

実写コンテンツ展開力強化官民協議会

総会（第1回）

議事要旨

1 日時：令和8年1月30日(金)17:30~18:22

2 場所：総務省内会議室及びオンライン会議

3 出席者：

【構成員・構成員代理】

内山会長、中村会長代理、秋山構成員、阿部構成員代理、安部構成員、井川構成員、市井構成員、正親町構成員代理、大谷構成員、岡崎構成員、岡野構成員、音構成員、川中構成員代理、川端構成員、菊川構成員、久保構成員、クロサカ構成員、小池構成員、齊藤構成員、里構成員、澤田構成員、嶋田構成員代理、須賀構成員、鈴木構成員、高梨構成員代理、高橋構成員、田島構成員、辻構成員、土屋構成員、内藤構成員、長澤構成員、中野構成員、西村構成員、沼田構成員、長谷川構成員（中京テレビ放送株式会社）、長谷川構成員（一般社団法人日本民間放送連盟）、福田構成員、福屋構成員、星野構成員、発田構成員、堀内構成員、丸山構成員、八田構成員、山中構成員、山根構成員、山本構成員代理（株式会社U-NEXT）、山本構成員（一般社団法人日本映画テレビプロデューサー協会）

【関係省庁】

内閣府知的財産戦略本部参事官

外務省大臣官房文化交流・海外広報課長

外務省経済局経済外交戦略課長

文化庁参事官（芸術文化担当）

経済産業省商務情報政策局商務・サービスグループ文化創造産業課長

【事務局】

総務省情報流通行政局コンテンツ振興課

4 議事要旨

（1）開会

林総務大臣からビデオメッセージによる挨拶が行われた。

<総務大臣 ビデオメッセージ>

第1回総会の開催に際し、学識者、放送・配信事業者、番組製作会社、金融機関、商社など幅広い関係者の参画に感謝したい。本協議会は、日本発実写コンテンツの海外展開力強化を目的とする。コンテンツ産業は我が国の基幹産業であり、国境を越える視聴環境の中で日本コンテンツの海外展開による日本への関心の向上が重要である。アニメに続き、ドラマ等の実写コンテンツにも海外展開のポテンシャルがある。構成員は、海外展開前提の実写コンテンツ制作促進、配信プラットフォームへの展開促進、先進技術による制作の高度化・効率化、これらを支える専門人材の育成について、現状と課題を整理し、今後の方向性と具体策をまとめるアクションプラン策定に向け議論いただきたい。実行可能な施策から早期に検討を進め、本年春を目途に取りまとめる。日本発実写コンテンツの展開力強化を通じてコンテンツ産業の更なる発展を実現するため、協力いただきたい。

(2) 議事 (1) 開催要綱及び会則

資料1及び資料2に基づき総務省から説明が行われた。

総務省より本協議会の会長を内山構成員、会長代理を中村構成員とする提案があり、出席者から異議はなく、会長を内山構成員、会長代理を中村構成員とすることが決定された。

内山会長及び中村会長代理の挨拶は以下のとおり。

(内山会長)：本協議会は、2025年夏まで開催されていた「放送・配信コンテンツ産業戦略検討チーム」の後継にあたり、令和4年度の放送法改正により、NHKの還元目的積立金の活用に係る枠組みのもとで実施するものである。コンテンツ産業は、政府が掲げる17の成長分野の一つとして位置付けられているが、コンテンツ分野間での勢いの差が明らかになっている。また、実写コンテンツは停滞傾向にあり、放送産業は倫理面での対応を迫られているなど厳しい環境にある。しかし、本協議会は規制ではなく振興が目的であり、クリエイティブの根幹である「元気」を取り戻したい。また、各ワーキンググループの立上げに当たり、目下の優先度を踏まえ動き出し、現場が「面白そう」「元気が出る」メニューを優先されたい。現場のモチベーションが高まって初めて有効な議論が成り立つ。

(中村会長代理)：現政権はコンテンツ産業を「基幹産業」と位置付け、重点領域を定めて注力する方針を明確にしている。海外市場は約6兆円規模だが、その大半をゲームとアニメの売上が占めている。実写映画や音楽も海外で成果を上げつつあり、政府はこれらの底上げを図る方針である。その中で、テレビや実写の存在感をいかに高めるか、いかに政府全体のエコシステムに組み込んでいくかが重要である。

