

知的財産戦略本部 構想委員会 第1回コンテンツ戦略ワーキンググループ/
第1回クリエイティブ戦略タスクフォース合同会議

議事要旨

(開催要領)

1. 開催日時：令和8年3月16日(月) 13:00～15:00
2. 場 所：合同庁舎8号館6階623会議室
3. 出席者：

(政府側)

中原 裕彦	内閣府知的財産戦略推進事務局長
原 一弘	公正取引委員会事務総局経済取引局取引部長
小野 宏樹	警察庁生活安全局生活経済対策管理官
近藤 玲子	総務省大臣官房審議官(情報流通行政局担当)
杉原 隆之	法務省刑事局国際刑事管理官
山崎 利直	外務省経済局知的財産室長
守山 宏道	文化庁文化戦略官
岡 英範	厚生労働省政策統括官(総合政策担当) 付参事官(総合政策統括担当)
江澤 正名	商務・サービスグループ商務・サービス政策統括調整官

(コンテンツ戦略ワーキンググループ委員)

生貝 直人	一橋大学大学院法学研究科 教授
内山 隆	青山学院大学総合文化政策学部 教授
富山 省吾	日本映画大学 理事長
中井 秀範	一般社団法人 日本音楽事業者協会 顧問
永田 英彦	株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント 取締役 CFO&CSO
中村 伊知哉	iU 学長
中山 淳雄	Re entertainment 代表
夏野 剛	近畿大学 特別招聘教授 情報学研究所長
沼田 通嗣	テレパック取締役 プロデューサー
林 いづみ	弁護士、桜坂法律事務所パートナー 弁護士知財ネット 理事長
堀内 保潔	一般社団法人 日本経済団体連合会 産業政策本部長
山口 哲一	Studio ENTRE 株式会社 代表取締役

(クリエイティブ戦略タスクフォース)

浅沼 誠	株式会社バンダイナムコフィルムワークス代表取締役社長
市井 三衛	映像産業振興機構専務理事・事務局長
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
柳川 範之	東京大学大学院経済学研究科教授
山崎 貴	映画監督
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

(外部有識者)

後藤 健郎	一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構(CODA) 代表理事
大坪 英之	一般社団法人日本アニメーター・演出協会 事務局長

(議事次第)

1. 開 会
2. 議 事
 - ・コンテンツ分野における取引・就業環境整備について
 - ・海賊版対策の強化について
3. 閉 会

(資料)

資料１：コンテンツ戦略ワーキンググループの開催について
資料２：クリエイティブ戦略タスクフォースの開催について
資料３：コンテンツ戦略ワーキンググループの検討体制について
資料４：内閣府知的財産戦略推進事務局資料
資料５：一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構（CODA）提出資料
資料６：一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）提出資料
資料７：浅沼委員提出資料【非公表】
資料８：内山委員提出資料
資料９：中井委員提出資料
資料１０：沼田委員提出資料
資料１１：柳川委員提出資料
資料１２：和田委員提出資料

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

第１回コンテンツ戦略ワーキンググループ及び第１回クリエイティブ戦略タスクフォース合同会議を開催する。本日の進行については、コンテンツ戦略ワーキンググループの中村座長に事前にお諮りし、クリエイティブ戦略タスクフォースの議長である私が務めさせていただく。

まず、本日の議事である「コンテンツ分野における取引・就業環境整備」と「海賊版対策の強化」について、資料４に基づき知財事務局からご説明申し上げる。

本日の議事の趣旨として、「コンテンツ分野における取引・就業環境整備」については、制作現場の処遇改善と持続可能な創作環境を実現するために、就労形態・報酬構造、新人育成期間の待遇、制作現場の取引環境、放送分野の取引・就業環境についての議論をしていただきたい。また、「海賊版対策の強化」については、国際的な知財保護と国内外での権利行使を強化するために、国際連携・海外相談窓口の整備、民間団体の権利行使支援や権利者企業等へのサポートの強化について議論していただきたいと考えている。

２ページ目では、別途開催した第１回コンテンツ産業官民協議会における論点を紹介している。まず、クリエイターは発注者・メディアとの関係において劣位な立場に置かれることが多く、事前に業務内容や報酬額などが書面等で明示されないまま業務に従事せざるを得ないことや、海外プラットフォームとの間で十分な協議が行われる必要性和その売上の一部が国内に十分に還流しないという課題を踏まえる必要があること。このため、映適（日本映画制作適正化機構）認定の拡大や国の支援事業における映適認定等への加点または要件化等の必要性、公正取引委員会の映画・アニメの制作現場における実態調査報告書を踏まえた指針の策定の必要性、民民のビジネスにおけるライセンスビジネスから配給・卸売への業態転換やプラットフォームとの契約の改善・透明化の必要性などを論点として議論を行ったところである。

３ページ目では、第１回コンテンツ産業官民協議会におけるコメントを紹介している。クリエイターが能力を十分に発揮するために、安全性や納得感のあるルールが確保された現場環境を整えていく必要があること、ハラスメント防止、インティマシー・コーディネーターの導入、チャイルドケアなどの仕組みを考えて、安心して働ける現場づくりを進める必要があること、フリーランスや小規模事業者が安心して働けるよう、労働時間や報酬の明確化、職業的権利の保護を強化すべきという御指摘があった。

労働時間規制については、働き方の個人差が大きい実態を踏まえて、一律的な労働規制ではなく柔軟

に働ける環境を整備すべきだという点や、人材育成について、新人が生活できない賃金体系を改善し、若手が定着できる環境を整える必要があること、制作スタジオが新人育成コストを負担できない構造を是正するため、金銭的支援や研修機関の整備を進めるべきだという御指摘があった。

4 ページ目は映適の認定制度についての説明、5 ページ目は、経済産業省と文化庁の海外展開を念頭に置いたプロダクション支援事業等において、映適遵守に加点や補助上限の加算を実施するという手当てをしている点を紹介している。

6 ページ目について、労働基準法における労働時間制度の体系としては、現在の法定労働時間、1 日 8 時間、1 週間 40 時間を原則としつつ、変形労働時間制あるいはフレックスタイム制のような例外や、事業場外みなし労働時間制度、裁量労働制のようなみなし労働時間制度、高度プロフェッショナル制度などの労働時間の規制が適用除外になる制度を設けており、こうした取扱いの下で働き方の個人差が大きい実態への対応の在り方をどう考えるかが論点になるうかと思われる。

7 ページから 9 ページ目では、公正取引委員会において令和 7 年当初から実施した映画・アニメの制作現場における取引環境に係る実態調査の概要を記載している。それぞれの取引段階において問題となる行為や適用法令についての整理、アニメ実態調査における製作委員会と元請制作会社間の調査結果を掲載している。

10 ページ目について、放送コンテンツの製作取引適正化に関するガイドラインは、総務省において平成 21 年にガイドラインが策定されて以降、累次の改訂を重ね、現在は第 9 版となっている。その中で、問題となり得る取引事例や望ましいと考えられる取引事例などについて整理がされており、これに伴って、それぞれの競争環境を維持しながら、各社のコンテンツ製作に携わる者のインセンティブや創意工夫の意欲を上げていくための取組がされている。

11 ページ目について、放送コンテンツの製作取引適正化に関する主な取組として、遵守状況の調査の実施、実態調査の実施、ガイドラインの周知・講習会の実施、相談窓口の設置・運用などが行われている。

12 ページ目では、令和 6 年に実施された放送コンテンツ製作取引の実態調査のアンケート結果の概要を記載している。

13 ページ目について、海賊版についての現状と課題として、民間においてマンガの海賊版サイトをめぐり、大手出版 4 社がクラウドフレアに対して起こした訴訟は、東京地裁が著作権侵害の幫助を認め、約 5 億円の賠償を命じており、一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構（CODA）においても海外で大きな成果をあげているところではあるが、海賊版の被害額は大きくなり、拡大の一途をたどっている。税関における知的財産侵害物品の輸入差止件数は 3 万 3000 件を超え、日本向け出版物海賊版上位 10 サイトアクセス数合計は依然として高水準にある。

このため、現地での啓発、国別対策の強化、公安当局を含むコンソーシアムの創設、権利者による権利行使の支援、正規版流通の促進などについて、どのように取り組んでいくかが大きな課題であるとしている。

14 ページ目では、海賊版対策についての第 1 回協議会におけるコメントを紹介している。官民の協力、民民の協力は非常に進んだが、被害はグローバルなレベルで拡大しており、取組は必ずしも追いついていないという御指摘や、国際連携としては、ベトナムに加えて、海賊版の最大の消費国の米国での啓蒙活動の必要性についての御指摘、正規版流通という観点からは、ローカライゼーションが重要であり、特にアニメ作品について、字幕、吹き替えの品質向上、アクセシビリティへの配慮を含めた環境整備が欠か

せないという御指摘があった。

15ページ目と16ページ目では、海賊版による被害状況を別の視点から整理している。

17ページ目では、これまで政府で取り組んできた海賊版対策として、民間事業者との執行面での協力のほか、フィルタリングの活用強化や、海賊版サイトへの広告出稿の抑制といった取組を紹介している。

