

○福田参事官 それでは、定刻となりましたので、会議を開催させていただきます。

本日は多数の傍聴をいただいております。傍聴者の皆様はカメラをオフにし、マイクもミュートにいただき、会議の様子のスクリーンショットや録音・録画は御遠慮くださいますようお願いいたします。

議事の進行は、コンテンツ戦略ワーキンググループ座長の中村座長をお願いしております。それでは、中村座長、お願いいたします。

○中村座長 このお昼時のランチタイムに、皆さん、お集まりをいただきまして恐縮でございます。第2回「コンテンツ戦略ワーキンググループ」を開催いたします。

今日は、中井委員、夏野委員、林委員、堀内委員がオンライン参加と伺っています。また、夏野委員は途中参加・途中退席と伺っています。

では、早速ですけれども、まず、事務局から今日の会議資料の確認をお願いできますか。

○福田参事官 本日の配付資料は、議事次第に記載のとおり、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「知的財産推進計画2025の進捗状況」。

資料3、こちらは委員限りでございます。「知的財産推進計画2026（素案）（コンテンツ関連部分）」でございます。

以上でございます。

○中村座長 では、議事に入ります。

今日は、知的財産推進計画2026に向けて、コンテンツ分野について、論点を御議論いただきます。取りまとめに向かう回となります。

初めに、事務局から資料を御説明いただいて、その後、各委員から発言をお願いするという運びにいたします。

では、事務局から資料1～3の説明をお願いします。

○福田参事官 失礼いたします。それでは、資料でございます。

資料2につきましては、これは傍聴の皆様も御覧いただける資料でございますが、こちらの資料につきましては事前に各委員に御説明のほうをさせていただきましたので、説明は省略させていただきたいと思います。傍聴の皆様におかれましては、後で御覧いただければと思います。

資料3は、この知的財産推進計画2026の案。こちらのコンテンツ関連部分につきましては御説明させていただきたいと思います。幾つか、この柱を中心に御説明いたします。

まず、冒頭の1ページ目のところは、AIと知的財産権のうち、コンテンツに関わるものの記載でございます。1ページの真ん中下のところから「国内においては」で始まるパラグラフがございますけれども、昨年にAI法が成立、施行され、AIの研究開発及び利

活用を総合的かつ計画的に推進するための法的枠組みが整備された。同法に基づきAI戦略本部が設置され、また、同年末には人工知能基本計画が策定され、信頼できるAIを軸として、イノベーション促進とリスク対応の両立を図りつつ、世界で最もAIを開発・活用しやすい国を目指す国家戦略が明確化された。

また、AI基本計画においては、適切な知財の保護と利活用につながる透明性の確保を図るとともに、コンテンツホルダーへの対価還元等の推進、生成AIによる知的財産権侵害対策に関する相談体制の整備、生成AIと知的財産権に関する分かりやすい情報提供等の取組を進めることが明記されたということでございます。

ページをめくりまして、3ページでございます。冒頭のところでございますけれども、知財事務局におきましては、この生成AI事業者が行うべき透明性の確保や知的財産権保護のための措置の原則を定め、もって生成AI技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護の両立に向け、権利者や利用者にとって安全・安心な利用環境を確保することを目的として、生成AIの適切な利活用等に向けた知的財産の保護及び透明性に関するプリンシプル・コード（仮称）の策定に向けた検討を進めているところでございます。この検討状況につきましては、公開の場で会議が開かれておりますので御承知かと思っておりますので、詳細は割愛いたします。

また、関係省庁におきましても、例えばこのページの真ん中、昨年度の補正予算において、文化庁において、クリエイター等支援ということで、デジタル配信プラットフォームの構築に向けたコンソーシアム創出等に係る事業というものを実施し、著作物等データセットの流通促進に係る課題解決に資するよう、権利者や民間団体による著作物等データセットの有償提供に係る方針の策定、著作物等データセットの作成、その提供に係る契約やクリエイター等への対価配分の方法の構築等の取組を、全体設計の下、複数年度にわたって複数分野で実証的に支援、実施し、モデルとなる事例を創出するとともに、各取組を通じた標準的な仕組み、考え方を構築し、その横展開を図ることとしている。こういった取組が進められているということでございます。

次のページ、AIに関する施策の方向性ということで、現時点におきましては5つ、この事項として記載しております。一番上のところが、これは昨年もほぼ同様の記載がございましたけれども、この中間取りまとめ。これはAIと知財の検討会がまとめた中間取りまとめが示す考え方に基づき、法、技術、契約の各者の組合せにより、関係当事者がAI技術の進歩の促進と、知的財産権の適切な保護の両立に向けて主体的に取り組むよう、知的財産法やAIガバナンスに関連するガイドライン等の必要な更新を瞬時にを行い、社会に分かりやすい形で周知を行うということでございます。

このほか、下のところで関係当事者間のコミュニケーションの促進、それから、俳優や声優等の肖像や声の保護の在り方に関する周知あるいは必要な検討。その下が、今、申し上げたプリンシプル・コードのこと。それから、その下、ここは生成AIによる要約サービスと「robot.txt」等の技術的措置の関係について、不当な利用行為の防止につながる

よう、ユーザーエージェントの開示や「robot.txt」等の遵守等の措置の在り方について課題の整理を行うとしていただいております。以上がAIの関係でございます。

それから、その下、コンテンツ戦略の関係でございます。この4ページの下のところ、日本のコンテンツ産業の市場規模は13.3兆円であり、半導体産業よりも大きい。また、日本のコンテンツの海外市場規模は6.1兆円であり、鉄鋼産業を上回り、半導体産業の輸出額を上回る規模であるとしていただいております。

次の5ページ目に数字のところのグラフ等が出ておりますけれども、文章の一番下のところで、日本のコンテンツ産業の海外市場規模は、円ベースでは2020年から2024年までに34.8%増加しているものの、直近の2023年から2024年の伸びは6.1%にとどまっている。2033年までに海外市場規模を20兆円とする目標を達成する観点からも、これまで以上の成長が期待されるとしていただいております。

次の6ページのところにジャンルごとの数字が記載しておりますけれども、これは事前に御説明させていただいたとおり、音楽に関する数字を新たに載せていただいております。このページの下のごとくでございますけれども、成長戦略ということで、2025年、昨年11月に開催された日本成長戦略会議において、コンテンツを含む危機管理投資、成長投資の17の戦略分野が決定され、そして、ここはまだ、今、調整、検討が進んでいるところでございますので、仮の形で書いておりますけれども、このロードマップが策定されるとともに、その主な目標、施策等について、この日本成長戦略にも反映されたというように、仮定の形でありますけれども、記載をしているところでございます。

また、これに関連しては、今日お集まりの委員の中でもメンバーの方がたくさんいらっしゃいますけれども、経産省のエンタメ・クリエイティブ産業政策研究会、あるいは総務省の実写コンテンツ展開力強化官民協議会と連携をしながら、この検討を進めてきたというふうに整理をしております。

次に、7ページのところでございます。この7ページ以降のところにつきましては、今後、まだ調整次第によって書きぶりが変わるところがあるかと思っておりますけれども、直近のことについて、例えば7ページの上のところでは補正予算あるいは当初予算に関する説明、それから、やや下のところでは公正取引委員会における取組ということで、昨年公表した、実演家等と芸能事務所、放送事業者等及びレコード会社との取引の適正化に関する指針、あるいはその下のところで、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係る実態調査の結果の公表、それを踏まえた指針の策定、それから、その下のところではいわゆるスマホ新法に関する記載などをしていただいております。

以下、7ページのところから、これはロードマップというものが最終的に成長戦略に取り込まれた上で、また、これも書きぶりが変わるかと思っておりますけれども、それぞれの進めていくべき事柄について整理をいただいております。

特に、8ページに入ったところの最初、11行目から始まるパラグラフでございますけれども、これらの取組を通じて、2033年までに日本発コンテンツの海外売上を20兆円へ

拡大することを目標とし、分野別には、ゲーム分野12兆円、アニメ分野6兆円、マンガ分野1兆円、音楽分野0.5～1兆円、実写分野で0.5兆円といった海外売上目標が設定されたところである。これを着実に進めていくため、進捗状況の管理等を適切に進めていく。それから、官民が一体となって取り組むべきところ、その実践は民における取組を中核としながら、官による支援はそれらの取組を効果的に支援し促進するものである必要があるというように整理しているところでございます。

以下、8ページの下のところでは海外展開に関する取組ということで、ローカライズですとか、あるいは9ページのところでは世界的なヒットを狙うことのできる大規模作品の制作、それから、資金調達手法の検討、国際共同制作、ロケ誘致などの記載をしております。

9ページの下からはビジネス構造改革の推進ということで、10ページ以降に入ったところで、先ほど申し上げた、これは生成AIも踏まえた、必要に応じてルールの策定等々、それから、先ほどの公正取引委員会のほうの取組も含めた、ビジネス展開が可能となる環境の整備、それから、今、これは政府部内で最終的な調整が進んでいる、レコード演奏・伝達に係る実演家及びレコード制作者への望ましい対価還元といったようなことの取組について記載しております。

また、10ページの下からは人材強化ということで、クリエイターが安心して持続的に働ける環境の整備と取引適正化、それから、その下、新しい知財の創出、制作手法やプロセスの変革、そして、新しいビジネスモデルの創出等を牽引できる人材、また、その下で、留学を含め、実践的なプロデューサーの育成・強化、また、スキルの見える化が図られ、それらに対応した高等教育による学習機会の提供。

それから、11ページに入ったところで、海外展開戦略の検討や交渉等を担うことのできるグローバルビジネス人材の育成等について記載をしております。

また、11ページからは海賊版対策の強化ということで、これは御承知のとおり、真ん中下のところに、海賊版被害額が合計で10兆円を超えとの推計も出ているということでございます。

