

放送・配信コンテンツ産業戦略検討チーム（第6回）

議事要旨

1 日時

令和7年6月19日(木) 11:00～11:53

2 場所

ウェブ会議（Webex）

3 出席者

（1）構成員

内山主査、大谷構成員、久保構成員、クロサカ構成員、澤田構成員、山本構成員

（2）オブザーバ

日本放送協会、一般社団法人日本民間放送連盟、株式会社TBSテレビ、株式会社テレビ朝日、株式会社テレビ東京、日本テレビ放送網株式会社、株式会社フジテレビジョン、株式会社TVer、一般社団法人放送コンテンツ海外展開促進機構（BEAJ）、一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟（ATP）、一般社団法人日本動画協会（AJA）、文化庁参事官（芸術文化担当）付

（3）総務省

豊嶋情報流通行政局長、赤阪大臣官房審議官、飯倉情報流通行政局総務課長、飯村同局情報通信作品振興課長、岡山同課放送コンテンツ海外流通推進室長

4 議事要旨

（1）開会

（2）放送・配信コンテンツ産業戦略検討チーム取りまとめ（案）

資料6-1、資料6-2に基づき、事務局から取りまとめ（案）の説明が行われた。

（3）意見交換

各構成員から以下のとおり発言があった。

【大谷構成員】

これまでもコンテンツの様々な戦略に関わってきたが、表現の自由や言論の自由を尊重するといった観点でコンテンツの質について議論することは意識的に避けてきた。

しかし、この検討チームにおいて、コンテンツの内容に対しては立ち入らず、表現者、製作者の独立性、自由に委ねることに留意しつつも、世界に伍するコンテンツ産業を盛り上げていくために、品質といった面やその課題について正面から議論する機会を得たことは大変よかった。特に諸外国の例などは参照すべきものが多数、御紹介いただいた。また、関係する事業者の実感の籠もった御説明というのも取りまとめに大変役に立った。改めて感謝。

今回、取りまとめ案の内容には基本的に大賛成。目指す姿としては、放送や配信コンテンツ産業において企画・開発から始まって製作、権利処理、流通が好循環していく姿。これまでの商習慣を抜けるのは非常に困難で変革は容易ではないと思う。官民連携推進の原動力になるのはデータに裏づけられている市場動向の分析そのものの説得力が一番大きいのではないか。視聴データの有効活用ということは今回の報告書にも盛り込まれているが、そのためにも視聴者にとっても透明性の高い環境づくりというのが必須。引き続き、その担い手の方には意識していただきたい。

また、放送・配信コンテンツ産業の担い手の方としては報告書にもあるようにオールジャパンの意識が大事だ。これまでヒアリングの機会では意欲のあるローカル局の声を聞くことができた。ぜひ新しい協議会にはローカル局、ローカルメディアも加わってもらい、権利処理などの課題解決に積極的に関与できるような協議会が立ち上げられればうれしく思う。

【久保構成員】

（一社）日本動画協会はアニメの制作会社が所属メンバーの団体だが、コンテンツ産業が日本の基幹産業になりその原動力としての位置づけを担ったことから、内外から様々な注目を受けている。そのことを起因として必要となる団体としての対応も多種多様となっている。それだけ期待されていると認識している。

放送局の皆様も日本のアニメを海外に展開する仕事を一緒にしていただいている。海外販売収入がテレビ局の営業外収益となり、アニメが必要不可欠の存在となっている。アニメ番組数は年々増加傾向にあり、現在では年間に 200 タイトル程度新しい番組が発表され配信・オンエアされている。

海外から大きな収益を上げるためには、海外のアニメファンの心を動かさなければならず、プロモーションも含めて海外向けの事例を様々な角度から考えてアニメ番組を制作していく必要がある。ときには海外メディアと現地向けにローカライズして作り直すことも一案大事だ。例えば『おぼっちゃまくん』というタイトルは私がコロコロコミック在籍時に編集担当していた作品だが現在ではインドでリメイクされて大ヒットしているようだ。このような事例はまだまだ可能性があり、世界各国で日本のアニメやドラマを原作としたリメイクが広がっていくことを期待したい。

