

デジタルコンテンツの振興戦略（課題と解決の方向）（案）

目標 1：ユーザー大国に向けた課題

～ ユーザー視点の利用環境づくり ～

1. ユーザーが豊かなコンテンツを楽しめる環境を作る

< 背景と課題 >

インターネット等の新しいメディアをめぐる技術の発展はめざましく、我が国のインターネット環境は世界的に見ても進んでいると言われている。ユーザーである国民ひとりひとりがその恩恵を実感できるよう、これらの技術や環境を積極的に活用してコンテンツの流通促進に向けた環境を整える必要がある。

また、我が国の豊かな創作力や技術力を考えれば、手頃な価格で利用できる質の高いコンテンツはまだ存在すると考えられる。

< 解決の方向 >

- (1) メディアの融合や多様化が進んでおり、新たなメディアで流通することを前提とした新しいコンテンツが数多く生み出されることが重要であり、そのための環境整備を図ることが必要ではないか。 「クリエイター大国」にも関連
- (2) 既存のメディアでの流通を前提に作られてきたコンテンツについても、インターネット等の新たなメディアを通しての二次利用が進められつつある。そのような動きを後押しするため、過去に作られたコンテンツを利用するための著作権契約上の課題を解決する取組を進める必要があるのではないか。 「ビジネス大国」にも関連
- (3) ユーザーが、コンテンツを選ぶ際に、価格についても幅広い選択肢の中から選ぶことができるように、音楽CDについて再販売価格維持制度が存在することの問題点について考える必要があるのではないか。

2. ブロードバンドを利用した放送（IPマルチキャスト放送）によるデジタルコンテンツの供給を拡大する

< 背景と課題 >

メディアの融合が進む中で、ユーザーから見た場合、いわゆるテレビ放送とIPマルチキャスト放送との違いを実感する場面は少ない。デジタル時代のコンテンツ供給を拡大し、ユーザー視点の利用環境づくりをする必要がある。ま

た、ユーザーである国民が豊かなコンテンツを享受するためには、既存のコンテンツの利用だけでなく、新しい質の高いコンテンツを数多く流通させることが重要である。

< 解決の方向 >

- (1) 総務省における地上波デジタル普及政策に関する検討の中でも、一定の条件を満たす場合には地上波デジタル放送の同時再送信に関し、IPマルチキャストを用いた通信インフラを活用すべきと指摘されており、その円滑な実施のためにも、IPマルチキャスト放送の著作権法上の取扱いの明確化を図る必要があるのではないかと。
- (2) IPマルチキャスト放送事業者自らが魅力的なコンテンツを生み出す努力、支援する努力を行うことも必要であり、そのための環境整備を進めるべきではないかと。「クリエイター大国」にも関連

3. ユーザーの視点から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

< 背景と課題 >

コンテンツの流通を進めるためには、その利用を技術的にコントロールできるプロテクションが果たす役割は大きい。その際、クリエイターが安心してコンテンツを提供できるものであるとともに、ユーザーが使いやすいプロテクションシステムとなることが重要である。

< 解決の方向 >

- (1) コピーワンス技術の見直し問題に代表されるように、プロテクションシステムの採用に際しては、ユーザーの意見が取り入れられやすい、透明でオープンな関係者の議論の場をつくる必要があるのではないかと。
- (2) 急激に進歩する技術動向や変化を続けるユーザーやクリエイターの意識に柔軟に対応するためにも、既に採用されたプロテクションシステムについても、継続的な見直しプロセスを整備するべきではないかと。

目標 2：クリエイター大国に向けた課題

～クリエイターの能力が発揮できる環境づくり～

1. クリエイターの能力が発揮できるシステムを作る

<背景と課題>

インターネットとデジタル技術の普及は、クリエイターにとっても、創作活動と流通のチャンスを広げ、再生産を加速する可能性を秘めている。この動きを確かなものとするため、クリエイターの力が十分に発揮できるシステムを構築する必要がある。

