

「世界最先端のコンテンツ大国の実現を目指して（案）」について

コンテンツ大国へのシナリオ

1 基本認識

世界のスピードある変化と乖離している

潜在的な能力が十分に生かされていない

コンテンツ市場の拡大を目指す

民が主体であり、官は阻害要因を排除する

2 成長を妨げている要因

時代の変化に対応できない制度と業界慣行

将来に目を向け、新しい産業や収益源を見つける視点の欠如

産業界の海外戦略の欠如

3 基本目標

目標1 世界に通用する業界となる

- ・「特別な業界」から「普通の業界」として世界に飛躍する。
- ・業界の近代化・合理化により、競争を促進する。
- ・ハード・ソフトの連携により、ビジネス戦略を大幅に強化する。
- ・クリエイターへ適正な利益配分がなされ、将来を担う人材が業界の外からも集まるようにする。

(具体策の例)

- ・関係者全体が潤うコンテンツ大国に向け、マルチユースを前提とした契約ルールを作る。
- ・ユーザーニーズに対応した新しいビジネスモデルの構築のための環境整備を進める。
- ・ネット検索サービスに係る課題を解決する。

目標2

世界で勝負できるジャパンコンテンツを創る

- ・海外の成功者など優秀な人材を評価し、活躍できる環境を整備する。
- ・日本人の能力を最大限に活かし、世界で活躍できる人材を育成する。

(具体策の例)

- ・「国際コンテンツカーニバル」や「メディア芸術祭」など、クリエイター等の新たな才能を発掘する場を作り、活躍の場を提供する。

目標3

グローバルな交流を進める

- ・世界中のコンテンツや人材・資金が日本に集まり、アジアをはじめとしたコンテンツに係わる人・モノ・カネの相互交流を進める。
- ・魅力あるジャパンコンテンツを世界に発信する。

(具体策の例)

- ・日本の魅力に関する情報を収集し、効果的な発信を継続的に行う。
- ・海外からの人材の受入れを促進し、アジア域内の優秀な人材の交流を促進する。

コンテンツ大国を実現するための具体策

海外展開を促進する

日本のコンテンツの強みを世界的に発揮する

日本をクリエイションの拠点とするとともに、魅力を世界に伝える

国際的な知的財産保護の動きに貢献する

法制度・契約を改革する

ビジネススキームを支える著作権制度を作る

クリエイターに適正な報酬がもたらされる仕組みの下で、円滑な利用を進める

一般ユーザーが著作物を楽しむ機会を充実する

人材育成を図る

国際的に通用する専門人材を育成する
コンテンツ分野を支える幅広い人材を育成する

技術開発を推進する

世界をリードするコンテンツ関連技術の開発、普及を進める
ハードとソフトを連携させたビジネスモデルを構築する
バランスのとれたプロテクションシステムを採用する

制作を資金面から支える

○ 資金調達及び流通に係る制度改革を進める

これらの報告書に係る取組を官民あげて達成した場合のイメージは以下のとおり

<コンテンツ全体>

(1) 国民がコンテンツを楽しむ環境

◆国民が携帯電話、パソコンなど多様な媒体から、時間と場所を選ばずに、豊かなコンテンツを楽しむとともに、自らも創作活動を行うことができる。

(2) 人材育成

- ◆業界の内外から多様な人材がコンテンツ産業に流入し、互いに切磋琢磨する。
- ◆海外からもクリエイターが集まり、日本がコンテンツ創作のハブとなる。
- ◆国際的に活躍するクリエイターやプロデューサーを多数輩出する。
- ◆海外と対等に交渉できる知識や能力を持つエンタメ・ロイヤーを多数輩出する。

(3) 契約

- ◆コンテンツ業界全体において、公正な契約が結ばれる。
- ◆マルチユースを想定し、クリエイターが適正な報酬を得る契約が結ばれる。

(4) ビジネスチャンス

- ◆日本のコンテンツが世界中で評価され、受け入れられるとともに、海外のコンテンツが日本で自由に紹介される。
- ◆「国際コンテンツカーニバル」等のイベントが世界的に権威を持ち、各国のコンテンツが日本で紹介され、取引される。
- ◆国内外から多様な資金がコンテンツ産業に流れ込む。
- ◆ネット上での権利処理や課金が進み、クリエイターが適正な報酬を得ながら、多様なコンテンツが流通するビジネススキームが広がる。

(5) 海賊版の撲滅

- ◆保護技術の発達や制度の改革、国民の意識向上により、海賊版の制作・流通がなくなる。

(6) 教育

- ◆学校教育において創造性をはぐくみ、豊かなコンテンツを創作する素地を作る。
- ◆創作者の権利が尊重される風土が広く定着する。

< 分野別 >

(1) 映画

- ◆多様な資金調達手段の下で、多様な作り手が映画を制作する。
- ◆日本の映画が世界で広く評価され、ビジネスとしても成功する。

(2) 音楽

- ◆競争的な価格の中で、多様な手段でユーザーが音楽を楽しむ。
- ◆日本の音楽が広く海外発信され、世界中で親しまれる。

(3) アニメ

- ◆日本のアニメを世界の人々が楽しみ、ソフトパワーとしても力を持つ。
- ◆関連する先端技術の開発において、日本がリードする。

(4) ゲーム

- ◆ブロードバンド環境の活用により、ユーザーが多様な形でゲームを楽しむ。
- ◆世界のゲーム産業を日本が引き続きリードする。

(5) 放送

- ◆日本の放送番組がアジアを中心に広く海外で流通する。
- ◆ネット配信等の活用により、国民が好きな時に好きな放送番組を見ることができる。