18ページ目について、既存の海賊版に関する相談窓口を記載している。

19ページ目について、ほぼ全ての在外公館に「知的財産担当官」を設置しており、その実効性を高めてまいりたい。

20ページ目について、インターネット上の海賊版対策について、政府の総合的な対策メニューに基づく関係省庁の取組を紹介している。

21ページ目では、文化庁のSARTRASの「共通目的事業」におけるインターネット上の著作権侵害等に対する個人クリエイター等の権利行使に関する弁護士費用等の支援を実施している旨を紹介しており、一件当たり上限150万円、損害賠償請求に係る経費を含む場合には上限400万円といったような形での手当てをしている。

22ページでは、「コンソーシアム」について紹介している。著作権部局同士の対話のみでは、公安当局、警察当局が動く形になかなかならないので、国際的に、捜査当局も含めた形でのコンソーシアム、あるいは各省も含めたコンソーシアムというものをつくるという取組が文化庁によって実施されている。

23ページについて、CODAに事業委託し、海賊版対策を強力に実施いただいている。

24ページについて、生成AI時代における著作権侵害に関する各支援者団体の共同声明、あるいは新聞社の訴訟について御紹介をしている。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

永田委員及び柳川委員におかれては、この後退席される予定のため、一般社団法人日本アニメーター・演出協会、沼田委員及び一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構の発表に移る前に、「コンテンツ分野における取引・就業環境整備」及び「海賊版対策の強化」について御意見をいただく。

○永田委員

取引・就業環境整備は、コンテンツ産業の持続的成長において大変重要なテーマだと思っている。

日本の産業全体で考えると、クリエイター不足は今も顕在化しており、人材育成の強化と産業としての両立が重要な課題。我々は、クリエイターの育成と支援に特化したFLINT BASEというスタジオを26年4月から開設する予定であり、この辺りは自分たちでも取り組んでいきたいと思っている。

一方で、日本のアニメ・ゲーム・キャラクターIPは、世界的な競争力を持っているが、収益の多くは海外の流通プラットフォームで生まれ、必ずしも日本にお金が還元されていないという実情もあるため、制作現場の環境整備とともに、創作人材を産業全体としてつくっていきながら、還元される産業構造にしていく必要がある。海外プラットフォームとの契約条件、越境ECのマネタイズ等を含めた環境づくりを進めていくことが競争力強化につながると思っている。

海賊版対策に関して、今、御説明いただいたとおり、グッズも含めると、海賊版というものの金額がかなり大きい状況。既に関係府省庁がいろいろな対策が講じられていることによって改善もしているが、まだまだ金額規模が大きい。特に外来サーバーを経由した違法行為への対応は我々としては極めて困難であるため、CODAをはじめとする関係機関・府省庁との連携強化、国際協力の抜本的強化をさらに進めていただきたいと思っている。そして、正規版の流通拡大をするためのローカライゼーションやプラット

フォーム支援も海賊版対策の根本的な解決にもつながっていくのではないかと考えている。

生成AIに関して、やはりゼロからイチをつくっているクリエイターの権利がきちんと守られるということが非常に大切だと思っており、クリエイターにきちんと対価が還元されるような環境整備というのが前提ではないかと思っている。生成AIのプリンシプルコードの検討を進めていることに関しては我々としても歓迎している。是非、クリエイターの意見を聞いて、丁寧な検討をしていただきたい。

○柳川委員

取引・就業環境の整備に関して、適切な実態調査とそれに基づくガイドライン作成はかなり有効な手段だと思っている。その際には、不十分・不明確な契約によって、ある種の不公正なことが後出しじゃんけん的に行われてしまうような対策の防止と極端な交渉力格差で取引価格等にゆがみがあることの排除すること、あるいは硬直化した取引慣行の実態にあった改訂。この3つはかなり性質が違うため、それぞれに合わせた丁寧なガイドライン作成が必要だと思っている。

その一方で、環境が大きく変化していくということも十分考えられる。構造的な人手不足、生成AIの進展、海外プレイヤーの参入等で大きく変わっていく中で、柔軟に対応できる取引構造、取引慣行の構築が急務であり、将来を見据えた、あるべき取引・契約関係の構造の検討・構築が重要だと思っている。

特に本来、コンテンツ関係は成長分野である。その成長の果実が各レイヤーの各労働者も含めて、各レイヤーに適切に配分される契約構造をつくっていくことは、業界の発展、あるいは日本経済全体にとっても非常に重要なことであり、将来を見据えた慣行というものをしっかり、今、考えていくべきだと思う。

そのためには、やはり人材が大事であるため、人材の積極的な参入を促すこと、人材育成・教育を適切に進められるようにすること、一方では省人化ができることをしっかり見極めていくこと、このようなどが考慮すべき大事なポイントだと思っている。もう一つは、生成AIは非常に大きな構造変化をもたらすことは明確であるため、そういうものを見据えたガイドラインというものを今の段階からつくって考えていく必要があるかと思っている。

海賊版対策に関しては、やはり適切な執行体制を国際的に協力しながら、構築していくことが何よりも必要だと思う。その上で、狭義の海賊版対策だけではなくて、生成AIの発展を踏まえた、より幅広い形での著作権の適切な保護への対処を一緒に考えていくべきだと思う。

実際の執行に当たっては、やはり民間団体、権利者企業等との連携が有効だと思う。特に生成AI関連の状況というものは、実態は民間でないと素早く把握できないというものが少なくないと思うため、そういうところに対処できる体制をつくっていくということが重要であり、より柔軟かつ迅速に、変化に対応するという工夫が様々なところで求められると思っている。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

続いて、コンテンツ分野における取引・就業環境整備及び海賊版対策の評価に関するヒアリングに移る。

まず、取引・就業環境整備に関して、一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）の大坪様、それから、テレパック取締役プロデューサーの沼田委員から御発表いただいた後、質疑応答の時間を設けたい。その後に、海賊版対策の強化に関して、一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構の後藤様から御発表いただいた後、質疑応答の時間を設け、その後に討議に移る。

○大坪事務局長

先日、アニメーション制作者実態調査を文化庁と経済産業省で行った。報告書について、27日をめどに公開する予定となっていて、資料は全部で160ページに及び、本日の発表はその一部だけになる。調査を行い、アニメ業界の全体像は相変わらず不明瞭な状態ではあるが、今回は983件の回答があった。一般的な調査に比べれば回答の状況は多いため、届いた方の20%以上は回答していただいたと推測している。そのため、回答されている方の目にしている状況に関してまとめたものと御理解いただきたい。

今までの状況と比較をしたが、状況としてはあまり大きくは変わらず、男女の比率や年齢も変わらない。特に見ていただきたいのは、年収の中央値が上下したり、労働時間と休日が増えたり、と顕著に出てきている。

日本のアニメと言うが、外国人の名前を多く見かける機会がある。日本国内でアニメを制作している外国人となるため、アニメの制作現場においては4%、つまり20人に1人は外国人である。クレジットを見ると、外国人の名前はとても多く見られるので、日本国内で働いているのか、海外のスタジオで働いているのかは分からないが、現場としてはこれくらいの比率で外国人がいる。ただ、スタジオによって、外国人が全くゼロというパターンもあれば、すごく多くいるという会社もあるため、そこは会社やビザの手続によって大きく変わるのだろうと推測している。

アニメーションの制作者の居住地について、東京や関東が大部分であり、地方の比率がだんだんと伸びつつある。他方で、都内に関しては杉並区や練馬区、中野区がイメージしやすい場所であるが、やはり多くの方が住んでいる。

男女の年齢について、日本全体の産業構造からすると、非常に若い方々が多く入っている産業だと思っていただいてもよく、それだけ若い方の魅力を誘引する産業であると言える。平均年齢は赤いラインを引いているが、男性の方が若干高めで、女性の方が若干低めということは、女性のほうが若い方が多い形になる。

家族構成について、比較的単身の方、夫婦のみの方というものが多く、子供がいらない方が大部分というところである。

最終学歴について、以前は専門学校卒の方が大部分というイメージはあったが、大卒の方が増えてきたというのが最近のイメージ。

仕事経験年数について、先ほどの年齢とほぼ同じになるが、やはり若い方がとても多く回答いただいている。平均年齢と仕事の平均年数であるが、先ほどの年齢の分布と同様で、男性の方が高く、女性の方が低いというものは変わらない。

仕事の機会について、一番上がテレビであり、これに関しては多い少ないというのはいつもどおりであるが、4番目の配信作品のNetflixあるいは劇場作品と言われるところが、右側のところがすごく増えているため、見える範囲での活況というものはここに出てくるのかなと思う。もう一つ見逃せないのは、下から3番目であり、プロモーションビデオもやはり増えたというのは多く見られると思う。

アニメーション制作者の就業形態について、正社員の方、契約社員の方と言われる従業員雇用されている方が半数を超えたというのはとても大きい事象なのかなと思う。他方で、フリーランスの方、自営業の方と言われる方々は、比率は少し下がったということになる。

契約の形態について、作品形態や年契約が多い。

その中で、拘束契約という不明瞭で慣れない言葉ではあるが、私の会社の仕事を優先してくださいと

というような、ある種の優先契約という話であり、そういった契約をされている方がいるかいないかということである。完全拘束というものは、ほかの兼業不可ということであり、半拘束というものは緩やかであるため、自分の会社の作品を優先してくださいという、そういった形で付加給金みたいな形で払われている方がいるということである。こういった形で、完全拘束、半拘束という形で、60%があると理解してほしい。

