

○塩原参事官 この度は、コンテンツ戦略ワーキンググループ委員に御就任いただきまして、また、本日は御多忙のところ御参集いただきまして、誠にありがとうございます。

ワーキンググループの座長につきましては、参考資料1の開催要綱にもございますとおり、本年1月の構想委員会座長決定に基づきまして、中村伊知哉委員に座長をお務めいただくこととなっているところでございます。

議事の進行につきましては、中村座長にお願いいたしたく存じます。よろしくお願ひいたします。

○中村座長 よろしくお願ひします。皆さん、お集まりいただきましてありがとうございます。今から第1回「コンテンツ戦略ワーキンググループ」を開催いたします。

今日は内山委員、大崎委員、渡部俊也委員が御欠席ということでございますが、内山さんは欠席の予定ということですのですけれども、もし前の用務が早めに終わったら御出席という連絡を受けています。

では、入っていきましょうか。資料1「知的財産計画2022の検討体制」について、事務局からお願ひします。

○事務局 資料1を御覧ください。毎年の知財計画の策定に当たりましては、総理を本部長とする知財本部の下に有識者委員から成る構想委員会を設置して知財計画の素案を作成いただいているところでございます。さらにその構想委員会の下にワーキンググループを置きまして、コンテンツ戦略ワーキンググループには、この計画のうちコンテンツ戦略に係るパートについての御審議をお願いすることとなっております。昨年までコンテンツ小委員会という名前で招集させていただいておりましたが、名前は変わりましたが、役割・機能は昨年と同様となります。

本ワーキングの親会議となる構想委員会につきましては、1月以降既に2回開催されておりまして、第3回目の会議が明日開催予定、さらに5月中旬に第4回会議を開催して、今年の計画素案をまとめる予定となっております。このうちのコンテンツパートにつきまして、本日のこのワーキンググループで御審議いただいた上で、明日以降の構想委員会で計画素案全体の中での御議論をいただき、検討を進めていく予定でございます。

なお、その下に4つほどまた検討組織がございますけれども、これらの検討を進めるに当たって特に主要な個別の検討テーマにつきましては、テーマごとの検討組織を設けているところでございまして、それぞれ課題の整理をお願いすることとしています。本年につきましては、特にデジタル時代のコンテンツ戦略につきまして、検討タスクフォースを設けて検討を進めてきているところでございまして、本日のワーキンググループでは、このタスクフォースの検討結果につきまして御報告をさせていただき、それに基づいての御審議も賜れればと思っているところでございます。

検討体制については以上でございます。

○中村座長 説明について、皆さんから何かコメント等ありますでしょうか。よろしいでしょうか。

ありがとうございました。

では、続いて、議題2「デジタル時代のコンテンツ戦略における検討」についての議論をしたいと思います。今年2月から3月までの間で5回にわたって内閣府、経産省、総務省、文化庁、それから内山委員、夏野委員、福井委員と私を構成員としまして、デジタル時代におけるコンテンツ戦略検討タスクフォースなるものを開催していました。主に2点、デジタル化の進展を踏まえたコンテンツの創作・流通・利用の未来像、デジタル時代におけるコンテンツ・クリエイション・エコシステムの在り方について関係者からヒアリングを行いまして、デジタル時代のコンテンツ戦略の課題と方向性について議論を行ってきました。まずはそれについて事務局からタスクフォースで検討してきたことについて御報告をいただいて、その後、皆様からの質疑の時間としたいと思います。

では、事務局から資料2について説明をお願いします。

○事務局 資料2を御覧ください。まず、資料2の最後に、先ほど中村座長からも御説明いただきましたこの検討タスクフォースの開催要綱を付させていただきます。4名の有識者並びに関係4府省庁の構成によりまして、2月から計5回の会議を開催してきたところでございます。

1つ戻っていただきまして15ページでございます。5回の会議を開催する中におきまして、テレビ、ネット配信、アニメ、ゲーム、出版、音楽、さらにはUGC、ブロックチェーン、NFTといったコンテンツ各分野の主要なプレーヤー計13名からヒアリングを行いまして、そういったところで聞き取った内容も踏まえながら、このタスクフォースとしての課題の整理をいただいたという経緯でございます。

それでは、改めて1ページ目に戻っていただきまして、今回まとめていただきました「戦略の方向性と課題の整理」について御説明させていただきます。

冒頭この課題の整理の位置づけについて説明がございませうけれども、この戦略ビジョンは、コンテンツの動向・構造変化等に関する現時点での認識を共有し、議論・検討するための材料を示すものとして取りまとめたものでございます。この分野は現在まだ非常に流動的に動いているところでもございますので、動向の把握・検証は今後も継続的に行い、逐次この戦略については見直しを行っていくことが適当だということで、いわばバージョン1.0として取りまとめたのが今回の内容でございます。

具体的な内容、まずその大きな1つ目のパートといたしまして、この戦略を検討するに当たっての基本的な視点として大きく2つの視点を示しているところでございます。1ページ目のまず3つ目の○にありますように、あらゆる人々の創造性発揮を促し、それらの融合を通じた新たな価値創出を拡大させていく上でも、コンテンツの利用と創作の好循環を活性化させ、加速させるエコシステムの構築が重要となるのではないかとというのが一つ

目の視点。

さらには、様々なビジネス領域でコンテンツの重要性が一層増大している現状におきまして、1ページ目一番下にもございますように、我が国が世界から愛されるコンテンツを持続的に製作していけるよう、デジタル時代の変化を的確に捉えたメディア・コンテンツ産業の構造転換を進め、良質なコンテンツ創出のためのエコシステム構築を図っていくことが必要なのではないかと。これを大きな2つ目の視点といたしまして、これら2つの視点に沿っての検討を進めてまいりました。

その次、2ページになりますけれども、大きな2つ目の章といたしまして、デジタル時代のコンテンツをめぐる変化の動向について、大きく3つの切り口から動向の把握を行っているところでございます。その1つ目の切り口は、個人による多様な創作活動についての動向ということになりますけれども、現状これまでの動きといたしましては、一般人によるコンテンツ、UGCの制作が拡大し、SNS等におけるコミュニケーションツールとしてのコンテンツ活用も一般化してきている。さらには、それらの個人の作品の中からヒット作が生まれてメジャーデビューするなどの例も珍しくないとか、一億総クリエイター化、プロとアマの境界曖昧化の状況について着目しているところでございます。

その上で、2ページ下、今後の可能性とありますけれども、今後さらに、フィンガープリントやブロックチェーンなどの著作権の利用・管理に資する技術をより幅広いコンテンツに導入できるようになっていけば、UGCの市場化もさらに促進され、権利者・利用者双方の利益を拡大できる可能性があるといったところに着目しているところでございます。

大きく2つ目の切り口になります。こちらは仮想空間上におけるコンテンツの消費、創作等をめぐる新たな動向と題しておりますが、具体的にはメタバースやWeb3.0、ブロックチェーン、NFT等の新たな潮流がコンテンツにもたらす可能性と、そこから生じるリスクなどについての現状把握、整理を行っているものでございます。

3ページにまずWeb3.0時代の可能性としておりますけれども、インターネットの世界は、ウェブサイト、電子メールを中心としたWeb1.0の時代、SNS、スマホに特徴づけられ、プラットフォームがデータを独占するようになったとも言われるWeb2.0の時代を経て、今、Web3.0の時代、あるいはWeb2.0と3.0の併存的な時代に突入しようとしているところでございます。