12ページのところでは、日本向けの上位10サイトへの月間アクセス数はやや大台をという意味においては先に下回っているところでありますけれども、引き続き、官民が連携し対策を講じることが重要であるということで、13ページ以降のベトナムやインドネシアにおける被害額が目立つ状況。こういったことを踏まえた、アクセス抑止のための制度の利用も含め、特にICANN等を通じたドメイン事業者への働きかけ等々、それから、直近の判決等々も踏まえた注視というものをしっかりとしていくということ。

それから、14ページのところでは、民間の皆様が精力的に取り組んでおられる、こういったことも含めた、官民が連携した取組や取締りや国際執行といったようなことなどを記載しております。

14ページの下からはデジタルアーカイブの推進ということで、15ページに入りまして、

昨年策定をいたしましたデジタルアーカイブ戦略2026 - 2030は今年度からいよいよ開始ということでございます。ジャパンサーチを基軸としながら、国全体にデジタルアーカイブ推進に向けた取組の活性化ということで、その目標として、例えばその下のパラグラフにあるジャパンサーチの規模・範囲と利便性をEuropeana並みとすることを目指し、公開コンテンツの増加を目指すといったようなことなどの到達目標を設定している。そしてまた、その下でデジタルアーカイブフェスやデジタルアーカイブジャパンアワードといった、関係者が集うイベントでの共有、検証。こういったものを進めていくというように整理をしております。

以降、16ページ以降のところ、今、申し上げたことに沿って施策の方向性ということで、16ページから、このロードマップの着実な推進、17ページでは、海外へのビジネス展開力の向上。項目が多いので、中身は割愛いたします。

20ページは、知財の多元化や生成AIの利活用をめぐる状況、課題等に対応したビジネス構造改革の推進。

21ページ以降に、コンテンツ産業を支える人材強化。

そして、飛びますが、24ページから海賊版対策の強化。

最後、27ページに、デジタルアーカイブの推進ということで、それぞれの役所の担当というものを明らかにした上で、進めていくべき事柄について記載をしております。

事務局からは以上でございます。

○中村座長 どうもありがとうございました。

では、残りの時間を使って、委員の皆さんから御発言をいただいて意見交換をしたいと思います。

今の資料3というものは対外秘となっているのですけれども、先ほども調整中という言葉がございました。大体、この時期、事務局が政府内の調整をまだしていて、かなり大変な調整になっていると伺っているのですけれども、それをこの場でもお諮りをいたしまして、委員の皆さんと、それから、各省庁との調整を経て、政府の正式な計画に高まっていくという運びでございますけれども、今日は主にこの資料3について、皆さんから順に、五十音順に指名をいたしますので、一人当たり3分以内で発言をお願いできればと思います。

そういうことで、順に参ります。まず、生貝さん、お願いできますでしょうか。

○生貝委員 一橋大学の生貝でございます。いつもどおり、専門柄、一番最初のAIと、一番最後のDX、時間軸でいくと、一番短期と長期の部分について簡単にコメントさせていただきます。

まず、1のAIについては、僕もAI戦略本部の専門調査会をお手伝いさせていただいておりますところ、これから基本計画の更新というものも本格化してくるところと認識しておりますけれども、まさにこちらでも強調させていただいているとおり、AI法とAI戦略本部と、そして、この知財本部の連動というものが大変重要なところだと認識しております。

そうした中で、やはりAI法で言えば13条の指針の中に、プリンシプル・コードなどをどのように位置づけていくのか。また、やはりプリンシプル・コードで示されている透明性といったようなこと。これはもちろん、著作権関係に限らず、普遍的に重要なことである他の権利保護といったような観点、あるいはそれこそ国家安全保障に関わるようなところも含めて、御案内のとおり、今、AIの部分も非常に動いているところ、特に重要なプレーヤーに関する実効性といったようなところも含めた、運用面でのフェーズの在り方ということも視野に入れた議論を進めていっていただけるとよいのかというふうに感じております。

それから、少し、ここに付言しますと、生成AI系と他の法律というとももちろん、国際的にもAI法との関わりが重要になるのは国内に限らないわけでございますけれども、実はもう一つ、今、世界各国でChatGPT等のチャットボットに関する規律枠組みが先行して進んでいるのは、ヨーロッパでいえばデジタルサービス法、イギリスでいえばOnline Safety Actというふうなといったような、日本という情報流通プラットフォーム対処法に当たるプラットフォーム規制法が適用されるというふうなといったような動きが先駆けてできているところでございます。この中でも情プラ法のことは少し触れられたところかなと思うのですが、我が国においても少しそういった観点からもこのテクノロジーというものを見ていく価値はあるのだろうというふうに思っているところです。

それから、2点目、デジタルアーカイブのところにつきましても、まさしく先般策定された戦略計画のことを含めて、ぜひ着実に進めていっていただきたい。それと並行して、ほかの国会図書館のデジタル基盤の基本計画である科学技術情報基盤整備基本計画というものを更新する審議会の委員に参加していて、そして、その第6期が3月末につくられて、それに基づいて、それを反映する形で国立国会図書館ビジョン2026 - 2030というものが先般公表されたところでございます。この中では、まさにボーンデジタルがここで表現され、デジタル情報資源のさらなる収集。それは日本では実は誰も保存していない民間ウェブアーカイブというふうなといったようなものをどうしていくかということも含めた、国としてのこうした知識基盤のこれから5年間の方向性というものがまさに示されているところ。それとの連動の在り方というものは、個人的にはこの中にそのビジョンのことを直接書いていただいてもいいのではないかとこのように感じているところなのですが、まさに我が国の中心的なアーカイブの担い手であるところのNDLとの連携というものをまさに特に強調していただけるとよいだろうというふうに思います。

それと併せまして、また、デジタルアーカイブ政策全体というものの、今、国際的にはまさにEuropeanaをベースにした文化遺産データベース、あるいは生成AI環境の中で果たしてデジタルアーカイブという信頼できる知識の基盤というものは果たしてどんな役割を果たすべきかというのかなり活発な議論が進められているところでございますので、そこもしっかりフォローもしながら、この知財計画というものも進めていただけるとよいというふうに思います。

以上でございます。

○中村座長 では、内山委員、お願いします。

○内山委員 すみません。風邪気味のため、頭が回っていないので、準備した原稿を読み上げる形を取らせてもらいます。この1年半、政治の予見可能性がいかに大切かというのは世界中が多分、骨身にしみて理解していることだと思いますので、その点からお話を始めたいと思います。

日本のコンテンツポリシーに対する予算という意味では、既に世界トップレベルにきています。ただ、それが補正予算に頼っているという点においては、その予見可能性が乏しいというふうに言えるかと思います。また、取った予算の分配という面においても、3省庁がやっている、それはいまだに選択補助制度であるということです。この点から、例えば自動補助制度であるとか、あるいは税制優遇制度に比べたときに、やはり民間から見た予見可能性が乏しいということが言えます。

また今回、3省庁で600億円に近い予算が用意されました。でも、振り返ればコロナ禍中の2～3年の間に、経産省が約2000億円を超える予算、2200億円とか2800億円になると思いますが、2000億円を超える予算を用意されましたし、文化庁のほうもAFFを含めて900億円～1000億円の予算を用意されていると思います。振り返れば2000年代、まだ民主党政権前ですと、当時、財務省がまとめておりまして、コンテンツポリシーで大体、年平均30億円～40億円だったという数字をまとめています。それから、2010年代、アベノミクス以降、私がいろいろ計算している限りにおいては大体、年平均に直すと60億円～90億円程度の予算ですので、2020年代に入ってからかなりスケールアップしたというのは間違いのない事実だと思います。そもそも、そういう意味では、選択補助型の補助金制度から脱却すべきときに来ているというふうに考えます。その点では、自動補助であるとか税制優遇制度中心の支援制度に切り替えるべく、いろいろな議論をすべきというふうに思います。

ここの議論ではないと思いますが、先日の3月27日のMETIのエンタメ研究会の事務局資料の6ページの中に投資促進税制に並べて研究開発税制の記載がありました。投資促進税制に関しては、METIの方々が各所でアピールされているのは存じ上げております。ただ、研究開発税制に関しては、いまだに耳に入っていない。また、いろいろ税制の話をする、必ず財務省がというふうに言われるのですが、本当に財務省は抵抗しているのでしょうかということも指摘申し上げたいと思います。

こうした税もそうなのですが、投資促進税制にしても研究開発税制にしても結局、コンテンツを横串に刺して有効に使える手段でございますので、こういった点は本当に知財事務局の司令塔機能をもって強く推進していただきたいというふうに思いますし、その一方で、ジャンル別の話というのはそれぞれ担当原課のお話だと思いますし、むしろ、神は細部に宿るような細かい議論をするときに、逆に司令塔機能は邪魔になるので、その辺りは使い分けをぜひお願いしたいというふうに思います。

それから、先ほど今日の御説明を聞いていて幾つか引っかかった点がございまして、その点だけ御指摘申し上げます。

まず、5ページ目の11～12行目です。2020年から2024年まで34%で、それから、2023年から2024年まで6.1%という書きぶりがあります。本当に小学校の先生がテストでバツをつけるようなことをしないでくださいと言いたいと思います。4年分の上昇率と1年分の上昇率を横に並べて書くとはどういうことでしょうかという、これは内容云々以前の問題だと思います。