契約書の取り交わしの状況について、取り交わしたくない理由が書いてあるが、やはり作品としてつくるものと字として、これをするとな不利だからとか、面倒くさいからとか、守る自信がないからみたいなことがあるため、そういったマイナスの要件があって契約書ということに関しては忌避感があるのかなと思う。

契約の状況について、省略する。

記載事項について、やはり皆様書いてほしいとは思っているというところ。ただ、実際にそれが結ばれるかどうかは別である。

価格の交渉について、おおむね平均どおりというか、ばらついたというような状況である。

納期について、基本的にはあまり交渉ができないというか、話したくはないのかなと思う。

フリーランス新法の影響について、残念なこともあって、まだあまり影響は出ておらず、時間が解決していくのかなとは思いますが、追って見ていきたいところである。

作業の開始・終了時刻について、これはかなり改善されたと言っても良いかもしれない。10時から21時ぐらいで終わるという形で、12時間労働なのであまりいいとは言えないが、おおむね10時から12時ぐらいでスタートするというスタイルになっている。

平均作業時間、月の作業時間について、過労死を超える時間が250時間であるが、大体、ここが15%くらいであるため、あまりよくないのかなと思う。ベテランの方々が過労死ラインで長く働いてしまい、上のほうが減ってしまうというのは、ある種、ここに出てきているのかなと思う。

インターバルを確保できない日というものは、前の日と次の日という話であるが、基本的にはアニメの方に関して言うと、あまり関係がないという形になる。

仕事に従事している時間帯について、アニメの方が専従されている方が多いのかなと思う。

休日について、かなり増えており、就業不能時間もあまりないという形である。

年収について、外れ値を抜いており、一番多く稼いでいる方は3000万円くらいのため、これくらいの金額で動いていらっしゃる。

社会保険の加入状況について、先ほどの労働者として従業員雇用されている方とフリーランスの方というものが何となく割合としてはここにも正しく出ているのかなと思う。

健康保険についても、同様である。

最後の3つの図になるが、社員の方とフリーランスの方でどれくらい人の分布が変わるのかということと、分析をした図になる。若い方を見てもらうと、従業員雇用されている方が極めて多くなったと思っていただきたい。他方で、フリーランスの方はベテランの方に偏っているのかなと思う。

年齢をさらに分析していくと、多いのか少ないのかというのは皆様の判断にはよるとは思うが、従業員の方とフリーランスの方でこのような分離はされているという形になる。

同じように、年収の分布である。若い方、従業員の方とフリーランスの方で分類をしたものになり、若い方であると、従業員雇用されていると金額は低い、300万円くらいで仕事をされている方が急に増え

るというものが調査から分かると思う。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

次に、放送分野における就労形態・報酬構造の現状について、沼田委員より発表いただく。

○沼田委員

本日は「ドラマ制作現場の働き方改革の歴史と現状の課題　そしてアライアンスによる解決の提案」というテーマでお話をさせていただく。

2019年より、ATPから各放送局に働き方改革も申し入れてきたという資料になる。ATPは、情報バラエティー、ドキュメント、ドラマとあり、ドラマの制作会社はATP124社加盟社のうち10社強というところで、少数派ではあるが、ドラマの場合は完全パッケージで納品するため、制作責任も制作会社が負う。働き方改革を制作会社が実現しないと、なかなかコンプライアンスとして守れた作品をつくれないう課題を、働き方改革法各法が検討されているときからATPに働きかけた。ATPの大半の社は制作協力という形で腰は重かったが、放送局も働き方改革を制作会社に求めるという形で、各局申入れということができるようになった。

法令遵守した改革を実現するために必要となる対策ということで、この4つの項目を打ち出し、早めに発注していただくと、台本ができてからクランクインできると働き方改革ができる。それまでは、台本をつくりながら、撮影から帰ってきて第5話の撮影をしていて、第6話の準備をするということで、本当に寝る時間がないという状況だったが、それを改善するために、台本ができてからクランクインするという提案をして、一時期は前向きに検討していただいたが、始めたところでコロナが起きた。

コロナにより、ドラマは全て撮影中止になり、ガイドラインもなく、海外のガイドラインを参考にしながら何とか再開をして、放送局にはPCR検査や消毒、換気ファン、休憩を取って空気を入れ替えるなど、撮影期間が延びるし、必要なものも増え、予算が増える。それで、働き方改革予算を要求して、結果的にコロナの間で何となく働き方改革が実現してしまったような錯覚を覚えたが、2021年、2022年となるところで、コロナ対策費は通常予算に含まれているため、それでやってほしいと言われ、戸惑いのうちに働き方改革ができていたのかどうなのかということで、また日常に戻ると、働き方改革に物すごく原点として立ち向かわなければいけないという状況が現実である。

各社は、労働基準監督署からの指示を受ける前に社内の労働環境を整備するというので、ATPの各社は労務管理を会社として整理して100%とは言えないが、いつ労基が来てもいいように整備してきた。その整備をしている途中、これまで、いかに社員のやる気を搾取してきたのかなということに気がついた。昔はこうだったということ言わずに、未来に向かって改革をして見えてきたのは、これまでいかにやる気を搾取してきたのか。そういうことに気がついた経営陣は、そういう甘えではなくて、どうやったら法を守れるかという、各社はやはり働き方改革が第一であるということで方針を立てた。それまで裁量労働といっても、本当に実態がないといけないうので裁量労働ではないし、新人に関しては時間が来たら帰ってくださいと、かつてだったら、最後まで残っていた人たちに早く帰るようにと言って、フリーのスタッフからハレーションが起きる。ただ、とにかく法律を守ることが大事だからということで実行してきたが、やはりフリーからすると、そんな人間と一緒にスタッフとして組めないということで、今までフリーの人たちがいろいろなことを教えてくれていたが、そういうことがなかなかできない状況を経て、それを通して、回復はしてきている。

8枚目のスライドについて、制作会社社員とフリー人材の報酬構造ということで、制作会社の社員は

最近、募集がどんどん集まらなくなってきており、働き方改革で収入、最低賃金は増加しているが、募集人員は集まらない。フリー人材は将来の保証がないので昔から少なかった。報酬構造は「7・5・3」と書いてあるが、七五三といって、チーフは70万円、セカンドは50万円、サードは30万円という、この賃金体系が30年前からも全く変わらずにあったが、最近、放送局、国も価格転嫁で、フリーランス新法も含めて、交渉の状況があり、この七五三ということから大きく変えようとしているが、予算に限りがあるので、なかなか微増という状況である。

このままではドラマがつくれなくなってしまうという危機感の下、現在を迎えているが、ここで労働各法とドラマ制作現場の実態を見たときに、やはり労働法規の想定としては、工場やオフィス、定時開始・終了、定型化された仕事内容、均等の業務量、管理監督者による厳密な時間管理があるが、ドラマ制作の現場としては、撮影時は様々な要因によるスケジュールが、あと6現場といった状況。プロジェクトごとによる異なる仕事内容や業務量による圧倒的なばらつきがあり、様々な撮影現場での労働状況を把握することはなかなか難しいので、ここで提案として、コンテンツ産業にマッチする労働スタイルをぜひ検討していただきたい。

10枚目のスライドについて、総務省で発表させていただいた「製作会社の置かれている現状・課題　そしてアライアンスによるスタジオ化の可能性について」という、ATPで経営情報アンケートを行い、14ページにある4つの危機というものが見えてきて、経済的危機、人材確保の危機、著作権保持率の危機、物価高の危機。経済的危機で言うと、半数以上が売上前年比割れで、3割が単年度赤字であるとか、人が集まらない、著作権がなくてビジネスが展開できない、価格転嫁ができないという状況である。

この会議で数年前にNetflixさんがお話いただいた資料、16ページであるが、制作会社の収益力向上として、M&Aからジョイントベンチャーをして、制作会社は規模が小さいので大きくなって、制作経理による透明性の確保などがビジネスをしていくために必要であると17ページにも書いてある。

18ページでも、内閣府の資料としてまとめられている。ハイクオリティーの作品をつくるためには、一定の経営規模が必要であり、脚本の掘り下げ、プリビズなどの仕込み、コンプライアンスや会計の透明性などが重要である。

これはなかなか難しいと思ったが、言っていることはそのとおりだと思い、考えたのが21ページの「製作会社のアライアンスによる日本のスタジオ構想」。

22ページに構造図を描いたが、高度のバックオフィス機能を1社では賄えないので、数社で共同して、このバックオフィス機能を共有化しようというところからの発想である。

これはインターフェースで、24ページになると、これだけの大きなビジネスに向かってバックオフィスが調達できるのではないかな。

こういうことを話しているときに、イギリスのALL3MEDIAはM&Aで成功例があり、バックオフィスを共有化したことで効率化して大きなスタジオとなった例である。

このアライアンス構想によって、先ほどの困難を乗り越えていくことができるのではないかなという中で、大きくは人材確保の危機。制作会社は、やはり1社だとどうしてもうさんくさいことはあるが、アライアンスを組んで、一定の水準のブランド価値を高めることで人材がより集まってくるのではないかな。

また、29ページに示したように、フリーランス人材である。なかなかフリーランスの人も、監督になりたいとかプロデューサーになりたいとかと親に言っても、やめなさい、そんなものは夢のようなものなのと言うが、このアライアンスをある程度ブランド化して、このアライアンスを使用するのだということ

