

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30年3月19日（月）15：00～17：00

場 所：中央合同庁舎4号館 共用第1特別会議室

出席者：

【委員】中村座長、石川委員、内山委員、大崎委員、岡村委員、喜連川委員、迫本委員、
重村委員、瀬尾委員、福井委員、堀委員、宮島委員、菅野委員代理

【参考人】日本eスポーツ連合 浜村副会長

【各省等】経済産業省 山田コンテンツ産業課長

文化庁 水田著作権課長

総務省 神谷情報通信作品振興課 課長補佐

【事務局】住田局長、川嶋次長、永山次長、小野寺参事官、岸本参事官、北神企画官、
渡邊参事官補佐、南参事官補佐

1. 開会

2. 関係会議等の報告

(1) ゲームに係る知財戦略について

(2) 関係会議の報告

(3) 各省の取組の進捗状況報告

3. 知的財産推進計画2018に盛り込むべき要素等について

4. 意見交換

5. 閉会

○中村座長 では「検証・評価・企画委員会」のコンテンツ分野の会合、第4回を開催いたします。お忙しいところをお集まりいただきまして、どうもありがとうございます。

今回は、関係会議の報告として、ロケ撮影の環境改善に関する官民連絡会議とデジタルアーカイブ関連会議の報告、それから、eスポーツを含めたゲームに関する知財戦略について、そして、各省での補正予算事業や著作権法の改正案について報告をいただきます。後半は、知財計画2018に盛り込むべき要素について御議論をいただきたいと思っております。

きょう御出席いただいております委員、関係省庁の方は、座席表のとおりでございまして、今回、参考人として日本eスポーツ連合の浜村副会長をお招きいたしまして、eスポーツを含めたゲームに係る状況について御報告をいただくこととしております。

では、開催に先立って知財事務局の住田局長から御挨拶をいただきたいと思っております。

○住田局長 皆さん、本日もお忙しい中、お集まりいただきまして、ありがとうございます。

前回はクローズドということだったのですが、大変白熱した議論をしていただきましたけれども、その後もこの週末には新聞記事でかなり大きく取り上げられておりましたが、海賊版の問題というのも非常に深刻な状況がさらに増しているのかなと思っております。前回の御議論も踏まえながら、今後、迅速に何らかの対応をしていかなければいけないなと考えておるところでございます。

本日は、eスポーツとか、ロケ撮影とか、そうしたことを御議論いただいた後に、知財計画2018に盛り込むべき要素についても、議論をいただきたいと考えておりますので、いよいよ知財計画2018の取りまとめに向けた後半戦に入ってきたということかと思っておりますので、ひとつまたきょうも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。

事務局から配付資料の確認をお願いします。

○岸本参事官 それでは、お手元の議事次第をごらんいただきたいと思っております。

本日の議事は「2. 関係会議等の報告」ということで「(1) ゲームに係る知財戦略について」「(2) 関係会議の報告」「(3) 各省の取組の進捗状況報告」と、「3. 知的財産推進計画2018に盛り込むべき要素等について」となっております。

配付資料としましては、資料1～8までございます。

資料1が、本日お招きしております浜村副会長のほうからの御説明資料。

資料2以降が、事務局のほうで用意させていただいた資料、あるいは関係省庁のほうから御提出いただいた資料となっております。

議事に先立ちまして、参考資料1と2がございすけれども、参考資料1について、簡単に御説明をさせていただきたいと思っております。

グラフでございすけれども、後ろのほうに参考資料1が入っておりますので、それをごらんいただきたいと思っております。

「コンテンツもモノ消費からコト・サービス消費へ」というタイトルで作成させていた
だいておりますが、大きく見まして、縦軸が、モノ消費なのか、コト・サービス消費な
のかということで、左上の枠内にコンテンツのいろいろな分類に従った色分けをしておりま
して、その色分けの濃い、薄い表現しておりますけれども、濃いほうがモノ消費でござ
いまして、薄いほうがコト・サービス消費ということで、それぞれ円グラフであらわして
おります。

横軸のほうですけれども、2006年、2011年、2016年と、この10年間の推移を3時点で捉
えて、その傾向を見ようということで作成しております。

これは第2回のコンテンツ分野会合におきまして、コンテンツ内容の分類だけではなく
て、プレーヤーとかメディアの編成がわかるような形で再整理してはどうかという御意見
をいただいておりますので、事務局のほうで、メディアの変化などがわかるような形で
ということで、モノ消費なのか、コト・サービス消費なのかということでマッピングして
みたものでございます。

国内における売り上げを見てみますと、2006年、2011年、2016年と右に行くに従いまし
て、モノ消費からコト・サービス消費へと、つまり、薄い色であらわされている割合が大
きくなってきているということが、そして、縦軸で見ますと、下から上のほうにだんだん
推移しているということがおわかりいただけるかと思えます。

本日御発表いただくゲームにつきましては、オレンジ色の大きな円であらわされてお
りまして、オンラインゲーム売り上げなど、コト・サービス消費の割合が約8割という状況
になっております。

事務局からは以上でございます。

○中村座長 これはどうしましょう。今、質問などはできますか。

左から右に2006年から2016年に行くに従って、それぞれのコンテンツのジャンルがパッ
ッケージから配信・ライブに移って需要が高まっている。それから、産業規模が丸の大きさ
という、結構動きがあるなということを示す図なのですけれども、何か質問などはありま
すか。

これを受けてどう解釈するのか、今後これをどうしていくのかというのは、後ほどの知
財計画2018のあたりで議論いただければと思うのですが、ひとまずこの読み方とか、中
身とかで御質問などがあれば、お願いします。

どうぞ。

○喜連川委員 こういう分類にしていただければありがたいのではないかと申し上げた人
間として責任を感じて、御発言申し上げますが、前より随分わかりやすくなって、とて
もいいインサイトを与えてくれるのではないかなと感じますが、一方で、今、多くのスマホ
のゲームというのは、多分、全部ただにして客寄せ的な効果を狙っているのでは、現実には
これよりもっと丸は大きくなるのではないかなという気がします。

その捕捉はすごく難しいわけですが、ITサービスの収益は間接わざになっており、直接

わざではなくなってくる時代に、そのからくりをどう見据えればよいかという課題は複雑で、私も解はございませんけれども、そういう構造があることは理解しておく必要があるのかと思います。以前、角川歴彦委員がこちらにおられたとき、だからこそ、このプラットフォームをもっと強く意識する必要があるということをおっしゃっておられたのをいまだに強く記憶しております。

多くのコンテンツのベンダー、Netflixにしても、Amazonにしても、Googleにしても、今、何をやっているかということ、ほとんどがネットワークの回線をどんどん買いあさるということをしており、つまり、ネットジャイアントは自分のネットワークをつくるという時代に入りました。コンテンツ産業なのか、インフラ産業なのか境目が明らかでもなく、複数の産業がフュージョンしております。

直接的な産業と、それを取り巻く広い産業母体とを全体として見る。あるいは、どういう視点で考えるかということの非常に良い示唆をいただける資料が出たのではないかと感謝を申し上げる次第です。

○中村座長 ありがとうございます。

どうぞ。

○内山委員 いろいろ違和感があるので、あえて意見として言わせていただきます。

いろいろな分野で、例えば、音楽とかゲームとかだと思えますけれども、もともとパッケージデータで売っていたものが配信データに切りかわって、それがモノ消費からコト消費です、あるいはサービス消費ですと言葉を置きかえるのはとても違和感があります。

こういうところを余り飾らないで、本当にストレートにパッケージが配信になりましたと言っていた方がいいし、それから、配信になったことと二次利用で展開していることがごちゃごちゃになっている感じがしてしょうがないので、これは普通に統計として違和感を覚えますということを意見として述べさせていただきます。

○中村座長 ほかにいかがでしょう。

これはちゃんとまとまったら、あちこちで使われていくことになると思うので、我々としてもこれを仕上げていくという作業も必要かもしれないですね。

○大崎委員 そういう意味でいうと、マーチャンダイジングというのも、小さいですが、一つの柱になるのではないかなと思いますし、オンラインゲームとともに、ゲームセンターにあるゲーム機のあたりもいろいろな展開が出てくるのではないかなと思っておるのですけれども、配信に伴ってゲームもライブのコンサートもかなり比重を占めるので、マーチャンダイジングのその分類みたいなこともあるのではないかなと思いました。

○中村座長 そうですね。よろしいでしょうか。

これをどのようにブラッシュアップしていったって、喜連川さんがおっしゃったように、政策としてどのようにこれを読むかというのは結構大事な作業ではないかと私も思いますので、皆さんからも引き続き意見をいただきながら、事務局のほうで整理をいただければと思います。ありがとうございました。

後ほど知財計画2018のあたりで議論する場もありますので、もしそのあたりでもこのあたりの話があれば、お出しいただければと存じます。

では、きょうの議題に入りたいと思いますが、今、御説明いただいた配信とかネットとか、コト消費ということともつながっていくと思うのですけれども、まず、ゲームに関する知財戦略の議論につきまして、きょうは日本eスポーツ連合の浜村副会長をお招きしておりますので、ぜひ御報告をいただきたいと思います。よろしく申し上げます。

○浜村副会長 日本eスポーツ連合の浜村でございます。副会長をやっております。横にいらっしゃるのがJeSUの岡村会長でございます。よろしくお願いたします。

資料を用意しました。「拡大する世界のeスポーツ市場と日本市場における展望」ということで、資料は数字がいっぱい並んでいますけれども、ぜひトレンドというところを見ていただければと思います。

「ファミ通」と全ページに入っておりますが、この資料を集めてくれたのが編集部だったので、企業色を余り出すとよくないかと思いますが、読み飛ばしていただければと思います。

まず、1ページ目の「世界のコンテンツ市場マップ」です。先ほどのお話ともつながると思いますが、2016年のゲームコンテンツ市場規模を出したものがこちらのグラフです。この5月には2017年度のもので集まるのですが、今、直近でまとまるものはこの数字でした。

2016年度のゲームコンテンツ市場の売り上げ規模としては、8兆9,977億円ありました。そのうちパッケージゲームが1兆1,531億円、デジタル配信が7兆8,445億円ということで、ゲーム、ファミコンのころはカセットというイメージがあったのですが、最近では9割近くがデジタル配信に変わっているということです。モバイルとPCはデジタル配信が中心になっています。パッケージゲームはPCの一部と家庭用ゲームが主力です。

地域別に見ましても、欧・米はパッケージがまだバランスよく残っておるのですが、韓国・中国はほぼデジタル配信が中心でした。ゲームの歴史でいうと、過去、パッケージゲームが入ろうとしたのですが、全部コピーでやられてしまって、全然入れなかった結果、デジタル配信、ネットサーバーのほうで課金するビジネススキームになった結果、アジア圏はもうパッケージがない状況になっています。

そんなデジタル配信中心の文化、ゲームがネットワーク接続前提の世界で生まれてきた文化というのがeスポーツでございます。

eスポーツと言われてもぴんとこない方が結構多いと思うので、映像を御用意いたしました。映像のほうをちょっとごらんいただけますでしょうか。どういったものかということ、こういう感じです。

(動画再生)

○浜村副会長 これは「ストリートファイター」というゲームの映像なのですが、昨年行われました「EVO」という格闘技ゲームのイベントでして、ちょっと暗いからわからないか

もしれないのですけれども、これは昨年7月15日～17日に開催されました。ラスベガスのマンダリンベイホテルで行われまして、会場は1万5,000人が収容できるホテルです。ボクシングの試合などがよくここで行われています。

「ストリートファイターV」の部門では、大体4,750万人が配信で視聴しています。同時接続視聴者数が50万人を超えていたということで、過去最高レベルのイベントだったと思います。

このように、eスポーツというのは、ゲームの対戦を興業化しまして、放送コンテンツとして見るというコンテンツでございます。

資料のほうに戻りたいと思います。

(動画終了)

