

デジタル時代における コンテンツ振興のための総合的な方策について (概要)

2008年3月13日

コンテンツ・日本ブランド専門調査会

会長 久保利 英明

コンテンツ分野の現状と課題

1. コンテンツを取り巻く環境の急激な変化に素早く対応する。

- ブロードバンド化の進展により今後は動画のネット配信が成長。
更なる市場拡大を目指し、世界に先駆けた新しいビジネスモデルを追求。

2. コンテンツ産業が持つ強みを最大限発揮する。

- 日本のコンテンツ産業が持つ強み(幅広い分野での高い創造力、世界最高水準の情報通信環境、ものづくりの高い技術力)を活かせば十分伸びる余地がある。

3. グローバルにビジネスを展開する。

- 国内市場の伸びには限界があり、国際市場に成長の可能性を求めるべき。

基本理念 コンテンツ・フロンティア(市場・創造)の開拓

環境の変化

世界最高水準の
情報通信環境

コンテンツ産業の
グローバル化

コンテンツ需要の
増大

一億総クリエー
ターの時代

新しい市場の拡大

流通の円滑化

創造の拡大

利益の還元

コンテンツの供給

基本戦略 1 既存の枠組みにとらわれない新しいビジネスに挑戦する

基本戦略 2 海外に目を向け、グローバルにビジネスを展開する

基本戦略 3 多様なメディアに対応したコンテンツの流通を促進する

基本戦略 4 世界中のクリエイターの目標となりうる創作環境を整備する

新たな市場を開拓し、その利益を創作に還元し、さらに優れたコンテンツを生み出す正のスパイラルを実現する

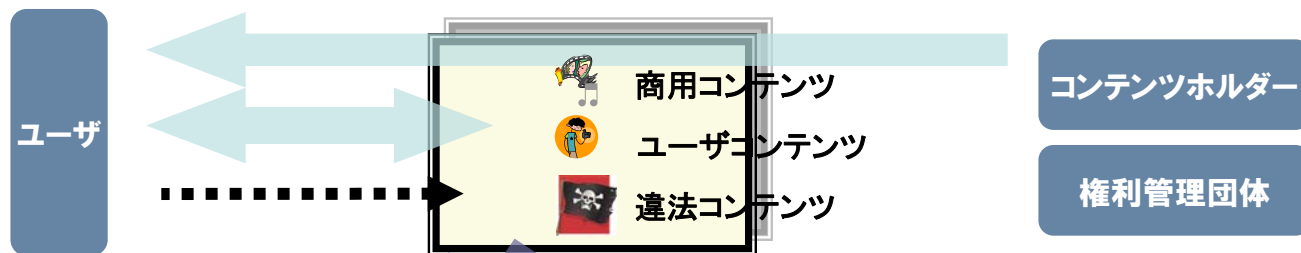
基本戦略と具体的取組

基本戦略1

既存の枠組みにとらわれない新しいビジネスに挑戦する

- 通信と放送の垣根を越えた新たなサービスへの対応
- コンテンツ市場の拡大に向けた新たなビジネスモデルの追求とネット時代に対応した知財制度の見直し
- コンテンツ共有サービスの適法化の推進