で、フリーランス人材がこの世界に入ってこられるような環境をつくれれば人材難が解消の方向に向かうのではないのか。

30ページについて、フリーランスに対する魅力的となるような取組を用意していただければと思っている。

これは余談になるが、ビジネスをするために韓国コンテンツ振興院の支援構造みたいなものがあって、参考までに、今の日本のドラマ状況を野木亜紀子さんがお話ししてくださっている。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

それでは、お二人御発表に対する質疑の時間とさせていただく。大坪様、それから、沼田委員の御発表につきまして御質問のある方は挙手をしていただくか、あるいはお手元の挙手ボタンでお知らせいただきたい。

○夏野委員

この働き方の話については、先ほどの沼田委員の中にあった、サイズ感というものは実はアニメの制作現場でも全く同じことが言えて、アニメの制作会社は物すごく小さい企業がたくさんあって、それぞれの企業に取締役がいて、社長がいて、営業がいて、経理がいて、スタッフ部門とクリエイターで言うと、6対4ぐらいでスタッフ部門がある。

角川という会社も経営していて、角川のほうではそういう会社を7社ぐらい買収しているが、蓋を開けてみると、やはり共通化できる業務がたくさんあって、結局、製作会社が製作を発注するわけであるが、その製作単価はすごく上がっていて、アニメーターとかクリエイターのところまでなかなかアップ分がいかない。それはなぜかという、多くの中小企業である製作会社がファミリー企業、個人・家族経営になっていて、あまり賃上げに物すごいプレッシャーが来ないという問題もあるので、Netflixの杉原さんが御指摘されているM&Aとか統合とかをもうちょっと促進する政策というものは非常に大事であると思った。

ただ、日本は、アニメだけではなくて、大田区の製造メーカーや大東市、東大阪の工場がすごい技術を持っているのに大きな会社にならないということは、経営能力がないということであり、それを礼賛してきた文化があるので、きちんと現状把握して是正していかなければいけないのではないかなというのは同意である。

○市井委員

沼田委員への質問になるが、資料の21ページに「製作会社のアライアンスによる日本のスタジオ構想」について、2024年10月につくられて、過去にこの資料を見させていただいたことがあるが、これが進んでない主な理由は何か。

○沼田委員

これはおとしの10月に発案し、ATPで勉強会を始めて、去年、1年間かけてATPの加盟社を中心にお声がけして、現在、10社以上の賛同者と、多くはかなり大きく中核的な製作会社の3社がコミットしている。進んでない理由としては、中核になる会社をつくらなければいけないが、資金がなかなか集まっていないのが現状である。

今、このアライアンスをするバックオフィスの中核会社の資金集めをして、今年立ち上げて進めようと思っている。そういったことで進んでいないように見えるかもしれない。お力添えをいただければと思う。

○市井委員

分かった。では、そこに例えば政府の支援がつけば、場合によってはもっとちゃんとスタートしていくということか。

○沼田委員

そのようにお願いをしているし、政府のほうも検討していただいているという状況もある。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

他にご質問がある方はいるか。

もし御不明点などがあれば、最後に皆様と意見交換させていただく時間があるため、その際に御指摘いただきたい。

次に、海賊版被害の実態とその対策の状況について、CODAの後藤様より御発表いただく。

○後藤代表理事

被害額調査、国際執行、そして、生成AIと話をさせていただきたい。

3ページについて、調査アプローチと被害額の推計ロジックで、経産省から事業を受託、PwCに再委託をして、数字をはじき出している。

2019年度、2022年度、2025年度ということで、3回やっていて、2022年度から2025年度は約3倍ということになる。ここで映像と出版とあるが、5.7兆円のうち4.9兆円という数字になる。さらにオレンジの部分は、日本が世界に誇るコンテンツIPのキャラクターグッズの偽物という被害額になる。

この要因について、海賊版の一人当たりの消費本数自体は減少傾向にあるが、被害額が増加しているという逆転現象である。その理由として、大きくは為替の問題や新興国を中心にネット接続人口が増えたことで利用者数の増加、そして、日本コンテンツは世界に浸透が加速していることである。

次に、具体的な国際執行状況である。

CODAであるが、2002年に経産省と文化庁の御支援により設立して、2005年1月から共同エンフォースメントを実施している。いわゆるフィジカルパイレーツであり、1社で権利を行使しても費用対効果として相手に与える影響は小さいということで、共同してエンフォースメントをするという体制を構築している。これまでフィジカルパイレーツについては、中国、香港、台湾ということで、約1万7000件の摘発している。

そして、第2ロケットで、侵害がフィジカルからオンラインに移行してきたため、オンラインの調査として、自動コンテンツ監視・削除センターの運用をスタートしている。これまで540万のURLに対して権利者の意志に基づき削除要請をしていて、中国、フランス、米国、韓国など40サイトを対象にしている。

そして、第3ロケットで、削除要請をしても削除しない悪質な海賊版業者、さらには削除窓口のない真っ黒な海賊版業者というものがいるため、それらに対して、経済産業省の支援を受けて、国際執行プロジェクト（CBEP）を始めた。これによって、累計であるが、悪質なサイトの145サイトを閉鎖することができている。

第4ロケットで、いわゆる日本の世界に誇るコンテンツIP。この偽キャラクターグッズというものも昔からあったわけだが、CODAの共同エンフォースメント体制の知見・経験を生かし、経産省の支援もいただき、偽キャラクターグッズ対策ということを開始した。バンダイやスクウェア・エニックス等々の皆様と協議体をつくったことで、偽グッズに関しても共同エンフォースメント体制を構築したいと考えている。

先ほど国際執行プロジェクト（CBEP）という話をしたが、経産省とCODA、そして、調査チームということで、サイバーセキュリティの専門家や国際法律事務所と連携し調査をしているが、このオンラインプロファイリング調査とOSINT調査がある。現在、悪質な海賊版は秘匿性・匿名性の高いサービスを使っているが、当初はやはり素人である。それをOSINT調査で掘り下げて、ずっと昔にさかのぼって調査を行っている。

そうすると、合法サービスを使っているなど、情報開示できる対象が発見できる。そして、合法サービスを使っていれば情報開示手続をして、かなり運営者に近い人間がクローズアップされてきて、それを更に掘り下げると、いわゆる決定的な証拠、運営者というものが特定できる。いわゆる、この決定的な証拠をつかむのが非常に重要であり、なおかつ、しっかりとした起承転結というシナリオを書いて執行機関に持っていき説得するということが肝要である。

それでは、エンフォースメントとして何があるかということで釈迦に説法ではあるが、刑事、民事、行政、そして、ノック・アンド・トーク（直接交渉）であり、これを柔軟に行うことが大切である。1つに固執すると失敗してしまうため、それが駄目だったら次ということで、スピード感を持って柔軟に対応するということは非常に重要である。

そして、国際執行プロジェクトの経済効果は、先ほど145サイトを閉鎖したというものがある。それに対して、先ほどの被害額の単価というものがあるため、例えば映像だと90円、マンガでは107円というものがあり、このセッション数に乗じて、被害額としては約8949億円の経済効果を上げることができた。先ほどの被害額から比べると微々たるものであるが、一応、CODAのCBEPにおいては、この約9000億円の経済効果を生み出したということである。

一番大きいものは、昨年11月、中国でBAT0という世界最大の海賊版サイトを検挙することで閉鎖させ効果を上げた。セッション数は月間3.5億で、漫画村や漫画BANKが1億ぐらいであったから相当の数である。このサイトが厄介だったのが、50か国に翻訳して、世界の視聴者を対象にしたということで、世界的なサプライチェーンを確立して運営をしたというやり方であった。CBEPによって運営者を特定することができ、現在、中国の上海市の公安局のほうで取り調べが行われて、近々、起訴される予定である。

一方で、日本が世界に誇るキャラクターグッズ、コンテンツIPであるが、中国の調査によれば、2029年には5.7億人のユーザーが増えるということである。今、中国に行くと、日本のキャラクターと中国企業とすごくコラボしていて、宣伝はいっぱいやっている。トレーディングカードも非常に人気がある。そして、この中国における人気IPキャラクターをみると、ここにあるように、ガンダム、ウルトラマン、仮面ライダーは非常に人気がある。

一方で、侵害も非常に多くある。1つ目の例では、商品にIPが混在していて、共同エンフォースメントの必要性があるということである。1社がいくら頑張っても、ほかの社のものがいっぱいあるから、どうしても店に与える影響ということで小さくて、やはり共同でエンフォースメントする必要がある。

そして、2つ目は高額商品である。偽キャラクターグッズにも力を入れていきたい。

最後に、生成AIについて。

動画の生成AIが本格的に運用され、OpenAI社のSora2である。9月30日にサービスが開始され、自主的な調査をし、10月末に要望書を提出した。さらに、著作権侵害について、12月1日にはOpenAI社ジャパンの方と意見交換をした。分かった、ちゃんと対処するという話ではあったが、AIプロンプトを若干変えても出てきてしまうというのが現状である。

アニメの場合、これはどこから学習したのか分からない。マンガなのか、CMなのか、テレビなのか、映画なのか、分からない。そうなってくると、製作委員会の皆様、そして、重要なのはマンガ家の先生方がどう感じるかということで、今、出版社の御協力もいただき、マンガの原作者あるいは製作委員会などから具体的な要請に基づいた調査を実施しているということである。これは一定期間調査して、その結果をどうするかというものを権利者と話して、対応を深めていきたいと考えている。いわゆる著作権法の30条の4にも該当しないし、米国のフェアユースにも該当しないと考えている。

