

検証・評価・企画委員会コンテンツ分野会合（第4回）

日 時：平成28年3月22日（火）10:00～12:00

場 所：中央合同庁舎4号館 第1特別会議室

出席者：

【委員】中村座長、相澤委員、内山委員、大崎委員、奥山委員、喜連川委員、迫本委員、佐田委員、重村委員、杉村委員、瀬尾委員、竹宮委員、野坂委員、野間委員、林委員、森永委員、菊池参考人

【各省等】経済産業省 平井文化情報関連産業課長
総務省 井幡情報通信作品振興課放送コンテンツ海外流通推進室長
経済産業省 藤原模倣品対策室室長補佐
特許庁 矢口国際協力課総括班長
文化庁 堀尾国際課海賊版対策専門官
警察庁 小栗生活経済対策管理官付理事官
警察庁 上村情報技術犯罪対策課課長補佐
財務省 米山業務課知的財産調査室長
国立国会図書館 大場電子情報企画課長

【事務局】横尾局長、増田次長、磯谷次長、田川参事官、永山参事官、中野参事官補佐、阿部参事官補佐

1. 開会

2. 議事

(1) 『コンテンツ産業基盤の強化』

(2) その他

① 『アーカイブの利活用の促進』

② 『模倣品・海賊版対策の強化』

3. 意見交換

4. 閉会

○中村座長 おはようございます。ただいまから、第4回「検証・評価・企画委員会（コンテンツ分野会合）」を開催いたします。御多忙のところ、お集まりいただきまして、ありがとうございます。

今日は「コンテンツ産業基盤の強化」を主なテーマとして議論を行うこととしております。後半に、アーカイブあるいは模倣品・海賊版対策についての議論もできればと思っておりますが、あらかじめ申し上げておきますと、今回議論をしていただいて、次回には知財計画2016の骨子の議論ということになりますので、論点は今日できるだけ出し切りたいと思っております。

今日御出席いただいている委員の方は、座席表のとおりですが、参考人としまして、ピーエーワークスの菊池宣広専務取締役にご出席いただいております。どうぞよろしく願います。

では、委員会開催に当たりまして、知財事務局長から御挨拶をいただきたいと思っております。よろしく願います。

○横尾局長 おはようございます。事務局の横尾でございます。

この分野の会合では、これまでコンテンツの海外展開にかなり中心を置いて、昨年以來議論をしてきて、おおむね政府のメニューというものもかなり出ている中で、それを使って民間がどうやるかという局面かなと思っております。引き続き政府の取り組みの充実が求められるわけですが、他方で、そういったコンテンツを海外も含めて継続的に出していくための足元の産業基盤、制作基盤については、昨年余り議論をしていなかったもので、今年はそこにフォーカスを当てたいということで、今回これを中心に取り上げさせていただきます。

従前どおり、ぜひ闊達、建設的、率直、勝手なことも含めて、どしどし御意見を賜ればと思いますので、どうぞよろしく願います。

○中村座長 では、配付資料の確認を事務局から願います。

○永山参事官 それでは、お手元に議事次第をお配りしております。配付資料は6点ございます。

資料1が本日の議題である「『コンテンツ制作基盤の強化』に関する論点」でございます。

資料2-1が経済産業省の提出資料、

資料2-2が総務省の資料、

資料2-3が内山委員の資料になっております。

資料3がアーカイブに関する資料、

資料4が模倣品・海賊版対策に関する資料となっております。

不足等があれば、事務局にお申し出いただければと思います。

○中村座長 よろしいでしょうか。

では、議論に入りましょう。「コンテンツ産業基盤の強化」ということですが、まずこの論点について、事務局から説明をお願いしますでしょうか。

○永山参事官 それでは、資料1をご覧ください。「コンテンツ産業基盤の強化」に関する論点の資料でございます。資料のつくりといたしましては、1～3ページにかけてが、これまでこのテーマに関して先生方からいただいた意見、また、有識者のヒアリングにおける主な意見をまとめたものでございます。4ページ目が、それを受けての今日御検討いただきたいと考えております論点を整理させていただいております。

まず、構成としては、主な意見を総論と5つの視点から整理させていただいております。資金調達、制作支援の観点、2ページ目が取引の適正化の観点、3ページ目がコンテンツ制作の効率化、4ページ目が人材育成、5ページ目が相談窓口等という形で整理させていただいております。

簡単に御説明しますが、「総論」では、日本のコンテンツもジャパンプランドと捉えるべきであるということ。コンテンツ産業を魅力ある産業にし、それらが人材の収集にもつながるといふ点。また、単に好きという方だけではなくて、やはり経済的な面で見込まれるようにしていかないといけないという御意見。アニメ制作の8～9割が海外に出てしまっている、そういったことの対策も含めて、待遇面での意識改革も必要であるという御意見をいただいております。

「資金調達、制作支援等」の（資金調達）では、2000年以降、さまざまな金融方式が出たけれども、なかなかコンテンツ分野では活用がなされていないということ。ファイナンスに関する検討は引き続き進められるべきであるという御意見。融資ではなく、投資が重要という御意見をいただいております。

（クールジャパン機構の活用）については、非常に重要であるという御意見。また、ファンドなのにリスクをとっていない面がある。また、クールジャパン機構は全案件を成功させようとしている、そういう面での改善が必要ではないかという御意見でございます。

2ページ目もクールジャパン機構についてでございますが、1件当たりの出資額の問題についての御指摘がございます。

（その他）のところでは、主に税制関係が中心になりますが、税制の活用ということが公平性、公正性の観点から有効であるという御意見。寄附税制についての御意見。最後の○が、海外展開をするに当たっては共同制作が有効であるという御意見をいただいております。

次の「取引の適正化」については、消費税の転嫁、契約の書面化などについて知らないことが多い、それらがトラブルにつながるという御意見。制作委員会や放送局の下にある

構造上の問題についての御指摘。また、作画監督というレベルまできちんと一定の報酬が支払われるような仕組み、そういうものが常識化していけるとよいのではないかという御意見をいただいております。

3つ目の柱の「コンテンツ制作の効率化」では、政府としてCGなどの技術的なソリューションを開発し、提供することが必要であるということ。また、CG制作に使用するマシン、ソフトは一部の海外企業が牛耳っているという御指摘をいただいております。

3ページ目の「人材育成」については、国の役割の重要性を御指摘いただいております。また、大学教育として、コンピュータグラフィックスも含めた実践的な教育が必要であるという御意見。最後の○ですが、コンテンツ産業は中間層が育てられていないという状況についての御指摘をいただいております。

「相談窓口等」につきましては、一企業でローカライズについて、世界中の言語に対応することができないという観点から、窓口サービスを行えないのかということ。また、よろず支援拠点というものがコンテンツ分野にも必要であるという御意見をいただいております。

これらの御意見を踏まえて、本日の論点としては4ページ、こちらも5点、今ご覧いただいた5つの視点から整理をさせていただいております。

1つ目が「資金調達、制作支援等」の観点では、コンテンツ制作基盤を強化し、コンテンツ産業を中長期的に発展させていくための支援方策について、どう考えるかということ。

2点目の「取引の適正化、制作現場環境の改善」という観点から、取引の適正化を図るためにはどのような取り組みが必要か。

また、コンテンツの制作現場の改善、就労環境の改善のためにはどのような取り組みが必要なのか。

それらの取り組みについて、政府の役割はどのようなものかということが論点と考えております。

3つ目、「コンテンツ制作効率化等の技術革新」につきましては、制作の効率化を図るための方策、制作技術のデジタル化、高度化への対応についてどういう取り組みが考えられるか。その際の政府の役割は何かということでございます。

「人材育成」については、幾つか例を挙げておりますけれども、それらの例を参考に、制作の中核を担う人材を育成するための取り組みとして、どのようなものが必要かということでございます。

最後は「相談窓口等」につきましては、さまざまな問い合わせの対応、海外への情報発信について、どのようなサポートが必要か、効果的であると考えられるかという5つの点について御議論いただければと考えております。

私からの説明は以上でございます。よろしく願いいたします。

○中村座長 ありがとうございます。

今の4ページにあります論点の項目が、恐らく2016計画の内容に反映されるものとなるかと思っておりますので、後ほど議論をしていただければと思っておりますけれども、このアジェンダに関しては、経済産業省と総務省から取り組みの説明をこれからいただきます。その後、菊池参考人からプレゼンテーションを行っていただくという段取りで進めていきたいと思っております。

まず、経済産業省の取り組みの説明をお願いします。

○平井経済産業省文化情報関連産業課長 経済産業省でございます。お手元の資料2-1をおめくりいただけますでしょうか。

今、事務局のほうから論点が提示されました5つのポイントと順番の並べ方が変わったりしておりますので、大変恐縮でございます。まず3つ目に挙げられております技術革新、イノベーションに関しての項目から御説明申し上げたいと存じます。

この技術分野でございますけれども、当然このコンテンツ分野、昨今のIoT、さまざまなコンピュータやネットワークの普及と、その技術革新によりまして大きな革新の時期に来ております。コンピュータグラフィックスでありますとか立体映像など、そういったものが今後の新たなコンテンツ創出の基盤となっていることはほぼ間違いないだろうということで、いろいろと施策を講じているところでございます。

1つ目は、まさにここで提示いただいておりますコンテンツ制作の効率性の話でございます。左の下に枠囲いがございますような2つの事業、これまでも講じておりますし、今年度から講じていきたいと思っております。

例えば、漫画に関して言えば、もう既に1980年代からフォトショップ等、海外製のソフトが1枚の絵をつくるという意味では非常に導入されておりましたけれども、やはりIoT時代、コンテンツがネットワークに流れ出していくということとの整合性をとったような、そういった標準的な作画手法が必要だろうということで、2014年度に漫画に関しまして研究調査を行ったところでございます。この観点、特に海賊版対策でございます。一つの絵を描いて、それをスキャンして流れ出すよりも、やはりコンテンツそのものの制作工程から電子化、デジタル化することによりまして、海賊版対策になるような、つまりさまざまなセキュリティーでありますとか、あるいはローカルの言語への対応、そういったものも一元的にできるような工程を勉強したところでございます。

今後、2016年度の予算を活用いたしまして、何とかこれをアニメのほうにも広げていけないかということは今、検討している最中でございます。これは今後の予算の成立を見てから中身を詰めていきたいと存じます。

右のほうでございますけれども、コンテンツをさまざま活用したり、制作したりする技術の発掘にも努めているところでございまして、毎年秋、10月にデジタルコンテンツ協会と私ども共催で「デジタルコンテンツエキスポ」という技術の発掘展示会、アワード事業を実施しておるところでございます。今年のポイントは、その下に絵を2つ書いてござい

ますように、バーチャルリアリティー、さまざまな新聞報道等ではバーチャルリアリティー元年みたいな言われ方をしておりますけれども、こういった非常に没入感のあるデバイスが出てきておりまして、こういったものとコンテンツを楽しむ、あるいはコンテンツを通じてスポーツを楽しむ、そういった融合を図っていくというのが去年の大きな目玉でございました。今後もこういった技術の発掘等には努めてまいりたいと思っております。

次の2ページ目は、先ほど飛ばさせていただきましたアニメーションに関する調査研究の今の試案でございますが、まだ来年度の予算が国会で成立しておりませんので、予算成立後速やかに調査内容を詰めていきたいと存じます。

次のページにいかせていただきます。事務局から提示いただいた4つ目の柱の人材育成でございますけれども、経済産業省が考えますコンテンツ分野の人材育成は、どちらかというクリエイターというよりは、プロデューサー、実際にそのコンテンツをビジネスにつなげていくような、そういった人材でございます、そのためのさまざまな施策を講じているところでございます。左のほうの柱の中でございますけれども、海外のそういったフィルムスクール等への留学を支援する制度、こちらをずっと運用しているところでございまして、これまで9名の方々の留学を支援したところでございます。