○浜村副会長 「世界で存在感を増すeスポーツ市場」というデータを次のページに御用意いたしました。これはSuperDataからの資料なのですが、2017年におきましては15億ドルございました。それが3年後には約26%成長し、5年後には153%に成長する。ワールドワイドにおきまして、約1.5倍への成長というのが予測されております。これはもちろん世界規模での数字ということでございます。

eスポーツというのは放送コンテンツですので、視聴者数を次のページに御用意いたしました。「世界eスポーツオーディエンス規模推移」という、これはNEWZ00の資料なのですが、毎年14%以上ずつ成長していくと見ておりまして、2016年から5年間で約2倍に視聴者数が広がるであろうと予測されています。

特にごらんいただきたいのは、常連ファン、コアファンです。コア視聴者よりも一般視聴者の伸びが大きいということで、eスポーツがコアなゲームファンだけではなくて、一般の人々、ゲームをやらない人々にもどんどん普及していくのではないかとこのところがポイントになっているところです。

日本だとまだeスポーツはメジャーではないのですが、世界規模でどの地域でeスポーツがはやっているのかを調べたのが次の資料でございます。

こちらはSuperDataの資料なのですが、2016年の地域別のeスポーツの市場というのを出示してみました。アジアが最も大きくて3億2,800万ドル、北米が2億7,500万ドル、欧州が2億6,900万ドルということで、アジアがやはり一番大きくて、欧・米がそれに次ぐ大きな市場となっています。

もともとeスポーツというのは韓国から始まった文化でして、eスポーツの場合、スポーツチームをつくる時は、韓国の選手を何人入れれば勝つかみたいなことが問われるぐらい韓国が非常に強いのですが、最近は中国の成長がとても著しい状況になっています。

実は日本は最後進国と言われております。ゲームは、家庭用ゲームでいいますと、ソニー、任天堂が市場をほぼ制圧している状況なのですが、eスポーツにおきましては全体の5%にも満たない市場しかないと言われております。eスポーツの売り上げは5年間

で約1.5に伸び、視聴者は2倍になると言われていますけれども、日本のeスポーツ市場は非常におくれております。

とはいえ、小さいということは、今後、ムーブメントに火がつけば、伸びしろでいうとここから大きく伸びるだろうということが期待されておまして、こんな大きなムーブメントを支えているのは海外における高額な賞金です。

次のページが海外の主なeスポーツの賞金大会を御紹介したものです。

一番左のDota2はPCのゲームなのですが、主催者はValveといたしまして、PCのSteamというダウンロードサイトを運営しているのがこのValveです。ある意味、プラットホームのようなものです。賞金総額が25億円を超えるような金額になってきているということで、何でこんなに大きくなっているかということ、Dota2のソフトを買くと、その売り上げの一部をどんどんプールしていくので、こんな金額になったというものです。

その右側の「League of Legends」はeスポーツで非常に人気のあるタイトルですが、運営しているのはRiotというゲームメーカーで、こちらもある意味、寄付金と課金のプール金が積み重なって賞金になっています。

「Call of Duty」はActivisionというゲームメーカー、左下に参りまして「Intel Extreme Masters」は、これはドイツの会社なのですが、ESLというeスポーツ専用の興業の会社ができおまして、ここが世界中で興業をやっております。

その右側に行きますと、Turnerという放送局がやっていたりすることで、ゲームのメーカーやプラットフォーマー、興業会社、放送局と、さまざまなプレーヤーがこういった形で会社としてeスポーツ大会を興業としてやっているということです。

賞金も1億円を超えるものがざらにある状況なのですが、日本はといいますと、これが次のページに御案内したものでございます。

RAGE Vol.5というのは、CyberZさんというサイバーエージェント系のネットの動画サイトのゲーム専門チャンネルなのですが、ここが1,000万円の賞金をかけて大会をやりました。

IPホルダーでいいますと「League of Legends」のRiot、これは先ほど出ましたけれども、賞金は出せない、もしくは海外の大会に来てもらう権利を出すみたいな形のものがかかっておったりします。

そのほか、下に行きますと、こちらCyberZでモンスターグランプリとか、RAGE グランドトーナメントなどの賞金大会が行われているのですが、モンスターストライクの5,000万円というのは実はすごく破格でして、それ以外は割と小ぢんまりやっているものが多いです。メーカー中心、動画サイトが賞金を出すこともあるのですが、非常に規模が小さい。

なぜ日本はこのようにeスポーツがおくれたかといいますと、世界のeスポーツ市場はPCゲームが中心なのですが、さまざまな規制があったからだとも言われております。

次のページですが、1つには、例えば、小さな規模でいうと、プレーヤーが集まって、

観戦者も集まってゲーム大会をやりましょうと。場所代、設備費、運営費なども集めてやろうとしますと、余ったうちから賞金3万円とか出そうとすると、刑法の賭博罪に問われてしまうということで、こういうコミュニティー中心の大会がなかなか開けない状況があります。

では、もう少し規模を大きくして店舗で大会イベントを開こうとすると、次のページでございます。ゲームセンターにかかわらず、例えば、ゲームを置いてあるバーとか、そういった飲食の場所で集客のためにゲームの大会をやりましょうと。そこで賞金をお店が出そうといたしますと、ゲームを置いてある面積にもよるのですけれども、風営法が問題になってくるということで、なかなか店舗でも開けない状況がございます。

では、もっと規模を大きくしてゲームメーカーが大会を開くとなるとどうなるかということでございますと、これは次のページでして、景品表示法の問題が出てきておりました。

先ほど賞金つき大会として、RiotやActivisionなど海外のメーカーが海外で大会をやっているということを御紹介しましたがけれども、日本のメーカーが一般客を集めて賞金つき大会を開くとなると、例えば、賞金1,000万円かけようとなると景品表示法が問題になるということで、今まではこれがなかなか問題になって大会を開けなかった。最近、解が出てきたので、これは後で御紹介します。

しかし、eスポーツは世界では競技として認められておまして、さまざまな国際大会が各地で行われてございます。eスポーツと国際大会をまとめたのが次のページでございます。

もういろいろなところで御紹介されておりますが、特にアジア競技大会です。ことしジャカルタでアジア競技大会が行われますが、ここではゲームが公開競技として採用されております。ジャカルタで6月、7月に選手選考会をやって、8月にはきっと日本から日の丸を背負った選手を送り込めると思います。

次の2022年のアジア大会では、既にメダル競技として正式に競技化されております。その後、2026年は名古屋大会になるわけですが、こういった形でアジア競技大会では既にメダル競技への道が開かれておりますが、もっとメジャーなオリンピックではどうなるかという、これは次のページで御紹介しております。

例えば、IOCのThomas Bach会長が、パリの種目に関して、ゲームはミレニアム世代に人気の新スポーツとして受け入れられている。一方で、差別・バイオレンスがない平和を推進していく上で、ゲームとの相性が合わない部分もあるので、明確な線引きをしなければいけないというようなコメントをしています。オリンピックは平和の祭典なので、ゲームでメジャーな銃を撃って人を殺すゲームというのはなかなかできないだろうが、サッカーゲームやパズルゲーム、格闘ゲームはいいのではないかみたいな話だと思います。具体的な種目まで話されているということです。

日本選手が出てメダルがとれるかということ、これは可能性が結構高いです。次のページで、先ほど紹介しましたときど選手、彼は東大卒の選手なのですが、戦略シミュレーショ

ンゲームなどさまざまなジャンルがあるのですが、格闘ゲームというのは日本のお家芸と言われておりまして、恐らくここで金メダルをとって日本に帰ってこられる選手がたくさんいるのではないかとされています。

e スポーツはこのようになかなか盛り上がっておるのですが、別の切り口からこの e スポーツを紹介したいと思います。

昨年からことしにかけて非常に大きな話題になったのが Nintendo Switch でした。Switch の売れ行きを紹介したのが次のページでございます。発売から 43 週で 300 万台を突破しておりまして、もう既にそれ以上なのですが、日本のゲーム事情は、家庭用ゲーム機据え置き型で一番普及したのはプレステーション 2 と Wii というハードでして、これが日本において 2,000 万台普及しました。それに近いところまで行っているのがこの Switch でございます。非常に奇跡のように売り上げを伸ばしているのですが、実はこの Switch も e スポーツによって伸びている一面があると言われております。

次のページで御紹介しております任天堂の Switch の「スプラトゥーン」というゲームなのですが、この「スプラトゥーン 2」というのは、今、300 万台以上普及しているゲーム機 Switch におきまして、何と 200 万本以上のソフトが発売されております。任天堂の代表ゲームというとマリオなのですが、マリオが 150 万本なので、それよりもずっと上の売れ行きを示しているのが「スプラトゥーン 2」でございます。

任天堂のゲーム機というと、男女ほぼ同じぐらいの比率で 40 代と 10 代が伸びるといふたこぶラクダ式になると言われているのですけれども、10 代で男の子中心、まさに e スポーツ市場が Switch の主戦場になっていることとして、ファミリーな任天堂のゲーム機の性格さえ変える e スポーツムーブメントが起きていると言っても過言ではないと思います。

そんな中、e スポーツムーブメントを受けてできたのが、我々、日本 e スポーツ連合 (JeSU) でございます。

その次のページですが、日本には 3 つの e スポーツ団体がございまして、JeSPA、e-sports 促進機構、日本 e スポーツ連盟の 3 つあったのですけれども、CESA、JOGA という IPホルダーの団体の支援を受けて 1 つにしました。

そのアクションの一つがプロライセンスの発行です。消費者庁の皆様の御相談・御指導を仰ぎまして、そもそも先ほど紹介しました景表法というのは、賞金をかけてアマチュアの方をつるということに問題が多くあったわけで、消費者庁の見解としましては、観客に高度なパフォーマンスを見せるプロのプレーヤーのような方なら報酬を渡しても問題ないということでしたので、御相談の上、報酬を与えるプロとアマを区別するというライセンスを JeSU で発行することにしました。これで IPホルダーの方の賞金大会がやりやすくなったと思います。

JeSU のもう一つの目的は世界大会への選手の派遣でございます。次のページなのですが、JOC への加盟の道筋はもう大分できてきておりまして、最初は加盟は無理かとは思いますが、

そのうち承認団体になって、IeSF、eGamesといった国際eスポーツ団体の傘下に入ってJOCに加盟し、選手を国際大会に派遣するという道筋がだんだんできているという環境があります。

eスポーツのビジネススキームをまとめたのが次のデータでございます。ごらんのように9億ドルを超える市場があるのですが、興業で使われている部分が赤い部分です。関連チケット・グッズだけなのですが、その右上のパブリッシャー収入というのはゲームをつくっていらっしゃる方へのロイヤリティーです。

それ以外のところ、全体の7割以上が放送収入・スポンサーシップ収入ということで、もはやサッカーや野球のようなメジャースポーツとほぼ変わらないビジネススキームがeスポーツに起きているということで、ビジネスがどんなことが起きているか並べてみましたので、後でごらんになっていただければと思います。次のページで紹介しているのがプロリーグが行われているという記事です。

その次のページで紹介しているのが、放送がいろいろ行われて「PUBG」の大会をフェースブックで独占配信されたとか、Switchで5万人が見たとかいう話があります。

さらに次のページでは、既にeスポーツ大会の単品の「Overwatch」の独占配信権が9,000万ドルで購入されるという状況まで生まれているということです。ここに注目していただければと思います。

さらに、箱です。その次のページですが、アリーナなどがロサンゼルスにできているというニュースもあるのですが、韓国や中国ではeスポーツ専用アリーナもどんどんできているという状況があり、さらにいえば、それをチャットで楽しむためのツール「Discord」などで約9,000万人近い人が楽しまれている。つまり、eスポーツの周囲に大きなビジネスがたくさん生まれているということです。

まとめましたのがこの次のページなのですが、もともとゲームで遊ばれている方が、野球などと同じで、アマチュアプレーヤーがいてノンプロが生まれ、その上にプロゲーマーというのがだんだん生まれていき、プロゲーマーが生まれた結果、最後、ゲームで遊ばない方まで視聴者になる。野球でいうと、ある意味「カープ女子」と呼ばれた、野球はしないけれども、ビジネスとして野球業界にお金を落としたように、産業構造が全く変わってきたということがeスポーツのポイントだと思います。