CODAとしては今後とも、海賊版サイト、そして、偽グッズということの国際執行に対して、実効性を追求して高めていきたい。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

それでは、質疑の時間とさせていただきたい。後藤様の発表について御質問のある方は挙手をしていただき、あるいはお手元の挙手ボタンでお知らせいただきたい。

○夏野委員

昔、中国は全然協力してくれなかったが、協力してくれるようになった。ガバナンスなのか。

○後藤代表理事

これは共通することであり、30年ぐらい前から中国に行っていてやっているが、のれんに腕押しである。その潮目は変わったのが、やはり中国国内でコンテンツビジネスが成立したというのはやはり大きく、雇用があって、ビジネスでお金をもうけることができるということになると、他国の問題ではなくて自国、自分たちの問題として考えるということである。そうなると、いわゆる外国人の権利保護をしたほうがいい。何で外国人を保護しなければいけないのかという話になるが、外国の権利保護も含めて自国の権利保護の対応をしなければいけないという基本姿勢ができたため、私たちの執行も成功している。

さらに言うと、CODA北京事務所というものがあって、国家版權局から指導・許可を受けて、それで北京公安局に登録している。その登記内容に会員社の正当な権利保護というものがうたってあり、これが非常に大きい。これに基づき、中国の北京市の公安局に登録しているため、公安もいいかげんな団体ではないのでちゃんとしっかりとした告発書類を持っていくと、やはり受けざるを得ないという状況がある。ただ、残念ながら、この御時世なので、実務が停滞してしまっているというのは事実としてある。

○夏野委員

これは同じことをベトナムに対してやれないのか。

○後藤代表理事

在ベトナム大使館の1等書記官に我々の中へ入っていただき御苦労いただいているが、やはり時間がかかるというのは否めない。やはり海賊版の利便性を排除するために正規流通を充実させる。さらに適正な権利執行を並行して行うということで、その時間を埋めていきたいと考えている。

○夏野委員

中国は多少あるのかもしれないが、ベトナムはODAで結構、日本政府は出していると思う。戦略的パートナーシップで2023年に日越でやっているパートナーシップの中にこの知的財産の保護という項目が入っているが、その後も全く実効性がなくて、どんどん海賊版サイトが増えている。このODAの実行条件といえますか、実行要件の中に政府の腐敗とかガバナンスの保全に関してはきちんと情報が入っているが、この海賊版の放置というものも少し格上げしていくことはできないのか。外務省いかがか。

○山崎室長

外務省としても、ベトナムの問題は十分に認識している。ハイレベルでの申入れも含め、知財担当官レベルでの直接のやり取りやODAの活用を通じて、引き続き体制を強化して、しっかり取り組んでいきたい。

○市井委員

経産省や文化庁の海賊版対策の支援の金額と比較して、この被害額は物すごい金額であると感じる。そう考えたときに、仮にもっと支援があった場合、資金的余裕があった場合は、有効な対策というものはいっぱいあるということなのか、いや、あまりないということなのか。その辺に関して、イメージでも良いが、教えていただきたい。

○後藤代表理事

簡単にいうと、モーション・ピクチャー・アソシエーションがACEという団体をつくっていて、対策にかけている金額の桁が違う。1社あたり数億円規模の費用を負担している。そういう形で、やることはいわゆる、さっき言ったOSINT調査などは専門の人間がいっぱい入っているため、それと、各国に弁護士事務所に対応、要はお金が集まれば対策のチャネルが増えるので、効果は絶対ある。

ただ問題なのは、日本の各メーカー、権利者のバックオフィスが脆弱というものがある。いわゆる、例えば中国で刑事訴追基準を超える閾値ということがあり、明日まで閾値を超えることを証明してということで処理するというのは本当に大変である。その辺もうまくあんばいを取りながら、間尺に合った形での対応というものは現実的に必要なと思う。

○市井委員

そうすると、結論としては、お金があればやることはいっぱいあるということか。

○後藤代表理事

然り。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

それでは、本日御参加の皆様から御意見をいただきたい。

○林委員

まず、本日御発表があった様々な取組と成果について、関係各位の皆様の地道な御尽力のたまものと改めて感謝している。各取組の実効性を高める観点から、横断的に2点、コメントする。

まず、零細な事業者への支援体制について、座長として参加した知財取引適正化に関するワーキングでは、データを含めた知財取引の実態調査と、それを踏まえたワーキング報告書を今月取りまとめたところである。今後、公正取引委員会からガイドラインなどのパブコメがなされると思うが、問題は、知財取引については多数のガイドラインやモデル契約書、解説動画などと、極めてよく親切につくり込んだツールが各省庁のウェブサイトですぐに、利用可能になっているにもかかわらず日本の事業者の99.7%を占め、雇用の7割を占めると言われる中小企業は大半が、従業員4人以下という規模であって、契約や知財についての知識を得る機会もなく、日常業務に追われて、これらのせっきくのツールはほとんど存在すら知られていないという状況が数十年来、相変わらず変わってない。これまでのような政策提言、審議会、実態調査、ガイドラインなどを数年がかりで行っても、使われないのでは課題は解決しない。今後、取引・就業環境の整備に関する政策の普及のためには、対象者の規模と立場に応じて運用を工夫することが必要である。

また、支給活動においては、現在、知財経営支援ネットワークが動いていただいているが、ここに日本

弁護士連合会及び同会から2005年に創立された弁護士知財ネットを加えることを御検討いただきたい。日弁連及び弁護士知財ネットは20年来、INPITの知財総合支援窓口の全国窓口への相談派遣や、文化庁、農水省等の各種相談事業において相談者として、また、教材作成等に協力している実績があるし、また、知財以外の法律分野、民法全般、刑事法、会社法、労働法、独禁法、取適法などについて、専門性の担保のある士業として、弁護士団体がこのネットワークに関連する、参加することは必要であり有益である。

2番目について、EBPMで政策を回していくためには、これまで提案されたが、優先順位が低いものとして先延ばしにされてきたことをやってみる。そして、問題があればバージョンアップしていくという取組が必要ではないかと思う。特に、先ほど柳川委員からも御指摘あったように、生成AIの普及により、社会構造が劇的に変化している。時間がないので細かいことは言わないが、生成AIで機械的につくられた侵害動画が日々膨大に出る中で、被害者のほうは削除要求するにしても対応担保を出せなど、いろいろな手間がかかるのに、削除要請先は機械的な応答をされるという中で到底追いつかない。一方、日本の裁判制度においては、ディスカバリーなどがなかったため、結局、泣き寝入りしてしまうという状況になっている。

したがって、これまで海賊版対策工程表で欄外にされている、アクセス抑止のためのサイトブロッキングの導入や、それから、インターネットプラットフォームの媒介者責任としてのKYC、本人確認の義務化を検討していただきたい。

○堀内委員

海賊版対策について、1点お伝えしたい。

資料でも御説明いただき、最新の被害額を出していただいたが、やはり日本のコンテンツのさらなる海外展開に当たっては引き続き大きな課題だと認識しているところである。民間のほうでも、マンガ海賊版サイトに関して事業者の責任を認める東京地裁判決を勝ち取るなど、企業側の取組が実を結ぶ事例が出てきたし、また、先ほど御紹介があったが、中国においてもCODAの御協力の下で海賊版サイトが閉鎖されたという成果が上がっている。

しかしながら、現在の日本のコンテンツの勢いを踏まえると、やはりまだまだ予断を許さない状況にある。政府においては、関係省庁を挙げて、様々な海賊版対策を並行していただいていること、非常に心強く感じている。民間レベルではやはり限界のある、国だからこそできる施策というものを長期的な視点で継続的に実施いただくことが重要だと考えている。

併せて、正規版を海外のファンの方々にはしっかりと届けていくということも海賊版対策の取組として非常に重要であり、今回記載いただいた補正予算では、ローカライズ支援、それから、プロモーション支援といった日本のコンテンツの海外展開に向けた施策を多く盛り込んでいただいているが、今後、企業の動きがますます活発になっていくものと期待しているところである。引き続き、官民の連携による対応をお願いしたい。

○浅沼委員

アニメーションの制作に関しては皆様から注目していただいて、このような会議、タスクがたくさん出てきたのは非常に喜ばしいと思っている。一方で、アニメーションは非常に多くの問題が多角的に山積していて、クリエイター、制作費の問題等々ある。今回は、その中でも取引・就業環境の整備と海賊版の2点ということで、我々はメーカーと制作スタジオの2つの機能を持っている会社のため、その立場から簡単に御説明したいと思う。

まず、取引・就業環境の整備である。先ほどアニメーション制作者のアンケートもあったが、実感として、会社に属さない個人の方が非常に多い現場であり、当社としても取引を当然しているわけであるが、報酬の部分でいうと、クリエイターへの適正な処遇を行うため主要クリエイターへの成功報酬等、当社自社スタジオSUNRISES studiosならではの方策を取り入れるなどの対応を行っている。ただ、これは我々が若干なりとも規模が大きい会社であるため可能であるとも言え、業界全体的に考えると引き続き取り組むべき問題と捉えている。

取引においては、アニメーション制作のほとんどの業務を担っているクリエイター自身が下請法などのシステムや、実際の書類の手続き、請求書の発行などに対する認知が不足していることが多い。そこで、当社は制作側とクリエイター、特にクリエイターが手を煩わさないで請求書を発行できるような制作管理体制を構築している。また、知識やノウハウを共有することでクリエイターの育成に取り組んでいるところである。