また、右の上でございますけれども、これは海外へのインターンシップ、勉強ではなくて、実際に海外のハリウッドのスタジオで働いて、実務研修を積んでいただくという制度を27年度、今年度から実施しておりまして、この27年度に関しましては、お2人の方、海外のスタジオで実務経験に今、取り組んでいただいているところでございます。

下でございますけれども、国内の人材育成等にもトレーニングの機会等を用意することによりまして、海外のプロデューサーを招聘して、国内での研修も進めているところでございます。

続きまして、事務局から御提示いただいております柱のうちの2つ目、取引の適正化でございますけれども、これが4ページ目の資料でございます。アニメーションの制作現場、アニメに限らずコンテンツの制作現場一般に言えることでございますけれども、現場はなかなか人手不足の中で厳しい就労環境につながっていると聞いております。特にアニメーションの場合は、多重に下請構造になっている、元請が下請、そして孫請という構造になっている中で、下請代金支払遅延等防止法、あるいは独占禁止法でいうところの優越的地位がそこに生じている可能性がございます。そういった中でこういった取引が行われて、どういう取引が望ましいのか、そういったことを勉強しておりますのが、この下請ガイドラインでございまして、27年度にこのガイドラインの勉強、研究をいたしました。

この改訂に関しましては、できるだけ早く公正取引委員会のほうに御説明いたしまして、了解を得た上で、下請ガイドラインという形で公表していきたいなということを考えております。

幾つかのポイントがあったわけでございますけれども、1つには、スケジュール管理がどうしても逼迫してきて、紙の契約が後づけになっているところがございます。当然下請

代金法では、発注時点において書面の交付が義務づけられておるわけでございますけれども、そういったところがスケジュールに追われて、なかなか手薄になっているところがございます。

2つ目、まさに人材育成でございまして、末端のほうにいきますと、個人事業主のアニメーターの方が実際の映像制作の現場を支えているわけでございますけれども、その多重構造の中で、慢性的に人手が不足しているけれども、体系的な指導ができるようなツールというものが提供できていないといったところがございます。特にデジタル作画の時代に入っております、手書きではなくて、IoTを活用して、それを使った新しいコンテンツづくりに取り組めるような、そういった人材育成になかなか結びついていないのではないかと考えたことも考えられております。

また、商習慣の関連も、先ほど申しました契約の書面だけではなくて、特に昨今問題になっておりますのが、消費税の転嫁対策等でございます。個人の事業者、小規模な事業者に対しても、当然消費税がきちっと転嫁されて、それを社会全体で支えていく仕組みでございますので、そういったところもきちっとガイドラインの中で明記していきたいと考えているところでございます。

最後に、5ページでございますけれども、そういったもろもろを含めまして、コンテンツ産業の構造変化、どのようなことが起こっているのかということを含め、調査・研究を進めているところでございまして、制作面、技術面のみならず、流通面におきましても、IoT時代にどういったコンテンツの流通の変革があるのか、今、勉強しているところでございます。

事務局のほうからございましたとおり、今後のコンテンツ産業の持続的な発展のために、官民でどのような新たな取り組みが必要なのか、そういったところの抽出作業もできるだけ早く進めてまいりたいと考えているところでございます。

簡単ではございますけれども、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、総務省の取り組みの説明をお願いします。

○井幡総務省情報通信作品振興課放送コンテンツ海外流通推進室長 総務省でございます。資料2-2に基づきまして、3点御説明をさせていただきます。

まず、1点目でございますけれども、「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」ということでございます。先ほど経産省からアニメ業界に関するガイドラインの説明がございましたけれども、総務省におきましては、放送番組の制作に関するガイドラインを定めているところでございます。こちらのガイドラインは、平成21年に策定されまして、これまで平成22年、24年と2回にわたり改訂をしてきたところでございます。今般、私どものほうでは、放送事業者及び番組制作会社それぞれに対して、アンケートとい

う形で、現状及び要望について調査を行ったところでございます。放送事業者、番組制作者をあわせまして、673社から回答をいただきました。現在、集計、内容の分析を行っているところでございます。この結果につきましては、年度内に公表を検討しているところでございまして、平成28年度中にガイドラインの改正について検討を進めてまいらる予定でございまして、

2点目は2ページでございまして、「放送コンテンツ関連海外市場売上高推移」ということとございまして、私ども総務省の情報通信政策研究所というものがありますので、こちらのほうで毎年、放送コンテンツの輸出売上高につきまして、調査を行っているところでございまして、放送コンテンツの海外市場の売上高につきましては、成長戦略におきましても、KPIの形で2018年度までに200億円まで増加させるという目標を立てているところでございまして、最新の数字が、今月取りまとめたところでございまして、2014年度の数字といたしまして、143.6億円ということで、1年前に比べますと、約1.4倍まで増えているということでございまして、順調に推移しているのではないかと考えているところでございまして、

3ページでございまして、海外輸出額の内訳、番組放送権に関しまして、幾つか細かいところをまとめたものでございまして、

まず、ジャンルに関してでございますけれども、アニメ、ドラマ、バラエティーという3本柱が引き続き全体の8割程度占めているということでございまして、そのうちアニメにつきましては、昨年と比べましても、さらに増加しているということで、全体の半数以上をアニメが占めている状況になっているところでございまして、

それから、輸出先でございまして、こちらにつきましても、従来よりアジアが全体の半数程度占めておられたところでございまして、2014年に関しましては、66.7%ということで、全体の3分の2というレベルまで割合が増えているところでございまして、

最後に3点目、4ページでございまして、放送コンテンツ海外展開モデル事業の経済波及効果ということで、私ども総務省におきましても、さまざまな形で放送コンテンツの海外展開に関する支援事業を行っているところでございまして、その経済波及効果についてモデルを構築しようという調査研究でございまして、こちらにおきましては、平成25年度の補正予算で実施いたしました総務省のモデル事業、10億円の事業に関しまして、どれだけの効果があったのかということ等を定量的に分析したものでございまして、

インバウンド効果、アウトバウンド効果に分けて分析を行った結果、インバウンド効果については53.1億円、アウトバウンド効果については40.2億円の合計93.3億円ということで、B by Cで申し上げますと、9を超える数字が出ているところでございまして、

こちらの考え方をもう少し細かくまとめたものが5ページでございまして、モデルといたしましては、番組視聴可能人口に番組視聴率を掛けることで視聴者数を割り出し、インバウンドにつきましては、潜在的な訪日旅行者数の割合、アウトバウンドにつきましては、潜在的な日本製品購入層の割合、これを掛けた上で、さらに平均支出額を掛ける形で、それ

ぞれの効果を計算したところでございます。今回こういったモデルができましたので、来年度以降の私どもの予算事業の中でも、これに基づいて効果分析を行ってまいりたい考えであります。

総務省からの説明は以上でございます。

○中村座長 ありがとうございます。

さて、次に有識者からのプレゼンテーションをお願いしたいと思います。

ピーエーワークス様ですが、富山県に本社があるアニメ制作会社でいらっしゃる、実在する建物ですとか街並みを登場させることで、いわゆる「聖地巡礼」と呼ばれるファンによる舞台地の訪問が行われる先駆けとなる作品を制作していらっしゃる、「アニメの中の架空の祭り」をモデル地域と協力して実際に開催をしたりといった地域とのつながりを生かした事例を多数お持ちなのですけれども、今回のアジェンダである「コンテンツ産業基盤の強化」について、アニメ分野における取り組みの一例として御紹介をいただきまして、その後の意見交換の参考としたいと思ってお願いした次第でございます。

では、菊池参考人から御発表をお願いいたします。

○菊池参考人 ありがとうございます。ただいま御紹介にあずかりましたピーエーワークスの菊池と申します。

弊社は、富山県に本社を置きまして、15年前から創業をしております。業界でいうところは、先ほど御紹介をいただきました元請会社という立ち位置でございまして、現在、社員、スタッフを合わせて100名弱の人間で、主にテレビシリーズや映画などの劇場版を手掛けております。

事務局様から、今回のテーマでありますアニメ産業基盤強化に対する取り組み事例を参考人として発表してほしいとのお話をいただきました際に、この会議の以前の議事録を拝読いたしました。制作会社として日ごろ抱えている課題の多くが、既に各施策として実行されていたり、議論の俎上にのぼっており、この3つの論点に関して、我々としても個別の取り組みに対して期待を寄せるところではございますし、後ほどそれぞれの論点に対して発言の機会がもしございましたら、私見を述べさせていただこうと考えております。

その個別の対策を重視しつつも、弊社ではビデオグラム中心のビジネスモデルからのシフトも進行する中での、今後の事業基盤の強化には、従来と異なる新たな形での積極的なアプローチも不可欠と考え、アニメ制作事業を核とした多面的な連携による事業構築を目指した取り組みについて行っているところではございまして、その御説明を今回させていただこうと思います。この御説明や御提案がどの程度役立つかはわかりませんが、今後の有益な議論に何らかの参考になれば幸いと存じます。

まず弊社の取り組みのきっかけとなったあるお祭りの映像をご覧ください。

(動画)

今ご覧いただいた映像ですが、一般的には実際のお祭りをモデルにして、アニメの中にその祭りを登場させるという例は今までも結構あるのですけれども、弊社の場合、先ほど中村座長から御紹介いただきましたように、実は映像の順序を逆にしております、アニメの中で架空で作ったお祭りがございまして、それを実際のお祭りとして開催しております。これは金沢市湯涌温泉という温泉街の皆さんの御協力を得まして、昨年で5回目、初年度から毎年多くの皆さんに御来場いただきまして、昨年度実績で約1万4,000人以上の方がこの場に足を運んでいらっしや、当初はアニメファンがほとんどだったのですけれども、最近ではファミリーやカップル、それから海外の方も含めて、一般のお祭りとして御来場いただけるようになっております。

(PP)

また、昨年は内閣府の宇宙戦略室様の運用されている準天頂衛星「みちびき」を使った作品連動型現地ツアーというのを開業したての北陸新幹線の1両を借り切りまして実施いたしました。おかげさまで、その際にもたくさんの皆さんに楽しんでいただいております。

(PP)

もう一つ発表させていただきます。これは、富山県南砺市様、弊社の本社がある自治体様でございますが、こちらの御依頼で、総務省様のホワイトスペースの有効利用という施策の中で行われたアニメでございまして、実はこれは南砺市に、現地に行かないと見られないという、私たちの業界にとっては実はふざけた企画なのですが、おかげさまで、使っているスタッフ、キャスト、もろもろ全て、いわゆる1,000件のスタッフ、キャストを使っている関係もございまして、3年前に開始以来、約2万数千人の方が実際にダウンロードされて、現地に足を運んで、かつそのエリアでさまざまな観光スポットなどを回られて楽しんでいらっしやる。

こういったことを踏まえて、我々が非常に強く感じたのは、これは架空のアニメ世界にもかかわらず、たくさんの人たちが実際に行動を起こすという実態は非常に重要視すべきかなと思っております。現在のところ、先ほどVRのお話がございましたけれども、あの技術が将来的に高度に発展しない限りにおいては、経験はコピーできないのではないのだろうかという観点において、私どもはいろいろな施策を考えておるところでございます。

既に御存じかと思えますけれども、CDから配信にビジネスモデルが音楽業界ではもう変わっておりまして、音楽業界でもいわゆるライブというものを中心にした活動を主に行っておりましょとお聞きしております。

(PP)