Web3.0につきましては、パブリック・ブロックチェーン技術を基盤とした分散型のデータ管理が特徴になってくるものでございまして、これまでのプラットフォームによるデータ・ガバナンスとは異なる、より民主的なデジタル空間を提供するものとなるとの期待もあるところでございます。特にブロックチェーンの主要な応用領域の一つでありますNFT、さらにそれらと同時並行的に発展してきておりますメタバースの動向がコンテンツとの関係では今後大きな変化の潮流をもたらすことになる可能性を秘めているのではないかと、この部分に特に注目しているところでございます。

その上で、3ページ中ほどからメタバースの動向につきまして記載をいたしております。

アバターで体験するインターネット上の仮想空間サービスでありますメタバースにおきましては、その空間そのものがコンテンツで構成され、例えばアバターが身につけるファッションの消費など、現実空間での消費行動がメタバース上に転移して、新しい形のコンテンツ消費を生む形となっているといった動向。

さらには、その下もありますが、我が国の事業者が主催するオンラインゲームのゲーム空間がユーザーの交流の場となって、メタバースの形に近づいてきているものも現れているところをございまして、それらのプラットフォームの中には、例えば仮想空間上のアイテムや土地・建物などを購入したり、自ら創作したりするだけでなく、それらを他のユーザーに売却することを可能として、独自の経済圏を形成する形へと発展してきているという動向を捉えております。

一方、そういった中で生じてきている課題の面でございます。こういったメタバースの発展は、デジタルオブジェクトやその取引行為、その他のアバターを介して行う様々な行為等について、それらの法的位置づけやその場を提供するプラットフォーム、事業者の法的責任など、権利関係等をめぐる新しい課題を生じさせることともなっているという点に留意が必要であろうということをございます。

これらの様々な課題がありますけれども、幾つかの課題については既に議論等があって、関連プラットフォームの利用規約ないしは民間事業者団体等のガイドライン等での対応の取組も進んでいるところをございますが、現状では少なからぬ法的課題がまだほぼ手つかずのままというところをございます。

以上が現状でございますけれども、その上でメタバースの今後の可能性につきまして幾つかの点に着目しております。まず1つ目、コンテンツ消費・創作の新たな展開と記載しておりますけれども、メタバース空間では、人々はアバターを通じてなりたい自分になり夢を叶えることができる。現実空間での様々な制約を超えての行動が可能になってくるということをございまして、そのために現実空間で行われている様々な財の消費も、メタバース空間へ転移して新しいコンテンツの消費やその取引を拡大させていくことがさらに想定されるのではないかとということをございます。

今後の可能性の3つ目の○にもありますけれども、現実世界での制約からの解放、自分自身の肉体的・精神的特徴からの解放の下で、個々人が自らの願望を実現できるという特徴があって、現実世界以上に多様な創造、消費が発展する可能性もあるということ。

さらには、国境のないメタバース空間では、異分野融合も加速して、そこで生まれた新しい文化の潮流が現実世界にもフィードバックされて、新しい文化や経済の発展につながっていくことも期待されるということをございます。

その上での可能性と課題ということをございます。将来このようなメタバース空間がもう一つの現実となって、人々がそこで生活するような社会が訪れるかもしれないといった言われ方もありますけれども、そういったメタバースの拡大はリアルな社会にある様々な問題をメタバース世界にも持ち込ませて、それらの権利関係や精神作用などをめぐり、予

期しなかった課題を生じさせる可能性が高いことについて留意が必要であるということをございます。

続きまして、4ページの下からブロックチェーン・NFTの動向ということをございます。まず、ブロックチェーンについて、ブロックチェーンの技術は、ユーザー間のピア・ツー・ピアの取引を行えるようにすること、さらには取引の真正性が証明できるようになり、二次流通、転売時におけるオリジナル権利者への一定の対価還元、ロイヤリティーの支払いも可能としているといったところが特徴となってまいります。

また、5ページにございますけれども、コンテンツ分野では特にブロックチェーンの応用分野でございますNFTの活用が広がっているところをございます。NFTの技術はデジタルコンテンツに擬似的な唯一性を付与して、アセットとしての保有感を持たせることを可能としておりまして、こういった特性を生かして、希少性のあるデジタルコンテンツを商品化して高付加価値化を図るといったビジネスモデルも出てきているところをございます。

一方、その2つ下の○にもございますけれども、こういったNFTの技術につきましては、ブロックチェーン上に一定の帳票なりトークンデータがのっかり、それにコンテンツがひもづけられるわけでございますけれども、そういったひもづけられたコンテンツがそもそも正規品であるか、きちんと権利者の許諾を取った上でNFTとして発行され、流通させられているのかどうかということが課題として残ります。ブロックチェーンに載ったデータはその後の改ざんができない、耐改ざん性が高くても、そもそもそのデータが適正であったか、紐づけられたコンテンツが正規品であったかについては、これを保証するものではないという根本の問題がございます、実際にNFTアートのマーケットに許諾を得ていない非正規品が多く流通する問題が生じているというのが現状でございます。

その下、ブロックチェーン・NFTの今後の可能性でございます。それらの活用がユーザー間のピア・ツー・ピアでのデジタルコンテンツの取引を拡大させることによって、現状の巨大プラットフォームによる市場支配等の構造にも変化が生じる可能性があるのではないかと。さらには、なお流動的ではございますけれども、コンテンツの流通のバリューチェーンの構造も変わって、Web2.0の時代と比較して、クリエイターにより収益が分配されやすい市場構造をつくり出せる可能性があるだろうという期待が言われているところをございます。

さらにもう一点、ブロックチェーンを活用した一つの応用分野として、DAO、いわゆる分散型自律組織というタイプの分野が今出てきております。こういった分野をファンとクリエイターをつなぐファンコミュニティの形成に使いまして、ファンとの共創による創作活動やコミュニティ内での作品の取引、独自の経済圏の仕組みを生かしたクリエイター支援の取組などが音楽分野などにも展開されているところをございます、こういった新しい形を生み出す可能性があることについて、ここで言及をいたしております。

以上がWeb3.0時代の動向でございます。

その下に今度はメディア・コンテンツ産業の構造変化について記載しておりますが、産

業動向につきましては、大きな方向性といたしまして、国内から世界へ、一方向からインタラクティブ、双方向へ、さらにメディア主導からクリエイター主導へというのが大きな流れではないのかというのが基本的な視座でございます。

5 ページ一番下でございます。まずこれまでの動きといたしまして、市場環境の変化の状況の認識については、例えばデジタル化によってコンテンツの市場は非常にボーダーレス化し、グローバル化といったように、様々な変化が進む中において、コンテンツの市場そのものは拡大している一方、世界規模の市場競争も激化してきているなど、厳しい市場環境をもたらすこととなっているというのが大きな状況認識でございます。