2つ目、海賊版対策である。

映像はフィンガープリントによる違法動画のパトロールを行っているが毎月非常に多くの削除対応が発生している。

また、アニメーションにおけるグッズの海賊版の多さも課題である。当社は商品化もグループ内で行っているため、連携して対策している。これは粘り強く対応するしかないが、内容が多様化し件数も多いため業界全体、また国単位で対策する必要がある。

○市井委員

取引・就業環境整備に関して2つあり、1点目は、アニメは問題ないとは言わないのは、かなり改善されてきていると感じる。一方、放送コンテンツの改善が非常にスローであると感じる。映適の資料にあったように、公的支援をする作品に関してはそういうものに準拠する、ちゃんと守ってもらうという形で促進することが望ましいのではないかと。今、総務省もグローバル市場で戦える作品をつくってほしいという目的でいろいろな支援を始めているので、その支援を受ける作品に関しては、取引・就業環境を守ってもらうことによって、より効果が出てくるのではないかなと思う。

2点目は、新人の育成に関しては、12月末に高市総理との会議に参加した際に、総理から人材育成は日本全体の問題で、コンテンツ業界だけの課題ではないという話があったが、将来を考えた場合、やはりこの点は、大変重要だと思う。新人の育成をしている会社に対して、対象はフリーターや社内スタッフに関わらず、資金的援助等を行うことで、より進むのではないかなと思う。

海賊版対策に関しては、予算に限りがある中でこれだけの効果があるということならば、やはり民も官も一緒になって、CODAさんが中心になってやっていくことでも構わないし、別の組織でもいいが、もうちょっと予算を増やして、且つ連携ができるような形をすることによって大きな効果を上げることができるのではないかと考えている。

○内山委員

映適は3年間、本稼動して動いているが、まあまあうまくいっている。ただ、このシステムをアニメ・ドラマのようなシリーズ物、あるいは放送番組や配信番組全体へ移植するのは無理である。なぜならば、審査対象は桁違いに増えて、社会的管理費用が爆増するからということになる。代替案はどうするかであるが、映適は作品単位で審査をやっている。そうではなくて、事業者認定あるいは発注者と元請を組み合わせた事業者認定という方式で審査数を減らすという方向に持っていかないと移植は無理だと思う。

また、映適は民間団体であるため、対象を100%カバーできているわけではないし、また、アウトサイダーの存在というものの、それに従わなければならない義務は当然ながらない。そのアウトサイダーの存在が運営団体の不安定要因にもなる。文化庁出身の皆様であれば心底御理解いただけると思うが、指定管理者団体の外側、アウトサイダー問題が随所にある。これはソフト・ローを推進した場合の官と民の狭間の空白地帯ということになるため、何らかのもっと一般法の中で解決してほしいと思う。また、法律論の枠で議論していても、規制緩和に向かうならいいが、条文が増えて、規制強化のほうに向かうのであれば本質的な問題解決にならないだろうとなる。

労働環境整備において、弱者保護ばかりに目が行けば、逆にトップクリエイターのモチベーションをそぐことにならないかなという心配を持っている。お隣の山崎監督もまさしくそうかと思うが、必要以上に、過度にぬるい現場をつくってしまえばトップクリエイターは多分、やる気も差すと思うし、若者だって真のキャリア形成にならないということで、やはり未来は感じられない。そういう現場を避けようとなと思うので、この辺り、バランス感覚が必要だと思う。

また、強調し過ぎるぐらいの国際展開とか競争目標を国家戦略として出しているため、四の五の言わず、クオリティーを求めて結果を出していかなければいけないというものも一面としている。集団創作は、やはりトップとスタッフの両者あって成立する。だから、どちらかだけで成立しているわけではないため、中庸の感覚というものは必要だと思うし、やはり一面、トレードオフの要素があるため、それぞれ一方の原理主義に陥らないようにしていただきたい。

やはり本質的な解決は製作費を増やすことで、映画、放送、配信、これらの領域においては開発段階を重視していただき、フォーマット販売とかリメイク権とかプリセールができるような、クオリティーを高めてからGreen lightを出して、撮影に入る体制を推進していくということで、そのために研究開発税制を通した税制優遇を含めて、民間の投資増に伴うリスクテーズを抑え込む誘引システムを提言して終わりたい。

○山崎委員

映適に関して、「ゴジラ-0.0」という作品を見た。そこで発生した問題に関して話したい。

非常に映適というものはよい制度だなと思っていて、確かに現場の疲弊度というものは非常に下がったと思うし、非常に人間的な暮らしができるというか、今まであまりにもハードな暮らしをずっと営業の現場の人たちというものはしてきたので、それに対して映適で縛りをかけることで、楽になったという感じはしている。

ただ当然、制作期間は延びるし「ゴジラ-0.0」という「ゴジラ-1.0」からかなり予算的に増やしていただき、いろいろできるのではないかなと思っていたが、映適に大分持っていかれてしまっていて、発生するお金が非常に大きかったので、20%ぐらいは政府で支援していただけると、映適をちゃんと守ったものに対してはそのぐらい支援するというようなシステムとを国の力として認めていただければ、そうやっていかなければならない。このままだと割と大きめの予算の作品は何とかぎりぎり保っていたが、映適に関係ない小さい予算の映画と大きい作品だけになってしまうと、中間の作品が本当にきつい状態になってしまうため、その辺のところを何とかしていただきたいとやってみて切実に思った。

それと同時に、少しだけ制度を変えてもらいたいと思っているのは、一日の時間が完全に決まっていると、もう少し撮りたい、もう少し撮ればすごいシーンが撮れるのに、映適が終わりだとなってしまうので、やはり1週間単位の中でこの時間を使って、インターバルはこの時間、間を空けるというものを確実

にやってもらいながら、多少の増減は認めていただけるともっとすごく映適が守りやすくなるのではないかなと思った。

あと、海賊版に関して、ここまでひどいことになっていたとは思ってなくて、入ってくるはずのお金が全部、外に流れていってしまうということは非常に懸念すべきことだなと思った。

1つ思うのは、やはり摘発例というか、こういうことをしたらこうなるということが実際の海賊版をやっている人たちに伝わっていない気がするため、広報の部分というか、海賊版をやったらこんな目に遭って、こんなことになるという摘発例をもう少し伝わるような手段をもっと取っていくと、海賊版をやらなくなるのではないかなという気が少しした。

あと、OpenAIをはじめとする生成AIに対して、どんどん潰していくというのは一番正しい道であるが、あまりにも数が多過ぎて、全部潰していくのが難しいという話もあったので、例えばOpenAIとディズニーが手を組んで、ディズニーのコンテンツに関してはOpenAIから物すごいお金が入って、OpenAIに関してはディズニーのコンテンツを使ってもいいというような契約がなされたが、どこかに絞ってそういう契約をすることでクリエイターに金銭的に還元できるというようなシステムをもう一つの手として考えるのはどうかと思った。

二次創作というか、二次的な作品がすごく増えることによって、そのコンテンツ自体が物すごい広報が上がるというか、それ自体がすごく人気が出るという事例もたくさんあって、あまりにも二次創作を厳しくしてしまった作品は意外と伸びないというような事例がすごくあるため、そこで何かマネタイズできるようなシステムをつくるという第3の手みたいなものも考え得るのではないかなと思った。

○大沢委員

取引・就業環境整備においては、これまでこのタスクフォースが設置された当初よりお伝えさせていただいておりまして、公正取引委員会の方々に改善していただき大変感謝している。

初回にもお伝えしたが、コンテンツ産業は、言葉でひとくりにするのは簡単ではあるが、実はとても複雑でありテレビ放送、映画、ネット、出版、アニメ、ゲームと、ほぼ別の産業と言って良い程、収益構造も制作構造も違うものたちの集合体をコンテンツ産業と言っている。さらにそれぞれにはまた立場の違うレイヤーがたくさん存在している。プラットフォームがいたり、制作会社がいたり、現場の最前線で働く実働者(クリエイター、現場スタッフ、実演家等)がいるため、レイヤーごとの労働内容や意見、目的が全く違う。更にそこに業界特有のいわゆるブラックボックス的な表に出にくい慣習やルールが絡んでいるため環境整備の難しさが現状の課題だと思う。

もちろん細かい現実的な課題を解決することはとても重要であるが、何よりまず本質的な土台に隠れている問題を公に認識するために正確に実態調査なりを実施すべきだと思う。例えば映画業界だけで見ると年間650本強の作品が上映・公開されているが劇場で黒字化されているものは実写が2～4%、アニメが15-20%。アメリカは日本の人口の3倍であるにも関わらず、制作本数はほぼ同数。その現状を踏まえた上で、これほどの作品達は一体どこから資金が投入され、そしてそれが如何に収益化、分配化つまり、どうお金の流れができていくのかというマクロの視点から捉えることも大変重要である。

そして作品一つを取った場合、その予算が如何にして現場に分配されているのか。その構造を可視化した上で適切なガイドラインをつくっていくということができれば、いろいろな意味での根本的な解決になると思う。もちろん、1000万円で作っている映画もあれば、20億円で作っているものもあるので、それぞれやり方も違うし、この先、AIも入ってくるので、まず、根本的な産業構造自体を一度見える化し

