

放送コンテンツの製作取引及び製作環境の適正化に関する検証検討会議（第31回）
放送コンテンツ適正製作取引推進ワーキンググループ（第28回）
合同会合 議事概要

1. 日 時：令和7年11月17日（月）15時00分～16時30分

2. 場 所：オンライン

3. 出席者

<検証・検討会議構成員>

石岡座長、音構成員、内山構成員、小塚構成員、酒井構成員、櫻井構成員、長谷河構成員、原構成員、林構成員

<検証・検討会議オブザーバー>

公正取引委員会事務総局経済取引局取引部企業取引課、文化庁著作権課、経済産業省商務・サービスグループ文化創造産業課、中小企業庁事業環境部取引課、放送コンテンツ適正取引推進協議会事務局（全日本テレビ番組製作社連盟及び日本民間放送連盟）

<ワーキンググループ構成員等>

石岡主任（兼任）、内山構成員（兼任）、音構成員（兼任）、猪谷構成員（TBS）、遠藤構成員（全国地域映像団体協議会）、岡崎構成員（フジテレビ）、武田構成員（日本民間放送連盟）、告坂構成員（日本動画協会）、中場構成員（日本動画協会）、二瓶構成員（日本ケーブルテレビ連盟）、野田構成員（テレビ東京）、松村構成員（全日本テレビ番組製作社連盟）、八木構成員（日本放送協会）、山口構成員（衛星放送協会）、山田構成員（全日本テレビ番組製作社連盟）、山見構成員（日本テレビ）

<総務省>

豊嶋情報流通行政局長、近藤大臣官房審議官（情報流通行政局担当）、井田情報流通行政局総務課長、吉田情報流通行政局情報通信作品振興課長、植村情報流通行政局情報通信作品振興課課長補佐

4. 議題

- （1）本会議の今後の進め方について
- （2）令和6年度ガイドライン遵守状況調査の結果及び政府の取組等について
- （3）下請法等の改正を踏まえたガイドラインの改訂案について
- （4）その他

5. 構成員等からの主な意見

- 総務省の「放送事業者におけるガバナンス確保に関する検討会」で議論している事項は、社内における人権や、あるいはコンプライアンスの体制の確保ということが議題だとすると、本会議は、取引先、社外への適正な対応というのが問題になっている。社内、社外という意味では、車の両輪というべきものであるため、両検討会でまず横串をしっかりと刺していただきたい。
- 映画製作においては、映適の取引ガイドラインに基づいてかなり厳格にやっており、政府の方でも検討会が行われたと承知している。経産省を中心に映適のアニメ版である、アニ適機構を創設する方向で議論されているようだが、放送においても、放適あるいはドラマにおけるドラ適のようなものも一朝一夕には難しいかもしれないが、今後考えられるのではないかと。