国内では、制作予算を抑えて番組を制作しリクープすることはとても肝要だとは思いますが、そ

れだけでは海外展開は難しい。番組の伸び代を世界まで広げて可能性を探るのが今後は大いに必要となってくるだろう。今回しっかりまとめた報告書が、事務局の皆様の努力でできあがることには本当に感謝している。総務省の皆様には、ぜひ今後も放送局とコンテンツ産業をしっかりバイディングして、新しいビジネスモデルを創っていくことにご助力頂けると幸甚。

【クロサカ構成員】

パブコメを経た上で実際にこれが動き出すというわけだが、今回、かなり網羅的にいろいろな課題を整理して、対象の案を示されたと考えている。それ自体は非常に貴重な営みなので、この資料そのものにも私は大きな価値があると思っているが、網羅性があるがゆえに、これで十分だとは思ってはいけない。

おそらく、ここに書かれていない課題、あるいは取りこぼしたり、今後発生したりするであろう課題もあり得る。この取組を複数年、基金化することによって進めていくことも考えているが、その一つの目的は取り組んだ上で発見された新たな課題に対処していくようなことの意味もあるかと思う。ぜひ、これで検討を閉じることなく、今後に必要な検討を、この問題を洗い出すということが続けていただければということがまず一つ。

2つ目は、今後これを実際に動かしていく、実際にこれを推進する体制や関係するステークホルダーへの協力をより具体的に進めていく必要があるということ。

これだけ壮大なテーマ設定であり、課題の洗い出しをした以上は、これを整理しながらきちんと方向づけていく取組が必要。それを実現するにはこの問題に関わる全ての方々が特定され、かつその中でも特にこの課題については、この人が担うべきであるという方々に積極的に協力をいただくことが重要。

そう考えると、ステークホルダーマッピングではないが、ステークホルダーにどんな人がいて、それぞれの状況や関係性も理解しながら具体的な協力要請を行っていくこと、また、そのステークホルダーによっては様々な法制度も含め、できることの制約があると思う。そういったことも含めて現実的な取組の推進を引き続き整理いただく必要があるのではないか。

3つ目は、ここまでの検討でステークホルダーや課題を閉じることなく、新たなステークホルダーの追加的参加ができるような検討や枠組みも、将来的に御一考いただきたい。

これも名指しするわけではないが、例えば今回の検討の中で芸能プロダクションの方々が十分に視野に含まれているかというようなことはある。どんなコンテンツを作るにしても俳優の方や、演者、音楽関係者、ミュージシャンがいると考えると、その人たちと直接仕事をする方々が重要な役割を担っていくことや、そこに将来的に何か海外に出ていくに当たっての課題もあるかもしれない。それを一緒に課題解決していくことも今後必要になってくる。

演者のケイパビリティが上がることによってできる作品のクオリティーも上がっていくだろうということは、一視聴者としても感じるころはある。そういった観点で今後必要に応じて芸能プロダクションに限らず、今はまだここには名前が挙がっていないけれども、入ってもらったほうが絶対にいいという方が出てきたら、柔軟に取り込むようなこともぜひ御一考いただきたい。

【澤田構成員】

この検討に関わる中で日本の放送、それから配信コンテンツのビジネスが持つ深さと可能性、あるいは構造的な問題というものを今回改めて実感した。網羅的に、かつ深い実装に向けた整理をいただいていると認識しており、本取りまとめ案の内容については異論なしだが、その上でファイナンスプレーヤーとしての気づきを3点申し上げたい。

1つは日本のコンテンツ、映像も含めてだが、グローバルで見るともう立派なアセットクラスになっている。一方で視聴データであるとかIP評価が未整備で、製作サイドの収支構造であるとか人的資本の投資が見えにくいのが実態。ファイナンスの立場からすると価値の説明責任を果たせる構造になってない。定量化されたKPIや対価の透明性、あるいはデータの循環というのがもし整えば、リスクマネーは必ず流れる。その地ならしが今、問われていると感じる。

