

# デジタルコンテンツ力創富力の強化に向けた懇談会 第6回議事要旨

## 1 日時

平成23年5月25日（水）10:00～12:00

## 2 場所

総務省11階第3特別会議室

## 3 出席者（敬称略）

### （1） 構成員

中村座長（慶應義塾大学）、村上座長代理（（株）野村総合研究所）、  
越塚構成員（東京大学）、古嶋構成員（デロイトトーマツコンサルティング（株））、  
末吉構成員（潮見坂綜合法律事務所）、細井構成員（立命館大学）、三尾構成員  
（六番町綜合法律事務所）、柳川構成員（東京大学）

### （2） 総務省

平岡総務副大臣、森田総務大臣政務官、小笠原総務審議官、原政策統括官  
（情報通信担当）、武井大臣官房審議官（情報流通行政局担当）、横田情報通信  
国際戦略局次長、奈良情報流通行政局放送政策課長、新井同局情報通信作品振  
興課長、松本同課課長補佐

### （3） 事務局

情報流通行政局情報通信作品振興課

## 4 配付資料

資料6-1	細井構成員プレゼンテーション資料
資料6-2	越塚構成員プレゼンテーション資料
資料6-3	古嶋構成員プレゼンテーション資料
資料6-4	中間とりまとめ骨子（素案）（概要イメージ）
資料6-5	中間とりまとめ骨子（素案）【構成員限り】
参考資料6-1	中間とりまとめに向けた参考資料

## 5 議事概要

### （1） 開会

（2） 平岡総務副大臣から開会の挨拶があった。

### (3) 議 事

#### ① 構成員からのプレゼンテーション

ア) 細井構成員より、資料6-1に基づきコンテンツを利活用した地域活性化等の方策について説明があり、構成員等との間で大要次のような質疑等がなされた。

- ・「コンテンツ産業のコア（中核）12兆円を伸ばそうとするのがこれまでの政府のコンテンツ政策であったが、コンテンツとファッション、フード、観光等とを組み合わせたエクステンション（外延）10兆円を伸ばすことに政策資源を投下した方が全体としての効果は大きいと考えてよいか」との質問に対し、「そのとおり。さらにエクステンションの回りには、現段階では規模を計測できていないダイバージェンス（発散）という外枠があり、そこをプロデュースの力で形にしていく政策が大事。ただし、それらの源泉であるコンテンツ産業の12兆円部分についてもどう維持・強化していくかを考えていくことも必要である」との回答があった。
- ・「エクステンションやダイバージェンスを可視化するということが非常に大事であるが、これまでに計測しようと試みたことはあるか」との質問に対し、「エクステンションについては、部分的にとりまとめたデータがある。一方、ダイバージェンスについては、輪郭がはっきりしておらず、研究室で試みようと考えたがまだ困難がある」との回答。
- ・「ダイバージェンスの規模が数字になって可視化されると、そこから政策的な対応が動き始めると思われる。この部分は明らかにコンテンツが牽引しているが、アパレル産業の中にも同様の部分があるという理解でよいか」との質問に対し、「然り。数値化とは異なるが可視化の取組みとして、「太秦戦国祭り」や「京都ブランドのロリータファッション・プロジェクト」を進めているところ。このような小さなサンプルを積み上げて、その可能性の奥行きを示していきたい」との回答。

イ) 越塚構成員より、資料6-2に基づきICTを活用した新たなデジタルコンテンツの製作・流通方策について説明があり、構成員等との間で大要次のような質疑等がなされた。

- ・「本日のプレゼンテーションを見て、一番技術力があるのはアメリカであると想像するが、日本の潜在的な競争力に対してどのように評価しているか」との質問に対し、「日本では、コンテンツにしても技術を前面に出すのは子供っぽいという雰囲気がある。そこが危険であると感じている。もっと技術を前面に推し出していくことが発展させていくためのベースになっていくと思われる。日本は、技術そのものは非常