弊社では、その例に限らず、アニメとリアルの連動による2.5次元舞台とか、そういったことも含めて、さまざまなイベントが実際されて、どれも大変な動員数になっております。そういったことを考え、私ども自身は、本来アニメの制作会社ではあるのですけれども、今後の事業構造と継続性を目指して、こういった経験などをもとにしたアプローチも積極的に行おうと考えております。それをあらわすキーワードとして私どもが挙げております

のが、「日本のものがたり資源」と「コンテンツ制作」、そして場所、地域、これを結びつけた体験連動型事業というものを志しております。日本は特に、地方に他国に類を見ないほどの多彩な自然や歴史、文化、風土、あるいは伝統工芸、伝統産業から最先端の物づくりに至るまで、さまざまなものがたり資源というものが眠っていると私どもは捉えております。当初から意図したわけではございませんけれども、結果的にアニメーション制作を通じまして、日本各地のものがたり資源をもとにして、ファンや地域の皆さんとともに連携してまいりましたので、そこに着目をいたしております。

弊社では、そういう15周年を機に設立したグループ企業、団体など、アニメ以外にもさまざまな発信方法をとることにより、ものがたり資源や地域と連携できる体験連動型事業を視野に入れた施設整備と新たな取り組みを始めております。

(PP)

来月4月には、日本初の取り組みと聞いておりますけれども、本社スタジオを高速道路のサービスエリアに隣接したハイウェイオアシスという場所に、弊社の拠点施設を新築・移転する予定でございます。今週末引っ越し予定です。

十数年前に整備いたしました自社で所有しておりますスタッフの寮がございます。38部屋、1ルームタイプで、皆さんも御存じのように、アニメーターの最初のころというのは非常に下積みが長くて大変な時期があるので、それを乗り切るために家賃1万5,000円のワンルームタイプを自社で整備をいたしまして、それから十数年たちまして、今回は本社のほうを整備することにいたしました。

後ほど、今お話している内容のことを資料としてお渡しするようになっておりますので、ご覧いただきたいのですが、周囲は湖とか高原が広がる非常に環境のよいエリアでもありまして、新しいタイプのアニメーションスタジオを目指してまいろうと思っております。同時に、ここは年間数百万人の観光客が通る高山市、世界遺産の白川郷、金沢市につながる場所に位置しておりまして、「サムライルート」という名前で海外の観光客にも大変人気のあるルートです。あわせて、隣接の南砺市様がさまざまなクリエイターたち、これは弊社のようなアニメーション会社以外も含むですが、創作発信拠点として開設された「南砺市クリエイタープラザ」、これは4月末にオープン予定でございますが、そういったところとも連携をいたしていく予定でございます。

先ほど申しましたように、周辺環境のクリエイターの施設、今の参考資料などは後ほど配付いたしますのでご覧ください。

(PP)

あわせて、弊社側で先ほど言いましたグループとして団体をつくりまして、「一般社団法人地域発新力研究支援センター」、愛称「PARUS」と申しますが、これは昨年パリで「多彩で富山」というイベントをJ-LOP様の御支援に基づきまして行わせていただきました。日本の地方が持つ多彩な自然や文化・食をダイレクトに海外に発信するプロジェクトを展開して、将来的には海外の観光客に「ものがたり資源のインバウンド」というものを目指し

てまいりたいと考えております。

(PP)

なお、弊社のように、地方にスタジオを構える例は、ここにありますように最近徐々にふえてまいっております。もちろんその動きの先にあるものが、今回のテーマ「アニメ産業基盤の強化」に直接つながるとは思いませんが、そこに可能性の一つを見出していただければと考えております。

大変足早ではございますが、これで弊社の事例発表を終わります。ありがとうございます。

○中村座長 どうもありがとうございました。

では、意見交換に入りたいと思います。

これは内山委員から前回御発表いただいた中での本日のアジェンダともかかわりが深い「コンテンツの振興政策、支援制度」について資料をお作りいただいておりますので、まずは内山委員から、その意見御発言をお願いできますか。

○内山委員 おはようございます。重ねて、時間をいただきましてありがとうございます。資料2-3を添付しておりますので、それに基づいてお話をさせていただきたいと思っております。

ここにいらっしゃる方々に関しては、もう既に御承知だと思いますけれども、日本でコンテンツ振興政策が活発になった、まさしくこの知財事務局であったり、知財戦略本部ができた小泉政権時代から本格化したかなと思っています。

もちろんそれ以前にも、例えばMETIで映画振興策もなされたりとか、いろいろあったと思いますけれども、本格化という観点では、この関連の設置かなと思っています。

そういう意味では、15年ぐらいの歴史というのが日本にはあると思うのですけれども、世界を見渡せば、こうしたコンテンツ振興政策というのは非常に長い歴史を持っているということをまず確認をしていきたいと思っております。たどれるのは、両大戦間期のヨーロッパから始まったというのがまずファクトとしてであろうと思っております。何がきっかけかと言えば、戦争でヨーロッパが荒廃して、当時のコンテンツ、映画ですけれ、映画がつくれなくなった。その一方で、アメリカは、まさしく専門化と分業という観点で、生産性の効率が図られた。各社が年間500本つくるような体制というのがアメリカでは一方で作られていた。そのアンバランスが貿易不均衡を生んだということがありました。同時に、アメリカは「trade follows film」というスローガンを掲げて、積極的に輸出を心がけたといったことがありました。だから、きっかけはそうした貿易不均衡ということですし、またそれはヨーロッパの側からすれば、自国文化の保護という言葉の言いかえにもなると思っております。

このあたりは、ずっと今に至るまで全く変わっていませんので、貿易振興、もしくは貿易不均衡の是正というものがああります。ただ、取り扱っているグッズと言いますか、財

が文化にまつわるものでありますから、これがコモディティーと違う世界を醸し出している、文化政策という側面があります。

それから、今だったらテレビもネットも含めてということになってきますけれども、メディア政策という観点が入ってくることになるかと思えます。プラス競争力があるという意味での産業政策、このあたりがいろいろ入り混じる形でコンテンツ制作というものは形成されているということがあろうかと思えます。

どういった国々で盛んかと言えば、基本的には欧州各国、それから英国連邦の国々、特にカナダ連邦と各州、それから全米の40何州、つまりカリフォルニア州をライバルと考える各州といったところで振興政策が盛んになっています。

際立っているところといえば、よく御存じのとおりで、フランスとドイツといったヨーロッパの大陸の国々が挙がってきます。予算ベースでひもとけば、そこに挙げているような数字ということになります。

何十年レベルでということと言うと、先ほど言ったように貿易不均衡の問題が非常に強いわけですが、それは本当に場所を変えて常に議論され続けていて、いまだに解決していない問題、それがGATT、ウルグアイ・ラウンドであったり、WTOであったり、あるいは今世紀に入ってからですと、ユネスコの文化多様性条約であったり、直近のところでは、アメリカとEUの間のFree Tradeの議論の中でもこの問題というのはずっと続いています。つまり音楽、映画、テレビ番組、その他メディアコンテンツを自由貿易の対象とするか、しないか。「文化的例外」という言い方がありますが、これがずっと議論として行われている。アメリカ対大陸欧州、南米、カナダ、オセアニアという構図もずっと変わっていないという問題があります。ただ、イギリスは、そういう意味ではいつも非常に中間的なところをとります。

この何十年行われている中で、いろいろなことが実際振興政策として行われています。その1ページ目の右側にあるとおり、いっぱいこういうことが行われていますけれども、やはり徐々に上2つといったところに集中し始めているかなというのが私の感覚としてあります。

現時点のトレンドとしては、ハリウッドのように、例えば日本の放送番組、あるいは映画の予算の10~20倍の予算でつくっていますので、それぐらい大きな予算を持っているところのロケを誘致する。その制作予算の何%かが落ちるだけで、その国の大作が1本つくってしまうぐらいお金を持っているところの誘致をいざなうという競争があると思えます。それは当該国の映像産業の雇用機会の拡大にも貢献します。

それから、これは前回お話ししたとおりで、世界的には補助金を使うスタイルから税制を使うスタイルでの支援ということにシフトをしている。これは、公平性とか公正性の問題から出てくることです。

それから、インターネット対応というのも、新しいメディアの登場という観点で行われている問題です。

2 ページ目にまいますけれども、どうしても公的振興政策ですので、公正性と公平性の確保ということはとても重要なことなのですが、一方で対象が文化領域ということであるので、もう一つ多様性の追及というテーマというのが必ず出てきます。その中で、決まり切ったルールのもとで公正・公平に支援をしていくという事はなかなか難しいというところが出てくることになります。

ヨーロッパの経験の中で、例えば補助金を組むときに、有識者とか専門家を集めて審査委員会を設けて、その審査委員会の判定の中で、例えば助成対象を決めるとか、助成金額を決めるとか、よくありがちなパターンがあると思うのですが、これが常に不満を生む原因になっていたといったことがあります。

この仕組みに頼るということは、公的制度としての持続性を危うくするという考え方というものがありまして、徐々にこれを縮小する方向ということを言っています。

逆に、どういうふうに考えるかという、例えば過去に文化的な意味での成果を達成している、例えば著名な映画祭等で1等賞をとってきたとか、そういうような観点、あるいは商業的な観点で大きな成果を生み出しているプロデューサー、こうした過去の実績に基づいて、数量的に判断するという形の自動補助金というスタイルのほうに徐々にシフトさせるという方向でいっています。ただ、それでもいろいろな形で助成を受ける人たちが、ほかの形でまた多重に優遇を受けるかもしれないという理屈もありまして、それで出てきた話というのが、やはり税制でベースでいきましょうと。つまり基本的にまず払った税金というのはあるでしょうと。それは、例えば法人税であったり、消費税であったり、付加価値税であったり、そうして払った税金を一つの基準として、その還付であったり、あるいはさまざまな優遇措置を設けてやりましょうという形でいっています。

2 ページ目の右側の上のほうに幾つかのパターンを示しました。一定条件を満たすプロジェクトに対する法人税、所得税の優遇というパターンがあります。それから、例えばロケなどもそうですけれども、現地で支払った付加価値税や消費税の一定割合の還付という考え方があります。

3 つ目は、寄附金財政の形で、投資家がそこに投資をしやすいように寄附金税制型の税制優遇をするというパターンというのがあります。

1 番の法人税、所得税の優遇のためには何が必要かということ、税制的な処理に頼るようなビークルとしてLLCやLLPが必要ということになります。日本ですと、2004-05年ごろに経産省がLLC、LLPの導入を図ったと思いますが、日本には税制優遇の形で還付する方法がほとんどなかったので、LLCやLLPを使ってもメリットがない。だから、結果的に製作委員会のほうがいろいろなメリットがあるという形で、現状があるということです。でも、世界的には、この税制優遇の形をとりますので、税制を還付できるビークルがないと耐えられないということで、このLLC、LLPを組んでやるという形が主流になっています。

それから、カナダやアメリカの各州で盛んに行われているやり方というのは、大型ロケ隊が来たときに、現地で支払った付加価値税、消費税の一定割合の還付を行うというやり

方というのが強く行われていまして、これはその国際共同製作を推進する一つの競争属性、競争優位にもなり得る。例えばハリウwoodsのロケ隊と現地のスタッフが一緒に共同することによって、現地のスタッフも何か学ぶことも出てくるでしょうという観点もあります。手短にまとめさせていただきました。ありがとうございます。