それから、これは要望として強く言います。8ページ目の11～14行目です。ジャンルごとの目標が定められました、設定されたところですよと書いているのですが、これは主語は誰ですか。誰が決めたのですか。これは記載してくださいということは申し上げたいと思います。主語がないところで勝手に決めましたと言われても、これは多分、これを見ている民間の人たちは、私は関係ないね、ときっと思うので、そこは責任逃れをせずにというところではないかと思います。

飛びますけれども、19ページ目、29～32行目にわたってのところは、外務省さんの要求の部分なので微妙なところがあるのですが、はなから商業化が無理で、国際交流目的でコンテンツを海外展開するということは、国際交流基金さんが昔からずっとやっていらっしゃるという意義はあります。その一方で、商業的に売れる国があって、そういったところには既に民間事業者が売りに行っています。問題はボーダーラインにあるようなところがあるのです。つまり、ぎりぎり商業化しているかしないか、あるいはこれから商業化が望まれるような領域。こういったところで変に無償援助をやられてしまうと、逆に商業の足を引っ張る、あるいは海外売上何兆円ということの目標に対して足を引っ張ることになるので、この点は、神は細部に宿るではないですが、微妙なところがありますので、少し調整しながら進めていただければといったところでございます。

以上でございます。

○中村座長　ありがとうございます。

べたのところの文言については、別途、事務局のほうで整理をするとして、各省ベースの施策にわたるところは別途調整があると思いますので、その辺りも後ほど整理・議論できたらと思います。ありがとうございました。

杉野委員、お願いできますか。

○杉野委員　セガの杉野でございます。私は前回欠席させていただいて、申し訳なかったのですが、飛行機の中でつなごうと思ったらやはりつなげなかったもので、申し訳ございませんでした。

まず、今、コンテンツ産業に大変御注目いただいて、大変ありがたい限りではあります。2033年という一つのマイルストーンを提示されている中で、そこから2033年にどういう姿になっていきたいのかというところから現状までバックキャスティングして、かつ何年にはどういう状態になっていかなければいけないということを考えていかなければいけない

と思っています。特に私のところは恐らく、私が発言されているというのはいろいろなエンタメづくりの企業でいろいろなことをやっているということだと思います。コンシューマーのエンターテインメント協会、それから、JESU、eスポーツのほうは理事もやらせていただいて、あと、動画協会、アミューズメント産業協会、それから、日本玩具協会も顔を出しているというところで、そのうち、特に今回御注目いただいているところは家庭用ゲームとアニメで、先ほどの目標というところで合わせて18兆円という伸びの金額をここで記載されているわけですが、これはやはり相当ねじを巻かないと厳しいなというふうに思いますし、きっとこういうものも必要なだろうというふうに思っています。

その中でよく言われることの中ではヒト・モノ・カネというところがよく言われますけれども、CESAのほうでは特に今、ヒトのところを、文化庁さんからも御支援いただきまして、育てていっているというところでありまして、実際、現場を見ると、セガは創業66年でございますけれども、今、開発者のボリュームゾーンは50代になっています。若い人というものは、やはりゲーム。そこまで憧れて入ってくる人というものは減ってきている。小学校のランキングの中でベストテンに入っているのですが、中学生・高校生になるとかなり下のほうにランキングがされていくというところもあって、その中で若年層から、もちろん、イメージも大事なのですが、きちんと教育をしていくということがやはり求められている。しかも、グローバルレベルというところですね。ここで若手、ET支援を含めて入れていかないとかなり厳しい状況にはなるのではないかと。要は、2033年にはそもそも、従事している人が減っていくというところの可能性はあるなというふうに思っています。あと、これはかなり昨今改善されたとは思いますが、アニメもゲームもトップクリエイターと言われている人がやはり日本にはいて、その人たちに対する、もうちょっと誉れを国全体の雰囲気の中でつくっていけるといいなというのは常々感じているところであります。

そして、カネのところでは、今、特にゲーム、それから、CGアニメのほうです。ここはかなり円安の中で微妙な状況で成り立っている。これが過去のように、ドル円だけではないのですが、1ドル80円ということになると極端に競争力を失うところというものはたくさんあります。その中では為替に左右されないサポートというところをやっていければというふうには思っております。特に私どもセガで家庭用遊具のほうではイギリス、ロンドンで約1,000人規模の開発を抱えていますけれども、ここはいわゆるVJECと言われる、34%の開発費のサポートがなければきっと私たちも撤退していると思います。これは非常にサポートを、やはりお金だけではなくて、大変強くいただいている、その中でヨーロッパの中でもかなり闘えるコンテンツをつくられているなというふうには思っています。

そして、最後のモノのところは、ゲーム業界にお詳しい方はよくお分かりだと思うのですが、スマートフォンのゲームというものは特に中国、韓国に抜かれていて、PCのゲームもかなり韓国には抜かれていて、中国には追いつかれている。制作力は家庭用ゲ

ームがまさに追いつかれようとしているところです。アニメも一部追いつかれているところで、きっと制作力というものは必ず追いつかれる、かつ抜かれます。その中で一番大事なのは何か、日本の競争力は何かといったら、過去から磨いてきているIPなのです。このIPというものは、永久に抜かれることがないと言い過ぎかもしれないですけども、新しいものをつくっていくのは相当大変というところを考えると、それぞれのセグメントというよりも、IPベースでどういうふうに盛り上げていくのか。要するに、昨今の新しいほうのIPで言うと「鬼滅の刃」がまさに1兆円マーケットを短期でつくり出したように、そういったものをきちんとグローバルでビジネスにしていく。それから、新規IPにきちんと投資をしていく。そこがやはり大事なのかなというふうに思っています。

特にグローバルに出していく意味では、やはりローカライズコスト。先ほどもお話がありました、ちょうどぎりぎりの線のところ。この国というものは本当にローカライズして意味があるのだろうか、ないのだろうか。実際、私たちのテキストの多い150万字から、最近では200万字、ゲームの中に入っていますけれども、ローカライズ9言語プラスボイスのほうで2言語で約10億円。ローカライズのためだけに10億円ぐらいのお金がかかるところで、その中でヒンディーとかアラブとかを入れていくというのはかなりコストも悪いですけれども、きっとこういうものを子供時代からアニメを見てきた人が育っているように、きちんとこういう国にサービスとして出していかなければいけない。ここが相手を育てるということになるのですけれども、今は全くビジネスが合わないという中で、では、どう闘っていくのかというところはぜひ官民一体になっていろいろ考えていきたいというふうには思っています。

特に、今、やはり中国はすごいですね。その中では、イコールフットイングとよく言われますけれども、やはり日本の起点は、今、中国で今年は全然出せていないです。私どもでつくらせていただいている「名探偵コナン」なども、今年、中国で2本流れるはずでしたけれども、一本も予定が、そもそも、めどが立っていません。そういう中で、流れないということだとIPが忘れられるということなのです。ここを含めて、いわゆるイコールフットイングと言っているのか分からないですけれども、彼らはやはり内需でまずは償却して、外でその内需でもうかったお金をべらぼうに使って闘うという闘い方が、今、一般的になっていますけれども、それができる日本企業というものはほとんどいないという状況の中で、彼らとこれからどう闘っていくのかというところは大変大きな課題だなというふうに思っております。

以上でございます。

○中村座長　ありがとうございます。

続いて、富山委員、どうぞ。

○富山委員　僕は実写のほうの立場ということになろうかと思います。取りまとめの中で映適、映画制作の適正化。こちらに関しては、2019年から、立ち上げ前からずっと関わ

ってきましたけれども、2013年からのこの3年間の実績というものは、ある種、いい例だったのだなというようなことを指摘いただいているということだと思います。

その中にもう一つ、やはり人材を確保するフリーランスのスタッフセンターというものがあるわけで、映適に携わっている人間たちとしては、このスタッフセンターのほうをより、これからはしっかりしたものに確立をしていく。現状、まだ300人弱の登録数ですので、これをまず1,000人にまで持っていけないといけないというようなことで、もともと、映画のフリーのスタッフというものは、現場で動くときに司令塔になるのがいわゆる制作部と演出部なのです。このメンバーの中で、これからの映画界を背負うような、言ってみれば30代前半のメンバーをスタッフセンターの中核に据えられないかというようなことを実際に動こうということで考えております。人材ということに関しての映適からスタッフセンターへの流れというものをしっかりつくっていくことで、日本映画のいわゆる好循環、永続性というものをつくっていけるであろう。これは現状として、いい方向に向かっていると御認識いただいてよろしいというふうに思っています。

一方で、アニメも含めて、実写映画が年間600本近い公開をされる。そのうちの500本以上は実写なわけですがけれども、では、それは一体全体、制作費が幾らでつくられているのかということが全く資料がないのです。つまり、そこがない以上、この制作費の下でどれだけの利益を上げていくかという、海外も含めて、そういったものについての方針が立ち上がらないというようなことがあるというふうに思っています。世界と比べても映画の制作本数が非常に多い国でありながら、利益が上がっている作品はその中の10%にも満たないという不思議な状態。これを何とかしていくために、まず、制作費調査というようなことで、こちらが映適に申請してくる作品から1000万円単位の刻みでいいと思うので、制作費が見えていくような形をつくっていきたいということができないかという提案をしていこうというふうに思っています。

さらに、海外も含めての映画制作の活性化ということで、国内に向かって海外から、支援のおかげもあって、大分来ている状態が見えてきています。随分変わっています。とはいえ、では、実際にロケーションの規制緩和。これも進めていただいている中で、問題はステージ・セットが足りないということなのです。直近の例を見ていただければお分かりいただけると思いますけれども、Netflixさんが東宝のスタジオに2つのステージを10年ぐらいずっと使っていたのですけれども、やはりそれが企業さんも含めて足りないということで、東宝スタジオの中に新しいステージを2つつくる。そういうようなことで、数とスペース、内容的にも一番整備されている東宝のスタジオの中でNetflixさんがそういうような活動をされているというようなことを見ていただいても、やはりいかにステージが足りないかということはお分かりいただけると思います。

