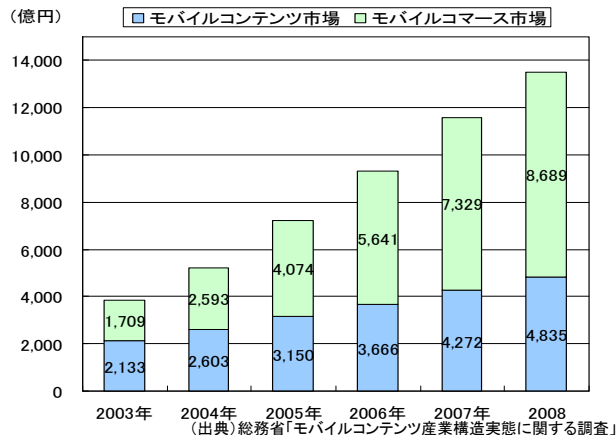


## 【現状】

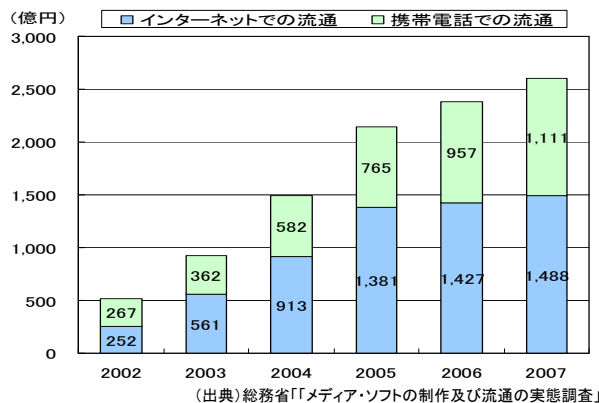
○我が国のコンテンツ産業は約11.4兆円にのぼり、文化的側面のみならず経済成長を支える成長産業としても重要な位置づけ。

○特にモバイルコンテンツ、映像コンテンツのネットワーク流通市場の拡大が顕著。

### モバイルコンテンツ産業の市場規模



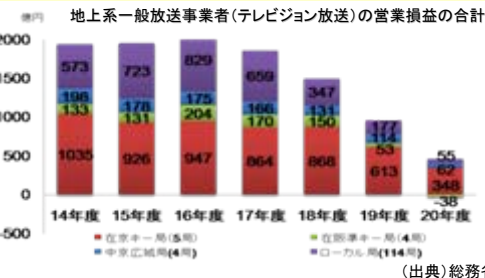
### 映像コンテンツのネットワーク流通市場規模



## 【課題】

### コンテンツ制作力の再生・強化

・昨今の厳しい経済危機下で、地域が疲弊し、地域のコンテンツ制作機会が急減。  
⇒地域経済の活性化を実現するためには、地域の特色あるコンテンツ制作力の再生・強化を図ることが必要



### コンテンツ保護対策

・「複製」「配信」が容易なデジタルコンテンツは、インターネット上での不正流通が容易。  
・一度不正流通すると、創作者等への適正な利益還元が妨げられ、我が国文化の育成や普及を阻害。  
⇒表現の自由等にも留意しつつ、不正流通を効率的に削減する取組を進め、豊富かつ良質なコンテンツから得られる利益を国民に還元できる環境をつくる必要がある

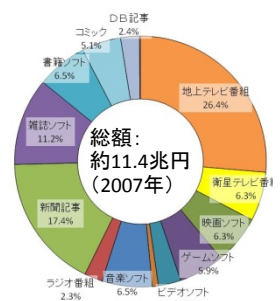
### コンテンツの海外展開促進

・米国のコンテンツ市場は世界市場の約40%、対して日本のコンテンツ市場は約8%。  
・海外のバイヤー等が日本の優良なコンテンツを知る機会が少ない。  
⇒販売元窓口のわかりにくさ等の解消をはじめとする新たなグローバル展開支援策の検討

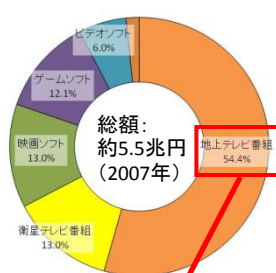
### インターネットを用いた2次利用促進

・国民が豊富かつ良質なコンテンツを利用できるようにするためには、インターネットを用いたコンテンツの2次利用促進が必要。  
⇒映像について、権利者団体・放送事業者が申請窓口の一体化等、権利処理業務の効率化を推進中。

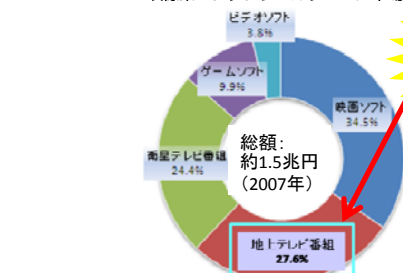
### コンテンツ市場 (映像系・音声系・テキスト系)



### 映像コンテンツ市場



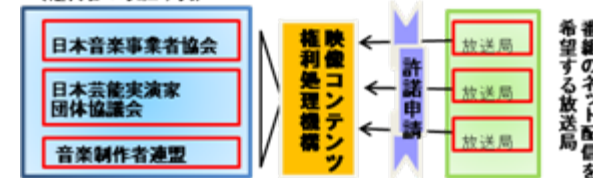
### 映像系コンテンツマルチユース市場



マルチユース市場になるとシェアが半分!

(出典) 総務省「メディア・ソフトの制作及び流通の実態調査」

### (権利者の取組事例)



## 対策

○本年10月に総務大臣、総務副大臣(情報通信担当)及び総務大臣政務官(情報通信担当)並びに4つの部会の構成員からなる「グローバル時代におけるICT政策に関するタスクフォース」を設置し、新たなICT政策について検討中。

○著作権等の知的財産保護の在り方を含むコンテンツ産業の振興策については、同タスクフォースの下に置く「国際競争力強化検討部会」で検討。