最後のページの赤い部分でごらんのように、結果的に家庭用ゲーム機、オンラインプラットフォーム以上に押し上げる新たな産業スキームがeスポーツによって生まれたというのが、eスポーツの構図だと思います。

ちょっと長くなってしまいましたが、御説明を終わりたいと思います。

○中村座長 どうもありがとうございました。

では、質問、コメントなどがありましたら、どなたからでも結構です。いかがでしょうか。

岡村会長、何か補足はございませんか。

○岡村委員 いや、特にございません。

○中村座長 重村さん、お願いします。

○重村委員 日本のゲームソフトというのは、世界でも特殊性があると思うのですが、どちらかというと、きょう会長さん、副会長さんがいらしていますけれども、ゲーム機とソフトが一体になってビジネスをやっていくという感じがあって、ゲームソフトとゲーム機の間というのはなかなか切り離せない関係がある程度あったと思うのですが、逆に世界の場合は、配信がベースになってPCという形になっていますが、その問題は既に解消しているのでしょうか。

○浜村副会長 恐らくそれは家庭用ゲーム機のことをおっしゃっていると思うのですが、家庭用ゲーム機におきましても、例えば、欧米におきましては、もはや3割、4割が配信になっているケースもふえておりますので、これからは配信がどんどん伸びていくと思います。

また、家庭用ゲーム機というのは、任天堂はちょっと特殊なのですが、ソニーで出されておりますソフトというのは、マイクロソフト、ソニー、PCと全てマルチプラットフォームに出す傾向が強くなってきておりますので、ハードの壁を越えたソフトというのは、先ほどおっしゃったように、家庭用ゲーム機の世界でもほぼ同様のトレンドが続いていると思っていただいて間違いのないと思います。

○堀委員 質問なのですが、2008年に北京オリンピックに行ったときに、多分このときもeスポーツがインビテーションな競技みたいな形で運営されていて、サッカーの試合をやっていたのですが、あの当時はまだ配信のソフトがなくて、あの当時、私の感覚では「ウイニングイレブン」が一番売れていると思い込んでいたら、アメリカのソフトだったことに驚愕したという経験があるのですけれども、今、国際大会で日本のメーカーがつくったゲームがスタンダードになっているものというのはどのぐらいあるのでしょうか。

○浜村副会長 「ウイニングイレブン」も、先ほどおっしゃったElectronic Artsの「FIFA」と地域によっては競っておりまして、年によってどちらが売れるということはあるのですが、サッカーゲーム以外だと格闘ゲームですね。特にカプコンの「ストリートファイター」、バンダイナムコの「鉄拳」というのが格闘ゲームシェアでは二大巨頭になっておりまして、世界大会の韓国や欧米の大会でもそれらが使われることがとても多いです。

○中村座長 どうぞ。

○宮島委員 ありがとうございます。

我が家のモニターもほとんどeスポーツで埋められて、ときどきを目指している友達も知っていますので、私は非常にぴんとくるのですが、今、3つの法律が主に問題になっているということなのですが、例えば、これをブレイクしようとして、具体的な動きが起こるとか、業者さんが連携しているようなことはあるかどうか。また、ほかの国みたいなスポンサーシップで何かをやろうとしてトライをしたけれども、何かに具体的に阻まれてできなかったというような具体例があるかどうか、あれば教えてください。

○浜村副会長 3つの法律のうちの景品表示法に関しましては、消費者庁さんに御相談をさせていただいた結果、我々はその解を見出しまして、プロライセンスを発行することによって、アマチュアとプロの区分けができるようになったと思っております、これに関しては解消できているかなと思います。

ただ、賭博法に関しては、参加者がお金を出さず、観客だけがお金を出せばいいということでクリアできるのですが、風営法に関してはなかなか場がない。eスポーツというと、普通はゲームセンターではなくてスポーツジムなのですけれども、やろうとすると風営法の管轄ではないかという御指導があったりして、幾つかeスポーツをやろうとしているカフェみたいところが、そのたびに説明に上がらないといけないということが起きているのは確かなので、今後、eスポーツがさらに普及していく中で、eスポーツジムみたいなものが普及してくると思うのですが、そこは何とか課題として考えていかなければいけないポイントだなとは思っています。

○中村座長 どうぞ。

○福井委員 福井でございます。ありがとうございます。

このeスポーツ関連での法律の課題の相談は、何件かいただいた記憶があります。そのときの感覚では、最初の2つの法律もさることながら、やはり景表法がかなり大きな壁だなという感覚が残っているのですが、幾つかのアイデアがそのときも出たわけですが、今、プロとアマを分けることによって壁を越えられそうだと。このところをもう少しお教えいただけますでしょうか。

○浜村副会長 そもそも景表法もeスポーツ全てがだめと言っているわけではなくて、人前で興業的に非常に高度なパフォーマンスを見せるものに関しては、タレントさんのようなものだと思うのですが、報酬としてお金を払ってもやるということは、景表法の外にある人だということをおっしゃっております。

我々はそれも聞きまして、ただ、問題なのは、では、アマチュアさんが参加している大会で、どこまでが高度なパフォーマンスで、どこまでがそうではないのかというもの、もしくはeスポーツというのはどんな競技なのかとか、どんなゲームがeスポーツなのかという区分けがなかなかできなくて、その結果、景表法のそもそものたてつけ上、メーカーさん自身、開いてみないとそれがわからないという問題が一番怖かったところなのです。

なので、我々は、プロライセンスを発行すると同時に、eスポーツのゲームというのはどんなゲームで、どれだけ観客を集めるのか、どこまでプロとして高度なパフォーマンスを見せるのか、全てをライセンスと大会の運用基準と、それから、さまざまな規定におきましてそれを決めたのです。それにのっとってやっていただければ、プロとして問題のない、遜色のないわざが見せられますから、お金を払っても問題ないですねという区分けをやったのです。

結果的にそれなら恐らく問題ないだろうと消費者庁さんに言っていただけたと思いますので、ゲームメーカーの方々が10日にイベントをやったのですが、そこでもライセンス発

行が行われ、賞金を自分たちで出してやることができたということです。

今後もライセンスを発行したいというソフトが幾つも出てきておりますので、御相談に乗りながら認定をし、大会をやっていただくための基準を出していきたいと考えております。

○福井委員 なるほど。ありがとうございます。

これで大体問題は解消できそうだという理解でよろしいのですか。プロにライセンスを発行すれば、いわゆるアマチュアさんについては、景品の問題はそれほど大きなことではない。eスポーツの発展にとっては、景表法の問題は乗り越えられそうだという理解でよろしいのでしょうか。

○浜村副会長 そうですね。そもそも賞金がIPホルダーの方以外から出ている分にはもともと問題がなかったのですけれども、ただ、そういう例というのはまれだったので、今後、IPホルダーが賞金を出しやすくなるということは、このプロライセンス方式が普及していけば、問題は解決できると私たちは認識しております。

○中村座長 どうぞ。

○瀬尾委員 ありがとうございます。

質問なのですが、基本的にゲームをイベント化して収益を上げていくモデルというのは理解できるのですけれども、これは対戦ゲームだけが対象になるのかどうか。通常でも、陸上のように競合するものもあれば、フィギュアのように評価をするものもある。

これが広がっていくと、単純に音ゲーと呼ばれている音で高得点をとるようなゲームとか、非常にマーケットが大きいものがどんどん視野に入ってくるとすると、単純にeスポーツというのは、ゲームのイベント化をしてマネタイズするという、ゲームマーケットとべったり寄り添った中ですごく大きく発展する可能性があると思うのです。

このような展開とか定義というのは、まだ定まっていない部分も多いのでしょうか。今のところ対戦ゲームに限るとか、何らかの方向性というのは、今、打ち出されているのでしょうか。音ゲーなどが入ってくる可能性はないのでしょうか。

○浜村副会長 具体的な例でいいますと、音ゲーも入ってくると思います。そのほか、タイムアタックのような形でチームで何かをクリアするというものを、例えば、今「モンスターハンター」がすごくはやっていますけれども、「モンスターハンター」で敵の巨大なモンスターを何分で倒すかというものも、今、狩王決定戦のイベントもやっているぐらい非常に集客していらっしゃるんですね。そういったタイムアタックや得点を競う競技性の高いものは、我々は全てeスポーツだという認識のもとで競技化していきたいと思っております。

○瀬尾委員 だとすると、eスポーツというのは非常に新しいジャンルのような気がしますが、既存のゲームマーケットを補完して、さらにそれを広げていくという部分と、共生していくとか、相互利用で広げていくような、そういう可能性のある位置づけと見ると、すごくわかりやすいような気がするのですけれども、そういう方向性についてのお考えを

お伺いできればと思います。

○浜村副会長 世界でも同じようにeスポーツとして目立っているのは、本当にサッカーゲームや格闘ゲームやストラテジーと言われているのですけれども、そのように得点を競い合うゲームも十分今まで海外でもあるのです。そういったものも含め、また、日本独特のモバイルの文化の中で得点を競うものも含め、今後、eスポーツは世界でもどんどん広がっていくと思います。

実際、中国のeスポーツというのは、PCではなくてモバイルで発展していてすごく大きくなってきていますので、世界中のトレンドとしてどんどん形を変え広がっていくと思います。

○中村座長 よろしいでしょうか。

eスポーツは新しい産業、新しい文化としても期待される場所なのですが、先ほど説明がありましたように、これまで後進国だった日本が世界をリードする立場に飛び立つということを私も期待しているのですけれども、まだまだ動き始めということで課題も多いと思います。

これを国としてどう扱うかについては、きょうお越しになっている経産省、総務省、文化庁だけではなくて、スポーツというのですからスポーツ庁ですとか、あるいは消費者庁とか警察とか、いろいろな役所が絡む横断領域でありますので、知財本部で取り扱うのは非常にふさわしい政策領域だと思いますので、知財計画2018に向けても引き続き議論をしていただきたいと思います。

どうもありがとうございました。

○浜村副会長 ありがとうございました。

○中村座長 次のテーマですけれども、ロケ撮影の環境改善に関する官民連絡会議、デジタルアーカイブ関連会議の検討状況について、事務局から報告をお願いします。

○岸本参事官 それでは、お手元に資料2と資料3を御用意いただければと思います。

まず「『ロケ撮影の環境改善に関する官民連絡会議』の中間取りまとめ(案)(概要)」を御用意しておりますけれども、こちらのほうは、現在、中間まとめ案について調整を行っているところでございまして、整い次第、公表する予定となっております。

1ページ目「今年度の連絡会議での取組」でございしますが、この会議では、今年度取り組んできたことということで、左側を縦に見ていただきたいのですけれども「許認可手続に関する最新情報の共有」と「各地域の取組例の共有」を図ってまいりました。

「許認可手続に関する最新情報の共有」としましては、道路使用、道路占用、ドローン撮影ということで、警察庁さん、国土交通省さんから許認可取得に当たっての現行法令の考え方について御説明をいただいております。

また、連絡会議に参加する4団体から、会員企業等へのアンケート結果に基づきまして、現状どうなっているのか、課題意識について共有していただいております。

「各地域の取組例の共有」ということですが、現在、各地域にフィルムコミッションが

設立されておりますけれども、特にその中でも大阪、北九州、名古屋、東京という4つの地域のフィルムコミッションからプレゼンテーションをしていただいております。これらの4つのフィルムコミッションでは大規模撮影も可能になっているということで、優良事例の共有ということで御説明をいただいております。

右のほうに中間取りまとめのポイントとして御紹介をさせていただいておりますけれども、まず、許認可当局からは、昨今、地域活性化に資する社会的意義のあるイベントや経済活動については、円滑に許可ができるような弾力的な運用を実施しているという御紹介をいただいております。各法令ともに各省のホームページ等で通達・ガイドライン等を掲載するなど、広報・周知を実施しているという御紹介をいただいております。