制作の拠点としてステージを新しく作るということで、それをどういうような形で作れるのか。これはもちろん、民間が主体になるわけですがけれども、それに合わせてロケーション、さらにはポストプロダクションということで、オール・イン・ワンで全て日本国内

で映画制作ができる。そういったものにアクセスする海外作品には最大限の支援を出していくというようなことが、次の段階として海外へのアピールになっていくだろうというふうには思っています。

そして、杉野さんからのお話もありました目標数値なのですけども、本当にゲームやアニメと比べると、実写の日本映画というものは0.5兆円なのです。皆さん御存じの例で言えば「ゴジラ-1.0」だと思います。あれが海外を含めて1億2000万ドルというようなことですので、ここに向かって、もし5000億円というような数値を実現させるためには、逆算すると「ゴジラ-1.0」が年間でも10本以上なければいけない。平たく言えば20本です。これがどこまで続いていくのか。

海外に向かって、IPとしての強みを生かした映画実写制作がこのところ軒並みに出ていて、公開も近づいているものもありますので、これが海外でどういう数字になっていくのかというところを注目したいと思いますし、御覧いただくと、この実現性というものが、いわゆるショーケースで、劇場でやったものが配信その他を含めて、2倍にはならないのですけれども、ちょっと甘く見て2倍というふうに考えても、0.5兆円ということであれば、そういった世界サイズのヒット作品が20本なければいけない。そこが目標だというふうに考えなければいけないと、この数字をそういうふうにつかまえようとは思っています。

あと、人材育成に関して、自分の現職が日本映画大学という、今村監督がスタッフの育成のためにつくった学校ですので、そこから申し上げますと、実際にはフリーランスとして、監督、脚本家等だけではなくて、撮影、照明、録音、編集、全てのパートにスタッフを送り出しています。資格獲得のコースもつくりましたので、そこも含めて、あと、マネジメントをつくりましたので、プロデューサーと、いわゆるビジネスマンです。配信を含むIP戦略、興行のメンバー。ここに関しては、非常に業界、現場にかなう人材が育てられているというふうに思っていますので、産業界とのミスマッチというような御指摘もあるかと思うのですけれども、むしろ、映画大学を例にするのであれば、そのマッチングがどう見える化するか、皆さんに御理解いただけるかというようなことをやはりやっていけないといけないのかなというようなことを少し考えております。

あとは、毎回言うことなのですけども、これは難しい点は多々あるかと思うのですが、優秀な映像クリエイターである海外からの留学生。これを何としてでも日本にとどめたい。このことをどういう形でやっていけるかということが、人材という意味で言えば実に身近な形で最高の補給源になっていくというふうに思っていますので、このことも一応申し上げます。

以上です。

○中村座長　ありがとうございます。

では、中井委員、オンラインですか。お願いします。

○中井委員　大丈夫ですか。聞こえていますでしょうか。

○中村座長 はい。

○中井委員 すみません。では、申し上げます。前回は申し上げましたし、書面でも出させていただきましたので、今回、雑感というようなことで若干意見を申し上げたいと思います。音楽と演劇、主にライブパフォーマンス、ライブエンターテインメントの音楽ライブとか演劇の舞台とか、そういう立場からお話を申し上げたいと思います。また、実演家の方々、役者さん、ミュージシャン、それから、芸人、タレント、声優まで含めた実践家の立場及びそのマネジメントをしている事業者の立場から申し上げたいというふうに思っております。

まず、昨年来、ずっと言われている司令塔強化ということがトップに上がってきておりますけれども、やはり我々、いろいろな助成金のこととか、あるいはいろいろなお話とか相談に上がるのに、いろいろな省庁の人へ御相談に行かなければいけないということがありますので、司令塔強化ということであれば、やはりいろいろな省庁にばらばらに存在している各機能を、全部横串といいますか、全部まとめてエンタメ庁みたいなものをつくっていただけないか。これは結構ずっと、何年も前から思っていることなのですが、やはり韓国は文化教育スポーツ庁の下にエンタメ庁をちゃんとつくって、そこで一元化していった成功したという例がございますので、それを考えられないのだろうかということが一つ。

それから、人材育成に関わることなのですが、これはやはり圧倒的にグローバル人材の養成というものは必要だと思っています。最近、ものづくりをする方の才能とか、出演者の側、パフォーマンス側は結構、才能のある方は日本にはたくさんおります。世界と比べても恥ずかしくないだけのクリエイターもいるというところで、やはりそれをちゃんと売り込める人がいない、あるいは売り込める機会があまりないというところは、やはり彼我の差なのではないかと思っています。映画も「パラサイト」がアカデミー作品賞を取って、してやられたなというところで、実は舞台もブロードウェイの最高賞のトニー賞という作品賞も、これは韓国初の「メイビー、ハッピーエンディング」というミュージカルに取られてしまいました。完全に先んじられてしまった。これはやはり二十数年間、人材、施設、大学から産官ともにやってきたというところの差が出てしまっているのかなというふうに思っています。実際、実務としても、グローバル人材が決定的に足りない。音楽もそうですし、舞台もそうですし、そういうふうに感じております。

これから、一番小さいポジションしか取れていないライブエンターテインメントを、それだけに伸び代があるのだろうと思っていまして、それで海外に売り込んでいくということを、今、必死でみんなやっけていまして、それは割と奏功していたりします。コーチェラというアメリカ最大のフェスでヘッドライナーを日本のアーティストが取るのも当たり前になってきたということとか、新人とか若い人でなくても、高中正義さんが全米ツアーをやって大成功したとか、そういうものをどんどん積み上げていってはいるのですけれども、逆に言うと、音楽とか演劇の場合は、海外でツアーを成功させたら、今度はインバウンド

というところにすごく跳ね返ってきます。というのは、ライブエンターテインメントなので、そこに行かないと見られないものを我々はやっているんで、例えば「国宝」が大ヒットして、では、歌舞伎の舞台を見たいというと、取りあえずは日本に来ないと見られないというようなことがあるので、これはいわゆるインバウンドになってしまうのですけれども、これも海外展開の中の一つとしてカウントすればいいのではないかと考えています。特に舞台芸術というものは来てもらって何ぼみたいなのところもありますので、そこを頑張りたいというふうには思っています。

あと、声優さんのほうなのですけれども、実は海外ですと、日本の役者とかは知らなくても、声優を知っている人がいっぱいいて、すごい根強いなと思っていて、アニメの力をすごく感じるのです。これからの最重要産業でもあるアニメ産業については、やはり声優さんの占める地位がすごく大きいので、ここまで作品の影響力に関与して、ここまで集客力のもとになっている人たちが思ったほど、海外での大ヒットがあったからといって収入に跳ね返るわけではないという、いささかつらい状況もあったりしますので、その辺りの分、パイといいますか、成功報酬なのか、二次使用料なのか、分からないですけれども、そういう制度的なことも考えていったほうがいいのではないかと。これは契約の問題と言ってしまうとそれまでなのですが、なかなか契約ですと、やはり発注者とか受注者とか、公取が出てくるわけではないにしろ、やはり優越的地位というものが厳然としてあったりしますので、その辺りも制度的に考えていったほうがいいのではないかとというふうに思ったりしました。

すみません。全くの雑感で申し訳ございませんが、よろしくお願いします。

○中村座長 ありがとうございます。

永田委員、お願いします。

○永田委員 ソニー・ミュージックの永田です。今回の資料を拝見させていただいて、2026年に向けてもコンテンツ産業を成長産業と改めて位置づけていただき、基幹産業としての取組を進めていただくことを非常にありがたく思っています、感謝いたします。

素案の内容に関しては、全体としては私自身も現場と色々な話をする中で議論していることと考え方は合っていると思っています。幾つか論点として申し上げると、まず一つは生成AIのところでは。ほかの委員の方からも少しお話いただいています、今回の資料の中ではルール整備のところには比重が置かれています。もちろん、それはぜひお願いしたいと思うのですけれども、特に音楽業界においては生成AIの影響が、報道等もされていますとおり、本当に大きな影響が出てきております。例えばニューヨークに本拠地のあるソニー・ミュージックグループではストリーミングサービス上でのAIディープフェイク対策も含めて13万曲以上の削除申請をしているということもありますし、ストリーミング詐欺という言葉が使われているとおり、AIを使っただけの詐欺的なお金の取り合いに関しては、民間企業がそれぞれ業界団体と対策をとっているだけではとても構造的な問題を解決することは難しいと感じています。

この辺りはもちろん、今回触れていただいている技術の活用ですとか促進。こういうこととともに、やはりどうやって権利保護をしていくのか、適正な対価を還元できるかということを考えていかないと、クリエイターの方々がモチベーションを持って作品をつくるということとはできないと思います。ぜひこういうところも含めたルール整備の御検討をお願いできないか、あるいは国際機関等々で対応できないかと思います。

二つ目は、配信プラットフォームへの対応です。ここもやはり、ある意味では還元という意味で非常に課題があるところです。。三つ目は海賊版対策で、資料の中で触れていただいていますけれども、昔は音楽でかなり影響ありましたが、今もアニメはものすごい影響があります。ぜひここも対策をとっていただけるとありがたいし、これらがクリエイターの育成のためには非常に大切なところになってくると思っています。

そして、演奏・伝達権のところに関しては、これは何年間かずっと御議論いただいて、今回、法制化に向けた取組をしていただけるということで、本当にこれはグローバルなビジネスを進める観点で良いことですし、実演家、レコード会社も含めて、いろいろなことが考えられると思いますので、ぜひよろしくお願いします。