その上で、6 ページの下の方になります、産業構造・ビジネスモデルの変化の状況についてまとめていただいております。まず、流通構造等の変化といたしまして、特に世界規模の配信プラットフォームとの関係について、競争と協調の関係があるということでございます。ネット配信等の分野で世界規模のプラットフォーマーの支配力が強まっている現状があり、さらにそういったプラットフォーマーが巨大な資本力を生かしてのコンテンツの囲い込みないしは制作資源の囲い込みにも入り、巨額な制作費を投入することなどがある中で、制作関係者の間ではコストのインフレ競争の激化といった状況が生じていることを留意するべき点として挙げております。

一方で、協調のほうの面では、例えば巨大プラットフォーマーにつきましては、コンテンツの制作者にとっては、世界市場に直結する販路を開ける、ないしは豊富な製作資金の提供元にもなるといった面で、新しいチャンスをもたらすパートナーともなる存在であるという両面があるという認識でございます。

7 ページの真ん中以降でございます。ユーザーとの関係の変化につきましても、2 つ目の大きな状況として見ておりますけれども、こちらにつきましては双方向型のビジネスモデルへの移行ということがございます。ネットを通じたインタラクティブな交流が広がる中で、メディア・コンテンツ産業のビジネスモデルも、双方向の対話、クリエイターとファンコミュニティの共創を重視した形のモデルが一般化してきたという動向に着目しております。

さらに、その下にもありますように、創作の担い手の裾野を拡大し、才能の発掘・育成を図る観点からも、こういったファンコミュニティを活用していくというのが事業者の側からも積極的に行われてきている、そういった動向に着目しています。

さらに、7 ページの一番下のほうでございますけれども、コロナ禍におけるメディア・コンテンツ産業のDXの進展の状況ということでございまして、ライブ・エンタメ分野におけるオンライン活用への移行の動向等につきまして、こちらのほうで言及しているところでございます。

8 ページ目に参りますが、こういった厳しい競争環境も踏まえた上で、我が国のメディア・コンテンツ産業が置かれる状況とそれに応じた求められる対応につきまして、①から③まで3つの求められる方向性について示しているものでございます。

①は世界展開を前提としたビジネスモデルへの転換と収益の多角化ということでございます。特に世界市場への展開につきましては、8ページ真ん中にもございますけれども、我が国のメディア・コンテンツ産業は、現状として総じて国内市場を前提としたビジネスモデルから脱却できていない傾向が強いという現状を踏まえつつ、特に巨大プラットフォームが流通段階で独占的支配力を持つ状況下で、我が国の戦略としては、世界市場を視野に入れながら、メディア・コンテンツ産業の制作事業者としての競争力を高め、コンテンツの強さで競争力を増し、販路を拡大していくことが肝要となるのではないかとということでございます。その際には、特にクリエイターの力こそが勝負の決め手になると考えられるが、同時に、それらをまとめ上げる製作・制作マネジメント力の強化や、販売・交渉力の強化、そのための人材育成等も不可欠であり、こういったシステム全体の強化を進めていくことが重要ではないかということとしております。

それらを踏まえまして、今後のビジネスモデルの転換に向けてということで、8ページ目に今後の取り組むべき方向性を整理しております。個々の製作・制作事業者におけるプロデュースやクリエイションの能力を高める。国内の広告主や代理店の支店からの要求水準、要求の束縛から脱却して、視聴者の感動・共感を引き出すという原点に回帰する。世界水準の製作体制を整備して、その上で作品を積極的に売り込んでいく、魅力的な制作環境により世界から人材を引き寄せる、プロデュース人材やマネジメント人材の強化を図る、IPを確保して多角的・積極的に活用していく、こういった方向性としてまとめております。

その下の②、求められる対応の2つ目でございますが、クリエイター等主導への展開とファンコミュニティの活性化という視点でございます。Web3.0の時代を迎えまして、コンテンツ市場におきましては、メディアやプラットフォームによってあらかじめ選別された作品を届けるだけでなく、クリエイターやキュレーターとファンコミュニティが直接つながって、そこに付加価値が生まれるようなビジネスが今後より一層発展していくのではないかと予測です。

そんな中でございますが、ファンコミュニティが、クリエイターの才能を磨く場となるとともに、多様なコンテンツに収益化のチャンスを与えることにもなるといった点に着目をいたしまして、クリエイターの裾野拡大等に向けて、個人クリエイターの多様な創作活動を促進していくこと、メタバース・Web3.0など、ファンコミュニティとの親和性が高い新たな技術を活用したビジネスの環境整備を促進することなどを方向性として示しています。

10ページに参ります。3つ目の求められる対応の視点といたしまして、「人生100年時代」への対応ということでございます。人生100年時代、新たなゴールデンエイジとなります高齢層の需要層に向けた作品づくりやサービスを促進していく必要があるのではないかとこの視点でございます。

その下でございます。(5) 今後の構造変化等とございますが、以上、(4)で見ましたような求められる対応の要請に適切に対応できていった場合に生じるであろう今後の構

造変化といたしまして、配給層、製作・制作層、クリエイター層等の多段階構造が圧縮され柔軟化していき、人材も流動化していくのではないかなどの変化の想定を挙げているところがございます。

10ページの下の部分で若干付言といたしまして、放送の将来像と制度の在り方についても言及をいたしております。映像コンテンツのエコシステムの中核を担う地上波テレビ放送については、現状、視聴者のテレビ離れや広告料収入の減少といった課題を抱えているところがございますが、将来の方向といたしまして、放送事業者が豊かで良質な放送コンテンツの制作に注力できる環境を整備する観点から、放送設備に係る固定費の圧縮には積極的に取り組んでいく。インフラのほうの固定費の圧縮を図り、その分、コンテンツ制作に注力できる環境を整備していくのが適当ではないかということがございます。そのために必要となる制度改正等につきましても柔軟に検討・措置していくことが必要ではないかという記載があります。

コンテンツ産業は今後も厳しい環境にさらされますが、その中であっても世界市場への直結、メタバース・Web3.0などのゲームチェンジャーとなり得る新技術の登場など、巻き返しに向けたチャンスは十分にあるとの認識です。現実に変化の潮流を踏まえた新しいビジネスモデルを切り開こうとする取組が、我が国の事業者の中からも生まれてきていることを私どもはタスクフォースの中のヒアリング等からも状況を聞かせていただいたところがございます。

以上が大きな変化の動向、3つの切り口でございました。

その上で、最終的に12ページ以降でございますけれども、このタスクフォースとしてコンテンツ・クリエイション・エコシステムの活性化に向けた戦略の方向性につきまして、大きく4つの方向性の柱をお示しいただきました。目指すべき方向性、①から④でございますけれども、①はコンテンツの利用と創作の好循環による価値増殖の加速。具体的には著作権制度でございますけれども、著作権の権利処理のコストを低減する。デジタル時代のスピードに対応した手続の迅速化を図るということでございます。

2つ目はWeb3.0時代の新たなコンテンツビジネスの展開についてでございますまして、これらの技術を活用したゲームチェンジへの挑戦でございます。

3つ目が海外展開を見据えたメディア・コンテンツ産業の構造転換と収益多角化。

4つ目が個人による多様な創作活動の活性化とクリエイターの裾野拡大ということでございますまして、これらの4つの柱に対応した取り組むべき課題につきまして、13ページ以降にその主な項目を記載しております。こういった項目を踏まえ、今後の知財計画の中で取り入れるべき内容につきましては、この後御説明させていただきます知財計画素案の中に反映しているところがございます。