(3) 議事(2) 実写コンテンツの展開力強化に向けた検討の方向性
資料3に基づき総務省から説明が行われた。

(4) 意見交換
各構成員から以下のとおり発言があった。

(澤田構成員)：(澤田構成員は欠席のため事務局である総務省が代読した。)

BrightenJapan の代表取締役を務めます、澤田と申します。

私はメガバンクの役員として企業再生や投資の決裁に携わった後に起業し、現在は中堅中小企業の再生支援プラットフォームの運営と、映画製作ベンチャーK2Pictures のアドバイザーを通じて、コンテンツビジネスとファイナンスの結節点で実務に携わっています。

その両方の現場に立つ立場から申し上げますと、日本の実写コンテンツが抱える最大の課題は、才能や需要ではなく、金融が関与できない構造そのものにあるのではないかと考えます。

特に作品価値を決定づける企画・脚本・編集といった前工程に、リスクマネーが制度的に届かない。これは産業として極めて非効率ではないでしょうか。金融の世界では、回収の見通し、リスク分解、時間軸が設計できない案件には資金は出ません。その結果、現状の日本の実写コンテンツは、「面白いが、金融商品になっていない」状態だと感じています。

一方、海外では完成保証、プリセールス、税制、官民ファンドを組み合わせ、未完成の企画を、金融が引き受けられるリスクに変換する仕組みが整っています。

重要なのは補助金ではなく、回収設計を前提にした金融インフラだと考えます。

官は制度・保証・税制でリスクの下限を支え民は企画の目利きとポートフォリオでアップサイドを取りに行く。

この役割分担が明確になれば、実写コンテンツは文化政策にとどまらず、金融が動く成長産業になるものと確信します。

本協議会が、「支援」ではなく、産業金融としての実装に踏み込む場になることを期待しています。

ありがとうございました。

(中村会長代理)：資料3の16ページに記載のとおり、検討の方向性は、「海外展開」と「人材育成」、「AI」の3点が柱となる。1点目の「海外展開」は、アニメなど強力なコンテンツとの連携が鍵である。アニメはプラットフォームを通じて海外展開しており、強力なプラットフォーム事業者に対していかに対等にビジネスを行うかが課題である。個

社対応が難しい場合には、業界が束になって交渉し、アニメ・ゲーム・音楽などジャンルを超えて連携し、要求を取りまとめる仕組みを設計することが重要である。2点目の「人材育成」に関しては、30年ほど前からコンテンツ人材の育成が政策課題と位置付けられ、人材育成を担う大学・専門学校が増加した。一方で、グローバル市場に日本のコンテンツをセールスできる人材が顕著に不足している。ハリウッドのビジネススクールの日本誘致など具体的な育成・確保策を講じるべきである。3点目の「AI」は、コンテンツ産業での利用に関して社会的非難を受けやすい傾向にあり、利用を躊躇するケースもある。権利侵害の事例も発生しており、AIによる権利侵害の検出技術の開発に加え、コンテンツ産業側から海賊版対策など総合的な対策を講じる必要がある。

(大谷構成員)：コンテンツ産業では、協調領域と競争領域のバランスを取ることが肝要であり、とりわけ協調領域において協力体制を構築する意義が大きい。低予算でも優れた表現は生まれる一方、十分な資金があれば、クリエイターや次世代にとって魅力的な就労の場が広がり、継続的に多様なコンテンツを生み出せる。アニメの潜在力は広く認識されており、VFXや上流工程の強化、世界市場で受容される表現設計を通じて、製作から流通までの好循環の創出を目指したい。コンテンツ産業は、いわゆる聖地巡礼など、観光業などのほかの領域への波及効果も期待できる。加えて、基金の活用は効果検証可能な設計とし、全てのステークホルダーがメリットを実感できる枠組みとすることが不可欠である。その実現に向け、官民協議会の枠組みを最大限に活用し、実効性のある取組に結び付けていきたい。