○中村座長 ありがとうございます。

では、意見交換に移りましょう。このアジェンダは30分ぐらい議論をしていただければと思います。御意見のある方は挙手をお願いいただけますでしょうか。

大崎委員、お願いします。

○大崎委員 横尾局長の「勝手なこと」というお言葉に甘えて、発言させていただきます。

当社は、テレビ局で番組制作をしながら、昨今、NetflixさんやAmazon動画やTwitter動画にいろいろコンテンツ制作を提案しております。そんな中で、1960年代半ばからアメリカでありましたフィンシンルール、もちろんそれは後にイギリスやフランスでも、それぞれの国の事情の中で、そういうルールをつくってきました。翻って、日本で日本流のフィンシンルールみたいなものを成立させる時期ではないかなと思っています。それは、いわゆる放送と制作、クリエイティブの分離ということで、2次利用の活性化、促進ということもありますし、放送局、テレビ局が若干、新しいメディアができて混迷する中で、放送局の次のステップ、強化ということも含めてできるのではないかなと思っています。

いわゆる放送権だけを放送局に買ってもらうということでもあります。今までは、地上波の放送局だけが自由に番組をつくっていた、あるいは発注していたということなのですけれども、これはどこかでいわゆる片務の利益と言いますか、そういうことになると思います。テレビ番組やアニメの全ての制作会社の資金調達をやりやすくするというか、当然のこととして日本流のフィンシンルールみたいなものがあればなと思います。そうすることによって、テレビのドラマもバラエティーも活性化すると思いますし、映画にまさるとも劣らない資金調達、制作費のかけ方、新しいシナリオの制作、役者たちのキャスティング、そういうことが可能になり、ひいてはテレビ放送局、映画界、コンテンツ界の活性化になるのではないかなと思います。もちろんこんなことは、中村座長や重村委員様等々のほうがお詳しいと思うのですけれども、チャンスは今かなと思ったりしています。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。非常に大きな提案をいただきました。

瀬尾さん、お願いします。

○瀬尾委員 ピーエーワークスさん、非常にいいプレゼンをありがとうございました。かなり目からうろここというところがあって、いろいろ気がついたことがありました。ジャス

トアイデアなのでとまり切らない部分があるのですけれども、申し上げたいと思います。

まず、今まで非常に難しかった部分が、クールジャパンを含めたコンテンツによるプロモーションからいかにリアルに結びつけるかというのは非常に難題でした。例えば、海外でコンテンツをやってから非コンテンツ企業にどうつなぐか。例えば海外でいろいろやった時に、それをどう国内順位につなげるかというのは、実はそれほど簡単なものではなかったし、また総務省さんの効果測定、大変これは非常にすごいものだと思っていて、今までこれがなかったために全然評価ができなかった。それに一つの手法を確立していくというのは、これも非常に重要なことだと思います。ただ、そのいわゆるコンテンツ系のバーチャルとリアルをどう結ぶかというのが非常に大きなテーマであったということが言えると思います。

ただ、今、御提案の中で一つあったのは、逆にバーチャルとリアルを逆転させてしまう。つまり、これまではバーチャルからリアルへ持ってくるのですけれども、バーチャルで祭りをつくってしまっ、逆にリアルへ持ってくると。では、この発想でどうなるのかと考えると、実は地方創生で一番苦労していた部分、こういったコンテンツで国内に需要を持ってきても、単純に観光でしかできないのではないかと感じていたところがあります。それについて、逆に制作拠点を地方に置いて、その現場の中でバーチャルなものをつくりながら、実際に地方自体を発展させていくということで、総合的な地方創生の体制ができるのではないかなということを感じました。

もう一つあるのは、インターネットの中で、よくどうして遠隔地で勤務できて、例えば週3日は田舎で過ごして、2日だけ都市部に出てきて暮らせないのかと。これによってワーキングスタイルが大きく変わって、インターネットによって幸せに暮らす人が増えるのではないかと考えたのが、なかなか進まない現状があります。それをこのような地方自体を振興させるという政策に直接結びつけていくことで、コンテンツ制作企業が地方へ出ていき、またその地方のイベントをつくり、それが全国に散っていく。そのことによって、直接的な地方創生の効果を出せるのではないかなという可能性を感じました。

例えば、それこそ今までは地域の良さをというヒストリーだったのですけれども、例えばファンタジックジャパンみたいな新しい地方のキーワードをつくって、地方そのものに新しいものをつくっていくということ、そのワーキングスタイルを地方中心にコンテンツ制作をずらしていくこと、そういったことによって、本当の意味での日本の良さと地方を結びつけることができるのではないかなということを感じました。

基盤整備というと、どうしてもコンテンツ振興策の縁の下の力持ちのような気がしますが、そうではなくて、基盤整備自体が地方を振興させる直接の策になるような施策を考えていくことによって二重の効果、それが下支えもし、地域自体もそれによって振興する。2つの効果をあわせ持てるような企画になっていくのではないかと感じました、リアルとコンテンツ、いわゆるバーチャルとの組み合わせについては、今後検討して、より

広範な形で地方の振興に資するような施策が出るような気がいたしました。継続して検討して、さらに施策を進めていくべきではないかと感じております。

以上でございます。

○中村座長 迫本さん、お願いします。

○迫本委員 コンテンツ産業をどう活性化させていくかというのは、いつも申し上げるのですけれども、本当におもしろいものをつくろう、これでもうけようみたいな、そういう山っ気が引っ張るのではないかなと思っております。そういう意味では、国の関わり方というのは、そういう、いわばマーケットメカニズムをどう働かせるかという基盤を整備するというところに重点を置くべきだと考えます。そういった意味で、今回制作支援は何を制作支援するかという難しい問題があるかもしれませんが、全般的に非常にいいアイデアを出していただいたのではないかなと評価しております。関係の皆様にも、本当にお礼を申し上げたいと思います。

私は、マーケットメカニズムを働かせるという意味では、前から税とか会計の制度でやっていくことがいいのではないかな。それがマーケットに対して価値中立的に、全ての人に大法人も中小法人も個人に対してもチャンスを与えるという意味では、そこをやるべきではないかということで今、内山先生がすごくいいお話をさせていただいて、まさに世界的なトレンドとしてもそういう方向にあるのではないかなと考えて受け止めました。

昨年、知財の推進計画の中に、そういう制度的研究ということを一言入れていただいたのですけれども、今年もできればそれを継続して、そこに踏み込めないいろいろな問題があるかもしれませんが、やはりそこを狙っていくのだということを示すような一文でもいいので、入れていただけたらというのが1点です。

もう一点は、なぜコンテンツだけ優遇するのだという理由なのですけれども、これはコンテンツが文化だということだけではなくて、先ほど総務省さんからのテレビコンテンツの経済的波及効果というのがありましたけれども、経済的波及効果はテレビだけではなくて、さまざまなコンテンツのさまざまな経済的波及効果というのははかり知れないものもありますし、それから観光にも影響しますし、大げさなことを言いますと、私は平和にも、外交とかそういうものにもかかわるのではないかなと思うわけです。

アメリカ映画が世界中の人たちに見てもらうことによってどれだけ得しているか。アラブ映画がもっともっと世界中で見られていたら、もっと平和も変わった形で議論されたかもしれないという意味では、外交、平和、それから今、お話がありました超活性化等もありますし、ピーエーワークスさんのような連携という視点が国際的に展開されれば、より一層大きな国益に資するのではないかなと思います。

そういった意味では、文化以外の、広い国益に資するから、各国ともこれを戦略的事業として支援するわけで、ですから、税会計を初めとする国が支援するということが一方で

ある裏腹としてなぜあるかというところをきちっとこの計画の中に盛り込んでいただけたらなと思うわけです。

その点で、この「総論」の最初の○で「フランス映画がハリウッドのようにもうからないのはなぜ保護されているのか」「それは文化を支えるものだから」と、これは全くこのとおりなのですがけれども、ちょっと文化というところに限定し過ぎて、その後に、よく読みますと「ジャパンブランド、日本の文化を支えるもの」ときちんと書いてあるのです。これだと何か日本文化のほうが上位概念のような気がするので、もっと文化を含めた全てのものに支援していくものがコンテンツなのだということが明確にわかるような形で総論が位置づけられるといいのではないかなと思います。

以上、2点指摘させていただきました。

○中村座長 竹宮委員、お願いします。

○竹宮委員 私は、人材を送り出す側というか、教育をしていますものですから、アニメの学科もあります。そういうところで教えている中で、今のようなプレゼンをいただいて、非常におもしろいことだと、発展的なことだと思っています。それと同時に、もう少し人材育成のところで、どんな人材がどのように欲しいのか。デジタルの程度はどの程度なのかという具体的な産業界側の必要性というものをもう少し広範囲に、いろいろな大学が把握できるようにしてもらえたら、教える側としてはそれを目標にやることができます。そのあたりを明確に発信していただきたいなと思うのです。教える側が何を教えなければいけないかを自学するような状況では、もちろんそれが大学の競争になっていくのかもしれませんが、それをやっている暇はないのではないのでしょうか。もっと業界が求めるところというのをはっきりさせてもらえればと思います。

以上です。

○中村座長 野坂委員、どうぞ。

○野坂委員 私もピーエーワークスのプレゼンテーションを伺いまして、地方で大変ユニークな活動が実を結んでいるなということで高く評価しております。恐らくそういったピーエーワークスのような活動が日本の全国各地で、また首都圏も含めまして出てくるのが望ましい。そういう中で、役所として、政府としてどういうインセンティブを与えるか、あるいは刺激を与えて、そういうクリエイティビティーを引き出していくか、それが重要だと思っています。

経済産業省のコンテンツの技術戦略の説明資料の1ページ目ですが、これを伺って、大変いろいろな手を打っていらっしゃる。特に注目したのは、やはりデジタルコンテンツエキスポ、こういったイベントがきっかけになって、新しい技術に若い人たちを中心に取り

組んでいくことが期待される。恐らくこのエキスポは単発ではなく、エキスポ的にどういう広がりを持っていくか。官民の連携なりあるいは協議会も含めて広がりを持っていくことが期待されると思います。今回バーチャルリアリティー元年だったとという説明があった。また、先ほどのピーエーワークスもバーチャルとリアリティーの結びつきということで、流れとしては同じ方向性を向いているなと思いました。また今年、来年と続くのでしようけれども、トレンドを先取りするような形でぜひ企画をしていただきたいと思います。

その関連で、最後の5ページ目に、将来のあり方という検討会が行われている。「2030年代のコンテンツ産業の構造変化」とあって、これも大変魅力的なのですが、恐らく時代の流れはもっと早いのだろうとっております。2030年というよりも、ここ2～3年先、こういった政策面、技術面に大きな動きが出てくるでしょう。やはり足元をどうするのかということと、10年、20年先にどうするかということは時間軸で考えなければいけなくて、この5ページ目については、ややゆっくりとした構えかなと思ひまして、その辺は知財計画で、目先をどうするのか、産業基盤をどう強化するかということで考えていただきたいと思います。

もう一点、質問です。3ページに海外留学支援制度、あるいはハリウッド、こういった人材育成は大変魅力的でありますけれども、実際これまで9人が海外留学されて、日本に戻ってきて、どういう活躍をされているのか、フォローアップされているのかどうか、わかれば教えていただきたい。ハリウッドのほうは、今まさに2人取り組んでいらっしゃるということで、これから戻っていらっしゃるのでしょうか、せっかく勉強された方が海外に残ってしまうというか、頭脳流出的なことになってしまっただけでは残念な結果でありますので、ぜひ日本で活躍するような、そういった基盤整備、評価が求められるとっております。

以上です。

○中村座長 平井課長から何かありますか。

○平井経済産業省文化情報関連産業課長 どうもありがとうございました。長過ぎるところに関しましては、できるだけ目先のところもロードマップをしっかりと考えていきたいと思ひます。