に進んでいるものの、高齢化の影響か、技術を楽しむ素性が減少してきているような印象を持っている」との回答。

- ・「今の日本の技術力で、地球の裏側で遠隔操縦により飛行機を飛ばすことは可能か」との質問に対し、「技術的には十分可能。今回ご紹介したマシンは、既にゲームとして実用に耐えうるレベルに至っており、安く作れることがメリットの一つ。加えて、自分でプログラムすることが可能であり、それをプラットフォームとして協働による新たなゲームの創造が可能なレベルにまで至っていることが優れている。情報通信技術の活用と、実際に楽しめるゲームにまでどのように持っていくのがポイント」との回答。
- ・「細井先生のお話は、コンテンツがリアルワールドやメディアを引っ張るというもの。越塚先生のお話は、技術がコンテンツを引っ張るというもの。技術の専門家がコンテンツやゲームが好きだから可能となるものなのか。それともコンテンツサイドのプロデュースにより出てくるものなのか」との質問に対し、「仮説ではあるが、何かを創ることに関しては、文化的素養から生まれるのではないか。日本のゲームがここまで進んだのは、一人で機械に向かって遊ぶというパチンコの文化があったからであり、映像技術の発展も、日本人のテレビ好きから高じているように思える。ただ、イノベーション創発の観点からは、その90%は文化的素養であるものの、やはり「発明は必要の母」という面に注目したほうがいいのではないかと考える」との回答。

ウ) 古嶋構成員より、資料6-3に基づき国内コンテンツ産業構造および課題点等について説明があり、構成員等との間で大要次のような質疑等がなされた。

- ・「ディストリビューションに関して、アジアの中心が我が国から中国やシンガポール市場にシフトしているという話があったが、知的財産権保護に関する中国や東南アジアにおける最近の動向に関しての知見があればご教示願いたい」との質問に対し、「最新の政策動向は承知していないが、あまり改善されていない印象。ただし、それ自体が海外展開の足かせというより、リスクの一つとしてとらえ、ビジネスとして見合うのかどうか、韓国・米国がどのように考えているかということを検討していくことが必要」との回答。
- ・「11ページのコンテンツスタジオの具体的なイメージ如何」との質問に対し、「アメリカやアジアといった海外マーケットへの展開に必要となる機能の総括イメージである。なお、コンテンツのジャンルや対象国によっても、具体的に必要となる機能は違ってくるものと思わ

れる」との回答。

- ・「個人的には最も重要なのは、ディストリビューションではないかと考えている。十分なお金がディストリビューションに流れていけば、ディベロップメントやプロダクションにも自ずと流れていくのではないか。現在のお金の流れる取引の仕組み自体を変えないと、現状のコンテンツがうまく作れていない状況を変えることができないのではないか。新しい取引の仕組みについて何かお考えがあるか」との質問に対し、「ディストリビューションが大事という理解は同じであるが、ご指摘の点は国内がメインの場合、より妥当すると考える。今回のご提案は、海外に打っていける素地とそれに応じて伸びるマーケットのボリュームの方が大きいのではないかと、マーケットを広げていくことで、製作コストを捻出する余地を増やすということを考えてはどうかということ。ただし、流通チャンネルがないと、いかによいものを製作してもビジネスにならないため、そこを増やしていくことは最低限必要なこと」との回答。
- ・「政策の方向性として、p5の「出版」「音楽」「放送」「映画」「Web Mobile」の分野があるが、どの分野に投資するのがいいか。また、投資は集中がよいか分散がよいか」との質問に対し、「非常に重要な課題である。各分野に均等に投資することにはならないのではないかと。例えば、ビジネス面ではリターンが期待できる分野に投資するのが効率的ではあるが、我が国として積極的に育成したい、又はビジネス規模の拡大が期待される産業やジャンルなどの比率を戦略的に考えていく必要がある」との回答。

## ② 中間とりまとめ骨子素案について

事務局より、資料6-4及び資料6-5に基づき、中間とりまとめ骨子素案について説明があった。

## ③ フリーディスカッション

- ・コンテンツを核にして、経済全体をどう活性化していくのか、バーチャルのコンテンツとリアルの世界をどうつなぎ合わせるか、デジタルとアナログの世界をどうつなぐかというような観点から、戦略を立てる必要があるのではないかと。
- ・技術がコンテンツを生んで、コンテンツが技術を生むといったメカニズムを回していくためのコンテンツからみたR&Dの必要性についても記載してよいのではないかと。
- ・政策介入あるいは政策的支援の根拠が弱い印象。根拠が明確にならない

