

**世界をリードするコンテンツ大国となるには
～海賊版対策と対外発信拠点の整備～**

2009年6月24日
本部員 里中 満智子

日本が世界をリードするコンテンツ大国になるには・・・

創作環境の整備、海外展開支援、コンテンツの流通促進のほか・・・

クリエイターが創造した作品を権利侵害から守る海賊版対策

クリエイターが創造した作品を海外にPRするための拠点

も必要。

海賊版対策について

○携帯電話向け音楽配信(着うた)では、違法配信のダウンロード数が正規配信を上回る

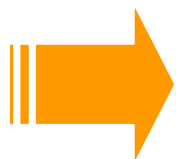
違法:4億714万ファイル > 正規:3億2,900万ファイル (2007.10~2008.9)

○アニメは、日本でテレビ放送後24時間後に、海外の動画投稿サイトに字幕付きで掲載(「ファンサブ」問題)

○マンガは、日本で発売後数日のうちに、スキャナで取り込まれた海賊版がネットに掲載

○多くの若者が国内外の違法サイトを利用。「ネットは無料」という誤った認識が浸透。

10代の約60%が着うたの違法配信サイトを利用、国民の約50%が模倣品・海賊版の購入容認



海外政府と連携した海賊版の取締りはもちろん、国民、特に若者に対する啓発も必要

日本が誇る文化資産の対外発信拠点について

「メディア芸術総合センター」は、

○マンガ・アニメだけでなく、新しい時代のデジタルアート、ゲームなど、日本が世界に誇るメディア芸術全般の「拠点」。

○国を挙げて日本のメディア芸術のすばらしさを訴えていくと同時に海外から集客の拠点とする。

○発表の場を提供し、若いクリエイターを育成する。

○散逸の危機にあるマンガ原画などを収集・保存し、その内容をアーカイブとして見せる。

 「メディア芸術総合センター」は、日本の文化資産を世界にPRし、若いクリエイターを育成する拠点として重要