個人の創作物や多種多様なコンテンツを閲覧できるサービスとして利用者が急増
宣伝や視聴者獲得のための新たな手段として商業的な利用が増加



商用動画の無断コピー
未許諾で他人の著作物を利用

権利者への適切な利益の還元、
違法コンテンツの排除

サービス事業者と権利者との包括的な契約を促進

サービス事業者が提供する技術的手段によるフィルタリングを活用し、違法コンテンツの排除と適法利用のための許諾の効率化への取組を促進

サービス事業者の法的責任の明確化を検討

基本戦略と具体的取組

基本戦略2

海外に目を向け、グローバルにビジネスを展開する

○ 英語の使用など海外を意識した見本市や映画祭の実施

○ 官民挙げた海賊版対策の推進

- ・ 模倣品・海賊版拡散防止条約（仮称）の早期実現
- ・ 在外公館における海賊版対策の強化
- ・ CJマーク（コンテンツ海外流通マーク）の普及の促進

○ 海外展開を支える情報の収集とビジネス手法の確立

海外展開を進める上では、現状を把握するための輸出入等の統計情報や海外の法制度、ビジネス慣行などの諸情報が必要。またそれを効果的に活用することも重要



① 業界団体ごとに輸出入等の統計情報を整備、公開することを促進

② 海外と交流事業を行う諸機関が海外の法制度やビジネス慣行等海外展開に必要な情報について効果的に収集、提供することを促進

③ 海外展開を前提とした権利処理の促進や、契約ルールなどを確立、国際実務に精通した専門家を活用しつつライセンスビジネスを強化

基本戦略と具体的取組

基本戦略3 多様なメディアに対応したコンテンツの流通を促進する

○ 図書館のデジタル化の推進

○ コンテンツの流通を拡大する法制度や契約ルールの整備

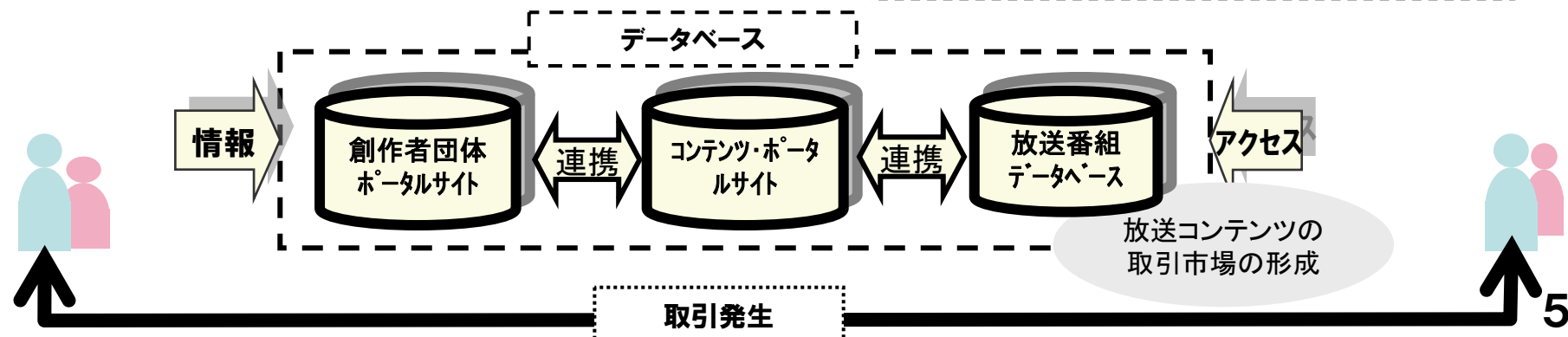
- ・ 多数の権利者が関わるコンテンツについて全員の合意が得られない場合の権利行使の在り方を検討
- ・ 所在不明の権利者がいる場合について、関係者の自主ルールにより二次利用を可能とする取組を支援
また、著作隣接権の裁定制度を設けることを検討
- ・ 放送コンテンツの二次利用に関する契約ルールの周知徹底を支援

○ 透明な市場の確立と取引機会の拡大

新たなサービスの出現に伴いコンテンツの需要が増大しており、取引に必要な情報を公開し、誰もが参加できる透明な市場を確立することが必要

コンテンツ・ポータルサイト等の各データベースの充実と連携強化を支援

映像コンテンツの中核を占める放送コンテンツの取引市場を形成し、二次利用を促進



基本戦略と具体的取組

基本戦略4 世界中のクリエイターの目標となりうる創作環境を整備する

- 日本の科学技術力をいかしたコンテンツ創造の充実
 - ・ クリエーターと科学技術者が知識やアイデアを交換できる場を構築
 - ・ コンテンツ制作に役立つ機器やソフトウェアの技術開発を促進
- 一億総クリエイター時代に対応した創作活動の支援
 - ・ コンテンツを公表する場を提供するサービス事業者が権利者との間であらかじめ包括的な契約を行うなどの自主的な取組を支援
 - ・ 意思表示システムの改善普及・民間における活動の促進

○ 海外からの人材受入の促進

コンテンツの分野において、民間教育機関で学ぼうとする外国人学生に「就学」の在留資格を与える方策について検討



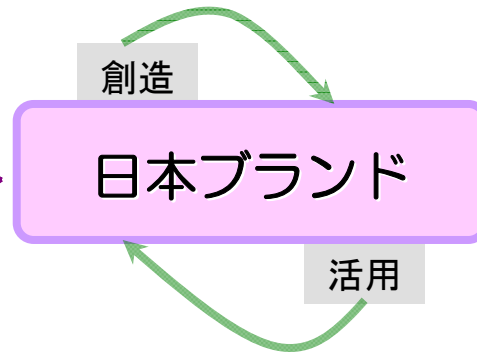
日本ブランド戦略 ～ 今後の方向性

○ 日本の洗練されたライフスタイルを活かした食文化、地域ブランド、ファッションの分野における取組を推進

○ アニメ、映画、音楽等日本のコンテンツも、海外の若者から「日本の魅力」として捉えられている。

分野横断的な発信によって相乗効果を発生させ、各分野単独よりよりはるかに効果的な「日本ブランド」を発信可能となるよう検討すべき。

アニメ
映画
音楽
ゲーム
食
ファッション
地域
伝統文化
⋮



(検討方法例)

- ・各行政機関による調査情報等を共有し相互に活用することによる相乗的・鳥瞰的な分析
- ・海外の先進事例の調査
- ・世界各地域の対日ニーズの把握

⇒ 関係省庁の連携が不可欠

日本ブランドの確立と発信の強化

地域、対象等に応じた日本ブランドの発信 等