御質問の人材育成でございますけれども、御指摘のところは、実はまさに正鵠を射られてしまっておりまして、海外へ一回留学でお出しした方々が今どこで御活躍かということ、やはりそのまま海外に残られている方が非常の多うございます。海外のスタジオや、あるいは海外のそのままの学校でまだ継続されている方が非常の多うございまして、日本に戻っていただいて、国内でそれを活性化するようなところまではまだ至っていないのが現実でございます。

○中村座長 林さん、お願いします。

○林委員 ありがとうございます。

産業基盤にフォーカスを当てた今年の検討という観点からしますと、やはり先ほど来、迫本委員から、また内山先生からも御紹介のあった、税制の見直しという観点、これを具体化するというのが、非常に重要ではないかと思えます。今日の内山先生の御説明の中では、寄附金税制について個別の御説明はございませんでしたけれども、コンテンツに限らず、投資を促進するためには、寄附金税制、例えば税額控除するなどといった方策が非常に有効ではないかと思っております。今年の税制改正要望には間に合わないとしても、何とか具体的な方策を検討して、財務省が受け入れざるを得ないような形で計画の中に盛り込んでいけないかと思えます。

以上です。

○中村座長 では、重村さん、佐田さん、杉村さんの順でお願いします。

○杉村委員 杉村でございます。

コンテンツ産業のグローバル展開について2点、私見を述べさせていただきたいと思えます。

まず、日本の製造産業製品、例えば車を例にとりますと、海外におきましては、車の車種だけではなく、車を製造している企業名に依存して日本の車製品の性能及び信用性に基づき、日本発信の産業製品のグローバル展開がなされている実態があると思えます。したがって、コンテンツ産業につきましても、コンテンツそのもののみならず、例えば放送局、出版社等のコンテンツ関連産業に関係している日本の企業名の国際的なブランディング政策が必要ではないかと思っております。日本のコンテンツ関連産業企業名によるグローバルなブランディング確立政策が成功いたしますと、日本のコンテンツ産業のグローバル展開が継続的に実施できる一つの基盤になるのではないかと思っております。

それと、先ほど経済産業省の方から多重構造のお話、そして総務省の方からは資料の第1ページにて放送業者、番組制作会社からのヒアリング等の御説明をいただきました。コンテンツ産業全体を活性化し、そして保護していくためには、放送業者、番組制作会社や出版社等に加えて、プロダクション、そしてコンテンツの制作者の方々にも広くヒアリングをして、課題を抽出し、知的財産権だけではなく、例えば放送関係の法律にも目を向けて、関連する各省庁が連携をして全体の法整備に当たるということも必要ではないかと思えます。そして、日本のコンテンツ産業を守り、さらに発展させるために各省庁が連携して改正等していただいた種々の法体制につきましても、特にアジアの国々、そしてさらにはこの日本発信の法律がグローバルスタンダードとなるように諸外国に、「国」が積極的に働きかけていただければ、日本のコンテンツ産業がグローバル展開しやすいのではない

かと思えます。以上です。

○重村委員 2点だけ申し上げたいのですが、1つは、先ほどの留学生制度の話は、非常に有意義なことだと思います。他方、逆の考え方も必要なのではないかと思っていて、最近、映画界の方と話をしていて、日本のテレビ番組とか映画を正確に、現地の人間に理解されるように翻訳できる人間がいない。今までローカライゼーションをやる場合、英語字幕を作り、それを現地語に訳すという方式でやってきたわけですが、それは英語、現地語とも直訳的な形が非常に多い。ハリウッドの映画であると、戸田奈津子さんに象徴されるように、実に翻訳家として優秀な字幕家がいらっしゃるわけですね。ところが、「男はつらいよ」を海外に出そうとしたときに、例えば寅さんのセリフを単純に直訳すると全然笑いにならないというわけです。それに対して、外国語大学の先生からの助言なのですが、海外から日本への留学生、こういう方たちが日本文化を知ってきて、こういう表現は自分のところの現地語であればこういう訳し方をするのだということを実際に雑談の席でよくしゃべっている。

日本にはアジアの留学生が増えています。当然ヨーロッパもそうですが、そういう人たちを活用できるような方策を考えるべきではないか。それは映画やテレビ、アニメに限りませんが、ある程度、日本の文化、伝統というものをわかったうえで、自分の母国事情に合わせてうまい翻訳をつくる、そういうシステムを考えるべきではないか。今まではどうも日本から海外へ行って勉強することばかり考えていたのですが、日本へ来ている留学生の活用を考える時期かなというのが1点です。

2点目は、民放にいる私としては非常に話しづらいのですが、日本にはフィンシンルールとその、対になるシンジケーションマーケットがないわけです。ずっと言われているプロダクションをどういう形で成長させていくかということに関して、出口である放送局、あるいはアニメもそうですが、基本的にマーチャンダイジングのベースになっているおもちゃ屋さんからお金を得られないと制作体制が組めないというシステムでは、日本におけるコンテンツ産業というのは育たないと考えるべきです。一般の制作プロダクション、制作者たちがリスクをとってでも物をつくれる体制や環境を整備する。そここのところ一番重要な部分は、放送局から制作会社に支払われているお金というのは、制作費なのか、あるいは放映権なのか。これらの部分の問題はずっと昔から議論されていて、結局その部分に関しては触れないでおこうということになっている。そろそろ放映権なのか制作費なのかという問題はきちっとすべき時期が来ているのではないか。このままでいくと、日本の場合はどうしても国内でリクープできる作品作りを中心に考える。結果的に海外へ出るのは、その付録として出るという考え方になってしまうと思うのです。「風と共に去りぬ」とか「スターウォーズ」に限らずハリウッドの作品は、最初からドメスティックにリクープするなどということは考えないでつくられているわけです。海外に出ようとするならば、これは韓国は割とそこが進んでいるのですが、海外での収入というものをあてにして、リ

スクレイクしながら物をつくっていくという構造に考え方を改めないと、コンテンツ産業基盤の強化という議論には進んでいかないのではないかと思います。

○佐田委員 山口大学の佐田でございます。

私は今、学内学外で学生に、知的財産関係の教育をやっております。先ほど竹宮先生からもお話がありましたが、大学の中の取り組みとして、幾つかの要望をさせていただきたいと思います。実情から言いますと、知的財産権の中の産業財産権は、業界ごとの区別というものが余りなくて横串が通せるので、意外とまとまって教育をすることができます。だから、業界の特殊性というものを余り考慮しなくても、結構その実態を伝えていくことができるという特色がございます。

ところが一方、知的財産権の中でも、著作権を含めたコンテンツなどの分野というのは、先ほどからずっと話が出ておりますように、業界によって、例えば、放送だとか、音楽だとか、映画とかゲーム、アニメ等々、いろいろありますね。我々それぞれを調べて、学生に伝えようとしても、何となく商習慣や文化などの違いが業界ごとにあるようで、取り扱いの状況が、なかなか見えてこないところがあります。もう少し実情を知らせていただくと、教育を通じて、コンテンツの世界を学生に知らせることによる興味を沸かせるということができると思います。先ほどから人材育成という話が出ておりますけれども、これは産業界に入ってからの人材育成という観点が強いのではないかなと思うのです。だから、大学において、コンピュータグラフィックスを教えるだけで事足りると捉えるというだけではなくて、もちろんそれも大事には違いないのですが、もっといろいろな業界や分野で、コンテンツを活用しながら頑張っているといった実績を見せれば、多分学生たちは興味を持つと思うのです。そういう意味合いでは、それぞれの産業界を支えている人材を供給するのは大学とか、あるいは教育機関ですので、そこでぜひこういった魅力のある世界があると感じさせられるような教育をするためにも、その実態を我々としていろいろなことでチャンネルを通して探ってみながら学生たちに情報を提供しています。しかしながら、まとめて教育をするためには情報が不足しています。できるだけそれぞれの業界から情報を発信していただくことをぜひお願いしたいと思います。

もう一点、これはコンテンツが大学の先生方にとってみると、若干悩ましい世界がございます。御存じのように法人化後、知的財産、特に特許とか実用新案、意匠、商標については、基本的に大学帰属ということで動いてきました。この4月からの法改正で、職務発明の機関帰属のニュアンスが強く打ち出されています。ところが、著作権に代表される芸術、文書等は、実はこれまで不問に付してきた経緯があります。法人化直後直ちに機関帰属を文部科学省さんが打ち出させていただきましたが、芸術系の方々から反対の声があがったのです。そのため、各大学においては知的財産の管理活用の中には、著作権分野は除外し、その状況が今日まで継続してきました。

ところが、最近になりまして、大きく変わってきていると私は思っていますのは、著

著作権の法人著作という、これは文章、つまり文字や図形とか、そういったものですが、その辺の分野で変わってきたのです。先生方は教科書を作ったり、出版したりするのですが、それを法人という名で出すほうが売れるのではないかという実感が出てきたのか、法人著作にしてほしいという声が出てき始めております。ところが、芸術系の大学あたりは、まだ相当抵抗感があるみたいです。

これは例えば彫刻や彫塑、アニメだとか、あるいは絵画とかというのは、実は先生の力量というか、あるいは有名度でそれらの価格が決まっているのです。そうすると、大学法人所有というのはちょっと抵抗感があるようです。だから、そういった意味合いでは、まだ大学の中において、このコンテンツの取り扱い自体が明確でないがゆえに、先生方自身がコンテンツを学生に教えるときに非常にとまどっているといった実態がございます。

ところで、大学の知財教育は、一部の知財の専門家だけで教育ができる世界ではありません。多くの人数がいます、本学は1学年2,000人を対象に教育をやっていますけれども、やはり現存する先生方の力を借りないと、なかなか普及していかないという現実があります。そういう意味合いでは、この取り扱いを今後どうしていくかというのも、我々は真剣に考えなければいけないかなと思っており、これは我々の一つの責務かと思っておりますけれども、いかんせん、コンテンツに関連する業界の様子が、あまりよくわからないという状況ですので、関係者の方々にぜひよろしくお願ひしたいと思ひます。

以上です。

○中村座長 では、喜連川さんと相澤さんの順でお願いします。

○喜連川委員 大変勉強になるお話を多々聞かせていただきまして、ありがとうございます。

私は、日本学術会議の情報学会の取りまとめをやっておりまして、参照基準というものを規定しようとしています。これは何かと言いますと、大学の学部で何を教えるかということを決めるということでございます。今回、竹宮先生を初め、人材育成の問題がありましたので一言申し上げさせていただきますと、やはりそういう業界からのリクエストというものは適正にお伝えしていただけると、我々としても大変ありがたいと思っております。

一方で、例えばこのグラフィックスの人材という名前が出ましたけれども、先年、グラフィックスの父と言われたサザランド先生に京都賞を差し上げるということをしましたけれども、サザランド先生は、もはやグラフィックスというものは一切研究をしておられません。つまりIT感から言いますと、どこがフォーカルポイントになってシフトしていくのかというのをもう少し広く見る必要があるのではないかなという気がいたします。すなわちプラットフォームをどうつくっていくのか、新しいゲームをどうつくっていくのかということになりますと、コンテンツそのものをつくるということよりも、より広いITの基礎

知識というものが根源的に必要になってくるのではないかなと思ひまして、ぜひそういうところに関しまして、学と産とが深い意見交換をしていくということが国益に資するのではないかなというのが個人的な印象でございます。とりわけ、オールデジタルというのは原則やりやすい分野です。

しかし、今日御紹介いただきましたようなサイバーとフィジカルがくっついてくるところというのが、むしろこれから沸騰してくるところでございますので、この辺の教育はそうそう簡単ではありません。情報学の基礎というものが非常に重要になるのではないかなと思っております。

最後に、コンテンツという言葉が非常に茫漠としていうような気がしますけれども、やはりコンテンツとおっしゃっていただく中では、ぜひ教育のコンテンツというものをみずからお作りいただくということを自己ループの中に入れていただくことがありがたいのではないかな。今のITでは、エデュケーションというのが非常に大きなターゲットになっております。