て議論できる状態にした後に現場の労働環境、労働条件など、具体的な問題を捉えていくのがよいのではないかと思っている。

○和田委員

アニメスタジオを2社経営していて、2社合わせて約700人の社員を抱えているアニメスタジオで、現場でアニメーションをつくっている。今回、取引・就業環境整備に関して、1点だけ感じるところだけを伝えさせていただく。

先週、ちょうど庵野秀明監督と話すタイミングがあり、経営者なのか、プロデューサーなのかというところが議論になった。エンターテインメントに関しては、クリエイターはクリエイターであるとか、エンターテインメントであるとか、好きなものを追求するとか、そういった形でつくってきた歴史がある中で、例えばウィットスタジオ、プロダクション・アイジー、ともに新人はやはり正社員でしか競争力がなという状況になっているため、自分たちの頃から時代が変わって、やりがい搾取では本当に単に入っていけないだけで、いろいろなことを考えて知りたいという状況になってきている。

やはり製作費と一概に言っても、シンプルに言うと原価であり、いろいろなアニメビジネスにおける原価というところがあって、大きなビジネスがある中で使える費用だということがある。こういった取引・就業環境整備を進めるにおいては、経営ということをいかに認知させるか。経営リテラシーというものが一般的なレベルでクリエイターにも制作側にも必要。そのことが分かることによって、こういった議論においてコミュニケーションが取れるようになる。ここが根っこなのではないかと考えている。

アニメスタジオとして、考えている経営というところはできる限り、クリエイターのみんなも知りたいと思っている。その部分に関して広く、強化することによって、こういった全てのものがよい形になっていくのではないかと考えた。

○生貝委員

専門分野の観点から3点ほど、簡単にコメントを述べさせていただく。

まず1点目として、知財本部もCODAも触れていただいた生成AIの問題。こちらは様々、規律性の部分からの議論に関わるところであるが、改めて、この海賊版対策の文脈にちゃんと位置づけている必要性が明確に出てきているのと思う。これは生成数を上げた作品の扱いであっても、また、学習データからそういった海賊版サイトをどうやって排除するかといったような問題。これはプリンシプルコードなどでも触れていただいているが、やはり国際的に大きな議論、そして、具体的な対策についての取組というものが進んでいる。まさに実態調査、企業間連携、そしてAI法、AI戦略本部との連携というものも視野に入れながら、特にコストをかけて具体的な対策とその実施に取り組んでいく価値があるのだろうと思う。

あと、これは海賊版ではないが、AI関係だと恐らく、いろいろな形で学習データの取引というものが個別の、大小を含めたコンテンツ産業とAI企業の間で進みつつあるであろう中、我が国のそういう状況について多分、ちゃんと把握している人はあまりいないというふうにいったような状況をどのように実態を把握して、まさに取引環境の整備との関わりでも考えていくのか。それが重要になってきていると感じる。

2点目として、プラットフォーム。これはAIの陰に隠れて少し議論が下火になってきている部分もあると思うが、改めて重要なところだと思う。スマホ競争促進法のような競争政策というものは、コンテンツ流通全体の基盤となると、全体的な議論の中だと、アプリだとかデジタルサービス全体の中での議論になるわけだが、特にコンテンツ産業の観点から見て、どのような運用や取組が必要なのかという

ことは、こういった知財本部の場から様々な議論をしていく必要性が高いのかと思っている。

それから、プラットフォーム関係だと、もう一つ、違法有害情報対策という領域もあるが、それとの関係で、デジタル広告との関わりというものもやはり継続的によく考えていく必要があるのだと思う。今、デジタル広告は、特に詐欺広告などの文脈で議論に上ることが多いが、あれはコンテンツのものと、血液そのものであった。それがどうもコンテンツ以外に流れるようになってきたというのがここ10～20年の大きな傾向である中で、その適正な資料づくりというものが、これは国内外ともに少し違った文脈で議論が非常に活発に続いているところ、まさにコンテンツとの関わりで広告を考えていくことの価値というものは少し強調したいと思う。

最後に、3点目として、デジタルアーカイブ。これについては、去年も戦略2026-2030というものをつくっていただき、重要な進捗もあったが、コンテンツに関する取組というものはまだまだ本当に手にいたばかりであるため、ぜひこういったコンテンツ、そして、海外発信の位置づけになる重要な資料の保存、そして、その活用というものをコンテンツ戦略の中にも改めてしっかり位置づけていただきたいと思います。

○富山委員

現在、日本映画大学で若手の育成という立場から少し話をする。

内山委員がおっしゃったように、課題はもちろんあるわけだが、一番は制作費の問題である。その中で、重要な構成メンバーである制作プロダクションの日映協が全ての製作費の低い作品を申請するという、これは決意・覚悟だと思う。映適に関わる人間は、その制作費の問題をそれぞれの努力も含め乗り越えながら、全ての作品を映適対象にしていくということを4年目に向けて宣言する。そして実際に、この3年間を経て、撮影時間は11時間というものがガイドラインである。それがどうなったか。現在、平均で9時間を切っている。ということは、ガイドラインがあることによって、やはり確実にそういった変化が生まれているということである。

そして、映適の中にスタッフセンターがあるが、次はスタッフセンターの問題だと考えている。皆様も御存じでない、大沢さんもおっしゃっていたような、一体、日本の映画・映像スタッフは何人いるのか。恐らく個人的には5,000～6,000人だと思っている。今、スタッフセンターに加入しているのは300人足らずであり、これを1,000～2,000人に増やしていくということがこれから絶対に必要になってくる。

そのためにはどういうふうにすればいいかといえば、この4月から会費を定額制にすることを始める。その上で、この若手の人材がスタッフセンターに入っていくということでは、研修制度や育成プログラムをつくっていかなければいけない。さらには、私がいるような映画大学の卒業生がフリースタッフになったときに、すぐにスタッフセンターに入っていくというメリットを一人一人感じてもらうようにしなければいけない。そのためには、インターンシップの窓口をスタッフセンターに持つというようなことも大切だろうと思っている。

最後に1つだけ、労働力という意味では、私が申し上げた映画大学、映像系の卒業生の中にたくさんの留学生がいて、この留学生は非常に優秀な人材が多くいる。この人たちをいわゆる特定技能の修得者ということで、スタッフセンターが受け皿になって、そこから卒業後も就労ビザを持って現場に出ていく。そのことが最終的に国際共同制作、海外からの撮影誘致にもつながっていくと思っているので、制度化、に向けての御審議をいただければというお願いである。

○中井委員

音楽及び演劇の事業者と実演家マネジメントという立場として、発言をさせていただく。

取引・就業環境について、出役の方々もクリエイティブの大きな一翼を担っているクリエイターであると思っている。役者、それから、ミュージシャン、芸人といったタレントと呼ばれる方々も一人のクリエイターであると思っている。

資材費や諸物価がどんどん上がっていく中で、放送局の収入も漸減というか、そんなに増えることもない状況で、製作費が逼迫してきている。それは当然、やはり出演者にしわ寄せが来るわけであり、ギャラのほうがどんどん上がらないどころか、下がっていく傾向にある。特にバラエティーだと、代わりは幾らでもいるということで、出演交渉がすごくやりにくくなってきている。ある種、発注側の優越的地位がそこにあると思っている。この辺りは公正取引委員会と契約の指針で1年半ぐらい、一生懸命、一緒につくらせていただいて議論させていただいたことを踏まえて、今後、ちゃんと正していきたいと思っている。

ドラマも出演費どころか、制作費も厳しくなっている。どうしても収入を上げるためにはコマーシャルに頼らざるを得ない。コマーシャル契約だと、役者の場合だとかなりまとまった金額で契約していただけるみたいなことがあり、ギャラが高いということで、海外、グローバルの何とかプラットフォームに出演するということになってくるが、それはそれでウエルカムだし、それに出演することによって199か国で放送・配信されれば役者的にはすごいプロモーション効果にもなるし、映像を提供している側にすると、いちいち細かい作業をしなくても、海外はこれでいけてしまうなみたいなこともあり、それが果たして海外展開、これから20兆～30兆円を目指すという中で、それが最適なのかどうかは考えていかなければいけないと思っている。

演劇の場合、映画とかテレビのように、ここまで今日は収録というわけにはいかず、舞台が始まってしまうと止められないので、押して21時を回ってしまうことがあり、そんなこともやっていきたいと思っている。

海賊版対策については、非常にCODAさんに頑張ってもらっていて、コンテンツの複製そのものにとっては効果が出ているので、これをこのままずっとやっていきたいと思っている。

AIについては、これは一番、被害が大きい。役者やタレント、声優がとても破綻したような状況になっている。これを取り締まるにしても、いわゆる実演家のパブリシティー権がどこにも明文されていないため、いまだにピンク・レディー判決を引っ張り出してこないといけない。本人が訴えられるすべもなく放置されている状況ということがあるため、一刻も早いパブリシティー権法制化と、あと、ソフト・ローでやるところのきちんとしたガイドラインの設定をしたいと思っている。

音楽は、ビジネス構築が変わってしまい、CDが売れないので、ほとんどストリーミングでやっている。このストリーミングは、出せば世界中で聞けるのでいいが、レコード会社といわゆる専属契約を結んでいるミュージシャンにはほとんど返ってこない。やはりライブパフォーマンス、ライブとグッズとファンダム形成というものが生命線になってくるので、その辺りをこの先、やはり経産省のジャンル分けの中で音楽プラス演劇というものも入れていただければと思っている。