制作サイドからは、映像産業の重要性に対する理解の浸透が不可欠であるという御意見ですとか、各省庁から発出されている通達の内容が制作サイドに十分に行き渡っていないという現状、そして、情報共有の徹底が必要であるという課題意識について御意見をいただいております。また、制作の大部分を支えるフリーランスのスタッフを含めた現場教育が必要であって、こういった問題については、業界全体で取り組んでいく必要があるという御意見もいただいております。

「各地域の取組例の共有」につきましては、フィルムコミッションからの御発表の中で、現行法令でも大規模撮影を可能にしている地域はあるという御紹介をいただいております。円滑な許認可取得のために必要な要素としまして、関係者間の徹底した議論の積み重ね、住民・地域の理解の醸成、制作サイドの撮影ルールの遵守、ロケ撮影における「公益性」の見える化を要素として整理することができるのではないかと御示唆をいただいております。

この会議は来年度も継続して検討してまいりますので、これらを踏まえまして「次年度での取組に向けた示唆」ということでまとめております。

まず、2ページ目の図をごらんいただきたいのですが、こちらは、会議の中で撮影環境の改善に向けたポイントに関するイメージということで、委員の先生方に共有いただいている図でございます。

環境改善に向けて許認可取得に当たってのノウハウの蓄積を通じた信頼関係の構築が必要不可欠であるということで、一番下の青い円柱形のところを見ていただきたいのですが、信頼関係の構築のためにも、許認可取得に必要なプロセスの浸透、撮影可能な範囲の明確化と関係者間での認識の共有、撮影許可の内容の遵守の徹底といったことを進める必要があつて、こうした地道な関係者間の努力の積み重ねによって、だんだん上のほうに向かうスパイラル状の矢印を描いておりますけれども、地域からのクレームの減少、地域住民のロケ撮影という文化・経済活動への理解の浸透、地域全体のロケ受け入れの盛り上がり、さらに、ロケ地マップ等、映像制作者側の地域への貢献が後押しする形で、地域住民の理解を背景とした地方自治体によるフィルムコミッションの体制強化という好循環のスパイラルを創出することによって、公益性の立証を通じた許認可の円滑な取得に向かっていけ

るのではないかとといったイメージを共有していただいております。

1 ページ目の点線の箱のところに戻っていただきたいのですが、こういった好循環のスパイラルの共有とそのため基盤整備として、来年度も引き続き許認可手続に関する最新情報の共有と、この後4ページ目に出てきますけれども、許認可手続の考え方と、各法令の一元的な情報共有のあり方をわかりやすくまとめたQ&Aを、どうすれば一元的に提供していけるかも含めまして、官民によるロケーション支援のあり方について、引き続き検討していくこととしております。

3 ページ目でございますが、この連絡会議の2つ目の課題ですけれども、海外作品誘致に関する支援のあり方ということも議題として取り上げております。

左のほうをごらんいただきますと、今年度は海外作品誘致に関する諸課題の整理といたしまして、関係者からのヒアリング、また、外務省の協力を得て「諸外国の海外作品誘致に関する制度・経済波及効果等調査」というものを14カ国・地域を対象として実施しております。

右のほうをごらんいただきたいのですが、その課題の整理といたしまして、おおむね①～④の4つに整理できるのではないかと考えておりますけれども、1つ目は、先ほど申し上げたロケ撮影の許認可手続の円滑化などの環境整備、2つ目が、大型作品誘致のための税額控除制度、補助金といったインセンティブの導入、3つ目が、その他受け入れに際して対応できる業者が不足しているとか、フィルムコミッションの協力体制が脆弱であるという課題、4つ目が、海外へのプロモーションも強化していく必要があると、大体こういった4つに課題としては整理できるのではないかと考えております。

諸外国調査から見えてきた結果といたしましては、諸外国においてロケ誘致のためのインセンティブを設けている目的というのは、

- ①自国の映像産業の制作力向上
- ②海外投資の促進による経済効果
- ③映像を通じた自国の魅力発信・観光振興等

の3つのうちのどれか、または複数にまたがるということで整理できるのではないかと考えておりますが、もし仮に我が国に諸外国類似のインセンティブを導入するならば、この中のどれを目的とするのかということを検討し、国内映像産業の現状も踏まえつつということですが、その効果を担保するための支援基準の設定を考えていく必要があるのではないかと考えております。

「次年度での取組に向けた示唆」ということですが、文化的・経済的インパクトを有する作品をモデル的に選定いたしまして、その作品への支援を通じた効果検証をしていくというアプローチも考えられるところですし、また、地方自治体が主導的に特定国に戦略的に誘致を図っていくといったことも仄聞しておりますので、そういった事例の効果検証をしていくというアプローチが考えられるところでありまして、こうした試みの可能性について、引き続き検討をしていきたいと考えております。

また、①の国内ロケ環境の整備を図るということで、海外作品誘致に関する制度のあり方について、次年度は一定の結論を出していくことにしたいと考えております。

4 ページ目は、先ほど申し上げた許認可手続に関する映像制作事業者側からの意見（現状認識）と、それに対応する現状の考え方ということで、わかりやすく整理したものでございまして、こういったものを今後も充実していき、一元的に提供していくことで、ロケ撮影の環境改善に資するということを考えております。

続きまして、資料3「デジタルアーカイブジャパン推進委員会及び実務者検討委員会での検討状況」について御説明をさせていただきたいと思っております。

1 ページ目でございますけれども、知財推進計画2017の記述を受けまして、現状、どういったデジタルアーカイブに関する会議が開催されているかといいますと、デジタルアーカイブジャパン推進委員会という関係府省庁からなる会議がございまして、こちらで今後の取り組みの工程表についての作成・決定を行っておりますし、また、実務的な課題として実務者検討委員会というものを設置し、どういったことについて検討していただく必要があるかということについて、検討をしていただいております。

右側にありますように、実務的な課題を検討するための実務者検討委員会を設置しております。こちらは有識者のほか、構成員としてコンテンツ保有機関等にお入りいただいております。

具体的な取り扱い事項といたしましては、利活用の促進に関する課題、分野・地域ごとのデジタルアーカイブ推進に係る課題への対応策についての情報共有、あるいは各アーカイブの評価方法、ジャパンサーチの構築・連携方法等となっております。

その下に「産学官フォーラム」という横長の枠がございまして、これにつきましては、こういった施策の動向・検討状況について、広く社会に共有していただきまして、デジタルアーカイブ構築に向けた理解の醸成を図るという趣旨で開催しているものでございます。昨年11月に開催しております。

3 ページ目でございますが、今年度、デジタルアーカイブジャパン推進委員会で何を検討していただいたかということですが、昨年9月に開催しております、各分野の取り組みの現状、産学官フォーラムに関する情報を共有するとともに、国全体としてのデジタルアーカイブ関係施策の取り組み予定を示した工程表とあわせて、各分野の取り組み予定についても工程表を決定しております。

また、先ほどもちょっと御紹介しましたが、デジタルアーカイブの構築の利活用促進等に向けた連携を図っていく、あるいは分野横断統合ポータル、仮称で「ジャパンサーチ」と言っておりますけれども、統合ポータルの構築を行う上での実務的課題に対応するために、実務者や関係省庁等の課長級で構成する実務者検討委員会の設置も決定していただいております。

4 ページ目が、デジタルアーカイブジャパン推進委員会で決定いただいた工程表の全体版となっております。

2020年度にジャパンサーチを立ち上げるという目標に向かいまして、上から2つ目の枠のところですが、今年度中に分野横断メタデータフォーマットを決定することになっておりますし、「ジャパンサーチ（仮称）開発」というのが下から2つ目の枠のところにございますけれども、今年度から来年度にかけてプロトタイプを公開するという目標に向けて取り組みを進めているところでございます。

5ページ目をごらんいただきたいと思えます。こちらは実務者検討委員会での検討状況ということでございまして、昨年10月に設置以来、3回開催しております。

現在、これまでの議論を中間的に整理した取りまとめ（案）を検討していただいているところでございまして、この中で、各分野の取り組み状況、デジタルアーカイブ社会の実現に向けた施策、国の分野横断統合ポータル構築に関する課題などを整理しようとしているところでございます。

主な検討内容でございますけれども、1つ目は、共通メタデータフォーマットの検討ということでございまして、さまざまなデータ提供機関が多様なメタデータを既に作成いただいているということに留意いたしまして、データ提供機関の作業負担をなるべく軽減した形で、ジャパンサーチのほうにメタデータを集約できるように、また、利用者になるべく利活用しやすい形で提供していけるようにということで、共通メタデータフォーマットを策定しようとしております。

2つ目が、評価の枠組みの整備ということでございまして、アーカイブの業務活動に関して、組織的な取り組みからシステム面まで、バランスよく評価するための自己点検・評価ツールを作成しようとしております。

それ以外にも、今後の検討課題ということで、利活用モデルの模索やそのための制度のあり方、持続可能なデジタルアーカイブの構築方法ですとか、今年度決定する予定ですが、決定した共通メタデータフォーマットを踏まえた上で、各分野でどういったメタデータの集め方をしていくのかということですか、つなぎ役にどういった支援をしていくのかといったことについて、引き続き検討していただく予定となっております。

今年度の中間まとめにつきましては、4月9日の次回の実務者検討委員会で取りまとめる予定となっております。

6ページ目は、現在検討中の「ジャパンサーチ（仮称）における共通（標準）メタデータフォーマットの検討の概要」の図でございます。先ほどもちょっと申し上げましたけれども、既にいろいろなアーカイブ機関でいろいろな型式でメタデータをつくっていただいておりますので、なるべくそのままの形でジャパンサーチに提供していただくということが必要だろうということで、2つのタイプのメタデータというのを考えております。

集約する連携のためのメタデータと、それをうまくユーザーの方に利活用していただくためのメタデータと、緑色の円とオレンジ色の円で囲っておりますけれども、受け入れるときには、今つくっていただいているメタデータの項目をそのままの形式で、しかも、いろいろなファイル形式で、連携方法についても、多様ななるべくやりやすい方式で集めて

いけるような形で考えております。

右側のほうは、もらったデータにジャパンサーチのほうで共通項目ラベルを張りまして、さらに利活用に資するような形で、さまざまな情報を提供できるようにするというのを考えております。

7ページ目は評価ツールということでございまして、従来、各アーカイブ機関において、ホームページへのアクセス数とか入館者数だけでデジタルアーカイブ機関の評価が行われがちであったところを、デジタルアーカイブを進めていくためには、デジタルのアーカイビング業務に対して適正な評価が行われる必要があるということで、今、どういった基準でそこを評価していくのかという案をつくっております。

いろいろな項目を考えてございまして、メタデータの整備・提供状況、デジタルコンテンツの作成・提供状況、オープン化・二次利用可能性の程度、持続可能性、組織的基盤などの評価項目を検討しているところでございます。

この自己点検・評価ツールというのは、あくまでもみずからの達成状況を各アーカイブ機関で把握していただくためのツールとして活用されるということを想定しているところでございます。これらにつきましても、引き続き4月の中間まとめ（案）に向けて修正をしていく予定となっております。

事務局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。

このロケとアーカイブは、切り出して議論をしてきていただいております。いずれも知財2018の中に反映されていく事項でございますが、ロケ撮影の会議は、私も参加して議論をしてまいりました。これは警察にしろ、国交省にしろ、政府関係者の皆さんが非常に前向きに取り組んでくださってございまして、これはロケに際してできるとか、これはこう工夫すればいいのではないかという情報共有がかなりできるようになったかなと思っておりますが、それを全国の関係者に広く共有していくというのが大きなポイントかなと感じておりました。

以上の点について、御質問、コメントがある方は挙手をお願いできますでしょうか。

どうぞ。

○瀬尾委員 2つ、それぞれについてコメントを述べさせていただきます。

1つは、ロケ地勧誘のほうなのですが、基本的にロケ地を勧誘して、それぞれ地方の創生に資するというのが一番の目的だったと思うのですが、単純に映画の企画とその地域へ勧誘することと、それから、地域の温度というものが何となくそろわないと、基本的にはうまくいかないということがあると思います。