そして、実行機関である司令塔についてです。これは内閣府さんのほうで省庁横断型でやっていただけるという形で今回も書いてくださっているのですが、ぜひ御検討したいのは、コンテンツ産業が基幹産業として位置づけられていることを踏まえ、省庁においてコンテンツ業界をより深く理解いただける人材の育成です。JETROさんなどから時々、お話を伺っていると、いろいろな専門員を配置していただいていますので、コンテンツの専門人材をぜひ皆様のほうでも御検討いただきたいです。加えて、定期異動が行われてしまうと、急速に力を入れていただかないといけないものの、継続性をどういうふうに担保していくかも併せて御検討いただければありがたいと思います。

そして、最後の点は、先ほどの杉野委員と非常に似ているお話になるのですが、今回のような予算の配賦を長期的、継続的に行って頂きたいと考えています。グローバルに通用するIP、アセットを創るのは私たちがやらなくてはいけないことですが、決して簡単なことではありません。これまでは私たちは日本を中心に考えていましたけれども、海外を含めた取組をやっていく上では、長期的なサポートは大変ありがたいです。これにより産業が積極的に取り組んでいけることが可能ではないのかと思っていますので、ぜひ、ここも引き続きよろしくお願いします。

○中村座長　ありがとうございます。

中山委員、お願いします。

○中山委員　中山です。IP360でいろいろ申請が始まって、いい国家だなと思っています。やはり各社の申請プロセスなどを見ているとプロジェクト単位で、社内でも多分分かったような申請が結構多かったのですが、これで申請するので透明化して、僕はプロジェクト単体のIP0みたいな感じがしているなと思って、ただ、ほとんどの案件には多分、国は出せないということが多いと思うのですが、今、お金が玉突きで結構、金融会

社がどんどん、コンテンツファンドをつくりたいという、そこに入っていくのではないかなと思うのですよ。これが呼び水になって、ほかの制度にもつながっていくので、やはり一回出すと決めて言うことによって炙り出されている需要というものが出てきているなと思っているのです。

その上で、内閣府に対しては進め方で3点、追加で2点お伝えしたいことがあって、まずは官民連携協議会。ピンで、トップクラスでクリエイターとか各社の社長から意見を吸い上げているのは各省庁がやっている中で、僕は結構、面としての協議会はないなと思っていて、ワーキンググループはそういう状態なのかもしれないですけども、こういう中で、トップというよりは、むしろ、申請業務とかプログラムを進めている部長クラスでもいいのですけども、やはり定期的にこの運用はどうなのかというフィードバックとかを面で取るという、それこそ多分、内閣府でやっていただいたほうがいいのではないかな。やはり国に対しての警戒心が本当に強い業界なので、やはり申請プロセスとか、そういうコミュニケーションの場があるだけでも、では、次に申請してみようと思えるようになるのか、その設定面を増やすという意味では省庁以上に内閣府ができるのではないかなというのが1点目です。

2つ目は、省庁の予算と分野別配分。これは経産省が出しているものこそ、僕は横断的に内閣府が出さないでどうするのかというところがあって、今、映像が多いね。マンガとかは出版できていないね。あれは申請する産業も、あれを見てびっくりするのですよ。うちは全然出していないではないかというので、あれもインセンティブが分かっているのですけども、なぜ、あれもやはり文化庁とか総務省バージョンを入れて、全体はまさにこの内閣府で取りまとめていただきたいと思っています。

3つ目に、横串のクリエイター関係者支援ポータルを見たのですけども、横串になっていないです。70件ぐらいお知らせがあるのですけども、4～5月に申請できるものが1件で、マンガ家育成ぐらいしか入っていないくて、多分、形はつくったけれども、要はこれだけで出して、いろいろ申請できるという状態なののですけども、何一つアクセスできなくて、正直、そのポータルを見て制度にアプライするということをどんどんコミュニケーションしなければいけないのですけども、これは各省庁が努力しなければいけない部分もあるし、横串を刺すのだったら、それこそ内閣府のポータルはアップデートできていないように感じています。そういうところが進め方です。

あと、ポイントとしては2つ、追加になるのですけども、雇用データで、今、ゲーム産業で何人働いているか。CESAさんとかは出されているのですけども、この10か国ぐらいの結構、税制優遇とかをいろいろ受けてきた立場なののですけども、米中は24万人いて、今、韓国は7万人いるのですけども、日本だけ5万人～8万人というものがあるのです。雇用データにこんなに繊細ではない国は見たことないぐらいといいますか、各協会とかが取ってはいるのですけども、日本はコンテンツ産業があまり雇用の地盤として見られていなかったの、今、やはり経済規模ばかり見るのですけども、多分、メーカ

一に比べると雇用をちゃんと広げていくということも僕は大事だと思っていて、これは音楽とかゲームとかアニメ、全部なのですけれども、いまだにアニメ制作会社の全雇用データも出ていない状態になっていますね。これは経済と同時に、雇用の部分をぜひ、各協会へプッシュでもいいのですけれども、やっていただきたい。

あと、もう一個は、観光とか食とかコスメとか、結構、横広がりです。連携を深めようというときに、これこそやはり内閣府の役割だと思うのですけれども、事例共有を僕などもメディアでやって書いたりするのですけれども、拒まれます。これは出せないものなのですけれども、例えばインドでトヨタさんが「進撃の巨人」とコラボしました。スズキさんが「NARUTO」とコラボしました。言いたくありません。会社の中ではこういった色物をやっていると言われるし、それは代理店が言うから嫌々やっているところがあって、効果があるのだけれども、それを発表することにためらいがあるような、まずはそういうところに対して、これは多分、IP360みたいなものの、むしろ、食とかコスメとか、農水省がアニメのコラボとかを推進していたりするのですけれども、多分、言いたくて言えないぐらいの状態なので、それをプッシュして促進するようなことというのは、ポテンヒットになりそうな領域なので、ぜひ検討いただきたいと思います。

以上です。

○中村座長　ありがとうございます。

夏野委員、オンラインですね。

○夏野委員　非常に網羅的にまとめていただいて、本当にありがとうございます。

その中で、やはり僕は海賊版の話をしたくて、この中で、施策でいろいろなものがありますけれども、民間が頑張っていくためのテコ入れみたいなところが、制度がやっていくということで、いろいろな制度をつくっていったりとかお金を出したりしていくというのが書いてあると思うのですけれども、この海賊版に関してだけは民間がやるのではなくて、政府が主導してやっていかないと一向に減らない。特に外国を発信元にして、日本に来るものだと日本の法律ですけれども、外国から外国へ行くようなものは民間としてはやりようがない。

一生懸命、いろいろなことも手を尽くしていますが、これこそ政府で、今回、国名も明らかにターゲットにして、ちゃんと入っていただいたことには本当に大きな進歩だと思っていますけれども、ぜひいろいろな政策の中で、国が中心となって動くものと、間接的に国が支援して民間に動いてもらうものがあるって、海賊版は明らかに前者ですので、その違いがもう少し明確になるとうれしいなというふうに思いました。

以上です。

○中村座長　ありがとうございます。

沼田委員、お願いします。

○沼田委員　素案の取りまとめ、ありがとうございます。大枠は賛成でありまして、今までの委員の皆様の御発言も大変勉強になりましたし、同意します。私は全日本テレビ番組

製作社連盟と制作会社テレパックの現場の立場からお話をさせていただきたいと思います。

弊社は、56年前に創立したとき、今でも現役で、100歳を超えて頑張っている石井ふく子さんが創立メンバーとしてされたとき以来、全局とつくったドラマを、著作権があったのですが、ここ10年ぐらい著作権がない前提で制作をしています。特にひどいのはここ5年、オリジナル作品であろうと、制作協力という名の下に著作権がない状況があります。

今回の取りまとめの中の7ページで、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関わる実態調査の結果というものがあまして、放送・配信コンテンツの制作会社の現場の状況も一度調査をしていただきたいと思います。全体的には、制作会社等をはじめとした創作の主体への著作権の帰属という観点にそれぞれ触れていただければと希望します。

AI活用に関しても、データの蓄積等もやはり責任ある著作権を持った主体がデータを提供することによって意味のあるAIのデータになっていくと思いますし、これから総務省の実写コンテンツの協議会にも参加させていただいて、制作会社も資金調達をしてビジネスをしているという環境の中で、やはり著作権環境が曖昧のままでは海外展開をするビジネスがしていけないという不安があります。

現状、放送コンテンツは著作権の構造が複雑で海外展開できないという課題がしばしば挙げられております。競争力強化をして高度な作品が仕上がったときに、これは著作権の関係が複雑で、海外輸出ができないというのは本末転倒になってしまうと思いますので、やはり著作権の環境整備に向けて、せめて調査を始めていただきたいというふうに思います。

総務省の協議会では、ほとんどが放送局で、幹事会でも制作現場の人間は私1人なので、このような発言をしてもなかなか取り上げてもらえないのですが、やはりこのような内閣府さんの会議において、一ジャンルである放送コンテンツ制作の現状に一石を投じていただいて環境整備をしていただくという場になればというふうに希望します。

私からは以上です。

○中村座長 林委員、オンラインですね。

先生、ミュートかもしれません。

○林委員 お待たせしました。よろしくお願いします。詳細な整理をいただきましてありがとうございます。私からは2点申し上げたいと思います。

まず、最初のAIと知的財産権についてです。現状と課題が1ページから3ページまで書かれていて、4ページのところに施策の方向性とあります。いずれも異論のないところなのですが、施策の方向性、4ページの19行目から、生成AIの適切な利活用などに向けた知的財産の保護及び透明性に関するプリンシプル・コード（仮称）を制定するとともに、クリエイターなどへの対価還元に向けた環境構築を促進するとあります。私はここに、クリエイター等への対価還元だけでなく、対価還元及び利用環境の安全確保に向けたという