長くなりましたが、タスクフォースについての御説明は以上でございます。よろしくお願いたします。

○中村座長 御丁寧にありがとうございました。



では、今の報告についての質疑としたいのですけれども、今のタスクフォースの最後、取り組むべき課題のところを御覧いただきますと、著作権処理の基盤づくりや海外展開策といった従来から挙げられている課題に加えて、メタバース・Web3.0を課題として掲げたということ、それからUGCマネタイズやファンコミュニティの環境づくりを挙げたという辺りがポイントかなと考えているのですが、このタスクフォースには夏野さんや福井さんが参加しておられましたけれども、何かコメント等がありますでしょうか。

福井さん、どうぞ。

○福井委員 福井でございます。まずはタスクフォースの非常に多様なヒアリング内容、議論をここまで要領よくまとめていただきましたこと、事務局に御礼申し上げたいと思います。内容はもう十分取り込んでいただいておりますので、何点かのみ補足のコメントをさせていただきます。

まず、3ページにもありますWeb3.0について、可能性という表現にさせていただいておりますけれども、これがいわゆるプラットフォーム寡占と択一的な問題ではないということコメントいたしたいと思います。いわゆるGAFAMの売上げは御存じのとおり、むしろ過去3年間で大体1.5倍から2倍に伸びて、史上最高を更新し続けている状況です。時価総額でも上位独占の傾向は全く変わっていません。むしろメタバースや、あるいは欧米はこっち中心でいくかなと言われているAR、拡張現実、スマートグラスなどの主役もGAFAMになるだろうという予想が現在は有力です。つまり、プラットフォーム寡占とクリエイター主導は併存する可能性が十分あるという視点、クリエイターエコノミーも現在はユーチューブなどの主要なプラットフォーム内で花開いているという、この視点を持ち続けることが大事かなと感じます。これが1点目です。あと2点申し上げます。

2つ目はメタバースです。3ページにあります。これはブルームバーグの予測で2年以内に95兆円の市場と予想されているほど、急速としか言いようのない拡大ぶりを示していることは御存じのとおりです。そこではアバターとか、あるいはランドなどと呼ばれる大量のデジタルアイテムの制作や授受を含めた自由な交流ができることが特徴で、まさに書いていただいたとおり世界ごとコンテンツになっているというか、コンテンツの中に世界が取り入れられていることが特徴だろうと思います。その意味で言うと全てがコンテンツビジネス。そこにはあらゆる活動が持ち込まれて、当然あらゆるトラブルがあり得る。でも、法的課題は手つかずと言ってよいと思います。もちろん現実のアナロジーで何とか対応するわけですけれども、知的財産権だけではなくて、例えば、基本はCtoCの取引をみんなやっていますので、消費者契約法とか下請法とかは恐らくほぼ適用されないのです。これらはCtoCには適用されないのです。未成年者保護も多分厳しい状況がある。トラブルや犯罪が起きたとき、その犯罪捜査も恐らく非常に困難だし、準拠法はさっぱり分からないというような状況です。

よって、当面はわくわくするチャンスとともに、プラットフォームの規約とアーキテクチャーに依存せざるを得ないルール面での試行錯誤が続くはずなのです。それへの視線も

外さずに現実との並走を続けることが必要であろうと感じます。

最後です。10ページに書いてあった人生100年時代です。日経が今年になってから報道で2030年、あと数年の間には60歳以上の層による消費が全消費額の50%に達するという予想を発表しています。それを担うのはまさに書いていただいた従来のシニア層の常識とは大分異なる、よくサブカルおじさんなんて言われますが、新しいシニア消費者像、それがこの部分を担っていくだろうと思うのです。例えば2013年、ポール・マッカートニーの久しぶりの来日公演には26万人が詰めかけて、高額チケットを含めて飛ぶように売れて完売したわけですね。そこではシニア層が子供の代、孫の代を連れてきて、会場いっぱい埋め尽くして物すごい盛り上げを見せつけた。そのことが、やっぱり来日コンサートいけるねという再ブームのきっかけになって、いわゆる同窓会コンサートの長期ブームをつくり出したわけです。あるいはシティーポップのリバイバルとか、参加型でいえばさいたまゴールド・シアターという高齢者の劇団が世界中を回ってしまうというようないろいろな現象が起きてきている。コンテンツ産業界がこの新しいシニア消費者像に対応できているか、できるのか、この視点は欠かせないのではないかと思います。

長くなりましたが、以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

夏野さん、何かありますか。

○夏野委員 よくこの手のレポートで巨大プラットフォーマーが脅威だみたいな書き方もあるのですけれども、一方で、ここにもちょっと触れられているように、巨大プラットフォーマーが出てきてくれたおかげで日本のコンテンツがさらに世界に広がっているという現状もあって、コンテンツをつくっている会社の経営者として見ると、コンテンツ産業、特にコンテンツ創作をしている我々にとっては今までにないチャンスが物すごく広がっているという見方もできるなと思っているので、巨大プラットフォーマーが出てきたとか、メタバースが出てきたとか、こういう新しいことが出てくるたびに日本は弱っていく方向にあったのですけれども、今回はそうでもない。逆に日本のコンテンツがさらに世界に出ていくチャンスにもなっている面があるなというのは議論にも上っていました。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

内山さん、参加いただきどうもありがとうございます。今、タスクフォースの報告を事務局から受けたのですけれども、参加されて何かコメントがあればと思ひまして。

○内山委員 事務局が非常によくまとめていただいたので、あまり余計なことを言うつもりはございません。1点だけ感想的なことであれば、Web3.0だろうが、メタバースだろうが、いろいろな形で新しい媒体は生まれてくるでしょうと。やはりいつの時代も、どんなジャンルにおいてもメジャーとインディーとか、あるいはこれから売り出す人とエスタブリッシュした人と、そういう質的な上下の格差といいますかランクみたいなものが生まれてくると思います。その両方にちゃんと目を配ってやることが持続的な体制においては必

要かなという点で、最後の最後でいろいろな追記もあってよかったなと思っております。  
○中村座長 ありがとうございます。ほかに御発言のある方は挙手いただくが、挙手ボタンでお知らせいただければと思いますが、いかがでしょうか。よろしいでしょうか。

では、これも踏まえての知財計画2022、今日の主要議題になりますが、そちらで振り返っていただいても結構ですので、そちらに進められればと思います。

では、資料3「知的財産推進計画2022の取り上げるべき事項のポイント」、それから、机上配付資料として素案というのがございますけれども、それについて事務局から御説明をいただいて、委員の皆さんからコメントをいただきたいと思っております。

まず、事務局から説明をよろしくお願ひします。

○事務局 よろしくお願ひいたします。画面には資料3を共有させていただきたいと思ひます。その上で、委員の先生方には机上配付資料として送らせていただきました素案の本文案を手にとっていただきまして、基本的に本文案のほうに沿って御説明させていただきつつ、時々画面のほうにも目を移していただくような形で進めさせていただければと思ひます。

まず、今年の知財計画の全体の構成がお手元の机上配付資料の1枚めくっていただきました1ページ目の目次でございますが、そのうちの5番目の柱が「デジタル時代のコンテンツ戦略」ということでございまして、その下にさらに(1)から(5)までの5つのテーマを今回取り上げようという内容でございます。ただし、このうちの2つ目、著作権制度・関連政策の改革につきましては、本日お配りしました机上配付資料ではまだほとんどが調整中、全体がブランク、ペンディングのままとなっております。この点につきましては御容赦いただければと思ひます。