(音構成員)：日本の放送産業はマクロ経済の動きと連動しており、コンテンツ産業を全体像の中でしっかり捉え直す必要がある。現行の枠組みやビジネスモデルの見直しが急務との危機感を共有し、競争力を高めるための健全な競争環境を整備していく。日本の強みである協調による課題解決力を生かし、協力関係を大切にしつつも、ビジネスとしての実装と収益化を徹底的に考える必要がある。担い手の育成は産業構造の見直しと連動させる発想が不可欠である。地域コンテンツ制作・発信ワーキンググループの主査としては、規模が小さいがゆえに実行が難しい地方局・番組制作会社の現場の課題を把握し、その努力を支援・可視化していく方針で臨んでいきたい。

(久保構成員)：昨年 11 月に「声の多言語協会」を立ち上げ、AI の進展から表現を守る取組を進めている。私は昨年 6 月まで小学館に 42 年間在籍し、ドラマのみならず、映画やアニメ、海外出版にも携わってきた経験から、映像化に対する現場の熱意や、原作の使用許諾を得た上で制作するプロセスの重要性をよく理解している。テレビ東京の『おはスタ』は本日で 7,239 回目の放送を迎えたが、放送開始当初は司会に声優を起用することに異論もあったが、結果として声優が出演することが社会に受容されるようになった。今後は若い世代に寄り添い、単に予算を割り振るのではなく、関係者と議論を重ねて成功事例を作ることが重要である。

(クロサカ構成員)：通信セクター・放送セクターを手伝うコンサルティングファームの代表をしている。私自身はジョージタウン大学の客員研究員を兼務しており、本日はワシントン DC から参加している。「日本のコンテンツの勝ち筋は何か」について本協議会にて議論するよりも、マネタイズの結果として日本のコンテンツ産業が振興するという実務的論点に焦点を当てるべきである。本協議会に関して三点意見がある。第一に「やれることはすべてやる」。米国の FAST に関して質問されることがあるが、米国の放送・コンテンツ事業者は、放送、AVOD、SVOD、FAST の如何を問わず全方位で打ち手を講じている。第二に「ビジネスをいかに持続させるか」という観点でビジネスロードマップを策定・共有すること。第三に「見通せる変化はすべて取り込む」ことで、とりわけ AI による業務の代替は 2~3 年以内に確実に起こるので、今から備えるべきである。

(山本構成員)：主にドラマ番組のプロデューサーをしてきた。また、部長を務めた時には、企画選定も担っていた。本協議会には現場の最前線の視点で参加し、実務に根差した意見を述べたい。プロデューサーの職務は、企画開発、脚本作り、キャスティング、収録工程の管理、予算管理、広報、宣伝、視聴者・スポンサー対応、関連イベントや二次使用対応、事業展開まで広がっている現状であるが、まずは国内のみならず海外を含む新たな視聴者を獲得できる企画を生み出すことが重要である。そのためには、世界の視聴動向をとらえ、さらに、企画を実現させるためのビジネススキームを身に着けることが必至だと考える。私が構成員を務める人材育成・製作力強化ワーキンググループでは、国内の視聴者に向けて培ってきた従来のノウハウを超えて、留学、研修について、世界的な視点で実施方法を検討したい。1960 年代初頭に「映画に負けない日本一のドラマを作れ」という思いで、大河ドラマはスタートしたと聞いている。協議会を通じて世界一のドラマを制作し、世界の視聴者を獲得する意気込みで臨んでいきたい。

(内山会長)：冒頭の林総務大臣のビデオメッセージでも言及されていたように、海外展開は重要なキーワードである。日本のストーリーテリングには自信を持つていただき

たい。一方、映像化の過程で十分なリソースを投下できているか、海外展開に必要な水準に達しているかを一度振り返りたい。海外展開について言うならば本来は平和産業であり、国際友好を目指すものである。先日のダボス会議でのカナダのカーニー首相の演説と映像産業は似た構図がある。すなわち、中堅国としてどのように頑張っていくか、あの演説から参考になる点もあるのではないか。これに対し、米国トランプ大統領は政府系の低利ファンドを連邦政府として作るという発言をしており、リソース投下のところでますます厳しい環境が生まれる可能性がある。個社だけではなく、協力しながら対応するチャンスをワーキングでの検討を通じて探っていきたい。

(5) 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