

コンテンツ WG 初回開催にあたって

初回にも関わらず、欠席となる失礼をお許してください。

今期に設定されているコンテンツWGのアジェンダに対して、少々、意見表明させていただきます。

1) 海外展開

世界、特に北米では、いわゆる映像配信サービス (SVOD, AVOD, FAST, vMVPD) が急速に拡大して、仁義なき激しい競争をしています。遠い将来において、それらがどのようにすみ分けて落ち着くか、全く予測不能ですが、海外展開においては「海外の同業者や代理店にライセンスを売る」という考え方に留まっていたほうがよいのか、(NHK に対する要請放送の件も含めて) 一度、立ち止まって考えたほうがよいのではないのでしょうか？ 国益 (経済学的には広く日本および国民が得られる効果) として海外に日本の何かをアピールしていくことと、日本の映像関係事業者が儲けることには段差や格差がありますので、そこは明確に識別しつつ、それぞれにおいて、新しい流通チャネルのあり方を、ネット映像配信時代にあわせて、見直すことが適当な時期にきているのではないのでしょうか？ 特に世界でのFAST (Free Ad-supported Steaming TV) の利活用のあり方には注視が必要と考えます。

事務局提示の論点に即していえば、(製作ではなく) 海外流通にかかわる民間のリソースは、圧倒的に足りないのだと思いますが、かといって、民間がそれを投資・増分したところで、それ以上の海外からの売上となるかはかなり不確かです。民間が抱えるジレンマの解消こそ (実際、なかなか難しいとは思いますが)、自走化を考える上においても必要かと思えます。

一方、総務省の海外展開補助事業を見ていると、民間からのエントリーが大変多くあることは事実で、民間事業者が決して海外展開に後ろ向きというわけではありません。競争倍率も高いようです。ただいつも大慌てで公募・実施になっていることや、何年も指摘がありますが、年度の変わり目 (春) の時期には何もなく、桜の咲く時期の映像を展開できないという問題 (一時は基金化という手法もとりましたが) もまた再燃しています。そうした通年性や使い勝手の良さも課題としてあるように思います。

2) クリエイター支援

三菱UFJリサーチの調査によれば、国内の「クリエイターエコノミー」市場は1.36兆円規模¹、また neoreach の調査によれば、世界では1000億USドル規模の市場となって

¹ 三菱UFJリサーチ (2023)、「国内クリエイターエコノミーに関する調査結果 (2023年)」、2023年10月31日

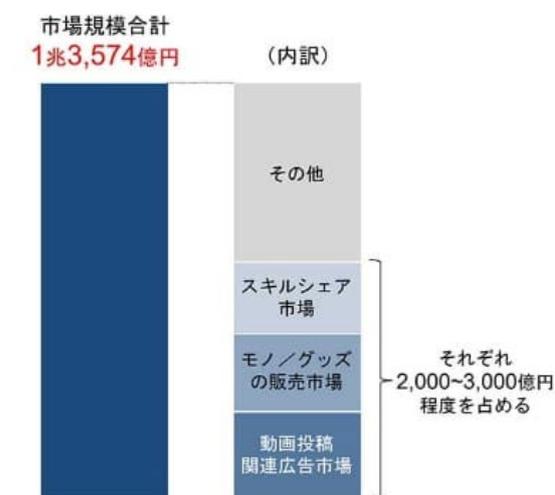
https://www.murc.jp/wp-content/uploads/2023/10/cr_231031_01.pdf

います²。コンテンツ産業は、国内 13 兆円規模³となっており、単純比較してはいけませんが、1割経済圏となっているようにみえます。

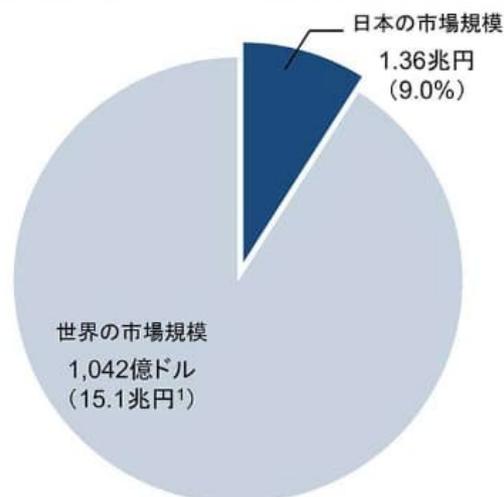
生成AIは規制する動きが強いですが、これこそ新米クリエイターにとっては新しい道具です。コンテンツWGとしては、既存のライツ・ホルダーを守るという側面だけではなく、新しい才能を誘う道具、また現在のプロが自分たちの生産性を、合理的に上げるための道具としての利活用側面にも、光を当てるべきと考えます。そして合理化の結果として最後はトップクリエイターが思索のための時間を増やし、真に新しいクリエイティブや、各分野でのAIを超える才能—藤井聡太君—を生み出すことで、市場拡大を目指すべきと考えます（拙稿(2023)）。

そのためにも、メディアとエンタメの世界では、古くから、“メジャーとインディ”という関係性が各所にみられますが、それが価値や市場の分断ではなく、ステップアップとなるように、また若い人やデジタルな趣味の人が趣味を超えて、仕事にしていく可能性のキャリア・パスを可視化していくことは、全仕事領域で人手不足が確実な未来において、これからも有能な才能をこの分野が確保していくために必要ではないでしょうか？ もちろん過年度からの適正対価についての課題はその一助ではありますが、そこに留まらず、ということです。

国内クリエイターエコノミーの市場規模



世界のクリエイターエコノミーの市場規模



² ReoReach(2021), "Creator Earnings Report Breakdown, Where Are We In The Creator Economy?" NeoReach, 05.26.2021

<https://neoreach.com/creator-earnings/>

³ <https://prtmes.jp/main/html/rd/p/000000046.000037875.html>