ちなみに、著作権についてお話がありましたけれども、プログラムに関しましては、原則著作権は大学帰属でありまして、ごく普通になされております。商用利用のライセンスがなされた場合、大学から既にプログラムをつくった人々に対して全て対価が支払われるというのがもう既に起こっていることでございます。

以上です。

○相澤委員 基本的には当検討会のマנדートとか考えますと、知財戦略ということから考えると、これはコンテンツを経済政策として考えているのだろうと考えます。そうであるとすれば、ビジネスとしてどうやってこれを進めていくかということのビジネスとしての展開が必要なのだろうと思ひます。そのためには投資が行われなくてはいけないわけですが、投資については、もちろん全てIPOすればいいというわけではありませんが、IPOも視野に入れてこの分野における投資が行われるということが必要ではないかと思っております。

他方、例えば著作権等について言えば、一部産業が日本にはなくて大学にあるということから考えれば、この著作権等がかえって規制になって投資を妨げていないのかということも検討しておく必要があるのではないかと思ひます。

その投資のためには、税制の話が出ましたけれども、これは全体としての日本の投資税制のあり方はどうあるべきかということも含めて、もちろんこの分野の特徴も含めて検討されるべきものであると思ひます。

それから、取引についての規制でありますけれども、これは、下手に規制を強化しますと、ますます空洞化する。規制のないところを求めてますます空洞化するということが起こりますので、規制のあり方については、これは慎重に進めなければいけないだろうと思ひます。

大学における教育でありますけれども、教育の話が出ましたが、教育の前提となる研究

組織というものを整えていく。これはもちろん私立大学におかれましても、そういうことが行われることは好ましいわけではありますが、政府の政策としては、国立大学法人等において、研究組織を新たにつくっていく、このあり方が、実は産業政策については、政策研究大学院大学という形で結実しているわけでありまして、そういうことを含めた教育全般の推進ということを考えられるべきかなと思います。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

野間さん、お願いします。

○野間委員 先ほど重村さんがおっしゃった制作基盤の強化について、海外市場も含めたコンテンツ制作、リスク設定をしていかなければいけないということは全くそのとおりだと思っております。実は私どもも、そういうことをやっております、海外市場だけを目的にしたコンテンツ制作や流通の実験・検証なども進めています。日本は後から進めればよいプロジェクトなども存在するので、そのようなことを考えて今、いろいろなことをやっています。

そこで思ったのは、経産省さんの資料の最後のところですが、先ほど野坂さんもおっしゃっていましたが、現実には2030年の状況ではなく、技術面のところは別として、制作面、流通面はもう既に起きていることであって、日々今、我々が対応しているところだと思います。

あともうひとつ思うのは、そういった海外展開とか、海外でいろいろなことをやっているというときに、我々がやりたいことを実現できるパートナーを探そうと思うと、海外企業しかないという現実があって、結局アメリカのプラットフォーマーに解決を委ねるしかなくなってしまうような状況にほぼなってしまうということです。そのところは常に問題になってきたところだと思いますけれども、本当にこのままでいいのかなというところは常に懸念をしております。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。 杉村さん、お願いします。

○杉村委員 杉村です。

知財教育についてお話が出ましたので、一言だけ申し述べさせていただきたいと思えます。

知財教育タスクフォースでも申し上げましたとおり、日本弁理士会におきましても、多数のコンテンツ関係、著作権関係についてコンテンツを用意してございますので、積極的に活用させていただきたいと思えます。従いまして、官と民とが一体となって、今後どのような

知財教育が必要かということについての連携を図りつつ、人材育成を図っていくということが必要ではないかと思っております。以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

この基盤整備について、皆さんからさまざまな御指摘をいただきました。制作拠点のこと、あるいは税会計制度、人材育成、ブランディング、あるいはフィンシシルールやシンジケーションマーケットのことも御指摘をいただいたところでして、これらを踏まえて2016計画の項目づくりに移っていきたいと思っております。ここのアジェンダについてはひとまず以上といたしまして、今日は残り2つあります。

次に移りたいと思います。まず「アーカイブの利活用の促進」の議論です。

これは、事務局から取り組みの説明をお願いできますでしょうか。

○中野参事官補佐 それでは、お手元の資料3をご覧くださいと思います。

アーカイブについては、知財計画2015を策定する過程で重点的に御議論いただいたというところと、また、パブリックコメントでも着実な取り組みを求める声をいただきましたので、取り組み状況についてこの場で御報告させていただくことにいたしました。

2ページ目が、知的財産推進計画2015、昨年作成したものにおけるアーカイブに関する記載でございます。大きく4つの項目で取り組みを進めるということを定めていただきました。

1つ目として、分野ごとの連携を進める場としての統合ポータルサイトを整備していくという方向性。

2つ目として、書籍や文化財といった分野ごとの取り組みを進めるということ。

3つ目として、利活用促進のための基盤となる著作権制度の整備をしていくということ。

さらに3つ目として、これら一連の取り組みを連携を図りながら進めていくという観点で、関係省庁等の連絡会及び実務者の協議会をつくるということを定めてございます。

次のページからが今年度の取り組み状況でございます。

まず、連携の場としての実務者関係省庁等連絡会及び実務者協議会の設置についてでございます。こちらについては、昨年9月に両会議を設置しております。連絡会については1回、実務者協議会については今年度3回開催をしてきました。

それぞれの会議の役割ですが、関係省庁連絡会については、アーカイブ連携をめぐる課題を共有・検討するということ、また実際に実務者協議会で検討いただくべき具体的な課題について決定をして託すという役割という位置づけでございまして、メンバーについては下のボックスに書いてございますが、文化庁、国会図書館、総務省、経産省といったアーカイブに関連する省庁が参加をしております。

こちらの連絡会からの課題を踏まえて、実務者協議会で今年度3回議論をしたというものでございますが、具体的な課題については、次のページをご覧くださいと思います。

当面の検討事項ということで大きく2点に分けて議論をしてみました。

1つ目は、「デジタルアーカイブ構築に係る課題」ということで、連携・横断型の統合ポータル構築に向けて、アーカイブ間の連携をどのように進めるかというところの課題でございます。

もう一点として「利活用促進に係る課題」、コンテンツ、アーカイブに含まれるコンテンツ、あるいはそれを説明するメタデータと言われるところの中身をどのように利用していくかといった課題に分けて議論をしてみました。

それぞれの課題に関する検討状況と今後の方向性というところで、4ページ以降にまとめてございます。

まず、「アーカイブ構築に係る課題」ということでございますが、こちらは現状、課題を実務者協議会の場でも、分野ごとにどのような取り組みが進んでいるかというところを把握して、この分野、あるいは地方によって取り組み状況はかなりさまざまであるといったところの実態が浮き彫りになってまいりました。そのような実態を踏まえて、連携のパターンも幾つか用意をして、それぞれの段階に合ったパターンを選択できるようにしていくことは必要であろうというのが今年度の議論のまとめで出てきたところでございます。

連携パターンとしては、4ページの右上に書いておりますが、国立国会図書館サーチと直接連携するようなやり方から、もう少し分野ごと、あるいは地方ごと、あるいは法人単位等連携しやすい単位でまとまるといったところも含めて選択肢を用意をしていくというところでございます。今後、主要分野について、こういった連携パターンを当てはめながら、具体的な連携というところを進めてまいりたいと考えております。

また、もう一点、連携の関連では、特に中小の機関においては、連携のために必要となる情報がそもそもまだ整っていないというところも課題として出てきておまして、そういったところについては、まず時間として連携をするために必要な情報をどのように集約・共有するかといった段階も含めて検討していくことが必要ということを整理してございます。

5ページ目が利活用に関する課題の検討状況でございます。

右上の今後の方向性のボックスをご覧いただければと思いますが、アーカイブの利活用を検討する上では、含まれる状況が種類の違うものが幾つか入っておりますので分けて議論することが必要であろうということで、下の絵になりますが、3層構造で検討していこうということ整理をいたしました。一番下が元データ、コンテンツと呼んでおりますが、美術館に所蔵している絵画をそのままデジタル化したようなもの、あるいはコンテンツそのものになります。その上にあるのが、サムネイル／プレビューということで、概要、写真であればごく小さくしたような写真ですとか、あるいは作品であればその概要がわかるような解説といったもの、さらにその上のメタデータ、こちらになりますと、タイトルですとか作者ですとか制作年月日ですとか、元データの紹介をする概要情報というところがメタデータということになりますが、それぞれ著作権制度上の位置づけも違ってきますし、

各界における管理状況というものも違いますので、3層に分けて考えていくというのが方向性でございます。

それぞれについては、どういう方向性でやっていくかというところで、メタデータについては、こちらのオープン化というのは世界的な方向ということもありますので、特に公的機関を対象に今後オープン化というものに必要な対応、どういう条件を整備していくのが利活用に資するののかといったところを具体的に検討を進めてまいりたいと考えております。

また、サムネイル／プレビューについては、こちらは一般的にオープンで利用するとすると制度整備が必要ということで、こちらは法改正へ向けて引き続き必要な対応を関係省庁で進めていただくという整理をしております。

また、コンテンツそのものについては、公的機関が持っているもの、あるいは公的助成を受けて作成されたコンテンツについては、できるだけ流通ができるような条件を整えていくという方向で検討を進めてまいりたいと考えております。

6ページ目は分野ごとの取り組み状況ということで、昨年度策定した計画で取り上げた4分野についてそれぞれの取り組み状況を書かせていただいております。

各分野、資料のデジタル化等を引き続き推進するということと、進捗としては、真ん中書いておりますが、分野間の連携・横断ということで、国立国会図書館と文化遺産に関するアーカイブである文化遺産オンラインというところの連携に向けて、具体的な調整を始めておまして、来年度の連携の実現を目指し、引き続きこの調整を進めてまいりたいと考えております。

最後に7ページで、基盤の整備に関する取り組みということでございます。

1つは、アーカイブに関連する著作権制度の整備の状況ということで、上の2つは既に実施したこと、下のものは今後具体的に検討をするというものでございますが、一番上は博物館・図書館等で保存のために複製できるということを要件を広げて対応できるようにしたというものでございます。

また、権利者不明の場合の裁定制度についても、要件の緩和が今年度なされております。

今後でございますが、所蔵作品を電子端末等でも解説のために利用できるということをするための著作権の複製の行為ですとか、照会を目的としたサムネイル画像の利用といった行為については、法改正の方向性ということで、今後具体的な制度設計について検討を行うということに整理をしております。

また、人材育成ということで、司書・学芸員養成課程におけるデジタルアーカイブ関連の科目の拡充ですとか、シンポジウム等による国内への発信といったところ、広く人材にアーカイブの必要性なり重要性を伝えるための取り組みというものを引き続き実施をしてまいりたいと考えている次第でございます。

簡単でございますが、アーカイブ関連の取り組みについて御紹介させていただきました。以上でございます。

○中村座長 では、本件について御意見がある方は挙手をいただけますでしょうか。

瀬尾さん、お願いします。

○瀬尾委員 アーカイブなのですけれども、停滞感のあるアーカイブ施策という気がしますが、今、非常に微妙なステップのところにいるかと思います。最大の問題は、これは何のためにやるのか、どんなふうにするのかということが、いまだに明確に打ち出せていない部分がこの制作について、やはり若干の緩みを感じる状況になっているのではないかと感じます。

