

コンテンツ分野の人材育成に係る課題について

平成22年12月8日

内閣官房知的財産戦略推進事務局

目次

1. コンテンツ分野の人材育成を取り巻く状況	1 頁
2. 知的財産推進計画2010における人材育成部分	2 頁
3. コンテンツ分野の人材育成に係る取組の現状	3 頁
4. コンテンツ分野の人材育成に関するさらなる検討課題	4 頁
【参考1】コンテンツ分野の主な人材育成施策	7 頁
【参考2-1】大学におけるコンテンツ教育・研究の事例	8 頁
【参考2-2】東京大学情報学環における取組	10 頁
【参考3-1】我が国におけるコンテンツのアーカイブ化の状況	13 頁
【参考3-2】放送番組のアーカイブの取組	14 頁
【参考4】我が国における主なコンテンツ関連顕彰制度の例	15 頁

1. コンテンツ分野の人材育成を取り巻く状況

構造変化により、コンテンツ関連人材基盤の弱体化が懸念されている。

人材基盤の弱体化の要因

製作機会の減少

製作費の減少傾向やDVD等の二次利用収入の減少等を背景として、現場での人材育成が困難化。

制作工程の高度化

制作工程のデジタル化や3D化等が進展する一方、アニメ等の分野においては、これらの進展に十分に対応できていない。

各国の追い上げ

従来我が国が強いとされていたアニメ、ゲーム分野において、制作能力の面で各国から追い上げられており、放置すれば立ち後れる可能性。

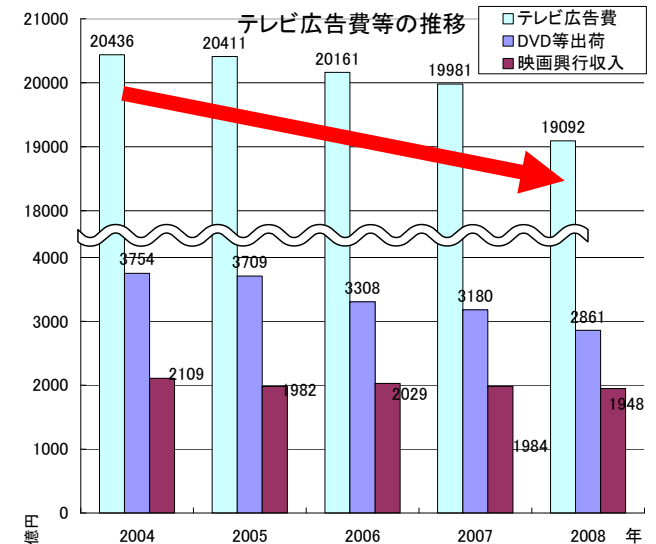
○映像分野を巡る状況

【構造要因】

- ・下請構造が多くを占め、現場人材にはもともと資金が廻りにくい構造。
- ・広告収入減による放送局等からの製作費の減少傾向や製作機会の減少。
- ・DVD販売減による二次利用収入の落ち込み



クリエイターの収入減、アニメの制作工程の海外移転等、クリエイターの人材育成基盤が揺らいでいる。



2. 知的財産推進計画2010における人材育成部分

戦略2 コンテンツ強化を核とした成長戦略の推進

2. 海外からも優秀な人材が集まる魅力的な「本場」を形成する。

目標
指標
(2020)

- ①世界に発信できる地域発コンテンツが年間100本制作される。
- ②児童生徒が授業の場において1人1台の各種情報端末、デジタル機器を活用してデジタルコンテンツを自在に利用できるようになる。
- ③海外からのコンテンツ関連の留学生が増加する:1万人
- ④コンテンツ版COEが形成される。
- ⑤デジタル制作教育に関するワークショップの参加者数:年間35万人
- ⑥クリエイターによる小中学校訪問機会を1万件つくる。

制作・発表の機会を積極的に創出する。

教育コンテンツのデジタル化、地域発コンテンツ制作支援の強化、NHKによる外部制作事業者の活用促進

海外から日本コンテンツ発信の担い手となる人材を呼び込みつつ、海外に通用する人材を育てる。

コンテンツ版COEの形成促進、海外のクリエイターとのネットワーク構築、アニメ及び映像コンテンツの制作工程の高度化、アジアからのコンテンツ人材受入れの促進

クリエイターの裾野を拡大するとともにユーザーによる創造活動を促進する。

デジタルコンテンツのワークショップ、一流クリエイターの学校訪問による創造活動の充実、発表機会の確保、二次創作権利処理ルールの明確化、ネット上のコンテンツの部分的引用やネット放送のルール形成、コンテンツのアーカイブ化及びそのデジタル化・ネットワーク化の推進、NHKの放送番組資産の戦略的活用、民間放送局による放送番組の保存促進