私が知っている例を1つ御紹介したいと思うのですが、桑名市というところで、市長さんを含めた地域と映画の制作と全てが一体化して、そこで地域おこしをしている。今、それが宇都宮の餃子、広島のお酒へとどんどん連続して非常にできているのですが、そういった形でコンテンツをつくる部分とか、地域の住民自体が参加するとか、一

体化になるような企画があると、地方創成にとってはよりプラスになるのではないか。

いい例が1つあるので、そのプロセス、現状について、たしか電通さんが仕切りをしてきたかと思うのですけれども、そちらからのレポートや何かをお伺いしつつ、一体化されたロケ地への誘導とか、そのようなことを検討されたらよろしいのではないかなと思います。

とかく一目的になって、何となく呼んで地域をおこすといっても、単純なそのようなもので進むものではないのではないかなと思いました。

もう一つは、次のデータベースなのですが、これはずっと長く議論をしていますけれども、デジタルアーカイブジャパンでジャパンサーチを統一するというのはよくわかるのですが、当事者の方たちも大変御努力をなさっているのはわかるのですが、何のためにアーカイブをつくるのだという目的論がちょっとぼけてきているのではないかなという気がいたします。

これについては、何のためのアーカイブなのか。学術データバンクをつくるのではなくて、AIと関連された日本の知の集成として、今後のインフラになるものという意味合いがあると私は思っています。こういう大きな目的をもう一回確認しないと、現場の対処の積み上げになってしまって、大きな方向へ進まないという感じを受けております。

ですので、本当はこのデータベースについて、基本的な考えを示す基本法のようなものがあつたらいいのかなと私は個人的に思っておりますが、そういうことは別にしても、大きな目標と今後のインフラということを決めて、特にAIとの関連づけをはっきりうたった上で、アーカイブについて進めていくということをお願いしたいと思います。

これによって、最初のグラフのときに申し上げようとした日本のコンテンツのインフラ整備ということにもつながっていくと思います。

2点について、意見でございました。

○福井委員 基本法のお話が出てしまいましたので、発言せざるを得ないなと思うわけですが、ありがとうございました。ロケに関しては、極めて重要な取り組みだと思います。そして、デジタルアーカイブに関しても、たくさん御紹介いただいたとおり、非常に前向きな取り組みが進んでいると思います。

やや一般論的なお話をすれば、これは瀬尾委員もおっしゃったとおり、文化にとっても極めて重要な取り組みであると同時に、やはり経済の視点からも日本にとって非常に重要な取り組みだろうと思うわけです。

現在、世界の企業の時価総額のトップ5を見やれば、西海岸初のIT企業によって上位5位までが占められているという状況がほぼ固定的に続いております。上位固定性が極めて高く、下位との交代はそう簡単に起こりそうもない状況です。

そういう中で、例えば、先日、Amazonに対する公取の二度目の立入調査があつて、大きな話題になりましたけれども、法制面においても従来のBtoBとか、BtoCというようなくくりではもう語れない。全てはPtoBCというくくりで一元化して考えるべきではないか。こん

な視点も出ているほど、プラットフォームという存在はとても大きい。

こうしたプラットフォームとの幸福な共存を図る。このことは、各国が今、直面している大きな問題だと思うわけですが、と同時に、いかに独自のプラットフォーム、ビジネスの場を育成していくかということが突きつけられた課題だと思うわけです。

そこにおいてデジタルアーカイブというのは、同時にプラットフォームにも転化し得るものだと思うわけです。例えば、漫画家の赤松健さんが私財を投じて構築されたマンガ図書館Zという存在があります。これは当初においてはいわば非営利的な、文化的なデジタルアーカイブと捉えられていたわけですが、今やデジタルなプラットフォームと言える存在になっています。これはたやすく転化するというか、両立するものだと思うわけです。

その意味で、既に十分意欲的な取り組みがされているところでもありますけれども、デジタルアーカイブの育成に関しては、ますますのスピードアップと意欲的な取り組みの加速が必要ではないかと思います。

そうすると、日本にはデジタルアーカイブの横断的な推進法制が存在していないということがきいてくるように思うのです。日本にはデジタルアーカイブをどのセクターが、どのように、どのぐらいの期間をかけて育成していくかというような国家的な中長期の計画が存在しません。これがなければ、言ってみれば、無駄が発生するかもしれないし、重複が出るかもしれません。そうした数値目標を伴った計画、あるいはデジタルアーカイブをただためるだけではなくて、多言語的な発信を行っていく。利活用を促進していく。これを育むためのアーキビストを育成していく。知財の面でもデジタルアーカイブがもっと活発に利活用が促進されるような制度を整備していく。こうしたことが必要であろうと思います。

1つ各論をつけ加えると、現在、国会図書館で、私も法制度審議会の会長代理を務めさせていただいておりますけれども、オンライン資料の収集プロジェクトというのが行われています。これは出版の現場の方々と協議を行いながら実証実験を進めることになっておりますが、なかなかスムーズには進まないような状況があります。実証実験ですから、これは何年もかけるようなものではなくて、スムーズに進むような関係者の一層の努力が望まれるように思います。

以上でした。

○中村座長 ほかにどうでしょう。

どうぞ。

○喜連川委員 私は、前半のロケ地は不案内ですので、アーカイブについて申しますと、アーカイブの意義は完全に文化です。ですから、ユネスコが指定しているような文化の遺産を、物理空間ではなくデジタル空間でどうやるかという議論もなされ、人類にとってとても重要な視点です。前にも申し上げたかもしれませんが、フランスは70年間のテレビ・ラジオを全部アーカイブしています。フランス独特で、これは国家によってアティテュードは違うと思いますけれども、一時的なAIブーム云々とは全く次元の違うところで議論さ

れるべき問題だと思えます。

しかしながら、アーカイブで成功させるのは極めて難しく、フランスでもこれが自立できているとは到底言えないぐらいの国費を投じてしまっているのは事実の中で、そのような御議論が出るのは当然です。

きょうの日経新聞に我がほうの取り組みが紹介されております。とてもやぼったい表現ですが「実験データ共有保管庫」と記載されております。今、学術会議も文部科学省も、おおむね研究でフェイクかどうかのエビデンスとして、10年間のデータ保存を義務づけるということを推奨し、大学・研究機関が実施しようとしております。

天文とか高エネルギー物理などの分野のデータを1としますと、ここで議論しているのアーカイブのデータ量は微々たるものにすぎません。

国家としてアーカイブという問題全体を総合的にしっかりと考える必要があります。量の感覚を得ておく必要があります。多分、赤松先生のコンテンツも科学データの倉庫に簡単に乗せることができるようになると思えます。

10年たったらどうするのか、何を捨てるのかという御心配をなさる方が多くおられるのですけれども、実はそんなに心配する必要もないのが実情です。10年前から持っているデータというのは、10年後のストレージから比べますとフラクシオンになります。このようなテクノロジーの動きから見ますと、個々の分野でアーカイブするというのを考えるのではなくて、基本法というか、ユニフォームにどうするのだというのを全体の施策として考えると、アーカイブという問題がよりクリアになると感じます。

グローバルに見ますと、今「SDG」が、推進されております。先進国が途上国をどうやってサポートするのか。先進国が税負担で出した研究のデータは途上国と共有すべきと考えられております。データのアーカイブはあちこちで重要な意義を持つ時代となりつつあります。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

では、迫本委員。

○迫本委員 2点とも非常に前向きによく取り組んでいただいて、評価できるのではないかなと思います。

ロケの環境改善をしていただけるということは本当にありがたいことで、制作サイドと一口に言ってもいろいろあるわけで、我々も使う側だけの形ではなくて、利用させていただくに当たってのいろいろなことを踏まえなければならないわけなのですが、大企業、大企業から請け負う人たち、中小の方たちなどいろいろいる中で、そういう人たちが地元の方々とうまくコミュニケーションをとっていくように我々も業界として努力しているわけなのですが、どうしても及ばないところがあるので、それを次年度に向けた取り組みの中で、こういう形で情報共有を意識した3点を挙げていただいたことは、すごくありがたいことだと思えます。こういうことに積み重ねによって、非常に環境改善、円滑化と

というのがなされるのではないかなと思いました。

海外誘致に関しても、日本で撮影していただければ、海外の情報が日本に伝わる、日本の情報が海外に伝わるということは、基本的に日本にとって好ましいことだと思います。

デジタルアーカイブに関しては、基本的には福井先生がおっしゃったことと同じく賛成です。

以上です。

○中村座長 では、堀さん。

○堀委員 実際にドラマの撮影などを行っている身から言わせてもらいますと、ある種、東京が一番厳しいわけで、東京で撮影したいと言っている海外のクルーが一番困っているというのが現実としてあります。だから、まず、アメリカ映画でもどこでも、マンハッタンやシャンゼリゼの前でカーチェースをやるということが観光客には一番刺さる絵になるわけで、東京からの改善ということをぜひお願いしたいというのが1点です。

海外の撮影クルーを誘致するための補助金等々というのは、個人的にはいかなものかなと思います。海外のクルーが日本に来て、それこそ通訳に日本人しか雇わないで、意外と傍若無人に次々いろいろなところに踏み込んでいくことがあるのも現実です。

アメリカで私たちが撮影するときには、アメリカのユニオンに入っているスタッフを必ず使わなければいけない。それを使わない場合にはユニオンに対して罰金を払う。ある種の保護主義的なものがあるって、現実にはアメリカの制作現場の人間も共同制作という形で潤う。と同時にノウハウも上がっていく。

ですから、海外からの誘致を求めるのであれば、日本の会社を必ず使うという歯どめもアイデアとして入れていただけるといいのではないかなと思います。これは個人的な意見だけを申し上げました。

○宮島委員 ありがとうございます。

私も、ミクロの現場で取材や放送をしている立場からしますと、ロケ地に関しましては今の御意見にも賛成です。意外とどこで何ができるかという知識に部署によって大変むらがあるので、それに関しても、中小の事業者も含めて進めるとともに、その共有を並行してやっていくということが大事ではないかと思います。

デジタルアーカイブに関しましては、推進していくところを国が姿勢として示していただくということがとても大事だと思います。というのは、私、業務として、自分の放送局の自分の部署の過去の素材を捨てるか、捨てないかのチェックがあるのですけれども、何年か前というか、10何年前だとすぐにいっぱいになってしまう。保存がきかなくなるといったので、一種、どんどん捨てるということになっていたわけです。つまり、そうでないと場所的も全然もたないし、会社もそれを持っていくコストが余りにもかかり過ぎるということで。

でも、状況が変わって、そんなに捨てなくても、ちょっととっておくと将来いいかな、もっと言うと、会社のためだけではなくて、世の中にとってもいいかなというものをもう

少しとっておいてもいいかなと思うのですけれども、そのところがそんなにメッセージとしては現場に伝わっていないので、もしかしたら、それぞれの会社のコスト負担ということ意識して、どんどん捨てられていっているものがあるのではないかなと思います。なので、全体にそこを共有して、高らかに打ち出しながら進めていただくのがいいかなと思います。

○中村座長 ありがとうございます。

よろしいでしょうか。では、次に進みましょうか。ちょっと押していますので、急いでいきます。

続いては各省からの報告をお願いしたいと思います。経産省、総務省、文化庁から順にお願いしたいと思います。

まず、経産省から、補正予算等についてお願いいたします。

○山田課長 経済産業省コンテンツ産業課長の山田と申します。

資料4「経済産業省コンテンツ産業課説明資料」というものがございしますが、平成29年度補正の資料ということで2枚しか用意していないのですけれども、皆様方も恐らく御承知のとおり、経済産業省はこれまで5年間、J-LOP事業ということで海外展開支援をやってまいりました。

この場でも何回か御紹介をしておりますけれども、コンテンツのローカライズと、その後、プロモーションをするということで、5年ほど毎年大体60億円ぐらいの規模でやってまいりましたので、かなりの規模を支援してまいりました。例えば、新規に海外展開した人はこれまでの4年間でも500、海外の売り上げでも1,900以上ふえるということで、認知度も広がってきておりますし、また、ブームの創出も進んできているのだろうなと思っておりますので、そういった意味では、事業者の方には拡大してきている市場にどんどん自立的に出て行っていただきたいと思っています。