私としては、ナショナルデジタルアーカイブと言われているようなアーカイブについての必要性は非常に感じていますが、重要だと思っていますが、かといって、目的と利活用が明確にならない状況でやたらとつくってしまうと、これは単なる重荷になってしまって、予算の垂れ流しになってしまう。これも避けなければいけないことだと思います。この目的をきちんと議論するというのが、もう一度また必要になってきていると思いますし、このアーカイブのつくり方の中で、やはり一つの時代性があると思うのです。これを経済政策として利活用にとすためには、やはり2020年のオリンピックをきちんと活用の場として、そこで成果を出すというデジタルアーカイブであってほしいと私は考えております。

そのためには、きちんとアーカイブに対する施策をスケジューリングして、少なくとも2020年にまずアーカイブの実行性が出るようなナショナルアーカイブでないと、単なる文化政策の一つとしてやっていくとしては、少し大きな施策過ぎるような気がします。これは、ただ必要なために、ぜひ喫緊の議論が必要だと思います。何とかこのアーカイブの論点をきちんと整理していただきたいと思います。

もう一つ、重要なことがここで例に挙げられているのですけれども、ポータルサイト、要するにアーカイブをつくって、国会図書館さんは大変頑張っていただいて、文化庁さんも非常に頑張っていらっしゃると思っています。法制度のいろいろな活用の仕方によって、かなりアーカイブに使えるようになってきている、著作権法は介在できていると思います。昨年度は、私も一部の議論には参加しましたがけれども、大分大きな変化をしまして、権利者側は相当歩み寄りました。それによって、かなりいろいろなことが可能になってきていると思います。ただ、いわゆるそういうことはしているのですけれども、ポータルサイトで人が集まらなければ、先ほどの利活用も見えてこないということで、具体的な利活用とポータルサイトの重要性については、ぜひお考えいただきたいと思います。

最後に一つなのですが、これをやるために、もしくはコンテンツ行政全般の基本的な整備のために、やはり著作者不明の著作物、権利者不明の映像作品、そういったものの利活用をどうしていくのかということは、極めて重要だし、今やらないと、今後増えていくと手がつけられない、タイムリーな時期だと思います。

この中で、私も写真分野というところに、もちろん代表をしていたりするのですが、い

わゆるクラシックオーサーについてのオーファンワークス処理については、先日シンポジウムを行って提案しました。前の会合でも申し上げましたけれども、来年度、具体的な進捗を図りたいと思っています。議論の段階ではなくて、具体的にオーファンワークスが使える一番手っ取り早い方法をもう実証実験の形でも何でも速やかに進めたいと思っています。それは、今の裁定制度を基本にしてやることによって、法改正を待たない方法があるのではないかなと思っていますので、簡単に申し上げますと、拡張裁定制度とか、一部裁定業務委託制度と勝手に私がつけているのですけれども、そのようなハイブリッド方式で国の相当の探索を一部団体が担保するような、そういう制度を考えておりますけれども、こういうことをやって、きちんと進めて、アーカイブも、そしてポータルもきちんとして、2020年にいろいろなインバウンド、もしくはオリンピックが来たときに、日本の国はハイテクと歴史と文化と全てがバランスのとれた国であるということをやはりきちんとアピールできるような体制ができればいいかなと思っています。

アーカイブについては、ぜひより強い検討ときちんとしたスケジュールをお願いしたいと思います。

以上です。

○中村座長 相澤さん、お願いします。

○相澤委員 今回のアーカイブの目的なのですが、多分情報というのは現代社会で散逸するので、これは情報集積をして、将来の利用に備えるということだろうと思います。

利用について言えば、現在の著作権法の仕組みに立って、やはりオプトインをとっている限りは、この問題はなかなか解決できない。やはり基本的に、オプトアウトというほうに転換していかなければいけないのだろうと。オプトアウトに転換しても、ここにいらっしゃる皆様方のビジネスは、オプトアウトを選択することによって損なわれることはないと思います。そういう意味で、アメリカでオプトアウトしているから、アメリカのそういうコンテンツ産業に対して大きい影響が出ているかというわけでもないで、そういうことを考えれば、このあたりで従来の枠組みというものはそろそろ限界に来て、我々の持っているいろいろな資産が著作権があるがために利用できない。これが利用されているということであれば、問題はないわけでありましてけれども、そういうところが我々の抱えている課題ではないかなと思います。

○中村座長 迫本さん。

○迫本委員 具体的にどういうところが利用されていないのか伺えればと思うのですがけれども。

○相澤委員 例えば、皆様方、企業さんが既に使われている部分については、私はオプト

アウトということで、ここのアーカイブをつくった、そこから自由に皆さんが利用できるというところに行くものではないと思っています。そこではない。具体的にどんなものかというのは、皆さんがそれぞれ情報を選択するわけで、たくさんの中から、例えば著作権が切れているものがあり、切れていないものがあり、切れているか切れていないか不明確なものもありということだろうと思うのですね。それは、別に利用するのは、個人だけが利用するわけではなくて、それを利用して二次検索をするということを含めて、そこで従来の著作物を管理していらっしゃる皆様がきちんとオプトアウトをしておけば、そこについては二次的な利用というのはきちっと許諾を得て、そこで契約をしなければ利用できないわけですから、そういう面でいうと、きちっと管理しているものについてだけ、管理されていないものを自由に利用する、これが一つ言うと、多分特定企業名は後でとりまされども、グーグルブックスというものがやられているシステムというのが受け入れられて、多分これは英語文化にとって、また世界に英語文化が普及することが一つになっているのではないかなと私は思っております。

○迫本委員 まず、このアーカイブの利活用促進に向けた取り組み状況ということは、本当によくやっただけいなと感謝しております。ありがとうございます。

今、相澤先生が言われたので、著作権の法制を一步踏み出すべきではないかという議論があると思うのですけれども、その根底となっているのは、やはり今の著作権法制度が開発者を委縮させるという点と、技術革新の促進にマイナスであるという認識があると思うのですけれども、どれも、今の相澤先生のお話を伺っても、やはり少し抽象的な感じで、具体的にではどの程度そういうものがあるのか。今、著作権法は個別に制限規定を設けておりますけれども、個別に制限規定を設けていくには法制に時間がかかるという話があるわけですが、アメリカの今、お話になったグーグルブックス事件にしても、どれほど時間がかかって、何度和解をやったかということを考えれば、法制化のほうがむしろ時間がかからないという見方もあるのではないかなと思っています。

一方で、個別規定の解釈で類推解釈をしていけば、足りるものもあるわけですし、権利者側にしてみると、その権利侵害対策の費用が非常に大きくなってくる、もしくはこのグーグルブックのような形が映画になるとは思いませんけれども、その対策費用となると大変なことになって、結局それが利用者に転嫁されてしまうという観点もあれしていただきたいので、もうちょっと具体的にどういう弊害があって、どういう形にするのがいいのか。

先ほど当初で申し上げましたように、コンテンツの基盤整備でも何でもそうなのですが、やはりきちんとマーケットメカニズムを働かせる、汗をかいたものがきちっと利益を得ていくという仕組みをつくるということが大切だと思っています。今の法制を一步踏み出すべきかどうかという議論は、一般規定をつくって、それを狭めて解釈していくか、個別規定で対応して、それを広げて対応できるのではないかという議論のような気がいたします。そうした場合には、アメリカの制度そのものが、ですから懲罰的損害賠償とか

クラスアクションとか、正面切って日本の法制では認められておりませんので、そういうことを踏まえて、では、それを導入した場合にどれだけ権利者が違法の侵害に対して費用と時間をかけていかなければならないか等々もきちんと検証した上で進めていくということが必要なのではないかなと思いました。

ちょっと外れましたけれども、関連して申し上げさせていただきました。

○野間委員 では、Google Booksの話が出たので、私から一言申し上げます。

アーカイブを進めていくことは基本的に我々も大歓迎なのですが、今、業界内で話題になっているのは、アーカイブされたコンテンツがどのように利活用されるのだろうかということを不安に思っている会社が非常に多いということです。その不安があるために、アーカイブ構想に協力したくないということを行う企業も出てきているという状況です。Google Booksのようなコンテンツの使われ方について言えば、先ほど管理されているコンテンツはオプトアウトしてしまえばいいというお話がありましたが、たとえば弊社のコンテンツなどはほとんど管理しているので、うちのものは全てオプトアウトになってしまうかもしれないという状況になってしまいます。しかしながらそれではアーカイブ本来の意味をなさないで、迫本さんもおっしゃいましたけれども、では具体的にどういう利活用の仕方をしたいのかということの表明やコミュニケーションが必要なのだと思います、抽象的なことではなく、具体的にこういう構想があるから、こういう形で進めてほしいということをもっと話し合わないといけないかなと思っています。

実際のところ、そういうお話がくるのは、先ほども申し上げましたけれども、国内企業よりも海外企業のほうが多いです。そういった点で言えば、やりたい事業がないのに、何か権利制限だけ進めるという話もおかしいのかなと感じます。むしろやりたいことがあるのは国内企業ではないことが多い、ということだけ申し上げておきたいと思います。

○中村座長 瀬尾委員、お願いします。

○瀬尾委員 今、著作権法のことについて権利制限その他を含めて出ていますが、少し前に本の自炊と呼ばれている業者の最高裁の判決が出ました。当然違法、これは最初から違法だと思っていますし、それが違法ではなかったら大変だと思いますが、ただ、ニーズがあるし、アナログとデジタルの間の時代に、そういった本がデジタル化できなくて本当にいいのですかね。自分で何百冊もできるわけがない。どうしたらいいのでしょうかということを、私は5～6年前からそれを提起して、いろいろなスキームをしたのですが、その中で今、野間さんもおっしゃったように、どうやって使うのかといったときに、では出版さんと著作者が手を握って許諾にしたらいいいではないかと。法律でどうこうするという網のかけ方ではなくて、ビジネススキームで解決する内容が十二分に私はあると思います。

ですので、いろいろなニーズの中で、法律がきちんと変わっていなければできないとす

れば、例えばフェアユースを導入してもできない。なぜならば、裁判のリスクがあるから。リスクテイクできなければならない。それと、先ほど迫本さんもおっしゃったように、著作者がいろいろなものを含めたフェアユースだとすると、私はフェアユースにそのまま導入しても全く効果がないと思っていますが、ただ、それ以上のことを現行の法律と、それからビジネススキームをきちんと権利者、関係団体、関係企業が手を結んできちんとしていけば、絶対実現できると思います。ただ、それについて今までみたいな権利者と利用者みたいに対立構造で物事を考えているうちは全くできないので、そういった前向きにきちんと複合的に、法律だけに頼るのではなくて、全体の構図を考えていくことで著作権問題を考えていかれると思っています。

ただし、著作者不明のものについては、これは制度がない限り全てのボトルネックになってしまうので、解決すべきということで、そこはアクションを起こしています。ですので、今後はいろいろなステークホルダーがみんな同じテーブルについて、そしてきちんとみんなでよくなるビジネススキームをしていってちゃんと解決できることで、私は大分迎えると思っていますので、最後のところは本当に著作者不明の部分だけ何とか制度的、もしくは何らかの対応があれば、今後は進んでいかれると思いますので、相澤先生のおっしゃる話とちょっと違ってしまいますのですけれども、法律があるからできる、ないからできないではなくて、今の日本の法律でも十分できるし、そんなことを言って法律改正を2年も3年も待っている前に、もうやるべきだと私は思っていますので、そんな時間はない。だから、そういう考え方もお考え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。

著作権法制度の話は、今日1日かけても多分入り口にも至らないと思いますし、権利制限を含む仕組みについても、別の場で今、議論を進めているところですので、次回の2016の骨子のところにもそのような関連する項目が出てくると思っていますので、そこで御議論を少し関わらせていただければと思います。