3. コンテンツ分野の人材育成に係る取組の現状(今回のヒアリング項目関連)

視点

- 海外からも優秀な人材が集まる魅力的な「本場」となるための環境整備が重要。
- 特にデジタル化や海外展開に対応した人材の育成基盤を整備していくことが重要。

課題

○国際的に通用するコンテンツの人材育成や研究開発に関し、中核的な役割を果たす拠点が必要。

○クリエイターの裾野の拡大の観点から、初等中等教育段階における取組を促進する必要。

○創造活動の基盤等として、我が国のコンテンツ資産を活用する必要。

推進計画2010(抜粋)の現状

※以下の番号は、戦略2における番号。

12.コンテンツ版COEの形成促進(中期)

東大等の大学においてコンテンツに関する教育研究機能の充実を図るため、必要な予算の確保に努める必要。また、文部科学省においてコンテンツ等の専門人材に関するカリキュラムの策定を支援しており、大学・専門学校・産業界が連携しつつ、進めていく必要。また、経産省において大学等と連携し、3DCGアニメーターの人材育成拠点を整備しているところ。

17. 一流クリエイターの学校訪問による創造活動の充実(短期)

文部科学省において、クリエイター派遣数を拡充し、23年度予算要求しているが、予算が最終的に確保されることが必要。

21.コンテンツのアーカイブ化及びそのデジタル化・ネットワーク化の推進(短期・中期)

文化庁において、メディア芸術祭受賞作品のデジタルアーカイブ事業、フィルムセンターによる映画の収集・保存を実施中。また、メディア芸術に関する各機関の連携促進や調査研究を今年度から開始しているが、今後早期にメディア芸術に関する情報拠点やコンソーシアムを構築する必要。

22.23. NHK放送番組資産の戦略的活用及び民放の放送番組の保存促進(短期・中期)

NHKが保有する放送番組資産の外部活用は権利処理コスト等により十分に進んでいない。また、民放の番組については民放各社の努力でアーカイブ化されているが、費用面での限界等から、一部にとどまっている。

4. コンテンツ分野の人材育成に関するさらなる検討課題①

2010の着実な実施のほか、さらに検討すべきと考えられる課題例

デジタル化に対応し、人材の高度化や裾野の拡大をさらに図る方策はないか。

例えば、

○大学、専門学校とコンテンツ産業との産学連携強化

- ・近年デジタル化や3D等のコンテンツの制作工程の高度化が進み、コンテンツ分野においても研究開発や人材育成面で産学連携が重要となってきたが、コンテンツ産業と大学・専門学校との間の連携をさらに促進するための措置が考えられないか。

○制作工程の高度化支援

- ・今後の3Dテレビの普及に伴い、3D・CGだけではなく3D映像制作への対応が求められているところ、例えばクールジャパン推進のための観光ビデオの3D化等による制作機会の創出も含め、人材の高度化のための措置が考えられないか。

○初等中等教育段階におけるデジタル教材を活用した創造的な活動の促進

- ・デジタルツールによる作曲・描画・写真等の創作が一般化している中、デジタル教材・機器を導入・活用することで、創造的な活動に関する教育をより充実できるのではないか。

国際的に通用する人材の育成のためにさらなる措置として何が必要か。

例えば、

○海外展開に必要なビジネス人材基盤のさらなる強化

- ・世界展開や多面的な展開を見据えて総合的にプロデュースできる人材が少なく、エンターテインメント分野で国際的な契約書の作成・交渉・訴訟対策に当たることができる弁護士も少ないところ、これらの打開のために何が必要か。

4. コンテンツ分野の人材育成に関するさらなる検討課題②

国際的に通用する人材の育成のためにさらなる措置として何が必要か。(続き)

○人材育成に関する国際連携の強化

- ・人材育成のために有効な国際連携を促進するため、市場として有望なアジア等を中心として、大学・産業界が協力して学生を含む人材交流を推進するための仕組み(奨学金・フェローシップ、インターンシップ)を構築することができないか。

○海外展開につながる顕彰の強化

- ・本来、表彰は受賞者にとってステップアップの機会を与えるものであるが、少なくとも国際的なステップアップにつながる大型の権威ある国内の賞は少ないところ、どのように顕彰制度を強化すべきか。