- 令和6年度放送コンテンツ制作取引実態調査において、ハラスメント窓口を委託先などでも利用できると回答した割合が半数を少し超える程度で、残り4割程度は委託先では利用できないと回答していたと思う。委託先において別途対応すべき事項だという発想を聞いたことがあるが、それは法形式論であって、昨今はサプライチェーン全体の就業環境の適正化という観点が大事。
- 現在、厚生労働省において、働き方改革の施行5年経過後の見直しの議論がなされている。労働基準法制に関し、特に労働時間なども含めて、様々な改正の議論が進行中であり、労働基準法改正の動きなども十分に踏まえながら、今後さらに施策を進めていただくことが重要。
- その日の作業のために残業が必要であれば、その日は時間外労働をやってもらって、その分は割増賃金などで報いて、その後、次の日以降の労働時間を調整するなどして、全体として労働時間を調整するということができる。時間をマネジメントすることによって、成果を上げながら労働時間の規制を守っていくということが可能であり、これはおそらく制作会社、放送事業者に共通するところではないか。
- 法制度にどのように対応していくのかという点と、業界としてどこまで自主的なルールを策定していくのかという点の2つの論点がある。法令遵守を超えた、いわゆる「ビヨンド・コンプライアンス」の議論として、サプライチェーン上の労働環境や人権への配慮をどのように位置付けるかについて、ガイドラインの中で方向性を示すことが望ましいと考えている。特に、「ビジネスと人権」の観点からは、現在、改定作業が進んでいる政府の「ビジネスと人権に関する行動計画」において、サプライチェーン上の人権尊重が全ての企業に求められている点も踏まえる必要がある。
- 会社の中の人権の問題と会社外のサプライチェーンの問題については、前者は会社法で、後者はベースに契約法がある。会社法ではコンプライアンスを組織の中で具体的にどう落とししていくかという話をする一方、契約法ではどのように契約条項に書き、実行していくかを考えていく必要がある。
また、一般的には、コーポレートガバナンスの「目的」はよく議論に上がる一方、契約関係の場合には契約を通じてある種の関係性を作る目的は何かを議論していく必要がある。放送コンテンツ制作の目的は明らかで、「良いコンテンツを作ること」であるが、それが実際にできているのか。日本のコンテンツはどこまでグローバルに勝っているのか。問題意識を持っていただきたい。
- 資料2に関して、長期トレンドとしては良い方向に動いており、この流れを止めないようにすべき。最終的に色々な改善が進んでいることは良い方向ではあるが、これで結果的に発注や受注、両方含めて利益が出る構造になっているかという点は気になる点である。
- 本業はジャーナリズムであり、あるいはクリエイティブである。そこに時間と労力と知恵などが使えるようにすべきであり、ライン業務の核ではない受発注のやり取りといった間接業務に手間暇かかるような状況を作るのは大きな方向性としては望ましくない。
- 勤怠管理を含め色々な意味で襟を正す動きが強いのは事実であり、世の中の動きを含めてある

程度対応していかなければならないのではないかと。

- 最近では色々な調査結果を見ることが出来る。それらのものも参考にすることでより実態を共通認識し、課題解決のありようを問うことが日本のコンテンツ力を強めることになる。特にサイズの小さい制作会社の問題はなかなか拾い出しにくい。地方での問題や、ラジオの制作現場では、まだ書面が不整備であると聞くので、改善できると良い。
- コンテンツの2次利用や、マルチ展開をこの先、真剣に考えていく必要が出てくるとすれば、放送の延長では捉えられないような利用もあり得る。一定の権利処理が必要になる場面もあるだろう。コンテンツ制作の在り方を考える際に手間を増やし過ぎるのはデメリットが多いと思う一方で、放送以外の分野だと、この権利処理を当たり前のようになっているので、なぜ放送ではできないのかといった、他分野との整合性といったところも問題として出やすくなっているのではないかと。
- 帝国データバンクがまとめたアニメ制作業界の倒産、休廃業、解散動向を見ていると、元請レベルの倒産が相次いでいて、それに加えておそらくごく小規模なアニメ制作会社やフリーのアニメーターも相当数が市場から退出している。利益なき繁忙状態という状況に放送コンテンツの制作現場も陥りつつあるように見える。
- 本会議で検討しているガイドラインは当然として、公取委が出された実演家関係のガイドラインや指針のほか、民放連やNHKも出しているガイドブックやガイドラインなど参照しなければならない文書が非常に増えている中で、現場はどのように対処しているのか気になっている。
- カスタマーハラスメントの防止に関する改正労働施策総合推進法では、B to Cの関係だけではなく、企業間のB to Bの関係のカスハラも対象に含まれる。具体的には、B to Bのカスハラの被害を受けた従業員が所属する会社は、相手方（カスハラの行為者）が所属する会社に対して、必要に応じて再発防止を求めていくことなどが法律上の義務とされるはずである。今後、既存のハラスメントの法制度に加えて、来年（2026年）の改正労働施策総合推進法の施行を受けて、B to Bカスハラの問題にも本格的に対応していかなければいけない。

以上。