一方で、この5年間の間に世の中が変わってきているところもありますし、同じスキームで同じような支援をいつまで続けるのだという御指摘もあろうかと思っておりますので、今回、平成29年度補正におきましては、例えば、今置かれているコンテンツ業界の持続可能性、要するに、作品を生み出していく人がこれからもどんどん作品を生み出せるようになるのか、そういったようなことを、10年、20年、ことしは勝手にこれを「エコシステム」という言葉で呼んでいますけれども、コンテンツがどんどん持続可能に生まれてくる環境をつくっていききたいとか、あるいは新しい技術なども出てきていますので、このようなものもどんどん取り込んで日本のものを広げていく、あるいは海賊版の問題がどんどん大きくなっていますので、こういったところも視野に置きながら支援を考えていきたいと思っています。

これが1枚目の「インバウンド型クールジャパン推進事業」全体で58.5億円という予算の中で「④クリエイターを中心としたグローバルコンテンツエコシステム創出事業」ということで30億円の補正予算を確保しておりますので、この中でいろいろ新しい取り組みにチ

チャレンジしていきたいと思っております。

詳細は、次の2ページ目の1枚紙に3つ柱を立てております。

これまでやってきたJ-LOP事業というのは、海外展開を支援するという事で、できた作品を翻訳して、日本で売れたからこれを海外に出そうかなとあって、時差を持って海外に出していくという発想があったわけですが、我々が今度やっていきたいなと思うところは、そういったところに少し工夫を持ってやっていきたいということです。

1つ目の「クリエイター等の海外挑戦支援」というのは、今まで作品のプロモーション活動をしてきたわけですが、その作品を誰がつくったかなど、つくった側の方々をもっと宣伝していただく形でプロモーションをする。その人が名前を売り込むことで、この方の次の作品がまた売れるようになっていくという循環をつくりたいというのが1つ目の柱でございます。

2つ目は、今までJ-LOPというのは、できたものを翻訳するという発想でしたが、正直言うと、いろいろな映像にしろ、作品をつくるというのは、なかなかお金が集められないのが現状の中で、お金が集められないクリエイターがいる一方で、お金を出せるのだけれども、この作品が売れるかどうかかわからないという両にらみのようになっているところで、最近は多様な資金を外部から集めるという取り組み、例えば、クラウドファンディングみたいなものも出てきておりますので、こういった取り組みをした上で、ピッチ映像のような形で、お金を入れる側からしても、これならいけるのではないかと思えるような初期の段階の試作品をつくる段階での支援を行ってはどうかというのが2つ目です。

3つ目は、先ほど言った海賊版の話もありますけれども、できてしまってからではなくて、出す段階で国内と海外を同時に展開していくという切り口の発想で支援をしていくということで、引き続きコンテンツの取り組みを進めていきたい。

そういった意味では、今まで「J-LOP」と呼んでいましたけれども、少し衣を変えて中身を工夫しながら支援していきたいと思っております。

この取り組みにつきましては、現在、どういう形の詳細な制度で公募するかということを検討しておりますので、3月下旬から4月ぐらいにかけて実際の公募を始めていきたいと思っております。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

続いて、総務省からお願いします。

○神谷補佐 総務省情報通信作品振興課の神谷と申します。

私からは、資料5に沿って、放送コンテンツの海外展開施策について説明をさせていただきます。

1ページ目でございますが、総務省は、放送コンテンツを制作する民間事業者等と、観光業、地場産業、自治体等の関係者が幅広く連携し、クールジャパン、ビジットジャパン、地方創成等に資するような放送コンテンツを制作・発信すること、また、これに連動した

事業を一体的に展開する取り組みを支援してまいりました。

資料に予算額を挙げております。上の2段が平成29年度に執行中の予算であり、下の2段が来年度執行予定の予算、また、来年度予算案に盛り込まれている予算となります。

この施策に関連するKPIを2ページ目に挙げています。

これまでこの委員会でも報告を申し上げていたところですが、未来投資戦略2017におきまして、KPIとして2020年度までに放送コンテンツ関連海外売上高を500億円に増加させるという目標を掲げています。2015年度は288.5億円であり、今、2016年度の数字を集計・計算中のごさいますて、近々公表すべく作業を進めています。

3ページ目、4ページ目は、今年度執行中の予算事業をまとめたものです。詳細は割愛させていただきますが、平成28年度の補正予算、平成29年度の当初予算として合計43件の事業が進んでいるところであり、今、これらの成果を取りまとめているところです。

5ページ目が平成30年度に執行予定の予算事業のごさいます。

大きく分けまして、左側の「①大規模型」と右側の「②小規模型」の2種類に分かれています。大規模型は平成29年度の補正予算を原資とするもので、小規模型は今国会で御審議中の当初予算を原資とするものです。両事業ともに、我が国の魅力を発信する放送コンテンツを制作して、海外で放送し、連動した事業を行う事業になっております。

事業の目的のごさいますけれども、共通点として、訪日観光客の増加、地域産品の販路拡大といった経済波及効果の発生を図る事業企画を募集致します。

これに加えまして、左側の大規模型の事業につきましては、補正予算の柱の一つであるTPP、日EU EPAの活用促進を図る事業企画を募集するほか、米印にあるとおり、平成30年度に幾つかの周年事業が予定されており、これらを活用した情報発信を図る取り組みについても、事業企画を募集していく予定です。

また、大規模型、小規模型ともに、事業費の一部を国から補助する補助金スキームとなっております。従来、大規模型は調査研究の請負という形でしたが、この事業を何年か続けてきている中、事業の自走化を図るべきという観点から、全て補助金のスキームとなっております。

スケジュールとして、大規模型は、3月末から4月初旬にかけて公募を開始する予定です。これに一月ほどおくれまして、小規模型の公募を開始する予定です。

6ページ、これは12月の会合でもお示したものですけれども、放送コンテンツの海外展開事業によって、どれだけの経済波及効果が生じているかを算出したもののごさいます。

これは平成27年度補正予算の事業についての数値のごさいますて、この際は総額で100.3億円の経済効果、投入した事業費に比して11.5倍の効果があつたというもののごさいます。今年度執行している補正予算事業についても、同様の計算を行うことを予定しております。

最後の7ページ目は、トルコを対象といたしまして、総務省等が放送コンテンツの海外展開の促進を図る取り組みを行ったことについての御報告のごさいます。

東京ドラマアワード2017というイベントのごさいます。これは、日本人として海外に

見せたいと思う魅力あるドラマを表彰するイベントで、重村委員が中心的に取り組んでいらっしゃるもので、総務省と経済産業省も共催という形で名を連ねています。

2017年に、トルコにおいて、日本のドラマをもとにリメイクされたドラマが非常に成功しておりまして、これが海外作品特別賞を受賞いたしました。このリメイク版のドラマが、トルコだけではなく、トルコからまたほかの海外の第三国に対しても多く輸出されたということで、一つの成功事例となっています。

こうしたトルコと第三国の新規市場の開拓のために、総務省は、トルコの政府機関の協力のもと、日本の放送局とトルコの放送局・制作会社とのビジネスマッチングの場を設けるべく、3月1日～2日にイスタンブールにおいて、日本とトルコの放送コンテンツのスクリーニングと、お互いのビジネスマッチングを実施するイベントを開催致しました。概要の米印のところにあるとおり、日本側、トルコ側から多くのパイヤー、セラーに参加いただきまして、活発にマッチングが行われました。

こうしたドラマのリメイクも含めた輸出が、冒頭で申し上げました海外売上高500億円の目標達成に向けても大きく貢献するものと考えておりまして、必要に応じて、こうした将来性のある市場に対する取り組みを今後も図っていきたいと考えております。

総務省からは以上になります。

○中村座長 最後に、文化庁から、著作権法改正案についてお願いします。

○水田課長 文化庁の著作権課長の水田でございます。

資料6をごらんいただければと思います。

知財戦略本部からの御提言、あるいはそれを踏まえた政府の知財推進計画などでも宿題になっておりました柔軟な権利制限規定等の事項につきまして、文化庁ではずっと検討を行ってきたわけですが、昨年4月に文化審議会の著作権分科会の報告がまとまりまして、それを踏まえた法制化について、これまで準備してきたところですが、このたび2月23日に閣議決定いただきまして、これから御説明します法案を国会に提出しているところでございます。

事項としましては、表紙にありますI～IVになります。

まず、1ページ目は「I. デジタル化・ネットワーク化の進展に対応した柔軟な権利制限規定の整備」でございます。

問題の所在につきましては、これも従来から皆様も御承知のとおり、現在の著作権法における権利制限規定が、目的や場面ごとに一定程度具体的に規定している。これが類似の行為でも、条文上明記されていないと形式的には違法になってしまっていて、利用の萎縮が生じているのではないかと。それが新たな著作物の利用ニーズへの対応が困難になっているのではないかと。といった問題意識を持ちまして、柔軟な権利制限規定の整備を検討してきたわけでございます。

下の点線囲みの中にございますように、立法を待たずに新たな利用行為に対応できるというメリットがある反面、法規範が不明確になって予測可能性が低下するというデメリット

トもあるなど、さまざまな御指摘がある中で検討を進めてきたのですが、検討の過程におけるさまざまな調査から、我が国における大半の企業や団体は、高い法令遵守意識から規定の柔軟性よりも明確性を重視しているといったことが判明しておりまして、現在の我が国においては明確性と柔軟性の適切なバランスを備えた複数の規定を組み合わせることが適当ではないかといった報告を文化審議会からいただいたところでございます。

2 ページをごらんいただけますでしょうか。

その基本的な考え方でございますけれども、今回、権利者に及び得る不利益の度合いに応じて利用の対応を3つに分類しておりまして、権利者に及ぼす不利益が少ない第1層、第2層につきまして、柔軟性のある権利制限規定を整備することとしております。

一番右側の赤い色がついております第3層というところですがけれども、これは私益と公益との調整に関する政策判断を要する分野だと思っております。さまざまな公益性のある使い方ではあるけれども、ともすると、著作物全体を使うという形で市場と衝突するケースがあるのではないかと。こういった場合には、利用の目的ごとに、技術的正当性を有する立法府において制度の検討をしていただくべきではないかということでございます。

第1層目は、権利者の利益を通常害さないと評価できる行為類型としまして、以下に書いてあるような事項。

第2層については、権利者に及び得る不利益が軽微な行為類型としまして、以下にあるような事項について抽出しております。

詳しくは次のページをごらんいただければと思います。

3 ページ目につきましては、検討の段階でいただいております新たなニーズということで、色については先ほどの第1層、第2層と対応しているわけですが、詳細については、ここでは時間の関係で御説明を割愛させていただければと思います。こういったさまざまなニーズに対応できて、さらに、今後出てくる将来的なニーズにも対応できるといった規定を整備しようというものでございます。

4 ページ目をごらんいただけますでしょうか。今回の「柔軟な権利制限規定」につきまして、整備のイメージを書いたものでございます。

左右に分かれておりますが、まず、左側の「現行法」というところをごらんいただけますでしょうか。第1層の点線の青で囲んであるところが、現在、具体的に規定しております権利制限規定でございます。コンピューター関係のものでございますが、そこで書き切れていないのではないかと御指摘をいただいているのが、オレンジで具体的に書いてあるもの、さらに、今はなかなか具体的ではないけれども、今後も出てくるのではないかと。オレンジのすき間と思っていただければと思うのですが、それを今回、右側でございますように、新30条の4と新47条の4という2つの条文に整理・統合いたしております。

その次の第2層につきましては、現在、47条の6として、インターネットの検索エンジンにつきまして、具体的な規定を設けているのみでございますが、同様の使い方にも対応

できるように、所在検索サービスと情報解析サービスという大きなくりにいたしまして、具体的には新47条の5という条文をつくっております。

5ページをごらんいただけますでしょうか。これは具体の条文のイメージでございます。具体の条文はさらに細かい部分がございますので、条文の骨子を載せさせていただきます。