実は、海外に物を持っていくときにはすごく、アーカイブというか、データベースをしっかりとっていないと駄目だということもあるため、デジタルアーカイブも音楽のほうもぜひ御支援をいただきたい。

○中山委員

海賊版で世界中いろいろ旅をしている中で、海賊版にせざるを得ない人を見てきて、インドで新海誠さんと呼んだ高校生がいる。8万人の署名を集めて、2019年に、インドで初めて映画館で放映されたのが新海誠さんのアニメだったが、彼らとしては初めて日本人と仕事をして映画をかけられたという10人が4年間、その後、大学時代はアニメの仕事を探したのに一個もなくて、結局、8人は普通の仕事に就く。1人が海賊版のほうでデザインの仕事をしていた。1人は友達であるが、彼はアニメイベントが2025年にある、そこでアニメタイムズというものをエイベックスが言っていたので、そこでルートをつくって、初めてエイベックスに入って、その海賊版の当時に引き込んだのは一応2人、5年前に達成した人たちがそこでやっていった。インドだと日本語学校を出た後に初めてやったのが日本語の字幕の翻訳の仕事というものが海賊版のサイトにあったり、本人は分かっていた。本人は分かっていた。

我々は多分、6000万～7000万人が日本でアニメを見ていて、10億人ぐらいが見ているが、恐らく9億人の半分以上は海賊版以外、アクセスがない状態ぐらいのものである、結局、トップダウンで潰していくと同時に、ボトムでやはり事業者がそこで事業を展開していくか、現地企業のアライアンスをしていくとか、ハリウッドは簡単だと言って、ユニバーサルも入れるが、仲間に行けない。日本語のハードルと、大学に入れたハードルがひど過ぎて、残された5億人、アニメが大好きであるが、やはり入れないというところは実は海賊版潰しというところと並行して事業者がやっていかないときついだろうと思う。

1個、今日出ていない話題で、これこそ内閣府の仕事だろうと思ったのはUGCなどグレーなものに線を引いてプッシュしてもらうというのは大事だと思う。例えばRobloxで、毎日1億人がプレーをしているが、一番プレーされているのは日本アニメ。17%が日本アニメで「ブルーロック」、1700万人がプレーしている。2番目が「イカゲーム」で、60万人ぐらいになってしまう。大量の二次創作などは設けていないが、2社だけ、そこにライセンスカタログといって、勝手に使っている、数字の捕捉だけ始めた。それがセガと講談社で「ブルーロック」はそれをやったので、勝手にばんばんつくられているが、27万人ぐらいがゲームをつくっていて、プレーされている。

だから、潰すという行為と同時に、網をかけておいて、最終的にはそれを交渉材料にすると思うが、この2社は割と先行して、トップダウンでやった。1事業者単位のグレーなものはほとんど手がつけられないので、日本の二次創作というか、メルカリのトレーニングなどでも書いてあるものがある。今、1.1兆円の取引のものの半分以上が実はエンタメグッズになっている。これはプロマネで大きく変わっているが、そういう中で、メルカリがどこと組もうとするときに、それはユーザーとユーザーがやっているものにしようとか、pixivだったりメルカリだったり、そういったものを、1事業者しかやれないが、実は二次創作的なものをこういう網のかけ方をしてルートをつくっていると、先事例でそれは行政が言ってくれないとなかなか各社も意思決定できないところなので、そのUGCのところは少し念頭に置いていただけたらいいと思った。

○夏野委員

1点だけ、アニメ映画、実写の映画、そして、マンガにゲームと、あらゆるコンテンツ産業、音楽だけソニー・ミュージックさんに持っていられるため、全部の分野に関わらせていただいているので自分にしか言えない提言であるが、例えば海賊版のメインはアニメとマンガである。ただ、物によっては、先ほどの労働環境の話は業界横断的であるし、それから、実写映画は実写映画で全然違う課題を大きく抱えている。業界構造も全然違う中で、このクリエイティブワーキンググループが2つ共同でやっているこ

とはすごく意味があると思うが、このアジェンダの設定の仕方について少しプライオリティーをつけたらどうかというのが御提案である。

産業規模が全然違う。これは兆円単位の話と億円単位の話が混在していると思うので、政策のアジェンダとして、やはり影響額が大きいほうから優先的にやっていったほうがいいと思うし、岸田政権以降、若干、実写ばかり取り上げられている嫌いもあるので、その辺はいろいろとバランスを取った議論をして主導していただきたいというお願いである。

○沼田委員

ドラマで非常に感じることは、集め方も収益構造も深夜ドラマが物すごく多い。これは利益にもならないし、海外に売るものでもない。なぜ深夜ドラマが多いかというと、フィーバーで一番ドラムが回るからという、毛沢東の時代に裏庭に溶鉱炉を作って、いっぱい鉄鋼を作ったというようなことが、今、行われているのではないかとするようなことすら考えていて、やはり労働力は非常に貴重なので、いかに有効に使うかということが、民法は民業なので自由であるが、国全体の議論になったときに、つくっている鉄は本当に使えるのかというような議論をする場がまた一つあるといいということが皆様のお話を聞きながら思っていたことである。

○山口委員

音楽業界で、今はスタートアップ支援、人材育成、クリエイター育成が主なアクティビティーであるため、今日の話がディテールまでキャッチアップできていない領域なので、感想になってしまうが、毎年出させていただいて、この会議で出ると、制作現場の課題というものが改善されてきていると感じる。

アニメの調査、金額の年収の調査ができているのはすごくいい方向感なのではないか思っていて、次は実写というものもすごく分かるし、バックヤードをコンソーシアムでやるというのは、イギリスはM&Aであるが、日本型はこうだということで、頑張ってもらっていただくのではないかなと思う。ただ、これは既存プレーヤーのお話と既存の業界の枠組みの中での新人のスタッフの話だけだったので、イノベーションがスタートアップから起きてきているというのもあって、新しいメディア、短尺の縦型の道路などが出てきているので、そういうところをスタートアップ支援という視点は持っていただくといいかなと思う。

岸田政権以来、経産省、文化庁の支援なども随分充実していただいてありがたいが、どうしてもメニューが業界単位、商材単位の支援の仕方というところがあって、そこを横串で新しいものを出していかなくてはいけないし、日本はそうなったほうが多様性があるので強いはずなのにと感じているので、メディアの在り方のイノベーションとセットで、起業家だったり、コンテンツのプロデューサー、クリエイターを支援していくということも本当はやらなければいけないという、頭を軟らかく持っていただけたらいいと思った。

ただ、海賊版対策もすごく進んでいて、今日で一番いいと思ったのは、中国の海賊版サイトを潰したときに正規の売上げが伸びたというお話があったのではないかな。あそこが一番大事だと思う。やはりコンテンツは認知があって人気があることが重要なので、海賊版を潰した、誰も知らないとなったら全く意味がない。

ソニーが買われた「クランチロール」ももともと海賊サイトで、日本のアニメ会社はゴンゾだと思うが、そこが許諾、投資して、ほかの会社もついて行って、伸びていったという経緯もよく御存じだと思うので、海賊版対策のKPIは認知が落ちなかったこと、正規の売上げが伸びたこと、被害額を強調するのは

作戦としてはいいと思うが、実際は被害額というものは本質的ではないと思う。潰せば、そのお金が入ってくるわけではないことは皆様御存じだと思うので、あくまで正規版の売上げ増なり、正規版のプラットフォームをどうやってつくっていくか。ベトナムとは何かつくれないのかとか、そういう視点を持ってやっていくことが大事なのかなと思う。

二次創作の話もあったが、全くそのとおりだと思うのと、AIの話を海賊版の文脈では話すのはあまり健全な議論ではないと思った。これは新しい著作権ルールを考えていかなければいけない、ルールづくりをどうするかというふうに章立てをすべきだなと思った。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

最後に、中村座長より一言、取りまとめの御発言をお願いしたい。

○中村座長

今日は映像中心の議論であったが、ゲーム、マンガ、音楽を含め、コンテンツは全般に元気になってきていて、そこで政府はコンテンツ産業を成長産業から基幹産業と呼び方を変えて、特に海外市場を6兆円から20兆円に拡大する目標を立てて戦略17分野にも組み込んでいるという状況であるが、今日の議論は、取引・就業環境とか海賊版といった何年も議論されてきた基盤の足元の政策について改めて確かめるものであった。いずれも民間だけで取り組むのは難しいテーマで、国の役割が重要である。

その中で、取引・就業環境はコンテンツ業界で取り組んでいただいているが、これは業界内だけではなくて、テレビ局の対応とか海外のプラットフォームの対応が重要になってくる。つまり、放送・通信政策はじめ、メディア行政との調整がポイントになる。

それから、海賊版の政府の緊急対策ができてから8年である。官民が連携して、施策は積み上げられているが、まだ問題がやまない。その上に、またAIで今後、侵害が爆発的に増えると予想される中で、AIの総合対策も改めて必要になってきているのではないかなと感じた。

この海賊版対策というものは、就業環境と同じく多くの省庁で、またがる課題であって、しかも一時的ではなく、ずっと続く重要課題だと覚悟しなければいけないのではないかなと感じた。こうした今日議論いただいた内容を政府の政策アクションに組み立てていくように、引き続き、御協力をお願いしたい。

○中原内閣府知的財産戦略推進事務局長

以上をもって、本日の会議を終了させていただく。

以上