

# デジタルコンテンツの 振興戦略の概要

- 日本を世界トップクラスのデジタルコンテンツ大国にする -

2006年2月  
知的財産戦略本部  
コンテンツ専門調査会  
デジタルコンテンツ・ワーキンググループ

# 1 . 基本的方向

## (1)基本目標

日本を世界トップクラスのデジタルコンテンツ大国にする

## (2)6つの視点

デジタル時代は、アナログ時代と違って従来の仕組みにこだわらず、次の視点のもとに抜本的な改革が必要

- |     |   |                    |
|-----|---|--------------------|
| 視点1 |    | ユーザーが主役である。        |
| 視点2 |   | クリエイターを大切にする。      |
| 視点3 |  | デジタルに国境はない。        |
| 視点4 |  | 各国と比較して一番よい仕組みを作る。 |
| 視点5 |  | ビジネスモデルは進化する。      |
| 視点6 |  | 技術は日進月歩する。         |

## 2. 改革の方向（具体策）

日本を世界トップクラスのデジタルコンテンツ大国にするための3つの目標と11の提言

### 3つの目標

#### 目標1 ユーザー大国の実現

- ユーザーが多様な種類と価格のコンテンツを選択できるようにする

#### 目標2 クリエイター大国の実現

- クリエーターが適正なリターンを得ながら、最大限に能力を発揮できるようにする

#### 目標3 ビジネス大国の実現

- 経営の近代化、国際化を図り、国際競争力をつけて産業規模を大きくする

## 11の提言

ユーザー  
大国

提言1

放送と通信の一体化の中で、デジタルコンテンツの供給を拡大する

提言2

バランスのとれたプロテクションシステムの採用を促進する

提言3

ユーザーが豊かなコンテンツを楽しめるようにする

提言4

デジタルによりコンテンツのアーカイブを充実し、再利用を促進する

クリエイター  
大国

提言5

クリエイターの能力発揮を支援する

提言6

クリエイターが適正なリターンを得られるようにする

提言7

コンテンツ分野における人材育成を図る

提言8

デジタルコンテンツに関する研究開発を促進する

ビジネス  
大国

提言9

コンテンツを輸出する

提言10

著作権問題を早急に解決する

提言11

国際標準をリードする