ほかに、アーカイブについて何かありますか。

竹宮委員、どうぞ。

○竹宮委員 前に一度、アーカイブについて御意見させていただいたのですが、原画アーカイブのことです。このデジタルアーカイブと原画のアーカイブについて、どうしても分けて考えがちなのですけれども、これは一つにするべきではないかと私としては考えています。例えば、原画をアーカイブすることが、そのまま過去のものをデジタル化するということにつながるし、そこから今、デジタル化されているものを集めるだけではなくて、原画を例えば展示するであるとか、2020年に向けては、展示の可能性ということも考えられるのではないかと思うので、そういうものを集めていくということも大事なことはな

いかと思います。決して別のことではないし、一緒にあるほうが多分使い勝手もいいと思うので、これについても、できたら一緒に進めていただきたいと思います。

○中村座長 ありがとうございます。

よろしいでしょうか。

もう一つ、今日はアジェンダがございますので、最後に「模倣品・海賊版対策の強化」について、これも事務局から説明をお願いできますでしょうか。

○永山参事官 それでは、資料4をご覧ください。時間の関係で簡潔に御説明をさせていただきます。

「模倣品・海賊版対策」は、知財計画2015でも重要政策として位置づけられ、また1月に実施いたしましたパブコメでも引き続き着実な推進をしてほしいという意見を多く寄せていただいた事項でございます。

なお、技術対策を含めた制度的なあり方については、別の会議のほうでも検討をさせていただいております。

2ページ目は、経済産業省の対策ということで、上の2つが主に最大の課題である中国についての取り組みということで、訪中団の派遣、ワーキンググループの開催ということで、一部中国の法律改正につながるなど、要請事項の一部が具現化しているということでございます。

下の2つが中国も含めたアセアン、ロシア、インド、広くセミナーの実施、また海外政府関係者の招聘、そういう事業を行っております。

3ページ目は、特許庁の対策ということで、上が国内の意識啓発のキャンペーンの実施、下のほうは海外への知財専門家の派遣ということで、下の世界地図にありますように、8カ国地域の海外事務所に専門家を配置して、現地の状況の調査、情報収集を実施し、対策に生かしているということでございます。

次の4ページ目は文化庁の対策で、著作権侵害対策ということで、方策は今の経済産業省と特許庁と一緒にですが、2国間協議の実施、フォーラム・セミナーの実施、新規事業としては権利行使の支援ということで、ハンドブックの制作ということでございます。また、普及啓発、ミッションの派遣などを行っております。

5ページ目が警察庁の資料ということで、左側の折れ線グラフが取締り検挙数の推移ということで、青が商標権、赤が著作権ということで、それぞれ著作権については近年増加傾向にあるということでございます。

右上が、偽ブランド品の仕出地域の割合ということで、中国が圧倒的多数を占めているということ、また、下のほうは偽ブランド品の販売サイトなどについての情報提供をしている件数の比較を挙げております。

最後に6ページ、これは財務省から提出いただいた資料でございます。

1つ目が制度改正ということで、営業秘密侵害品について水際措置が導入できるようにするための法改正について、今国会に提出をしております、そういった制度面での対応をしております。

また、グラフのほうでは、侵害対策ということで、左側が知財侵害物品の差止件数の推移、右側のほうがその各国別の割合となっております。

一番下になりますが、日中間の取り組みなどで強化を図っているということでございます。

私からの説明は以上でございます。

○中村座長 ありがとうございます。

これについて何かコメントございますでしょうか。

杉村委員、どうぞ。

○杉村委員 海外における模倣品対策につきましては、民間だけではどうしようもない部分がありますので、ぜひ今後も続けて、国が率先して模倣品対策に取り組んでいただきたいと思います。希望しております。

○中村座長 相澤委員、どうぞ。

○相澤委員 一つ、模倣品対策が進められておまして、税関当局においてもそういうことをやられているという努力は察します。ただ、模倣品対策は、あくまでも正規品を売るための対策でありまして、皆さんが正規品を外国で売って、まさに一番の模倣品・海賊品対策というのは、正規品を販売することであるということは昔から言われております。そういうことで、日本企業の海外展開ということが期待されることであると思っております。

○中村座長 喜連川さん、お願いします。

○喜連川委員 これはいわゆるサイバーセフトは入っているのでしょうか。新日鉄が韓国を訴えて、韓国が中国を訴えて、中国は実は日本からとってましたというのをこの間表明したわけですがけれども、要するに、知財をサイバー的にとって、そこでつくってしまうという部分の被害額というのは、この程度ではない気がするもので、お伺いした次第です。

○中村座長 このあたりの数字の中身を御存じの方はおられませんか。

○小栗警察庁生活経済対策管理官付理事官 警察庁でございますけれども、こちらのほうの資料は、国内での取締りの状況ということでございまして、事例等の中で、海外に、い

わゆる情報が持ち出されたというのは、今のところ承知はしておりません。

○米山財務省関税局業務課知的財産調査室長 財務省でございます。喜連川先生がおっしゃったのは、まさに私ども財務省の資料の一番上に書いてあります営業秘密侵害品にかかる水際措置の導入ということでございまして、昨年、経済産業省が不正競争防止法を改正いたしましたして、先生がおっしゃったような、例えば設計図とかノウハウを盗まれた場合のものは、もう既に不正競争防止法の対象になってございます。今回、私どもは、例えば先ほどの例で申しますと、日本企業が盗まれたノウハウで外国で物がつくられたものを水際で止めようというものが今回の税関の対応でございますので、経済産業省のほうでいろいろと盗まれたことによる被害額とかも全て不正競争防止法のほうで対応できるようにはなっていると私は理解しております。

○喜連川委員 では、この棒グラフの中に入っていると理解してよろしいのですか。あの事件の場合は、日本はとられたことさえ気がついていなかったような気がしますので、そうすると、被害額を訴えるという行為もないと、なかなか補足は容易ではないと思うのですけれども、細かいことを申し上げるつもりはないのですが、ポイントはやはりこういうものの侵害の起こる部分が、大きな部分が明らかに通常のものからシフトしてきている中で、少し見方を変えたような統計も必要なのかなと思って御発言をさせていただいた次第です。

○中村座長 相澤委員、お願いします。

○相澤委員 先生御指摘の事案は、サイバーセフトの事案ではなくて情報の持ち出しですね。物理的な持ち出しの事案です。コンテンツではないですが、海外における情報の利用というものについて、今回一つの対策を、不正競争防止法の改正、関税法の改正によって行ったわけがありますけれども、それについては今後とも、特に損害の価格ということになれば、これは民事訴訟ですので、やはり権利者が積極的に民事訴訟を行って、損害を回復していくということを、このケースについては、日本とアメリカで訴訟が行われていると了知しておりますけれども、そういうことを企業が行っていくということは必要だろうと思います。

○喜連川委員 おっしゃるとおりで、今後、マジョリティーはもはやサイバーセフトなので、ぜひそれをどう補足するかも御検討いただくことが重要ではないかなと思って発言いたしました。

○中村座長 ありがとうございます。

ほかによろしいでしょうか。

では、いただいた時間が迫ってまいりました。

最後に、事務局に次のステップ、知財計画2016の骨子案について説明いただけませんかでしょうか。

○永山参事官 お手元の資料の中に、資料番号を付していない形で、最後にA4の1枚の資料をお配りしているかと思しますので、そちらをご覧いただければと思います。

「知財推進計画2016項目（案）」ということで、コンテンツ分野についての現時点での案ということでございます。机上配付のみとなっております。

大きくは5点から整理をする方向で考えてございます。前回まで、また今日御議論いただきましたコンテンツの海外展開・産業基盤の強化、また、本日御議論いただきましたアーカイブ利活用の促進、1つ飛んで海賊版・模倣品対策を含めた知財保護の協力の推進、また、人材育成・知財育成の充実という形で、本日までの本委員会での御議論を踏まえて、次回4月18日に予定しておりますので、そちらで素案というものをお示しさせていただきたいと思っております。

また、3つ目のデジタル・ネットワーク化に対応した次世代知財システムの構築ということで、今日若干御意見をいただきました著作権制度を中心とした今後の制度のあり方ということにつきましては、これは別の委員会、次世代知財システム検討委員会のほうで御検討いただいておりますので、そちらの御議論も踏まえて、内容につきましては、次回の会議のほうで4月18日にお示しさせていただけたらばと思っております。今日は項目の紹介ということでさせていただきました。

どうぞよろしく願いいたします。

○中村座長 ささまざまな意見、指摘をいただきまして、それらを踏まえて今、お話しいただいたような項目で次回、2016についての方向性を皆さんに議論をしていただくということです。どうぞよろしく願いいたします。

ということで、時間がまいりましたので、本日の会合をこのあたりとしたいと思っておりますけれども、最後に事務局長から総括をいただければと思います。

○横尾局長 冒頭に「勝手に」と申し上げたので、大変良い議論をいただきまして、まことにありがとうございました。

コンテンツの制作基盤の話は、冒頭申し上げましたが、去年、2015をつくるときは余りやっていなかったなという印象があったので、今回はそれがそれなりに議論できてよかったかなと思っております。

特に、菊池さんのプレゼンテーションは私も非常に印象的、インプレッシブルだったなと思ひまして、実はこのバーチャルとリアルの連携というか、コンテンツと非コンテンツ

の連携は、前の会合でこの場でも御紹介しましたがけれども、昨年末にクールジャパンという冠を付していますけれども、官民連携のプラットフォームというものをつくって、そういう異業種連携、そういう場づくりを進めていこうということで活動開始をしています。今日は資料を配ればよかったですのですが、実は今週金曜日に「アニメジャパン」という大イベントがあるので、最初のイベントとして、これに合わせてセミナーを計画しております。アニメ、いわゆるコンテンツとそうでない非コンテンツが会うことによって、新しいビジネスが展開できるような、そういうことを進める動きを今、並行して進めてきております。したがって、今日の議論を踏まえて、まさに地方にはコンテンツのもとになるものがたくさんあるわけですので、それを使って地方に人を呼び込み、地方でビジネスが展開する、それをさらに海外に持っていくという足腰を鍛える意味でも、地方というものを視野に入れながら、今後考えていくのが大事ななと思っています。

また、内山委員からプレゼンをいただきまして、昨年来、迫本委員が御指摘されているまさにそのポイントを内山委員から非常にきれいに整理をしていただいたのが非常に印象的でありました。制作ツールの面で難しいという課題は非常に多いのですが、どこまでできるか、関係各省ともよく相談して対応したいと思っております。

それから、アーカイブに関連していろいろ御議論をいただきました。これは去年、2015で割と大きいテーマにして、その2015の計画に基づいて、実務ベースを含め、国立国会図書館にも政府の一員でないということで、計画に国立国会図書館という名前を入れて書いたのも初めてだった、国立国会図書館も初めて政府の計画に入れるということで連携をして今、スタートをしています。まさに、日本の伝統的なものを含めて、これでもって売って、人を呼び込んでという、何のためにというものを常に意識をしながらやっていく必要があるというのはまさにおっしゃるとおりでありまして、引き続き、中身を充実させていきたいと思っております。

今日の議論を踏まえまして、2016の大まかなイメージは、これから具体化をしていきたいと思っておりますので、4月の会合でその骨子というか、御紹介をさせていただきたいと思っております。引き続き、いろいろな御意見を賜ればと思います。

どうぞよろしくお願いいたします。

○中村座長 次回会合の連絡をお願いいたします。

○永山参事官 次回の検証・評価・企画委員会につきましては、4月18日月曜日の午後3時から、産業財産権分野と合同で開催させていただきたいと考えております。詳細につきましては決まり次第、事務局より御連絡いたします。

よろしくお願いいたします。

○中村座長 以上で閉会といたします。

どうもありがとうございました。