ものを入れていただいて、対価還元及び利用環境の安全確保に向けた環境構築を促進するとしてはどうかと思っております。

といいますのは、御案内のように、生成AIは国際的にも、また、我が国においてもはや国民共通の社会インフラとなっております。そのガバナンスについては、やはり日本社会の社会生活、経済のインフラになっているわけですから、そうしたサービスの提供者に対してはそれなりのガバナンスを求めるということが必要であると思っております、3ページの2行目から7行目のところに、このコードの策定の目的が特に4～5行目ですか。生成AI技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護の両立に向け、権利者や利用者にとって安全・安心な利用環境を確保することを目的としと書かれておりますので、対価還元だけでなく、安全な利用環境の確保ということも入れていただくべきかと思います。

この点は、ほかの施策ともリンクしていると思います。このコードを今回制定して環境整備・構築をしていくということは、例えば権利行使につきましても、施策の方向性の4ページの13行目以下に書かれている、生成AIにおける俳優や声優などの肖像や声の保護の在り方について、今後、考え方の整理がなされていくと承知しておりますが、現実にはそうしたなりすまし動画が毎日、膨大な数で、広告つきで、今、配信されています。こうした点について、法務省で考え方の整理が行われて、その後でも明らかな権利侵害について、いざ救済を求めよう、権利行使をしようとしたときに、AIユーザー側、また、権利者側にとって武器となるエビデンスが何も手に入れないのです。実際、規約では生成AI提供の実施者側は広範に免責されていますし、法的制限も広範に限定されていますので、現実の権利行使、また、セキュリティのための施策を講じようとしても、今のままではほぼ不可能なのです。武器がない。そういう意味でも、このガバナンスのところの施策はしていただきたいと思っております。

2点目は、新たなクールジャパン戦略のフォローアップ、コンテンツ戦略の推進という点でございます。これについては4ページから11ページの4行目までの、多分、現状と課題だと思うのですが、その内容については大変的確な整理がされていると思っております。ありがとうございます。

これに続く16ページの26行目から36行目がこの部分の施策の方向性に当たると思うのですが、現在書かれているところは少し、抽象的と言ったら申し訳ないのですが、まだ内容がこれだけなので、今後、もう少しブレークダウンして、具体的にこの施策の方向性を書き込んで詰めていただけないかと思います。

特に、コンテンツ分野、官民投資ロードマップの着実な推進の1つ目のポツでは、ここに公正取引委員会も入っております。この点、なぜ注目するかといいますと、現状と課題のところの11ページの4行目から9行目に、海外売上拡大を進めていく際には、プラットフォームを含む海外企業との取引条件の交渉などが伴うと書かれておりまして、さらに海外展開戦略の検討や交渉などを担うことのできるグローバルビジネス人材の育成を進めることが重要と書かれております。これは非常に重要な御指摘だと思っております。

私も実務でこれを痛感しておりまして、先ほど中井委員は公取が出てくることではないが、優越的だというふうにおっしゃいまして、私はまさにプラットフォームを含む海外企業は日本のクリエイターや制作会社、プロデューサーとの関係においては圧倒的に優越的地位に立っていると思っております。

したがって、それに対して、今までの日本側の制作者のほうは黙示の合意で巨額の投資を必要とする政策を先に進めたりしてしまっていて大変なことになっている事例もありますので、そうした政策先行でなく、早期に署名契約を締結するとか、今、取適法などでは国内的には当然のことになっているわけなのですけれども、公正取引委員会としてプラットフォームなどの海外企業と日本の制作者とのこういう優劣関係の構造を踏まえて、取引適正化に向けた施策を講じる必要があると強く思っておりますので、施策の方向性のところで具体的な取組を書き込んでいただけないかと思います。

以上です。

○中村座長　ありがとうございます。

堀内委員、オンラインですね。お願いいたします。

○堀内委員　ありがとうございます。音声は聞こえておりますでしょうか。

○中村座長　はい。大丈夫です。

○堀内委員　まずは、お取りまとめありがとうございました。2点申し上げたいと思います。

1つ目が、司令塔機能の強化でございます。知財計画2025のほうではコンテンツ産業官民協議会を司令塔機能として、コンテンツ産業の振興に向けて戦略的な議論を行い、官民でPDCAサイクルを回す。また、司令塔機能の在り方について、さらなる明確化に向けて検討するとされておりました。資料2のほうで進捗状況として、知財本部をはじめとして、関係府省庁の皆様の取組をまとめられておりまして、皆様の支援を強化してくださっていることについて感謝を申し上げるところであります。

一方で、官民投資ロードマップを着実に実行していくためには、人材育成から製作の支援、それから、海外展開まで、各分野のニーズに応じて、一気通貫の支援が必要になってまいります。関係府省庁の連携の下で、司令塔機能のさらなる強化に向けて、ぜひ検討を本格化していただければと考えております。

それから、2点目は、海賊版対策でございます。今回の素案におきましても、海賊版対策に関する各府省庁の取組が明記されておりまして、非常に心強く感じております。

海賊版被害が依然、深刻な中で、その対策には早急に取り組むべきものの、それから、より中長期の視点で戦略的に取り組んでいただくべきものがあるかと思います。現地の対応拠点の強化ですとか、それから、コンソーシアムによる環境の整備というものはやはり政府ならではの取組でありますので、ぜひ官民連携の下で早急に進めていただければと期待しております。

それから、ODAの活用を通じた知的財産権の保護強化に向けた支援と書かれております

けれども、この点は相手国側政府の対応を強化していただく上では不可欠であると思っております。中長期的視点で着実に進めていただくことが成果につながると思いますので、どうぞよろしくお願いいたします。

加えまして、WIPOや二国間協議等の枠組み、それから、国際会議などの場を活用とありますけれども、トップ外交の場なども含めまして、様々な機会を活用して、海賊版対策の必要性について、相手国・関係国側の理解醸成と、それから、具体的な対応への働きかけも進めていただくようにお願いいたします。

以上でございます。

○中村座長　ありがとうございます。

では、1巡目のラスト、山口委員、お願いします。

○山口委員　山口です。よろしくお願いいたします。毎年会議に出席させていただいて、随分進んで、すばらしいなと、思って伺ってました。気になったことを4つほど簡単に発言させていただきたいと思います。

まず、今、人材育成は本当に大切だと思います。デジタル化で構造が変わったのでコンテンツビジネスに必要なスキルセットが変わっています。音楽業界は特にわかりやすいのですが、コンテンツ業界全般的に言えることなのではないかというふうに思っています。さきほど、映画大学はワークしているというお話を伺って、すばらしいなと思いました。音楽ビジネスについては全くできてないです。業界側に人材育成の仕組みもノウハウもなく、教育機関にビジネスがわかる教員がいらっしゃらない。業界とのつながりも薄いという状態です。これは音楽業界側から解決すべき問題だと思うので、人材育成に関して課題としてきちんと触れていただいたほうが良いと思います。デジタルになったことで、コンテンツの障壁が溶けています。商材がデジタルデータになったので、流通、消費が共通化するし、すべてにおいてつながってきている。ですから、核となるIPが、世界観やストーリーテリングが大切になっていて、その最初の核を創ること、IPを効果的に拡張する時に、従来の業界の垣根は無意味、しばしば邪魔なんです。ところが経産省にしても、政府支援は、どうしても今までの枠組みでゲーム業界、音楽業界、アニメ業界と縦割りというか、業界単位、商材単位で対策を考えることになっている。これを横串に刺せる人材が、ビジネス構造を肌感で分かって、クリエイティブも分かる人材というものが、今一番必要なのだと思うのです。それをどうやってつくるのか取り組まなければいけないと思います。簡単な答えは無いのですが、方向感として、商材単位でやるのではなくて、IPを核に、ITのプラットフォームも大事だけれども、IPをマネタイズしていく意味で商材を横断していくということが人材育成のポイントだというメッセージを出したいですね。

それから、もう一つ、デジタル化の構造変化で言うと、メタデータの整備が、さっき夏野さんが「国がやれること」とご指摘されていましたが、そういう側面はあると思います。日本が持つ貴重な資産は、過去の作品集、カタログの蓄積、豊かさです。音楽にしる、映像にしる、アニメーションにしる、過去作品をデジタルサービス上で推奨されるための肝

は広義のメタデータの充実なのです。今、遅れていますが、最低限の国際標準はあるので、やるべきことの答えは見えています。これを解決するのは最優先です。林委員もおっしゃっていましたが、メタデータ整備をちゃんとやっておくことが結局、生成AIとの向き合いをするときにもポイントになる。正確な情報をAIが吐き出すための元データになります。この作品は誰がやっているのか、国際標準のコード、音楽であれば、原盤コード(ISRC)、楽曲コード(ISWC)は最低限整備できていて、参加しているクリエイターの名前も外国語表記も含めてしっかりやるのが、実は一番のマーケティングで、武器になります。メタデータ整備の重要性は、強調しすぎることはできないくらい最重要だと思います。

3つ目は、海賊版撲滅は国が働くことだというのはその通りですが、これを推定被害額基準だけで語るのは良くないなと。目標は試算上の被害額が下がることでは無いです。撲滅活動の成果のKPIは、正規版へのアクセスが増えることです。そして正規版の売上げが伸びるための動きに包括すべきということははっきりさせたいです。被害額が下がって、海賊版がなくなって、誰も日本コンテンツにアクセスがなくなりました、では駄目ですからね。海外のユーザーが触れる機会をなくすのではなく、ちゃんと正規版へのアクセスをつくるために、それもセットでやるのだという共通認識は大切かと思います。