国として、コンテンツのデジタルアーカイブをどのように整備すべきか。

例えば、

○コンテンツに関するデジタルアーカイブ戦略の構築

- ・様々なコンテンツ(映画、放送番組、マンガ、アニメ、音楽、ゲーム等)について国としてどのような優先順位に基づき、どこまで国が関与すべきか否か等についての戦略が未だ明確ではないところ、どのように整理すべきか。

○古いアーカイブの活用促進のためのボトルネックの解消

- ・国の知的資産と捉えられる古いコンテンツのデジタルアーカイブ活用については、時間の経過のために不明者探索の権利処理に膨大な費用・時間を要する大きなボトルネックがあり、未だ十分な解決策がないところ、どのような方策を講ずべきか。(古いコンテンツについては探索コストが権利者への支払予定額を大幅に上回る状況)

(参考) <関係者ヒアリングにおける主な意見>

(1) 人材育成全般

- ・映像を制作するクラスター拠点を つくる ことが 大事。ハリウッドのように大学の傍にスタジオや編集する場所をつくり、試写できる施設も大事。若手クリエイターの育成には、制作する場所と表現する場所が必要。(企業)
- ・契約交渉力を持ったプロデューサーの育成は急務。国際交渉で日本側が負け続けてきたのを見てきた。まずは現場のプロデューサーで、ある程度の契約の交渉ができる人材を育成することが必要。模擬契約交渉の講座を作るだけでも効果があると思う。(実務家)
- ・英文契約書について、海外ときちんと交渉できる弁護士が少ない。国の支援でカジュアルに専門弁護士に英文契約書を相談に行くことができる環境があれば非常に有用である。(企業)

(2) 大学等における教育

- ・コンテンツの拠点形成については1つの大学のみで行うのは難しいと思っている。しかし大学はバラバラと動いていて目先のことばかりに追われ、対抗意識もあるため連携するのは難しい。これからは横の連携もつくり、全体で留学生を呼び込むべき。(大学関係者)
- ・海外、国内の拠点と連携の仕組みを作ってもリソースの手当てが無いと厳しい。(大学関係者)
- ・小学校教育が重要だと思う。大学は天才が来るのを待っているようなもの。特に図工の時間は大変重要だと思っている。(大学関係者)

(3) アーカイブ

- ・昔の映像は一部がフィルムセンターに保存されているものの、多くは利用されないまま日々劣化している状況。特にアニメは16mmで撮っているため劣化が速く、早急に対応すべき。(企業)
- ・潜在的にアーカイブが必要という意見があっても、結局は誰が何に使うのか、という問題になる。何のためにやるのかがないと、どこまで集める必要があるのかわからないと思う。(企業)
- ・過去のものとは今後のものでコンテンツを分け、過去の商用性が低い物は報酬請求権化して流通するようにすればよい。過去のコンテンツを流通しやすくすることは、公益のために十分正当性があるのではないか。(研究者)

海外で活躍する人材へ

人材育成施策
【金額は23年度概算要求】
*は同じ予算の枠内

クリエイター・プロデューサーの海外展開を支援

クリエイター・プロデューサーの米国フィルムスクール留学を支援【経産省】約5億円*

新進のアーティスト・プロデューサーを海外派遣【文化庁】約5.8億円

海外映画祭への出品(字幕等)支援【文化庁】0.7億円

コンテンツ海外展開ファンド【経産省】

地域発コンテンツの海外展開支援【総務省】約8.5億円

第一線で活躍する人材へ

制作・発表機会の確保

日本映画製作支援事業【文化庁】約7.1億円

アニメーション映画製作支援事業【文化庁】約2.1億円

短編映画作品支援による若手映画作家育成【文化庁】1.3億円

コ・フェスタ【経産省】約9億円

メディア芸術祭等事業【文化庁】約6億円

国際映画祭等の国際フェス支援【文化庁】約3億円

教育コンテンツのデジタル化【文科省】

制作能力の高度化

若手クリエイター発掘【経産省】約5億円*

若手クリエイターの活動を支援【文化庁】0.7億円

若手アニメーター等人材育成事業【文化庁】約2.1億円

デジタルコンテンツ力創造事業【総務省】約5億円

3DCG等の先端技術対応のためのOJTを実施【文化庁】約3.8億円

海外の若手クリエイター等を招聘し、交流・連携促進【文化庁】0.5億円

人材の「卵」の育成(裾野拡大)