それでは、中身に入ってまいります、(1)から(5)に入る前に最初に3ページでございます。冒頭にデジタル時代のコンテンツ戦略についての基本的な視座を記述いたしております。経済活動についてもリアルからバーチャルへのシフトが進んでいて、デジタル市場空間における成長発展が特に期待されている分野として注目されるのがメディア・コンテンツ分野だろうということでございまして、3ページでは、全体の視点のアブストラクト的のところを記載しております。具体的には4ページ以降、まず(1) Web3.0時代を見据えたコンテンツ戦略についてということで、こちらでまとめております。

「現状と課題」の冒頭部分では、コロナ禍における変化の進展ということでございまして、コロナ禍において、とりわけライブ・エンタメの分野が長期にわたって活動停止を余儀なくされていたところがあり、こちらにつきましては引き続き支援が求められることについて、まず押さえているところがございます。さらにこうした中においてライブ・エンタメ分野ではオンラインに活路を見いだす動きが広がり、そういったDXの進展につきましては、いずれもデジタル時代の趨勢に沿ったものとして、不可逆の流れとなっているのではないかという基本認識がございます。

その上で、この後につきましては、実は先ほど御説明申し上げましたタスクフォースの

取りまとめでお示しいただいた方向性を改めてこの知財計画でもなぞっているところがございます。1つは4ページ目の一番下から始まりますメディア・コンテンツ産業が直面する競争環境と世界市場への展開。次は5ページ目の中段からでございますけれども、個人の創作活動等の促進とクリエイターの裾野拡大。その次は6ページ目の中段以降でございますけれども、仮想空間上における新たなコンテンツ消費等への対応という、これら3つの視点につきまして、タスクフォースの報告書をなぞった形で改めて記載をさせていただいています。

その上で、仮想空間上における消費、これはメタバース・Web3.0などについてでございますけれども、それについての様々な法的課題への対応等につきまして、8ページの18行目以降に当面の対応方針を記載しているところでございます。8ページの18行目から「なお」となっておりますけれども、これらメタバース・Web3.0をめぐる法的課題等につきましては、その取扱いが不明瞭なままではビジネス上のリスクともなり、多くの事業者が参入する上での阻害要因となることが懸念される一方、この分野では想定を超えたような展開が今後生じる可能性も高く、こういった分野に対し法的枠組み等を直ちに設けることは新たなビジネスの可能性を阻害する結果となるおそれもあるとして慎重な姿勢を求める声も聞かれるということでございます。こうした課題に対しては、民間事業者等によるソフトローでの対応によって解決が図られているところも大きく、政府においては、これらの状況を踏まえつつ、民間事業者等と密接に連携しながら実情に即した課題把握を行い、必要な論点整理等を進めていくことが求められるというところを、政府としてのスタンスとして記載をしているところでございます。

その上で、Web3.0時代のコンテンツ戦略、主な施策の方向性につきましては、今投映している画面のほうを見ていただければと思います。主な項目といたしまして、メタバース・Web3.0がもたらす法的課題等の把握と論点整理、無許諾のNFTの流通など、NFT取引に係る利用者保護上の課題等に対応する民間の取組との連携、ファンコミュニティの活性化等による新たな収益モデルの拡充、製作・流通工程の効率化、コンテンツ製作者の事業環境の健全化、クリエイターや製作スタッフの能力向上、マネジメント人材の育成、コンテンツの海外展開のためのプロモーション等の支援について項目を立てようということでございます。

続きまして、(2)は先ほども申し上げましたが、著作権制度・関連政策の改革につきまして、現状はまだほとんど【P】でございます。昨年に引き続き、デジタル時代の著作権制度確立に向けた工程表を作成すること、新たな対価還元策、クリエイター支援・育成策等について検討すること等につきましては、引き続き記載をしたいと思っておりますが、現在検討を進められております簡素で一元的な著作権の権利処理の仕組みについて、どのような記載をしていくか等につきましては引き続き調整の上、これを最終的に盛り込んでいきたいと思っております。

(3) デジタルアーカイブ社会の実現についてということでございます。現状と課題と

いたしまして、デジタルアーカイブにつきましては、社会が持つ知や文化的・歴史的資源等の記録を未来へ伝えるとともに、データやコンテンツの共有基盤となり、社会のあらゆる面における知的活動を支える役割を果たしている。こういうデジタルアーカイブにつきましては、このアーカイブ政策をデジタル時代のコンテンツ戦略による重要な柱の一つと位置づけ、これを推進していく必要があるというのが基本認識でございます。

また、12ページの20行目以降でございます。こういったデジタルアーカイブ、コンテンツの利活用についてでございます。多様なデジタルコンテンツが教育、学術・研究、観光、地域活性化、防災、ヘルスケア、ビジネスなど様々な分野でより一層利活用されることが期待されるということでございます。さらにその下、23行目以降でございますけれども、そういったデジタルアーカイブの日本における分野横断的なプラットフォームとなっておりますジャパンサーチにつきましては、2021年9月にその戦略方針が、今年4月にはアクションプランが作成されているところでございまして、このようなプランを踏まえつつ、各分野におけるデジタルコンテンツのさらなる充実を図るとともに、アーカイブのオープン化、利活用促進、人材育成、意識啓発、アーカイブ機関への支援等の取組をさらに推進していく必要があるとしております。

さらに、12ページの一番下、35行目辺りから著作権制度との関連について言及がございます。昨年12月にまとめられました著作権分科会中間まとめにおきまして、著作権者等の探索を一元的に行うための分野横断権利情報データベースの構築に当たって、ジャパンサーチとの連携も考えられるといったことが提言されているところでございます。こういったことも踏まえながら、分野横断権利情報データベースとジャパンサーチの連携について必要な検討を進めていく必要があると記載をいたしたところでございます。

これらを踏まえた主な施策の方向性は、画面のほうを見ていただければと思いますが、ジャパンサーチとアーカイブ機関との連携拡大、利活用モデルの構築、利活用の機会拡大、ジャパンサーチと分野横断データベースとの接続についての実務者検討委員会での検討、さらには各分野におけるデジタルコンテンツのさらなる拡充とオープン化等についての施策を盛り込んでいるところでございます。

今度は素案本体の14ページを御覧ください。中段から(4)海賊版・模倣品対策の強化についての項があります。その「現状と課題」について、まず現状認識でございます。21行目からでございますけれども、新型コロナウイルスの感染拡大が長期化して、人々が屋内で過ごす時間が増える中、海賊版サイトへのアクセス数が大きく増加している状況でございまして、特に近年では漫画を中心に海外に拠点を置くと見られる巨大海賊版サイトによる被害が深刻化しているという状況がございまして、そういった中での政府の対応でございます。32行目以降にございますけれども、政府においては、海賊版に対する総合的な対策メニューを策定、更新し、これに基づきまして、その対策の効果等を検証しながら各般の取組を政府一体的に推進するという形でやってきているところでございます。