30条の4につきまして、先ほど申し上げましたように、左側が現行法の規定でございます。矢印の先に規定に対するさまざまな課題と言われていたものが書かれております。時間の都合で割愛させていただきますが、こういったものを受けて、矢印のさらに先の右側にありますように、まず、柱書きで「著作物は、次に掲げる場合その他の当該著作物に表現された思想又は感情の享受を目的としない場合には、その必要と認められる限度において、いずれの方法によるかを問わず、利用することができる。ただし、著作権者の利益を不当に害する場合はこの限りではない」といった構造にいたしまして、次の①②③は例示としております。

したがって、①②③に当たらなくても、この柱書きで読めれば全て対応できるというものでございます。この例示につきましては、どのような行為がこれに当たるのか、なかなか予測がつきにくいということもございましたので、従来ありました条文につきまして、引き続きやや簡素化を図りながら例示しているというものでございます。

6ページをごらんいただきますと、第1層の中で2つ目の条文ですけれども、47条の4でございます。これにつきましても同様の構成でございます。

左側に現行法がございますが、それぞれさまざまな課題がありますし、その他の新たなニーズについては規定がないということなのですが、【条文の骨子】のところにありますように、これは2項に分かれておりますが、上がキャッシュ等の関係、下がバックアップ等の関係でございます。

この一般的な規定を柱書きにいたしまして、従来ありました規定をその下の①②③に落としております。ですから、これも同様に、①②③に当たらなくても、キャッシュやバックアップに該当するような柱書きの定義に当たるのであれば、特に許諾なく利用できるというものでございます。

7ページをごらんいただけますでしょうか。これは第2層にカテゴリ化したものでございます。

これにつきましては、左側にありますように、現行法上はインターネットの情報検索のための複製等という規定がございますが、これにつきましては、第2層のほうで、従来のインターネット検索、プラス、インターネット上にあるもの以外の情報も含めて検索できるような形で所在検索サービスというのを①に持ってきておまして、先ほど説明は省略しましたがけれども、それ以外にもさまざまなニーズがございますので、それを②の情報解析サービスという形で定義しております。

これらにつきまして柱書きをごらんいただきますと、こういった行為を行う者は、必要

と認められる限度において、当該情報処理の結果の提供に付随して、いずれの方法によるかを問わず軽微な利用を行うことができるという形にしております。

これにつきましては、先ほどの1層目とは違いまして、例示ではなくて限定列举という形にしております。これは軽微とはいえ著作物の表示を伴う利用でございますので、何でもかんでもということではなくて、この柱書きに当たり、さらには具体的な例示に当たるものにつきまして権利制限をしようというものでございます。

しかしながら、所在検索サービス、情報解析サービスということで非常に大きくサービスをくくっておりますので、現在考え得るものにつきましては、全て①②の中で読めるのではないかと考えておりますが、このほかにさらに将来的に何かニーズが出てくれば、そこは迅速に対応できるように、③で「政令で定めるもの」ということで、政令でもって速やかな対応ができるような構造にしているものでございます。

残りの部分について御説明いたします。

8ページ目は「Ⅱ．教育の情報化に対応した権利制限規定等の整備」についてでございます。

問題の所在のところにありますように、現在の非営利の教育機関における授業の過程での著作物の利用は、対面授業のために複製することや、対面授業で複製したものを同時中継で遠隔合同授業をする場合は、権利制限により無許諾で可能ということになっているわけですが、その他の大部分の公衆送信につきましては、権利者の許諾が必要ということでございます。真ん中ほどにあります「検討課題」という黄色の部分はその部分でございます。

ただ、今後、教育の情報化を進めていくに当たりまして、個別の許諾ということについては、なかなか円滑化が図れないのではないかといった要望を踏まえて検討したものでございます。

9ページ目、今回の改正案でございますけれども、上の囲みの中にありますように、今回、教育機関の授業の過程における公衆送信による著作物の利用、これは先ほどの黄色の部分ですが、これを広く権利制限の対象として無許諾で行うことを可能とすると。

2個目の○ですけれども、ただし、その際、現行法上、先ほど白くなっていた複製等は無償を維持しつつも、新たに無許諾で利用が可能となる公衆送信については、一元的な窓口への補償金の支払いを求めるといったつくりにしてございます。

下の図をごらんいただきますと、現在、公衆送信を学校の授業の過程で行う場合には、各権利者に対して、その都度、申請・交渉・支払いといったことを要したために、許諾を断られるとか、なかなか手続が煩雑で授業に間に合わないといったことがあったわけですが、今後、権利制限によって、ワンストップの窓口に一定の補償金を支払えば著作物等を適法に利用可能となるというものでございます。

10ページをごらんいただければと思います。改正事項の3つ目ですが「障害者の情報アクセス機会の充実に係る権利制限規定の整備」ということで、現行法上は、視覚障害者等

のために書籍等の音訳をすること、いわゆるオーディオブックをつくることは、権利制限規定によって、権利者の許諾を得ることなく行うことが可能となっております。

今回、下に注が書いてございますが、マラケシュ条約の締結のために必要な規定の整備としまして、この受益者の範囲を拡大して、肢体不自由のために書籍のページがめくれない方なども含めて、障害によって書籍を読むことが困難な者を広く対象としようというものでございます。

4つ目は「アーカイブの利活用促進に関する権利制限規定の整備等」ということで、3つほどございます。

1つ目は、現在、美術館等が作品を展示する際に作品の解説・紹介をするための小冊子に対して、著作物を掲載することは無許諾でも可能になっているわけですが、タブレット端末のような電子機器に対しても著作物を掲載することを可能とする。さらに、美術館・博物館等が展示する作品をインターネットで紹介する際に、そういった著作物のサムネイル画像をあわせて提供することも可能としようというものでございます。

2つ目は、著作権者不明等の著作物の裁定制度の見直しということで、この制度につきまして、権利者と連絡がとれた場合に、補償金等の支払いを確実に行うことが期待できる国や地方公共団体等については、事前の供託を求めずに、権利者が見つかったときに払ってもらえばいいという制度に改正をしようというものでございます。

最後に、国立国会図書館による外国の図書館への絶版等資料の送信ということで、現在、国内の公立図書館等に対しては、絶版等で入手ができない書籍について、国立国会図書館から送信することはできることになっているわけですが、外国の図書館からも要望がございましたので、外国の図書館に対しても送信できるように改正しようというものでございます。

以上でございます。

○中村座長 ありがとうございます。

今の報告について、何か質問はございますでしょうか。よろしいでしょうか。

どうぞ。

○福井委員 ありがとうございます。

盛りだくさんでございましたけれども、最後の文化庁さんのものについてだけコメントをさせていただきます。

まさに平成最後の著作権大改正ということになるかもしれません。とても意欲的な改正案を取りまとめていただいたように思い、この場で議論に参加した者として感慨無量なものがあります。

特に評価できる点は、もともとこの制限規定と言われるものは非常に長文で、著作権法が万人のものになったにもかかわらず、一般の人は普通に読んで到底理解できないぐらい長文化してしまったという問題があったわけです。数えてみると、A4に打ち出すと制限規定だけで15ページぐらいあります。ちょっとした論文ですね。ですから、普通の人は到底

読み取ることができないわけです。

今回、かなりの条文が入ったので、当然、普通は長くなるのですがけれども、同時に大分スリム化を図られようとした。結果、それでもやはりちょっと文字数がふえてしまいましたかね。しかし、正確ならば際限なくふやしてもいいのだみたいな以前の発想からは転換を感じたところであり、それはとても大事なことだなと思います。

1～2点確認及び要望を申し上げたいと思います。

まず、確認点ですが、新しいものでいうと、いわゆるC類型と言われるものが条文化された30条の4ですけれども、こちらの知財本部でも問題になりました、資料の5ページの左中ほどに当たる「AI開発用データセットを複数の事業者で共有する行為」というのは、現在の30条の4の2号で拾えるという理解でよろしいのでしょうかという確認が1点目です。

2点目は、資料8ページの遠隔での授業ですけれども、黄色でくくられた検討課題の中に「オンデマンド授業で講義映像や資料を送信」という言葉があって、ここではMOOCsが念頭に置かれているのだらうと思いますが、今の御説明だと、今回の改正でここまでカバーされるという御想定でよろしいかという点。これがお尋ねでした。

最後に要望です。10ページのアーカイブ利活用促進に関する規定ですけれども、現在、裁定のための補償金の事前の供託を不要にする範囲が「国や地方公共団体等」となっているわけです。これは従来から要らないのではないかということで、事前に探す努力を尽くした後、裁定が出た後で権利者があらわれる率というのはもうデータが出ておまして、1%程度なのです。つまり、ほぼほぼあられない。

そういう人のために積ませておいても、取り戻しのきかない埋蔵金になってしまうだけなので、還付の規定もないはずですから、永遠にそこに積み上がっているだけなので、余りに無駄である。

何が無駄かという、そのお金がもったいないというよりは、算出の手間がとにかく大変なのです。これは文化庁の方も現場で苦労されているから否定できないと思うのですが、算出が大変なので、あられない人のために積ませるというのは要らないのではないかという議論が従来あった。ぜひ国、地方公共団体だけということではなくて、一般の事業者を少し信頼して、この「等」のところに幅広いアーカイブ団体を含めるような運用を期待したいなと思います。

最後の外国の図書館への絶版等資料の送信については、私の予想を超えておりました。これはすばらしいと思います。

ありがとうございます。

○中村座長 いかがでしょう。

○水田課長 それでは、お答えいたします。

まず、30条の4の複数の事業者での共有ということでございますが、まさに30条の4の2項で情報解析と言っておまして、柱書きの中では「いずれの方法によるかを問わず、

利用することができる」ということですので、公衆送信できるという解釈でございます。

MOOCsというお話がございましたが、もともと35条では、非営利の学校の授業を受ける生徒や学生に対してという前提でございまして、今回の検討の対象の中では、MOOCsのようなものを営利で、あるいはいろいろな人が次から次へと加入してくるものについては、権利者も、教育関係者についても、権利制限というよりは、どちらかというところ、ライセンスとか、そういった形で対応していく課題なのではないかということで一致していたところでございます。今回の権利制限については、個々の授業を受ける受講者も、一定程度固まっているクラス単位だとか、そういった中での送信であると御理解いただければと思います。

最後に、裁定のための補償金の部分でございます。福井先生からは御質問、御意見をいろいろいただいておりますけれども、制度上は、財政的に支払いが担保されないと、権利者が出てきたときに、どうしてもそれが支払われない場合もあり得るということでございますので、政令におきましても、国・地方公共団体以外に、それに準じた形で支払いが担保されるような組織・団体について規定していくということになるわけですが、その定め方については、いろいろな考え方があろうかと思っておりますので、今後もいろいろ御意見をいただければと思います。

以上です。

○中村座長 どうぞ。

○瀬尾委員 お隣からまさに私の顔を見ながら言うような内容を言われたので、少しつけ加えておきます。

基本的にアーカイブに関しては、先ほどアーカイブを推進すべしということでございました。写真・美術等の団体の協議の中で今回の著作権法の改正が合意を得たわけなのですが、今、福井さんがおっしゃったようなアーカイブに関してというのは、実は下の裁定ではなくて、上の美術館等での作品の保存等に関して、相手が公的なアーカイブであれば、これに対して保存をしてもよいのではないかという議論が進んでいます。

つまり、裁定を行ってアーカイブをつくるのではなくて、公的なアーカイブに関しては、10ページの○の1つ目「作品の展示に伴う」という、こちらのほうを拡大していく方向で実は検討が行われています。

ですので、今、著作権法の対応というのはかなり進んでいると私は思いますので、アーカイブに関しては、かなり対応力はお話として進んできている。ただ、今回はこのような形の著作権法になったということで御理解いただきたいと思っております。