2つ目、いろんな金融技術が海外にはあるので、それを日本型に翻訳して、ローカル局や独立プロダクションの方々の挑戦を協業というか、支えるような金融スキームの整備を進めていくべき。

3つ目は、放送と配信と製作、金融を結ぶ対話の常設化は不可欠であること。放送局、配信プラットフォーム、それから製作会社、そして金融機関、特に金融機関で交差する場面がなかった。ただ、この産業を本当にスケールすることを考えると、ヒト・モノ・カネのうち特にカネの部分で、互いの時間軸、評価軸を翻訳する人材や場が必要。コンテンツと資金の間に立つプロデュースとファイナンスの交差点というのを業界横断で作っていくべき。

最後に、こうした検討会がしっかり描いた青写真を実装のフェーズに移していくためには官民の戦略実行隊、横断的な協議会の役割が極めて重要。私含めた民間の金融プレーヤーも、この出資、融資スキーム形成の立場から積極的に参加すべきだと思うし、企画、製作、配信、評価、それからフィードバック、この循環に責任を持つ一員として関わっていくべきだと思う。私ももし機会があれば何かお役に立てればと考えている。

【山本構成員】

放送・配信番組の製作、さらには、海外展開に向けて、課題が明確になってきたと同時に、労働の適正化のような現場での課題も明確になり、その対応策も見えてきた。さらに、実行するに当たって今後オールジャパンの協議会を作り、具体的なアクションプランを策定していく。そういった取組も含めて高く評価している。このとりまとめ案をパブコメへかけていただければと思う。

そのうえで、私が感じている課題をお伝えしたい。これからは放送局では、連続ドラマのニーズがあり続ける限りは連続ドラマを製作し続けていく。連続ドラマを作り続けながらも世界水準のドラマも作っていくということになる。連続ドラマの相変わらず厳しいコストとスケジュールの中で、新たな世界に向けて、非常にレベルの高い作品を製作することになるが、これを継続してつくり続けていくことは決して容易なことではないと考えている。

最も大きな要因は、放送業界における慢性的な人材不足である。特にドラマ番組のよう

なフィクション系のコンテンツの製作現場は、働き方改革も進行しているが、相変わらず厳しい現場の実態があるため、優れた人材が集まりづらい状況にある。もし、製作費が確保できても制作者を確保できない可能性がある。

また、先ほどクロサカ委員もおっしゃったが、放送局、制作会社のプロデューサーだけではなくて、キャスト、脚本家、音楽業界などに関連する問題や、技術、カメラマン、照明マン等の技術分野、美術、デザイナー分野などの現状についても、それぞれ多くの課題を抱えている。連続ドラマをつくりながら、新たなチャレンジをするとなると、現状では、選択と集中という考え方も必要になってくる。そして、選択と集中の視点で、これまで放送局を中心としてきたドラマ製作体制を再構築するためには、新しい行動プランや人材のありようなど、さまざまな角度から具体策を考えていかなければいけない。新たにできる協議会に期待したい。

プロデューサー協会はテレビ、映画、配信と各メディアのプロデューサーたちが集まっている集団であり、各現場の知見や諸課題が集約されている場である。今後設立される協議会でも私どもの意見を反映できる機会があればと思う。

【クロサカ構成員】

視聴データを含めてデータの活用が、非常に重要。

特に視聴データやそれに関連するデータも、あるいは今後 AI を活用することによって発生してくる様々な作品そのものも含めて、全てがデータとして表現されるわけだが、良質なデータを生み出すこと、及び、その生み出すためのサイクルを持っているということ、これが非常に大きな価値をこの後もっていくだろうということは確実に言える。

とりわけ生成 AI の功罪というか、多くの方が 2 次創作も含む自由に様々な創作活動ができるようになった結果、残念ながら質の悪いデータがどんどん生み出される状況にもある。

