化するなど、施策を分かりやすい形で情報発信していただくよう、関係省庁において努めていただきたい。また、本日いただいた御意見も参考に、さらなる支援の具体策の検討も進めていただきたい。

2点目、公正取引委員会において、音楽・放送番組等の分野の実演家と芸能事務所との取引などに関する実態調査の結果を踏まえた指針について、本日皆様方からいただいた御意見も参考にしながら、早急に策定をし、公表できるよう検討を進めていただくようお願いする。また、映画・アニメ分野の制作におけるクリエイターの取引環境に係る実態調査についても、本日いただいた御意見を踏まえて、しっかり実態を把握できるよう調査を進めていただきたい。

3点目、内閣官房においては、昨年施行されたフリーランス・事業者間取引適正化等法について、事業所管省庁と連携をして周知徹底を進めるとともに、公正取引委員会、中小企業庁、厚生労働省においては、この法律を適切に運用するようにしていただきたい。

先ほども申し上げたが、政府の支援に係る取組が活用されるためには、クリエイターの方々やコンテンツ産業に関わる皆様方に私どもの取組をしっかりと伝えていくことが大変大事で不可欠なこと。本日御紹介した政府の支援策について、魅力的なコンテンツを生み出し、広く発信し、伝えるプロフェッショナルである委員の皆様方からも、SNS等で積極的に情報発信をしていただければ大変光栄。御協力をお願いしたい。

また、コンテンツの国内制作を推進するためには、政府からの支援のみならず、制作現場の取引・労働環境の改善、日本独自の制作手法の見直し、人材育成などの課題について、民間の皆様方の御自身での取組も大変重要になると思っている。従来のようなクリエイターの方々のやりがいに依存して、国内市場のみを念頭に置いたビジネスモデルから脱却し、海外展開やコンテンツの多面的な展開を念頭に置いた持続可能性のある制作環境、あるいは資金調達の手法を確立することを期待し、私どももお力添えをさせていただく。

本コンテンツ産業官民協議会及び映画戦略企画委員会について、本年春頃をめどに第3回を開催したいと考えている。そこにおいて、これまでの議論も踏まえ、当面必要となる新たな施策について検討を行い、新しい資本主義実行計画の改訂あるいは知財推進計画の策定など、夏の様々な政府方針等に反映していきたいと考えているので、また引き続き様々な御意見をお寄せいただくなど、ぜひ委員の先生方に御協力をお願いを申し上げる。

○奈須野内閣府知的財産戦略推進事務局長

第2回の合同会議を終了させていただく。