<解決の方向>

- (1) クリエーターが創作活動する上で潤沢な資金が集まるシステムを作るべきではないか。具体的には、
 - 1) 広く市場から資金を調達できるよう、信託法に加え証券取引法も改正し、受益権を有価証券化すべきではないか。また、信託行為を柔軟に行うことができるよう、信託法と信託業法の見直しや投資サービス法の制定を行うべきではないか。
 - 2) LLP（有限責任事業組合）や投資ファンド（投資事業有限責任組合）の活用を促すとともに、税務メリットを運用上も確保すべきではないか。
- (2) コンテンツの再利用を促進し、新たな創造につなげるべきではないか。具体的には、
 - 1) デジタル流通する商用コンテンツの利用促進のための措置を講ずるべきではないか。
 - 2) コンテンツの内容や評価に関するメタデータを、ユーザーが異なる検索システム間で相互参照可能なものとして、より多くのコンテンツ情報がユーザーやクリエイターに共有されるべきではないか。
- (3) 著作権保護期間が経過した利用可能なコンテンツや、クリエイティブコモンズのように改変可能なコンテンツを充実させることにより、クリエイターの創作を促進し、ビジネスにつなげるべきではないか。

2. クリエイターが適正なリターンを得られる仕組みを作る

<背景と課題>

豊かなコンテンツが提供されるためには、コンテンツを制作するクリエイターが重要であり、企業においてはクリエイターを尊重し、育てていくという姿勢が必要である。そのためには、個人クリエイターや制作会社が適正なリター

ンを得られる仕組みづくりを進める必要がある。また、制作に当たってリスクを負う人が報われる仕組みを作るべきである。

< 解決の方向 >

- (1) デジタルコンテンツにおいては、これまでのコンテンツ業界の契約慣行等と異なった、新たな公正かつ透明な契約慣行の構築を図る必要があるのではないかと。
- (2) 放送局と番組制作会社の取引については、「放送番組の制作委託取引に関する自主基準」、「放送番組の制作委託に係る契約見本（契約書の必要事項）」の取りまとめにより公正性と透明性の確保が進んだところであるが、他の業界においても流通事業者等とクリエイターの契約をより公正なものとするために、アニメモデル契約の改訂など、同様の自主基準あるいは契約の雛形を策定し活用すべきではないかと。
- (3) ヒットした作品については、クリエイターにヒットに応じた利益が還元される仕組みを作り、クリエイターの創作意欲の向上を図るため、クリエイターがコンテンツ制作における成功報酬型契約を選択できるように環境を整えるべきではないかと。

3. コンテンツ分野における人材育成や研究を進める

< 背景と課題 >

コンテンツ大国を目指すためには、クリエイターやそれをサポートし、ビジネスにつなげるプロデューサー・弁護士の育成が重要な課題である。近年、コンテンツに関わる人材の育成は各方面で取組が始まっているが、教員・研究者の養成も含め、デジタルコンテンツの振興という観点からも総合的な人材育成や関連する研究開発を推進する必要がある。

< 解決の方向 >

- (1) 系統だったコンテンツ人材の育成・指導を行うため、大学等におけるクリエイター・プロデューサー育成のための教育を推進するべきではないかと。
- (2) 映像産業振興機構（V I P O）の活用等により、コンテンツ分野における産学連携を進めるべきではないかと。
- (3) 育成されたコンテンツ人材の有効な活用を進めるべきではないかと。
- (4) コンテンツ分野における世界最先端の技術開発や研究者・教員の養成につながるような多様な研究を進めるべきではないかと。
- (5) エンターテインメント・ロイヤー等クリエイターを支える人材の育成を進めるべきではないかと。

目標 3 : ビジネス大国に向けた課題

～ ビジネスで世界をリードする～

1. コンテンツビジネスの国際展開を図る

< 背景と課題 >

コンテンツ産業の飛躍的発展のためには、国内市場だけでなく、成長著しい海外市場に進出することが必須である。しかしながら、現状では、むしろ欧米に差をつけられる一方、アジア諸国には追い上げられ、苦戦を強いられている。事業者は、国際展開を経営戦略の中に明確に位置づけ、取組を加速化していくことが不可欠である。また、政府もそうした事業者の取組を積極的に支援していくことが必要である。