14ページの一番下辺りから、最近の主な取組の状況について、3つほど挙げています。

1つは2020年の著作権法改正によるリーチサイト対策や侵害コンテンツのダウンロード刑事罰化についての施行状況について。2つ目は国際連携・国際執行の強化について。3つ目は昨年改正法が成立して今年秋までには施行されることとなっております発信者情報開示制度の改善、プロバイダ責任制限法の改正による対応でございます。とりわけ国際連携・国際執行の強化につきまして、特に悪質なサイトに対しては、出版社等による海賊版対策チームが諸外国の裁判証拠収集手続等を活用した情報収集によりサイト運営者の特定を図り、刑事告訴等の法的措置を講じるなどの取組を進めているところでございまして、政府においてもこれらの取組への支援を進めているところでございます。こうした取組の結果、一部の大型海賊版サイトを閉鎖に至らせる等の成果も見られるようになってきているところでございまして、さらに対策強化が求められるところでございます。

こういった状況を踏まえながら、主な「施策の方向性」は、現在画面にお示ししているような内容でございます。総合対策メニューに基づく着実な取組の実施、海外を拠点とする海賊版サイトの運営者の摘発等に向けた国際連携・国際執行の強化、海賊版サイトへのアクセス等に利用される例えば検索サイトなどがございますが、そういった各種民間サービスについて必要な対策措置が講じられるよう、民間事業者との協力を推進することなどについて項目を盛り込むこととしているところでございます。

最後の項目になりますけれども、16ページに戻っていただきまして、ロケ撮影環境改善等を通じた映像製作支援、外国作品ロケ誘致などの課題についての記載が16ページ下段以降でございます。

「現状と課題」でございますけれども、27行目辺りからございまして、大型映像作品のロケ撮影は制作関連の技術力の向上や国際展開も見据えた企画立案力の向上などの制作現場の能力強化や、制作環境の向上に資するといった波及効果に加えまして、さらには他国で公開される大型映像作品は国際的な発信力も高く、インバウンド効果も期待される、こういった波及効果につきまして、改めてこちらのほうで言及をしているところでございます。

こういった効果もある中、国際的な状況でございますけれども、17ページの2行目を御覧ください。諸外国ではロケ誘致の財政支援制度や受け入れ支援窓口の整備等、様々な施策が導入されており、各国でロケの誘致競争が激化している。その上で、さらに9行目以降でございます。近年のデジタル化の状況下での動向でございますけれども、グローバルに展開するSVODサービスの定着などが映像作品を大量かつ直接的に世界の視聴者に届けることを可能としている状況が現在あるということでございます。これらを踏まえながら、引き続き、撮影環境の改善を進めるとともに、ロケ誘致についてはインセンティブとなる資金の提供を含めた持続的なロケ誘致策についての検討を進めることが重要であるという課題認識に基づきまして、最終的には「施策の方向性」として、今画面にも投映してある内容でございますが、ロケ撮影の円滑実施のためのガイドラインの周知でございますとか、フィルムコミッション等の紹介等を通じた国内への情報発信強化、外国作品ロケ誘致に関

する効果検証の継続的な実施と持続的なロケ誘致先の検討などを項目として取り組む案でございます。

以上が素案の内容でございます。よろしく御審議を賜ればと思います。

○中村座長 ありがとうございます。

では、質疑の時間とします。御発言のある方は挙手をしていただければ、挙手ボタンでも結構です。まず、太田さんの手が挙がっていますかね。

○太田委員 テレビ東京の太田です。貴重な話をありがとうございました。報告もいろいろ、最後に海外作品のロケ撮影環境について話が挙がったので、ちょっと自分から思ったのですけれども、さっきの話にもひもづくのですけれども、さっきの話も結局前提として、強いコンテンツが生まれる大前提でお話を進めていたので、そもそもで言うと、今、日本の作品の撮影環境の整備がその前に急務なのではないのかなというのが、要は強いコンテンツが生まれる体制に今はなっていないということをお話したいのですけれども、僕個人としては、例えば先週、ネットフリックスで配信が始まった「ヒヤマケンタロウの妊娠」という作品の大型バジェットのものから、テレビ東京の深夜ドラマまで毎クールやっているのですけれども、今、日本の映像業界の一番の問題は2つあって、1つ目が、日本はロケが本当にしづらいのですね。取りあえず許可が出ない。

僕は何回かここでも話したことがあると思うのですけれども、例えば新幹線は撮影許可が下りないから、新幹線のシーンとなったら結局、品川駅で行ってきますというシーンを撮るだけしか駄目だし、例えば学校の撮影も、関東で学校の撮影許可が出るのは埼玉にある学校と千葉にある学校の2つだけなので、基本、学園物はそこのどっちかでやるしかないのです、どうしても飽きてしまいますよね。しかも、学校とかはフィルムコミッションではなくて個人がやっているのです。なので、当然お金もかかってくるので、本当に日本は撮影する場所がなさ過ぎて困っていますというのは、海外に目を向ける前にまず日本人がよい作品を作れる体制をつくってほしいですというのは本当に心から思います。

もう一つは労働環境の問題で、今、映像業界は圧倒的に人手不足になっていて、それはなぜかという、ネットフリックスとかアマゾンみたいな巨大な資本を持ったところが日本で作品を作るとなったときに、資本が大きいのでめちゃくちゃたくさんの人を押さえるとなると、それだけで人手不足が発生するのです。あともう一つは、（これはテレビ東京ではなく、一部の制作会社の話だが）、今、残業問題とかで正規社員を必ず休ませなければいけないというのが映像業界でもそうになっていて、それは全然いいと思うのですけれども、結果、そうなる正規社員ではなくてその仕事をフリーにお願いしようという流れになっていて、しかも、会社のほうは正規社員を雇うと残業問題とかが発生するからといって、正規社員を雇いたくないという状況になっている（テレビ東京はフリーのスタッフと直接雇用契約は結ばないため、そういったことは起こらない。またそういった発言をする制作会社とは仕事はしないようにしている。）。なので、そこを改善していかないといけなくて、人員の問題でいうと、さっきのロケのしづらさにまた帰ってくるのですけれども、

結局ロケがしづらいからロケを仕込むために制作部の負担がめちゃくちゃ高い。なので、これが本当にロケをしやすい環境になって制作部の負担が減れば、制作部が今まで3人必要だったところが1人でよくなるし、そうしたらそこに人件費を充てることもできるとか、幾らだってやりようがあるのですけれども、今、大きな問題としてその2つがあるので、先ほどの話でいろいろなコンテンツホルダーの権利を守ってくださろうとしているのはすごくありがたいことなのですけれども、そもそも前提条件として足りないところがあるというのは申し上げたいなと思って、申し上げます。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

内山さん。

○内山委員 ごめんなさい。また途中で退室するので先にお話しします。一番プライオリティーが低いかなと思って先に言っておこうと思ったのですが、今、太田さんがコメントされたところで、ロケ誘致であるとかこの部分です。配付資料の17ページ、18ページのところでございまして、やはり最後は人なのですね。人の技術力をアップするという観点ももうちょっと出ていたほうがいいかなと思うわけです。