このように考えるとプロが作って、きちんと戦略を持って視聴者、ユーザーにデリバリーされていく営みが整然と行われていくことは、放送であるコンテンツを作り、海外に持っていくことと同じである。こうしたデータの取組を当然やらねばならない、さらに重要度を増していくということを、業界全体のコンセンサスとして強く意識することを引き続き御検討いただきたい。あるいは、この検討に限らず、派生するところにもどんどん御紹介をいただきたい。例えば親会の報告等もあるかと思うので、ぜひポイントアウトしていただけると大変ありがたいと思う。

【内山主査】

全く賛同するところ。今週あるいは先週のニュースでは、2,000 ドル、2 日間で作った CM が NBA ファイナルの中で流れ、話題になっていた。ひたすらグーグルジェミニ、グーグルフローと対話して、その 2 日間 2,000 ドルで作った CM がきちんとしたクオリティーで作られていた。さほど炎上した印象はないが、そうしたものも出てきている。データと AI という道具をどう使いこなすかというのは、これから本当に映像業界全体にとって大きなところではないか。

最初に大谷構成員からも御指摘あったが、官民協議会という官民が並んでいる名称にな

っているので、いろんな疑問を持たれる方もいらっしゃると思うが、コンテンツあるいはクリエイティブという側面というならば、ひたすら民が引っ張っていかねばいけない。民の取組や市場の評価というものを後追的に官がブーストするような構造を作っていけないと、今、非常に世界的な政治情勢も難しいところにあるので、なかなか難しくなるかなと思う。

昨日も TBS の番組で、ヨーロッパのデジタル課税等に対してアメリカの上院下院が対抗的な法案を審議しているという報道もあったが、なかなか昔のように平和裏にやることも難しい時代であり、民が力を発揮できるようにしていくことがとても重要。

ただ、映像製作はどうしてもリスクがあり、モノによっては費用逓減性という経済学でいう市場の失敗の原因になっている構図というものがあるので、ある程度、市場の評価というものを後追的にブーストしたりすることは一定程度の合理性はあるというのは経済学の理論と言える。そういう意味では官と民が手を携えて案を考えていただくのがよい。なおかつ、デジタルと無縁でいられない世界になったので、いろんな意味で進化は早い。PDCA なのか、あるいは OODA ループなのか分からないが、そのループをしっかりと回していく。御指摘もありましたようにいろんな新しいステークホルダーが増える可能性もあるだろうし、あるいは新しい課題が生まれてくることも全く御指摘のとおりなので、そうしたことをやれる体制を作ることも必要。

それからある程度、製作費を増やすという目先の目標は立てないと、苦しいまま進んでいくことになる。そういう意味で多少外部の血を入れていくことは一定程度、避けられないところもある。アカウントビリティという御指摘もあったが、一定程度、透明性ということも含めてどの程度やれるかということもこれから考える必要がある。我慢できる製作費が用意できているうちはいいが、そろそろ限界を超えているのではないかと直感的に思っており、その辺りの議論というものもこれから必要。

今後協議会がどう形に組成され、どう走るかということに対する期待なのか、あるいはまだ不明なのか、疑問なのか、いろんなものがまだ漂っている段階かとは思いますが、今日のこの段階で具体的にどうということは全くない。ある意味で一致団結して頑張っていこうというレベルまでだと御理解いただければ。

個人的には、2002 年から 4 年にかけて VIPO という組織を立ち上げるときに、準備時間があってから立ち上げたが、何となく、何となくいろんな夢を描きながら検討していたあのときのデジャヴ感があり、おそらくそうした期待や不安も含め、協議会に対してはいろんなものがあるかなと思う。

繰り返したが、現時点ではまだ具体的にどのところではない。あくまで官と民と、その民もいろんなステークホルダーの方に参加していただき、映像、放送、配信、こういった領域を盛り上げるというところまで一致団結することでこの報告書をまとめるということで御理解いただきたい。

冒頭に申したように、これから多分パブリックコメントというフェーズに入るので、もしこの後、お気づきになることがあれば、また事務局に御連絡をいただきたい。

以上をもって本日の会合を終了したいと思う。円滑な議事進行に協力いただき感謝。

(4) 閉会

事務局から今後のスケジュール等、伝達事項の連絡があった。

以上