事前の供託を求めないというのは、裁定制度というのはオールマイティーカードで、いろいろなもの、つまり、商業利用も可能になってしまうようなものですので、こちらをどんどん緩めていくことで著作者の不利益になる可能性もあるということで、この裁定については、今回、文化庁さんからの受託事業で、権利者団体が中心に極めて利用しやすくなるような実証事業を行って、これを実用化していきたいと考えています。

ですので、こちらにつきましては、今、福井さんからの御懸念とか御希望は大変理解できるものでもあります、順次対応していると御理解いただければと思います。

○中村座長 ありがとうございます。

時間が迫ってきたのですけれども、きょうはもう一つあります。知財2018に盛り込む事項の頭出しということでございまして、残り時間は少ないのですけれども、資料を用意してもらっていますので、事務局から簡単に説明いただけませんかでしょうか。

○岸本参事官 資料7と8について、手短かに説明をさせていただきます。

資料7は、これまでいただいた御意見ですとか、資料8にまとめております推進計画2018に向けたパブリックコメントなどをもとに、盛り込むべき要素ということで事務局のほうで整理をしてみたものでございます。

「コンテンツの持続的なクリエイション・エコシステムの確立」の現状・課題のところですが、コンテンツがクールジャパン戦略を牽引する要素であって、2020年に向けて波及効果を最大化することが必要であるということ。

また、さまざまな政府の施策が着実に成果を上げてきており、継続した中長期の取り組みが必要であるということ。

さらに深化をしていくためには「モノ」から「コト・サービス」へ移りつつある消費動向ですとか、技術革新、通信環境の変化を捉えた戦略が必要であって、異業種との連携を含めた面的な展開の取り組みを支援していくことが必要であること。

コンテンツ産業の持続的発展のためには、クリエイター等の制作環境の整備が必要であって、例えば、先ほど経産省さんからも御紹介がありましたけれども、新たな手法での資金調達を行い、作品を流通させる試みの支援が必要であること。

ブロックチェーン技術等の新技術を活用した著作物の管理・利益配分の仕組み構築によって、クリエイターが対価を得やすい環境整備や、死蔵されている著作物の価値の最大化を促すことが必要であるということ。

主な施策の方向性としましては、そういった新たな資金調達を活用するコンテンツを企画・制作する取り組み、あるいは海外プロモーションの取り組みの支援、異業種との連携推進、海賊版に対抗し得る世界同時展開の取り組みの支援、ブロックチェーン等を活用した利益配分・使用許諾の仕組み構築の支援ということを挙げさせていただいております。

本日御紹介いただいたeスポーツに関する現状・課題認識などについても、今後、追記していくことができるのではないかと考えております。

次のページの「ロケ撮影の環境改善」でございしますが、先ほど現状の中間まとめに向けた検討状況ということで御紹介させていただきましたけれども、今後も許認可に関する情報共有や、優良事例の整理、海外の大型作品誘致に関する検討を続けていきたい。それによって、好循環のスパイラルを創出していくということを書いております。

主な施策の方向性につきましては、許認可に関する最新情報の共有、優良事例の整理、ノウハウの共有化を進め、まとめをしていく。海外の大型作品誘致に関しても、海外作品

誘致強化の方策について検討し、何らかのまとめをする。

3 ページ目の「模倣品・海賊版対策」でございますが、前回、集中的な御審議をいただきましたけれども、現状・課題認識といたしまして、悪質な巨大侵害コンテンツ配信サイトやリーチサイトによる若年層を中心とした海賊版へのアクセスの急増、国境を越えて先鋭化・巧妙化する知財侵害が急速に拡大しているという課題認識、それに対してコンテンツ産業の基盤強化という観点で、厳格な取り締まりのほかにも、模倣品・海賊版対策の強化について、政府一体となった対策を講じることが必要であるということ。

主な施策の方向性としましては、模倣品・海賊版対策を、インターネット上の特に被害が急拡大している海賊版対策も含めて、コンテンツの海外展開策について、総合的な検討を加速していくということを書かせていただいております。

その他、クールジャパン人材の育成検討会議における検討状況ですとか、知財ビジョン専門調査会のほうで議論いただいておりますクールジャパン戦略の持続的強化につきましては、今後、追記していくことを考えております。

最後に「デジタルアーカイブ社会の実現」でございますけれども、先ほど御報告させていただいた今年度の取り組みについて、るる書かせていただいております。今後につきましては、産学官協力による社会全体でのデジタルアーカイブ構築・利活用の取り組みを進めていくことが必要であるということを書いております。

主な施策の方向性につきましても、ジャパンサーチ充実のためのデータ提供機関として、いろいろな分野との連携を推進していくということですか、ジャパンサーチの普及・利用促進を効果的なものとするため、2018年度内をめどに試験公開版を公開するということですか、さまざまな分野のつなぎ役の役割の明確化、それらのつなぎ役への国の支援のあり方について検討を続けるということですか、各分野の標準メタデータのあり方についての検討を行うということ、また、メタデータのオープン化、デジタルコンテンツの二次利用条件の表示を促進する施策についての検討などを盛り込むことを想定しております。

簡単ですが、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。

この会合は年度内はあと2回予定されていまして、産業財産権の合同会議の場でもまた改めてこの2018は議論をいただくチャンスがあるかと思っておりますので、今、説明があったことについて、皆さん、それに向けてお感じのことなどを事務局にお寄せいただいて、改めて整理をしておいていただければと思っておりますけれども、何か大きな方向性とか、枠組みなどについて、質問・コメントなどがあれば。

どうぞ。

○瀬尾委員 たびたび済みません。一言で簡単に申し上げます。

クールジャパン戦略というのが、もう大分長いことしております。これは2020年を一つのめどにして、その後の経済政策に結びつけるということは、今、非常に重要な課題だと思います。

内容もこれまでのようにコンテンツを先兵にして、海外に日本の製品等を売り込んでいくという基本的な方針から、今回、インバウンド型とおっしゃられています、本質的にクールジャパンという戦略自体が次のステップへ行く時期に来ているのではないかと私は思います。

一番重要なことは名前の呼び方です。「クールジャパン」というのが大分たったかなという気がいたします。ただ、いろいろなところに浸透している戦略の名称ですので、急には変えられないかとは思いますが、よく「ビヨンド」とか「セカンド」とか「2.0」という話がありましたけれども、この「クールジャパン」の発展的な戦略について、ネーミングを含めて、質実ともに、名実ともに新しい時代に入ることをはっきりされたら、インパクトのあるものになっていくのではないかと思います。

ことしの2018に盛り込むというのは大変難しいことかと思しますので、今から考えて2019に間に合うような形の大きな方向性をお考えいただければいかがかなと考えます。意見です。

○中村座長 どうぞ。

○重村委員 今度の2018に関して、今までここで列挙されている問題に関しては異議がないのですが、つけ加えていただきたいのは、人材育成の面で、トップランナーの人材育成の話は盛んにされているわけなのですが、今、我々現場の人間が置かれている状況というのは、底辺を担う人材確保の問題というのが非常に大きいのです。

特に物づくりの世界というのは、ある意味、3K職場にだんだん近づいているし、働き方改革の問題もある。給与も安いという状況なので、こういう部分における人材をどういう形で確保していくかということをお考えを2018にはある程度盛り込んでいただきたい。

もう一つは、アーカイブの問題に関しても、ぜひ進めていただきたいのですが、先ほどもお話がありましたように、文化遺産を残すということから考えると、デジタルリマスターなどの技術が進んでいるわけですから、過去の遺産をできる限りもう一回きちんと集めて残していくという部分、そのためにどういう形をとっていくかということをお考えいただきたいと思います。

それから、これは言わずもがなののですが、フィルムコミッションの問題に関して、今、本当に各地方自治体は熱心にやっているとしたいと思います。堀さんが先ほどおっしゃいましたけれども、一番進んでいないのは東京などの大都市圏だと思うのですが、もう一つ、海外から来るロケ隊が非常に問題視するのは、公共交通機関が非常に使いづらい。今回のそういうものに対して、公共交通機関の方にも参加していただいて、どういう形で使うことができるか。ある意味で、日本の日本らしいところを大都会部分で示すとすると、公共交通機関を使えない、ロケできないというのは非常にマイナスになっていると思いますので、この3点について、お考えいただければと思います。

○中村座長 ありがとうございます。

どうぞ。

○石川委員 今、アニメーション業界でも人材育成がまさに最優先事項でございまして、物をつくって残していかななくてはいけない業界にとりまして、若い方たちにどのようにアニメ業界に入ってもらおうか。継続的に仕事をしてもらうかということは本当に大切なことでありまして、まだまだアニメ業界は、3Kではなくて、もしかしたらもっと4K、5Kとか、皆さん、そのように思っていられちゃうということもありまして、アニメをつくる環境を整えること、そして、そこに人が入ってくることがとても大事で、物をつくって残していくということについては、今、一番考えていかななくてはいけないところかなと思っるところです。ぜひその課題を盛り込んでいただければと思っています。

ロケ撮影のことなのですが、これはアニメでは該当しないのかなと思っただけなんですけれども、先ほど資料などを拝見させていただいている中で、例えば、ドローンを飛ばす許可というのは、アニメを制作するに当たりましても大事なことかなと思っっています。

皆さんも御承知のように「君の名は」などは、例えば、新宿とか飛騨高山とか、本当にリアルに背景を表現する必要があるのです。それは交通機関をとめてとか、そういうことではなくて、二次利用するときには本当に地方を活性化するという、ここが「君の名は」の舞台になったところだとか、アニメというのは必ず舞台になったところがあるのです。ファンの方たちがいまだにいろいろなロケ地を訪問したり、インバウンドの方たちもそうなんですけれども、本当に地方活性化につながっていくと思っただけでありまして、リアルな背景をつくるということではいいですと、必ずロケハンをするのです。ただ、交通機関をとめてということはないのですけれども、ドローンを使うことをお願いできますと効率化できるのかなと思っっています。

それは私の意見でございまして、アニメの業界でもこれは必要なことかなと思っいます。よろしくお願ひいたします。

○中村座長 どうもありがとうございました。

最後に、喜連川先生。

○喜連川委員 今回、データに関しましては、不競法の改正・修正が閣議決定になったかと思っいますが、データのことにはここには余り記載していただけないのがちょっと寂しいように感じたのですが、どこかに入っているのですか。

○岸本参事官 次回の4月2日の産業財産権分野との合同会合で御説明させていただいて、御議論をいただきたいと思っっておりますので、そのときに改めてよろしくお願ひいたします。

○中村座長 よろしいでしょうか。

ありがとうございました。

時間が参りましたので、きょうの会合はここで閉会をしたいと思います。

住田局長から御挨拶をいただきたいと思っいます。

○住田局長 本日も大変活発な御議論をありがとうございました。

人材の話がいろいろ出たのですが、これはやはりみんなで取り組んでいかなければいけ

なくて、底辺だとか、5Kなのですよと言われて、だけれども、人材育成をお願いねと言われても、これは多分うまくいかないですよ。やはり底辺ではなくしなければいけないし、5Kではなくしなければいけないという、雇用する側の努力とが相まって、一体何ができるのかなということをすごく感じますので、ぜひその辺は一緒になって議論をさせていただければと思います。

きょうは、デジタルアーカイブ、ロケ誘致、あるいはeスポーツなど、非常に新しいテーマも含めて深い議論をいただいたと思いますので、いただいた御意見を踏まえまして、まとめのほうにいきたいと考えてございます。

コンテンツについても、モノからサービス、あるいはモノからコトというのはやはり大きな流れではあると思うので、今後とも需要側が求めているものが変化しているということに基づいた将来像をしっかりと考えていきたいと思っておりますので、よろしく願いいたします。

どうもありがとうございました。

○中村座長 次回の連絡を事務局からお願いします。

○岸本参事官 参考資料2のほうに記載させていただいておりますけれども、4月2日の16時から、議題としましては、データ・AIに関する情報財分野のフォローアップと、知的財産戦略ビジョンについて議論をいただきたいと思っておりますので、どうぞよろしくお願いいたします。

○中村座長 では、閉会いたします。ありがとうございました。