と、強力な支援を得ていくことは難しい。そのときの大事なポイントとしては、その他の産業への波及、その他の産業とコンテンツ産業との関係である。

- ・ 中間とりまとめ骨子(素案)には、政府、民間を問わず産業として目指すべき姿が記載されているが、焦点がぼやけるため、政府のやる部分と民間のやる部分を峻別すべきである。
- ・ 政策的支援の必要性として「この産業が重要だから、この産業が経済発展、国際競争力を高めるから」ということは重要なメッセージであるが、残念ながらどの産業でもある程度言えることである。よって、なぜコンテンツ産業に強力な政策的介入が必要なのかということ強く打ち出す必要がある。
- ・ 経済学者が考える政策的な支援が必要な理由として、第一に、法規制の観点から、民間の動きと歩調を合わせて政府が制度的手当を講じる必要があること。第二は、コーディネーションフェア、すなわち民間だけであれば合意形成がうまくできない場合に政策介入するというもの。この場合には、多額の予算をかける方法のほか、お金をかけずとも合意形成のための仕掛けやプラットフォームを用意することでうまく動き出すことも多いので、両者を区別すべき。第三は、フロンティアイノベーションとか波及効果といった「外部性」である。金銭的リターンは小さいけれども、社会的に与えるプラスの影響が大きく、それを勘案すると、政策的には補助が妥当であるというもの。このような波及効果を具体的にビジュアル化することで政策の説得力が増すのではないか。
- ・ コンテンツ産業だけでは海外で成り立たない。それを補うのが物販である。例えば、イベントを行い、興行収入を得るほか、日本製のグッズも販売するなど、いろいろなものを組み合わせてビジネスとして大きくしていくことが必要である。日本の様々な産業が海外展開しやすくするきっかけとして、コンテンツを先に出していくということは、非常に波及効果が大いではないか。
- ・ 人材育成に関し、資料6-5 p 10に記載してある事項は何一つ間違いないものの、それだけでは成功は難しいと思われる。おそらく大学だけでも無理。文化的なレイヤーに近いのかもしれないが、社会的な仕組み・機会作りというような違う発想を取り入れる必要。また、プロデューサーや専門知識・ノウハウを有する人材の育成も、10年来の課題であり、これまでなぜ成功しなかったのかということの本気で考える必要。
- ・ 韓国では、大学を卒業したクリエイターの卵が働く場を、公的機関が提供している。国の支援により、仕事を与えるとともに、大プロジェクトを手がけることで人材を育てていく取組を一体的に推進しており、ここ

で大きく育った若者が世界へ羽ばたいていっている。このような取組も参考に、クリエイターが活躍する場を与える仕組みを創らないと、クリエイター育成の授業を大学で行っただけでは、実際には活用の場がないということになってしまうのではないか。

- ・東日本大震災から得た教訓や経験を通じた視点を取り入れていく必要があるのではないか。日本は世界最先端のデジタルネットワークを有しているのは事実であるが、震災時には必要な情報が伝えられておらず、情報が足りなかった。技術面・ハード面の強化のみならず、中身のコンテンツが十分だったのか検証が必要。また、被災者の生活を支える重要なコンテンツを流通させていくという視点を中間とりまとめに記載して頂きたい。
- ・日本のイメージやこうあるべきだという国の姿勢を示すコンテンツも必要であり、このような観点からの政府の役割もあるのではないか。
- ・著作権の問題を法改正により解決することは、かなり難しい状況。このため、民間の話し合いや取組により課題を解決していくことがメインとなっている。このような民主導の取組を政府が支援するというフレームワークにおいて、思いつく範囲内で、唯一機能しうるのが総務省の実証実験である。現在、実証実験の大きな柱である権利処理一元化と不正流通対策をタイムリーに実施して頂いており、その成果に期待。
- ・個人的には、地元の人材、資源などを大いに活用する「スーパークリエイティブ産業特区」については大変期待している。「コンテンツ特区」は、復興に向けて大きなインパクトを与える可能性があるのではないか。
- ・コンテンツ分野においては「場」が大事である。技術屋がコンテンツ分野の研究者と出会うことはまずない。共通の目的の達成に向け、異分野の専門家が集うような「場」を政策的に提供する必要があるのではないか。
- ・ご指摘のような「場」を提供していく場合、日本のプレーヤーのみならず、成功国のプレーヤーをうまく巻き込んでいくことをお願いしたい。成功国の成功事例に接触できる機会を作り、ショートカットしていくような観点も加味していけば効率的ではないか。

(4) 森田総務大臣政務官から閉会の挨拶があった。

(5) その他

次回会合については、6月中下旬に開催することとし、詳細については、事務局より別途連絡することとなった。

以上