< 解決の方向 >

- (1) 海外でも競争力のあるコンテンツを作るとともに、海外市場での販売力を強化すべきではないか。具体的には、
 - 1) コンテンツの国際共同制作と現地流通との連携を促すべきではないか。
 - 2) J E T R O や在外公館などを我が国コンテンツの発信・ビジネス拠点として積極的に活用すべきではないか。
 - 3) 東京国際映画祭併設マーケットの拡充など、国内外の商談会を積極的に活用すべきではないか。
 - 4) 製作委員会方式の海外販売方法の改善など、企業の意識・行動改革を促すべきではないか。
- (2) C J マークの実施促進や模倣品・海賊版拡散防止条約の議論の推進、途上国の制度や運用の改善に関するミッションの派遣など、安心して公正にビジネスができる環境を整備すべきではないか。
- (3) 外国人技能者の受け入れ条件の緩和などにより、我が国コンテンツ市場の求引力を増すべきではないか。
- (4) 上記の事項を含め、必要な取組を V I P O 等民間の間でも議論してはどうか。

2. 著作権に関する課題を解決する

< 背景と課題 >

近年、デジタル化・ネットワーク化の進展により、多様なコンテンツの利用方法が出現する中で、我が国のコンテンツを様々なメディアを通してより多くの国民が楽しむためには、著作権上の様々な課題を解決することが必要である。

< 解決の方向 >

- (1) 今後、新たに制作されるコンテンツの利用に際しては、書面による契約の普及に努めるとともに、インターネット等の新たなメディアでの利用も視野に入れた契約条項の重要性を示すべきではないか。
- (2) 「映像コンテンツのブロードバンド配信に関する利用料率」の暫定合意のような、既存のコンテンツの二次利用に際してのルールづくりに向けた取組を進めるべきではないか。
- (3) 利用されていないコンテンツをクリエイターもユーザーも希望する形で有効に活用し、ビジネスにつなげる著作権関連ビジネスを充実するべきではないか。
- (4) 関係者が協力して権利の所在情報等を提供できる体制を整備するとともに、関係業界がコンテンツに関する情報等を提供するポータルサイトの開発・普及を進めるべきではないか。
- (5) 著作権等管理事業者が一括して著作権等の管理を行うことは、コンテンツの二次利用に関する契約の円滑化につながる。そのため、今後、インターネット等の新たなメディアでの利用の拡大のためにも、映像実演やレコードの分野において著作権管理事業制度の一層の活用を進めるべきではないか。
- (6) 私的使用目的の複製について、技術的保護手段の進展等の実態も踏まえた抜本的な見直しの検討を進めるとともに、その中で、補償金制度に関しても、その存否や他の措置の導入も視野に入れた検討を行うべきではないか。

3 . 国際標準をリードするための取組を強化する

< 背景と課題 >

コンテンツ大国を目指すためには、コンテンツそのものを育てる取組はもちろん、その関連業界であるコンテンツ機器分野における取組を進めることも重要である。デジタルコンテンツ流通の活性化に寄与するしくみを構築することで、コンテンツ関連ビジネスの国際標準を確立し、世界のモデル国をねらうべきである。特に世界市場を意識したコンテンツ産業を育てるためには、コンテンツ機器分野に関し、国際標準も視野にいれた国内の標準に関する取組を進める必要がある。

< 解決の方向 >

- (1) 技術規格等において、内包された事実上の利用規制の存在を認識し、実効ある総合的な政策をうつべきではないか。このため、各企業の規格の囲い込みを防ぎ、国内標準を一本化することで、国際標準の提案につなげられるよう、国内関係者の調整を進めることが必要ではないか。
- (2) 日本の国際産業競争力強化のために、国際標準獲得に向けた官民の取組を強

化すべきである。具体的には、

- 1) 失敗例検証やオープンポリシーに基づくビジネスモデルの研究を進めるべきではないか。
- 2) 国際会議において戦略的取組を進めるべきではないか。
- 3) 国際標準化団体で活躍できる人材を育成するべきではないか。