最後に4つ目に、地方創生にコンテンツ活用という話にもつながりますが、訪日外国人客にライブエンターテインメントを提供することが大切だと思います。これからのインバウンド振興のテーマは、リピーターを増やす、滞在期間を増やす、単価を上げるだと思いますが、そのためにライブエンタメは有効です。コンサートや2.5次元等含めた舞台はニーズも潜在力もあります。外国人向けの情報提供、レコメンデーションを充実させてライブエンタメ消費を地方にも広げたいですね。アニメの聖地巡礼は定着してきているようですし、コンサートも見せたいですね。コンサートチケットだと、売り切れて高値転売ばかりが話題になりますけれども、ソールドアウトしていないコンサートのほうが現実には圧倒的に多いので、日本のライブエンタメに触れてみたい外国人観光客にそのチケットを売りたいなと。リアルで見てファンになってもらったら、帰国してもデジタル消費してもらおうと輸出につながる、また来日したくなるという好循環にもなります。

そのためには、現状は外国人がチケットを買いづらい問題というものを解決することが必要です。僕はこういう場では、問題提起をするために、あえてこういう言い方で申し上げるようにしているのですが、「コンビニ紙チケットは日本の恥」です。あんなに顧客に不親切な仕組みは無い。コンサートに行くファンは熱量が高いので、コンビニで美しくも無い紙のプリントアウトに数百円払うという理不尽にも我慢してしまうのです。でも、外国人への購買に基準を合わせたら、サービス設計が全然変わりますよね。もちろん電子チケットだし、座席もリアルタイムに選びたいし、それが国際標準ですから、当たり前のことです。技術的にはすぐに可能で、できていないのは供給者側の都合です。ここが解消すれば結果的に日本のユーザーの利便性も著しく上がるので、エンタメ業界全体の発展のため

にも、インバウンドを、外国人にちゃんとチケットを売ってライブエンターテインメントを楽しんでもらいましょうと提言したいです。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

ここまで一巡でございます。ここまでで何か事務局からコメントありますか。

○福田参事官 失礼いたします。事務局でございます。各委員から様々な御意見をいただきありがとうございました。私ども、まず、知財事務局のほうではしっかりと受け止めて、記載の内容、あるいはその他取組の改善、進められるところはしっかりと進めていきたいというように思っております。

あと、全てには答えられませんが、幾つかの他省庁あるいは政府全体のところでの御質問あるいは御意見というものがあつたかと思うので、幾つか申し上げますと、要は他国のローカル規制によってなかなか進出が難しいといったようなところの御指摘があつたかと思います。この点は、今の19ページの一番最後のところに、コンテンツ産業の海外展開に向けて、海外市場における作品の需要動向や規制動向について、情報収集、提供支援を行うほか云々で、ページをめくった20ページの際に、特に設備投資や研究開発などに当たっては税制措置も活用するという事で、同じく税制措置についても一旦の書きぶりというものはされているところでございます。もちろん、その取組というものの具体的に見える化していくというのでしょうか、実際にそれが使えるようにというような観点の御指摘というものもあつたというふうに思います。予見可能性といったところにもつながるように、これは関係省庁にも意見のほうは伝え、また、調整をしていきたいというように思います。

それから、国際交流基金の取組なども含めた海外展開に関してなどの御指摘というものもございました。この点は私どものほうでも、外務省ですとか、そういった関係機関と情報交換しておりますので、それなりに留意はしているようではございますけれども、実際、今、例えばアフリカですとか、そういったところでかなり進出が民間ベースでも進んでいるというようなことでありますけれども、これはJETROとかにしてもそうだと思いますけれども、さらにその辺りの調整というものを密にしていきたいというように思っております。この点はODAの活用においても同様かというように思っております。

あと2点、内閣府としての面的な意見聴取というふうなお話がございました。私どもに対する期待というような意味においては大変ありがたいというふうには思っております。一方で各省庁、経済産業省であれば先ほどのエンタメ研究会、総務省の実写の協議会、会議体というものをそれぞれの役所で当然、必要に応じて行っているわけではございますけれども、出席いただく方々から見た際の様々な、先ほど例の縦割りというふうなお話もありましたけれども、御負担等々というものも聞くところもでございます。そういった形で、この意見を我々として把握していくのがよいかというふうなことをよく考えてまいりたいというように思っております。

もう一点だけ、この成長戦略の目標に関しての主体といいますか、責任といいますか、主語のお話がありました。このロードマップ、それから、成長戦略というものは当然、政府として定めていく。そして、17分野というものがある中で、コンテンツに関しては小野田内閣府特命大臣が担当とされているということでございまして、その意味におきましては、これは国が責任を持つというところではございますが、ただ当然、その達成に向けてということで様々な形で、関係する業界の皆様との意見交換ですとか、そういった調整などを踏まえながら策定しているというようなところがございます。この辺りは様々な方々にこれから、決定された暁には周知をしていき、また、協力をお願いしていくというようなところでございますので、正しく理解をいただき、また、御協力というものをいただけるよう、それぞれの担当する役所ですとか、あるいは業界の皆様ともしっかりと連携してまいりたいというように考えております。

一旦、事務局からは以上でございます。

○中村座長 御協力を賜りまして、まだ時間がありますので、皆さんからここまでの意見、コメント等も踏まえて、さらに追加意見、コメントなどありましたら、順番は構いませんので、挙手いただいて御発言いただければと思います。いかがでしょうか。

沼田さん、どうぞ。

○沼田委員 お疲れさまです。委員の方々の発言に関してですけれども、中山委員がおっしゃった就労人口で、基幹産業というふうに位置づけられたコンテンツ産業がより成長し、各産業のプレーヤーに自覚を持って成長していくように、やはり数字というものは調べて公表していただきたいということ。

あと、林委員がおっしゃったグローバルOTTと制作会社の取引の現状というものはやはり公正取引委員会に調べていただきたい。韓国の制作会社もかなりグローバルOTTに厳しい契約をされているのですけれども、韓国の制作会社と、今、こういう状況だと言ったら、こんな奴隷契約で何でやっているのだというふうに言われてしまうぐらいの状況なので、やはりそこら辺の改善に向けて、せめて調査をしていただきたいというふうに思っております。

以上です。

○中村座長 オンラインで、林さんと中井さん、手が挙がっています。

林先生、お願いします。

○林委員 すみません。先ほど1点言い忘れた点がありまして、18ページの最後の行から19ページの4行目にかけてのロケツーリズム、アニメツーリズムといった観光コンテンツの供給に向けた取組を官民一体となって推進するというところがございます。これの名宛て人が、今、観光庁だけになっているのですが、前回の会議でも申し上げましたが、幾らすばらしいコンテンツがあっても、インバウンドの方は例えば最寄りの新幹線とか鉄道の駅まで来ても、そこから先にたどり着けません。今、地方のバスにしてもどんどん路線が廃止されていますし、タクシーなどは島に3台しかいないとか、歩合制だから年金を

もらう年の人でないとタクシー運転手などはできませんといって、70代の人が3人いるだけとか、1.0の視力でも夜7時になったら0.1になってしまうから早く上がるのだとか、ともかく、そこから先に回れないので、レンタカーで回れる人以外はこういうロケツアーリズムで行けるようなところには行けません。

しかしながら、日本の運転に不案内な外国の方が山道だったり田舎の道を歩く、運転するほど危険なことはないと思いますので、やはりここはシェアリングエコノミーのライドシェアとか、そういう二次交通の充実というところをセットにして考えないといけないと思っております。したがって、現在、タクシー会社限定したライドシェアを日本版ライドシェアと呼んで国交省は進めておりますが、ほかの何十か国では普通の社会インフラになっている真のライドシェアを導入するということも含めて、二次交通の観点を入れていただきたいと思っていまして、観光コンテンツの供給に向けたというところを、観光コンテンツの供給促進に向けた取組として、観光庁だけでなく、国交省本体も入れていただけないかと思います。

以上、意見です。

○中村座長　ありがとうございます。

ほかにいかがでしょうか。

○中井委員　中井です。すみません。

○中村座長　どうぞ。

○中井委員　先ほど優越的地位の話をしたのですが、声優さんのいわゆる出演契約の話で、プラットフォームとOTTの話ではございませんでしたというところです。

何かというと、放送番組のドラマとかバラエティーだと、その事業とかがあって、ちゃんと二次使用料という、放送以外の目的で使用した場合には頂くのですけれども、どうしても声優さんの場合だと制作委員会方式でアニメができていて、声優の声の権利については買取りであるというようなことがあって、例えば映画興行収入が200億円いっても、ギャラはそのまま最初に頂いた分だけとか、海外で大ヒットしてもその分はないとか、DVDが幾ら売れてもないとかみたいなことが、役者とか音楽のアーティストに比べると随分、活躍されている割には権利的に弱いのかなと思います。

そこをやはり制度でもって何とかするとか、あるいは契約で何とかするとかということだと思うのですけれども、先ほど申しましたように、やはり制作者側と出演者の声優さんの側には、ある種、優越的地位が存在しているので、なかなか契約が声優の有利には進まないというようなことがございます。せめて海外での売上げに関しては、声優さんにも分配が行くようにできないかというようなことを言ったつもりでした。すみません。