例えば、調整済みだから難しいのかもしれませんが、18ページの最後の段落で、日本映画の支援について、国内の映画の製作現場や海外の映画関係者との交流を通じた人材育成の取組を強化と書いてあります。この文言自体は正しいのでよいのですが、その交流を通じて技術的な意味でのスキルを上げるということが必要だし、多分それは文化庁だけかなという気もするのですよ。デジタル技術の意味で上げていくという観点は必要ではないかと。余計なことを言うなと後から言われるかもしれませんが、ほかの省庁さんにも関わるようなことがあるのではないかなという思いはあります。例えば今、NHK大河で積極的にバーチャルプロダクション、インカメラVFXを使っているんですけど、一視聴者として見れば、やはりアメリカのそれから見ると一段周回遅れで導入したという気がしないでもないのです。デジタル技術を強化するということであると、単なる文化庁さんだけの問題ではないのではないかなという思いがございました。

以上でございます。

○中村座長 ありがとうございます。

ほかにいかがでしょうか。渡邊さんの手が挙がりました。

○渡邊（恵）委員 電気通信大学の渡邊です。資料にも書かれていたと思うのですが、2021年は過去最悪で海賊版が蔓延する状況になってしまっていたと思います。出版社と関係者の皆様の対策の成果で先月3月に3年間野放しになっていた主要な三大海賊版オンラインリーディングサイトが閉鎖されて、4月は比較的海賊版の状況が改善されていたと思います。ただ、三大サイトのうちの後継サイトがまた出てきていて急激にアクセス数を伸ばしていて、相変わらずのいたちごっこが続いているという状況かと思っています。

このような状況になってしまって、より効果的な海賊版対策のために重要なと思うこ



とは、海賊版対策の効果の測定かなと思っています。そのために政府から各企業や団体、出版社ですとかインターネット事業者の方々に依頼して、現時点での海賊版対策の状況を報告してもらって分析して、効果の高い海賊版対策を見極めて実施していく必要があるのではないかなと思っています。効果の測定というところが少しまだ薄いかなという感じがしたのでコメントさせていただきました。

○中村座長 ありがとうございます。貴重な御意見ですね。

福井さん、お願いします。

○福井委員 ありがとうございます。今、渡邊先生に御指摘いただいたところ、全くおっしゃるとおりでありまして、まずはいただいた資料の（４）海賊版のところからお話したいと思います。

まさに三大サイトは最大時で月間４億訪問、PVにして50億以上という数にまで増大にどうしても歯止めがかからなかったものを、３月に全て閉鎖に追い込むことができました。これはまさに出版社の対策チームと政府、国際的な協力なしにはあり得なかったと申し上げます。あまり詳細なお話はできないのですが、これは申し上げます。

ただ、大変残念なことに、後継サイトに１か月足らずの間に月間にして約5000万訪問レベルのユーザーが流れ込んでしまったのです。これを防ぐための努力はそれなりに続けたのですけれども、防ぎ切れなかった。そのために今後は資料にもあります、まさに各種の民間サービス、わけても検索エンジン等、今、拡散の主力になりつつあるSNS、それから一部の確信犯的なCDN事業者とドメイン事業者、これらの対策を組み合わせることが恐らくは重要で、その国際団体への働きかけも鍵になるだろうと思います。ヒアリングを行うことは私も全く賛成です。

あわせてもう２点だけ。（３）のデジタルアーカイブです。これはまさにDXの基幹インフラになり得るものとして重要性は幾ら強調してもし過ぎることはないと思います。例えば立ち上がった教育利用の仕組み、SARTRASですけれども、初年度の保証金だけで45億円以上が集まって予想を超えたと言われていています。しかし、デジタル化された資料がなければ制度を生かすことはできません。教育に利用することができません。よって、そのインフラが必要です。また、権利情報データベースとデジタルコンテンツとが様々な形でつながることは非常に重要で、この方面では文化庁さん、経産省さんの既に力強いサポートがありますけれども、もっと加速させる必要があるだろうと思います。

最後に、記載されていないことについて１点、今回記載しろという意味ではなくて御指摘をしたいと思います。いただいた素案を拝見して、AIという言葉、それからロボティクス、サイバネティクスという言葉がすごく少ないなど。Web3.0とメタバースとNFTがとにかく横溢していて、それはどれも重要です。それでもいいのですけれども、AIなどの言及が少ないなと思ってカウントしたら、ほぼなかったです。

これは2017年までに中村伊知哉座長の下での２つの委員会で、AIの知財についてはここにいらっしゃる方々も参加いただいて議論をした。そして報告書を出して、そこで何を書い

たかという、状況の変化を注視し続け、並走することが重要だと書いたのですね。ですから、これをやり続けられないようでは、知財本部はちょっと足りなくないませんかということ、十分お忙しいことは承知した上で、ここで御指摘させていただきます。来年度以降という意味です。

○中村座長 ありがとうございます。

ほかにいかがでしょうか。ローレンさん、お願いします。

○コーカー委員 皆さん、こんばんは。久しぶりです。御無沙汰しております。元気ですか。

5 ページの世界展開、海外向けのところですがけれども、その辺が私は夏野さんにすごく賛成で、今、Netflixやアマゾンとかグローバルプラットフォームが増えていることで、日本のコンテンツがあるものを出したら世界中でヒットする、ディストリビューションがデジタルになったことで、多分今までで一番そういうチャンスがあると思いました。

5 ページにコンテンツの強さで戦うとか、世界で売れる作品づくりに向けた制作システムへの展開や販売構想力、それを支える人材の育成、その辺はもしかして、これからですがけれども、このワーキンググループとか今回の計画で、それがもうちょっと具体的になったらいいなと思って、よく出てくる話は、例えば映像のカラーグレーディング、撮ったものの後でカラー調整とかポストプロダクションにかかるお金が、やはり海外のものの方がその辺で結構予算をかけて映像の出来上がったものの後の調整、CGIとかを含めてデジタルプロダクションとかカラーグレーディングで、その辺が多分、世界で売れる制作システムの一部かなと思っています。

例えばそういう映像エキスパートからも、システム自体が具体的にどういうプロセスが入っているとか、どのワークフローが入っているとか、どういうスキルを持っている映像を編集する人たちが必要とか、その辺はこれからもっと検討できればと思いました。

あと、育成のところ、例えばNetflixで世界中でヒットした作品「イカゲーム」があったのですがけれども、韓国の「イカゲーム」を作っている会社がスタジオドラゴンという制作会社で、スタジオドラゴンのサイトとかをいろいろ調べると、若いクリエイター育成プロジェクトとかもつくっているのです。韓国から世界に向けてヒット作品の作り方を教えますみたいな感じで、いろいろな若いクリエイターが参加したり、シェアオフィスに行って監督から話を聞いたり、そのようなちゃんと育成しようとしているプロジェクトもあって、ここに書いてある育成は、例えば会社の中とか大学の中とかいろいろあると思いますけれども、その辺も、例えば国でそういうプロジェクトをつくったり、私もそうなのですが、音楽の場合とかマーケティングのとき、今までの作り方を覚えて、でも、これから新しいやり方を覚えようとする人たちは、やはり若い人たちが一番覚えやすいかもしれないので、そういう時点で最新の世界に向けての制作システムと、これから映像クリエイターになる若い人たち、覚えようとする人たちに最新の情報が入るような場所