ユーザーの創造活動の促進

二次創作の権利処理ルールの明確化【文化庁等】

創造基盤の形成(コンテンツのアーカイブ化の促進)【文化庁・総務省】

高等教育段階

東京大学等のコンテンツ教育・研究の充実【文科省】

専門人材育成カリキュラムの策定【文科省】約5.2億円

初等中等教育段階

学校外でのカリキュラム・教材を開発(デジタルネイティブ登竜門)【文科省】約0.7億円

クリエイター等の学校派遣事業【文化庁】約53億円

(参考)各大学のホームページ等

東京大学

大学院の情報学環において優れたデジタルコンテンツを創造する人材の育成のため「コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム」(2004年度から2008年度)を実施。

また、国内外のトップレベルの大学(ソウル大学、北京清華大、東京芸大等)や施設(ポンピドゥーセンター(パリ)、フィルムセンター、国会図書館等)と連携体制を構築し、デジタルアーカイブ活用人材の養成モデルを確立するための取組を進めている。

早稲田大学

「芸術科学センター」を設置し、東宝(株)との連携の下、映像の撮影、編集、CG技術等について実践を通じた人材育成を実施。対象を特定の学部・学科に限定せず、全ての学生が「映画・映像制作人材育成の新教育システム」を履修できる制度としている。映画監督の篠田正浩氏、安藤紘平氏らが教員を務めている。

明治大学

2014年にマンガ、アニメ、ゲーム等を所蔵する「東京国際マンガ図書館」(仮称)を開館予定。2009年にはマンガ評論の第一人者である米沢嘉博氏の蔵書を中心とした「米沢嘉博記念図書館」を先行して開館。

また、国際日本学部においてポップカルチャー等現代日本文化を体系的に研究。

慶應義塾大学

大学院に「メディアデザイン研究科(KMD)」を設置し、デザイン、テクノロジー、マネジメント、ポリシーの4つの分野の創造性を理解し、調和・統合する人材(メディアイノベーター)を育成すべく教育・研究が一体となった人材育成を実施。

また、「デジタルメディア・コンテンツ統合研究センター(DMC)」を設置し、デジタルコンテンツの統合的な研究開発、コンテンツの国際流通を促進する戦略的研究を実施。

立命館大学

「映像学部」を設置し、松竹(株)との連携の下、太秦撮影所を利用した実践的なカリキュラムを実施するなど映像文化を創造する人材を育成。定員は一学年150名。

また、「21世紀COEプロジェクト」(文部科学省)の一環で最先端デジタル技術を活用した京都の文化・芸能の保存、ネット発信等を行う「京都アート・エンタテインメント創成研究」を実施。2011年より新たに大学院映像研究科映像専攻を開設予定。

日本大学

「芸術学部」は、「映画学科」、「音楽学科」、「放送学科」等8学科から構成。学科の枠を超えた合同制作プロジェクトを実施するなど総合的な人材育成を実施。これまでにクリエイター、実演家など多数の人材を輩出。

(参考)各大学のホームページ

東京藝術大学

平成17年、大学院映像研究科を設置。修士は作品制作を中心とし、映画、メディア映像、アニメーションの3専攻で構成、作家養成を目的とし、1学年の定員合計は64名。映画専攻では、北野武、黒沢清等第一線の監督等を教員に招き、毎年年間20本以上の映画を製作している。昨年からアニメーション修了作品が加わり、この5年の間に世界中で賞を受賞。後期博士課程「映像メディア学」は、創作と研究の両輪で博士を輩出しつつある。

デジタルハリウッド大学

映像、CG、Web、アニメ、グラフィックデザイン、ITプログラミングのデジタルコンテンツの表現手法や技術を理解し、多様なデジタル技術を身につけた総合的なクリエイティブ力を有する人材を育成。各分野の最前線で活躍する実務家教員が指導と研究を行う。約1,000名が在籍。

また、日本のコンテンツ産業を世界に売り出すことが出来る人材を育成するために英語カリキュラムを整えている。アニメ・ゲームなどの本場で生きた知識を学びたいという各国からの留学生も受け入れている。専門職大学院ではデジタルコンテンツ産業のためのビジネスプロデューサー育成を行っている。約200名が在籍。