○中村座長　ありがとうございます。分かりました。

ほかにいかがでしょう。

では、内山さんと生貝さん、内山さんからどうぞ。

○内山委員　すみません。先ほどお二方の御発言の中でIPはアセットだという表現を得

て、そうだなと思ったので、それで追加発言させてください。

本当にIPはアセットだというふうに考えるのであれば、IPに対する設備投資は設備投資税制の中で優遇されるべきだというふうに私は考えるのです。そういったときに、16ページの32～36行目、それに対して20ページの1～6行目のところが何か微妙に合っていない感じがするのです。少なくとも、僕はこういう分野の研究をずっとやっていて、外国が何をやっているのかを見たときに、やはり最終的にいろいろな諸外国がずっと行き着くのは税制優遇なのです。それが一番、予見可能性があり、長期性がありということなのです。

それで、日本はやりづらいというのはいろいろ、これまでも出てきましたけれども、ここでも20ページでも。設備投資や研究開発などに当たっては税制措置も活用するというふうに書かれていて、ここの部分のパラグラフを見ていると、この措置を取ることが一過性のようになってしまうのですよ。でも一方で、大きな大前提として、16ページの一番下のパラグラフのところでは、やはり長期的な、あるいは複数年のという書き方をされていますので、本来、税制優遇はそうした長期あるいは予見可能な支援制度としてあるべきだと思いますので、この辺は少し2つのパラグラフだと矛盾はあるかなというふうに思います。

頭に戻りますけれども、IPがアセットである。だから、一種の設備に類するものであるというふうにみなせるのであれば恐らく、それは会計基準であるとか、その辺の議論に入ってきます。そうすると、やはりジャンルごとに違う話になってくるのです。つまり、ゲームで対象費目になること、あるいは実写で対象費目になること、マンガで対象費目になることは絶対違うので、そうしたときに、変な横串を入れると本当に邪魔になるので、そういった魂を込める領域においてはちゃんとジャンルごとのお話が生きるようにしていただくのがよろしいかなというふうに思います。

以上でございます。

○中村座長　どうぞ。

○生貝委員　続きまして、一橋大学の生貝でございます。ただいま、先ほど来、お話に上がっている動画配信プラットフォームとクリエイター政策との関係性というものは、まさしく競争政策的な観点から常に注視をしていく必要というものが非常にあるのだろうというふうに思います。

それと並行して、動画配信プラットフォームに関しては、これは僕の専門柄、どうしてもヨーロッパ等の、外国と日本の法律の比較という形になるのですが、例えばヨーロッパ全域にあって日本にない法律として、ヨーロッパのAVMS指令、視聴覚メディアサービス指令という法律は2000年当初のものが約20年前の日本の通信・放送融合法制議論の土台にもなったりしましたけれども、実は2018年の改正で動画配信プラットフォームを中心としたかなり大幅な拡大の適用というものを行った、デジタルを含む包括的な放送法的な法律となっている。その中で、やはり動画配信プラットフォーム、一つは例えば青

少年保護措置ですとか、そういったことがルールとして求められることと併せて、報酬制コンテンツというものの一定割合を求める、あるいはそれと関係して、各国法の中で国内投資義務を求めるというふうにいったような取組というものが、これはヨーロッパ全域でやられているということがある。

日本で、通商ルールとの兼ね合いを含めて、そういったことをどこまで積極的に考えられるかというのはありますけれども、このAVMS指令の2018年以降の動向というものが日本だと全然調べられた形跡がないと認識しているので、今、ちょうど見直しのための大規模な議論が行われているところで、リサーチをしておいてよいのだろうなと感じているところです。

以上です。

○中村座長　ありがとうございます。

ほかにどうでしょうか。

どうぞ。

○福田参事官　事務局から失礼いたします。ありがとうございます。

1点、林委員からいただいた、二次交通を含めた公共交通に関する御意見は、これは昨年の知財計画2025のプロセスでも御意見を賜っていたかというように思っております。今日のこのワーキンググループはコンテンツワーキンググループということでございますので、いわゆるクールジャパンの関係、例えばページで言いますと8ページのところにコンテンツと地方創生の好循環プランというように柱だけあるのですけれども、省略というふうにさせていただいております。そういったところがこの書きぶりの中で見えなくなっている部分というところがございます。

その辺りにつきましても、この二次交通のことを含め、別途、様々な調整というものを担当のほうでしているところがございますので、先ほどいただいた観光庁のところのこの書きぶりの在り方も含めて、一旦、これは事務局のほうでまた調整をさせていただければというように考えております。

以上でございます。

○林委員　ありがとうございます。どこかで書いていただければありがたいと思います。

以上です。

○中村座長　ほかによろしいでしょうか。

どうもありがとうございました。では、議論としてはこの辺りにできればと思います。

今日は様々な御意見を皆さんからいただきまして、私からもコメントしておきますと、今日は資料2というものもあって、これには知的財産推進計画2025の進捗報告なのですが、これも私は実に有意義だと思っていまして、というのも、以前、何年も前ですけども、この委員会は検証・評価・企画委員会という呼び名だったのですよ。だから、企画だけではなくて検証も評価もするというものが重要な機能だったのですけれども、改めて、この政策をチェックするという機能を復活・強化させるのがいいのではないかなと私も思

っております。

それから、今日御議論いただいた知的財産推進計画2026の計画ですけれども、これは投資の促進、海外展開に加えて、AI、人材、それから、海賊版、アーカイブと、非常に広範な施策を扱うことになっていて、それに関連する役所もこの括弧の中に書いてあるものは、内閣府、経産省、総務省、文科省に加えて、法務省、外務省、厚労省、国交省、環境省、警察庁、消費者庁、そして、公取と国会図書館まで書いてあって、要するに防衛省と、それから、財務省を除く全ての役所が関わっているという形になっているわけです。

先ほど来、私、数えていたのですけれども、このポツで打っている施策も80項目弱ぐらいあって、こんなに多かったかというぐらい厚みを増しているというところだと思いますが、さらに今日、皆さんからいろいろな指摘があって、今回の計画をはみ出す部分が多いといいますか、支援の予見可能性であるとか、IPベースの政策とか、メタデータの整備、中国とのイコールフィッティング、留学生の不正雇用政策、それから、AI侵害対策の強化と関連するプラットフォーム対策の強化といった、この辺りは文言の修正を超える論点がたくさんありまして、今回、どこまで調整して拾えるのかということと、今後あるいは来年に向けてのアジェンダとして幾らピックアップできるのかという話ではないかと思っております、その辺も整理しながら、反映できるもの、次に持ち越すものという調整をしたいと思います。

そういうことで、その上で、以上を踏まえまして、皆さんからいただいた御意見を踏まえて、事務局のほうでまずは修正作業を進めていただきます。この修正の中身については、事務局と相談をしながら、場合によっては皆さんにもいろいろとお力添えをいただくことがあろうかと思っておりますけれども、最終的な取りまとめについては私に御一任をいただければと思いますが、いかがでしょうか。よろしいでしょうか。

（「はい」と声あり）

○中村座長　ありがとうございます。必要に応じて、また皆さんともお聞きをしながら進めたいと思います。

そういうことで、もちろん、最終的にまとまりましたら、委員の皆さんには共有をするという運びにいたしますけれども、本日のところはこれで閉会をしたいと思いますので、よろしければそのように運びたいと思います。

そういうことで、最後に、中原局長からお願いします。

○中原局長　本日も活発な御議論を頂戴しまして誠にありがとうございました。

私も、今、座長からお話をいただいたことが非常に申し上げたかったことの一つでございまして、コンテンツ産業といいますか、コンテンツ政策といったようなものも、これまでの本当に皆様方の御尽力を含めまして、かなりここまで参りました。高市内閣における17分野の中の一つの分野に位置づけられておりますところ、ここに至るまでに補正予算におきまして、クリエイター支援基金などを創設し、複数年度で支援する体制を先駆けて可能としたりですとか、あるいは累次の著作権法改正やAIへの対応について基本的な考

え方を示すといった対応も進めてきております。コンテンツ産業は、半導体産業や鉄鋼産業と比べても海外輸出という点では遜色ないのだという事実を何回も申し上げているわけですが、いよいよこれから本格的なステージに乗るといような中で、各省との調整というものも本当に必要になってまいりますし、他の政策分野との調整というものも本当に必要になってくるということだろうと思います。

そして、海外と伍していくということに考えますと、そうした制度やお金をどんなふうにはハイスpekで使っていくか、新しい技術の動向にどう対応していくかというような、これを担っている人材面の皆様の本当にスキルアップなり高度化というものも必要だと思いますし、最後、夏野委員のおっしゃられたように、私ども国のほうにおきましても積極的に、果敢に海外に出て行ったりとか、ルール整備に取り組んでいくというようなこと、あるいは雇用データのような整備をするといったような、本当に大きなステージに立つ上で必要なインフラというものを整備するというようなことも、我々、国サイドもしっかりと取り組んでまいりたいと思っておりますので、先ほど座長におまとめいただきましたように、文書で書けることと、それから、実質に魂を入れることと、両方あると思いますので、その点を肝に銘じながら整理をさせていただければと思います。

本日はどうもありがとうございました。

○中村座長 事務局から何かあれば。

○福田参事官 失礼いたします。改めまして、本日はお忙しい中、御参加賜り、また、貴重な御意見を頂戴し、誠にありがとうございました。

座長からお話ししていただいたように、御議論を踏まえ、知的財産推進計画2026につきて、中村座長に御相談をしながら修正作業を行ってまいります。

この議論の内容につきましては、この後、構想委員会に報告をし、構想委員会での御議論を経て、例年同様、6月頃になるかと思いますが、知的財産戦略本部で決定していく流れを想定してございます。

したがいまして、ワーキンググループでの議論は本日が最後となるということでございます。御参加いただきました委員の皆様、関係省庁の皆様、また、ヒアリングに御協力いただいた皆様におかれましては、心より改めて御礼申し上げます。

以上でございます。

○中村座長 では、閉会します。どうもありがとうございました。