をつくったらすごくいいチャンスだなと思いました。

育成とシステムの詳細みたいな、その2点かな。

○中村座長 ありがとうございます。

ほかはどうでしょうか。上野さん。

○上野委員 上野でございます。御無沙汰しております。

今回挙げていただいた5つのトピックはいずれも重要なものだと考えております。その中で、先ほど福井先生からも御指摘ありましたように、1つ目のメタバースとかWeb3.0の辺りにちょっと力が入っているのではないのかという御指摘もあるかと思いますが、確かに特にメタバースに関しましては非常に多くの問題点があるかと思えます。これは直ちに問題となるものだけではなく、近い将来問題となる、あるいは少し先の将来も含めてかもしれませぬけれども、10年前のセカンドライフのときにも多少は議論されたものではあるかと思いますが、いよいよこれが非常に大きな問題になってくるのではないかと思います。

そして、それが決して一過性のもではなく、今回の資料にも新技術によるゲームチェンジなど巻き返しのチャンスがあるということであれば、我が国のコンテンツビジネスの発展にとっても非常に重要なものかと思えます。

事務局のほうからも法的な扱いは手つかずではないかという御指摘があったように、現行法においては不明確なもの、あるいは現行法においては何ら対応できないような課題というものが多数あるように思えます。

したがって、今回の方向性で、まずは法的課題を明らかにするという事かなと思えましたので、これは法律によって対応すべきものなのか、それともソフトローによって対応すべきものなのか、あるいは技術によって対応すべきとされているものなのかという様々な選択肢がある中で、その辺りの課題の整理をして論点整理するということが大変重要なのではないかと思います。

ただ、そこでは、知的財産事務局なのですけれども、メタバースに関係する法律問題は知財だけでも非常にたくさんものがあるのですが、知財と言えるかどうかよく分からないものや、知財とは直接関わらないようなアバターが名誉毀損されたとかそういうもの。直接知的財産法というものとは少し離れるところがあるかと思うのですけれども、メタバースあるいはWeb3.0の将来のコンテンツ戦略ということからしたら、いずれも重要な課題であり、コンテンツ戦略という限りでは知財戦略本部の 이슈 になり得るものだと理解いたしますので、前広というか幅広にそうした課題の整理を行っていくことが重要ではないかと感じた次第でございます。

以上です。どうもありがとうございました。

○中村座長 どうもありがとうございます。

林さん。

○林委員 ありがとうございます。質問が1点と意見が1点あります。まず質問なのですが、資料2の「デジタル時代のコンテンツ」戦略の方向性と課題の整理の11ページに放

送事業についての具体的な取組についての記載があつて、設備の共用化、一部の中継局等のブロードバンドによる代替とかいろいろ書いてあつて、2つ目の○に、「これらの取組を円滑に進めていく上で必要となる制度改正についても柔軟に検討・措置していくことが必要」と書かれているのですが、デジタル時代のコンテンツ戦略検討タスクフォースの中でのどういう議論を前提にこういうまとめをなされたのかということと、それから、今年の知財戦略の中での施策の方向性の中では、これは制度についてのどういう項目として反映されていくのかということをご教示いただければと思います。これが質問です。

意見は海賊版対策についてでございます。海賊版対策については、2019年につくられた工程表は、この3年間、第2段階で止まっています。膨大な被害を前提に、関係者が膨大な労力とコストをかけて初めて、先ほど福井先生から御紹介があったように今年の3月で一時的に止まっていますが、すぐにたちごっこになっていると。海賊版対策はたちごっこというのはどの場面でもそうなので、たちごっこ自体はしょうがない部分があると思います。しかしながら、これでは海賊版対策として費用対効果が合わない、加害者のやり得になってしまうと思います。したがって、今年の知財推進計画では、先ほど渡邊先生から御指摘があったように、工程表の措置の効果が具体的にどれだけ高いのか、それとも費用対効果として割に合わないのか、それをしっかりと検証した上で工程表を改定するのか、第3段階に進むのか、そこを「施策の方向性」として挙げていくべきではないかと思っております。

単にこれまでの3年と同じように検証して必要な措置を取るというだけでは3年前と全く変わりません。こういうことをやって時間をロスしては我が国の国際競争力がますます失われてしまうと思いますので、この点を意見として述べさせていただきたいと思っております。

以上です。質問のほうにお答えいただければと思います。

○事務局 事務局でございます。林先生から御質問いただいたタスクフォースまとめの中の放送制度の在り方についての記述が入った経緯についてでございますけれども、このタスクフォースには、本ワーキングのメンバーにもなっております有識者の4先生に加えまして、関係4省庁のメンバーにも入っておりますところでございまして、総務省の情報流通行政局の吉田局長にも入っておりますところでございます。

メディア・コンテンツ産業の今後の在り方ということが我々のタスクフォースにとっても大きなテーマであったわけですが、一方、現在、放送行政の在り方につきましては、総務省におきまして放送行政の在り方に関する検討会による検討が昨年11月以降進んでいるところでございまして、今年3月末にも一定の論点整理がされており、さらに引き続き、今、検討が進んでいるところでございます。

当然それらの2つの検討会における検討につきましてはリンクージュするものと我々も認識しております。並走しながら、お互いに調整しながら進めてきているわけですが、そういった検討の動向等につきましても、今回のタスクフォースの中で現時点にお

ける認識としてきちんと留めておこうということで、今回この中に入れたところでございます。

ということでございまして、ここで書かれております必要となる制度体制などの内容等につきましては、まだまだこれは総務省さんのほうで議論が引き続いていく内容でございます、今年の知財計画等につきましては、これにおける直接の施策などについては特に入れていないというのが今回の取扱いでございます。

以上でございます。

○林委員 分かりました。クローズドのタスクフォースだったので、どういう議論がされたのかよく分からないところがありまして、おかげさまでよく分かりました。ありがとうございました。

○中村座長 どうもありがとうございます。放送の制度はメディア政策でありますけれども、コンテンツ政策とメディア政策の融合や連携というのはもっとあってしかるべきだということは私も申し上げておりまして、その辺りの現れでもあるということかと思えます。ありがとうございます。

ほかにいかがでしょうか。大体よろしいでしょうか。

ありがとうございました。今日も皆さんからたくさん御意見をいただきまして、それはこれから知財計画2022が策定されていくわけですけれども、そこに向けてどのように反映をさせるかということについて、私も事務局と相談をして進めていきたいと思えます。よろしくどうぞお願いいたします。

何かまとめの発言はございますでしょうか。

○事務局 本日はたくさんの御意見をありがとうございました。

本日いただきました意見も踏まえまして、明日には構想委員会、親会議も開催されるところでございますので、このコンテンツパートの素案につきましても、明日の親会議で御報告、御審議をさらにいただきたいと思っております。

また、委員の皆様には、コンテンツワーキンググループの第2回会議の日程といたしまして、5月11日16時からという日程、これは予備日のような形で仮押さえをさせていただいているところでございます。これを最終的に開催するかどうかにつきましては、明日に開催されます構想委員会での議論なども踏まえた上で、最終的に開催するのかわからないのかを確定したいと思えますので、その点につきましてはもう少しホールドという形で御留意願えればと思えます。

以上、よろしくお願いいたします。

○中村座長 ありがとうございました。5月11日はひとまずホールドということですか。

ということで、今日はこれで閉会としたいと思います。皆さん、お忙しいところをどうもありがとうございました。