京都精華大学

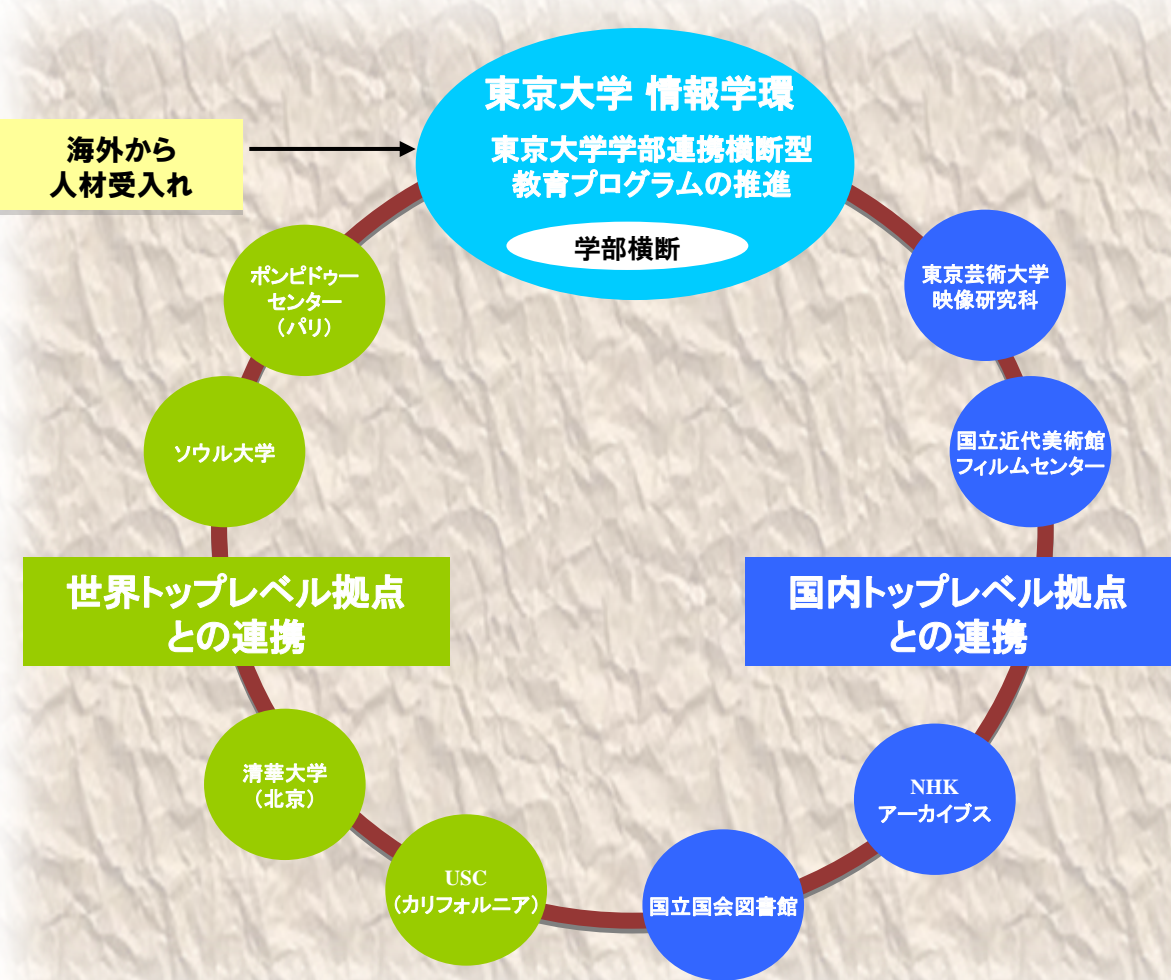
マンガ・アニメについて専門的に学ぶ「マンガ学部」を日本で初めて設置。「マンガ学科」、「アニメーション学科」、「マンガプロデュース学科」を設け、作家、クリエイターはもちろん、編集者、プロデューサー、研究者の育成も視野に入れた教育を行っており、現役マンガ家や元編集長が指導を行う。

2006年には京都市と共同で「京都国際マンガミュージアム」をオープンし、マンガ関連のコンテンツを活用した様々な産学官連携プロジェクトを推進している。

また、2010年からマンガ研究の大学院「マンガ研究科」を日本で初めて設置している。

《これまでの取組》 ・産学連携の人材育成 ・学部横断的な教育モデルの構築

今後はデジタル時代のコンテンツの新たな「目利き」を国内外のトップレベルの拠点と連携し育成(国際的に卓越した教育研究拠点体制の確立)




世界トップレベル拠点との連携

- ・ポンピドゥーセンター
- ・USC、MIT、NYU
- ・清華大、復旦大、ソウル大、台湾大、台湾政治大、ANU、NUS



国内トップレベル拠点との連携

- ・芸大映像研究科
- ・国立フィルムセンター
- ・国立国会図書館
- ・NHKアーカイブス
- ・NHK放送文化研究所



東京大学学部横断型教育プログラムの推進

- ・工学部(電気情報系)
- ・教養学部
- ・教育学部

カリキュラム構成

(2008年度の例)

非ハリウッド型の人材育成システム

プロデューサー養成の重視

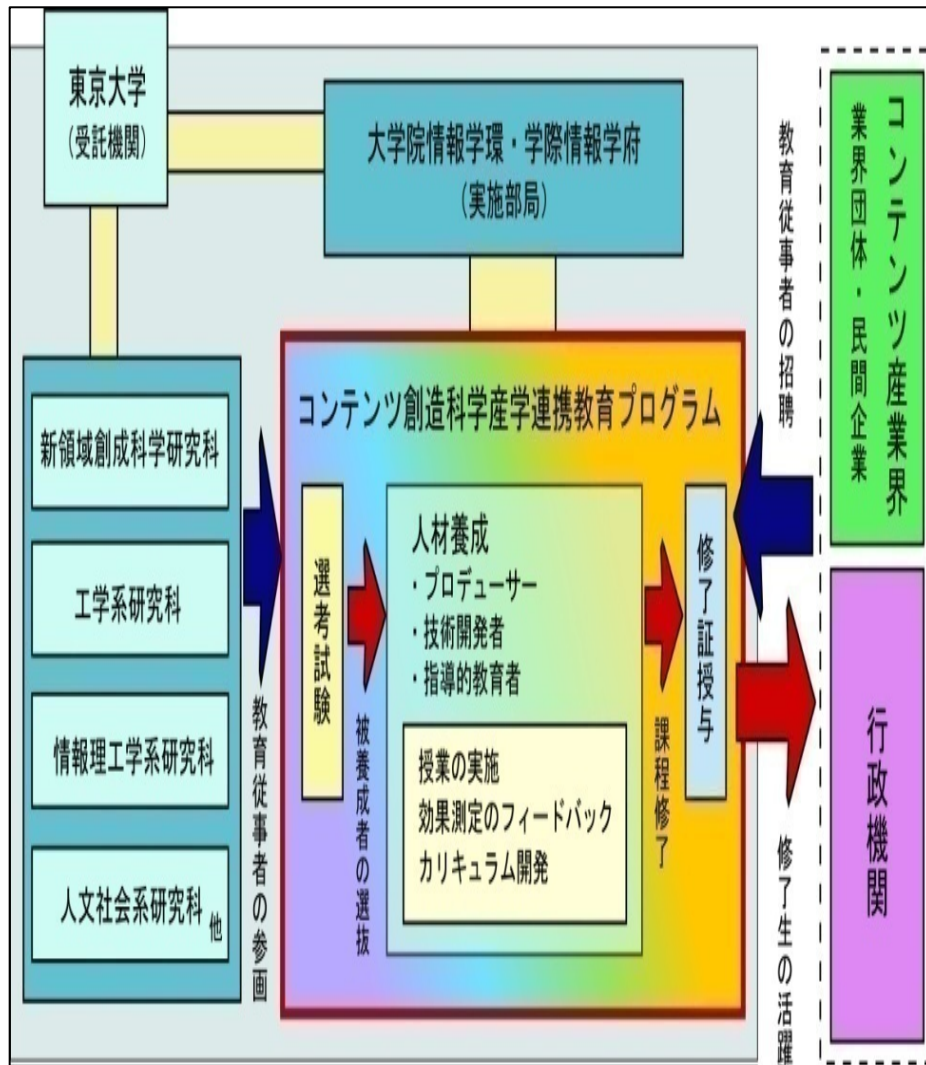
最先端の表現テクノロジーの開発

国際競争力をもつデジタルコンテンツ関連産業の育成に向けて
コンテンツビジネスと先端科学技術に関して高度な知識と実行力を有する
「プロデューサー」「技術開発者」「指導的教育者」の養成

第二 年次	冬 学 期	↑ 基本 知 識 の 習 得	↑ 基 本 技 術 の 習 得	↑ コ ン テ ン ツ 様 式 特 有 の 知 識 習 得	↑ 製 作 現 場 で の 実 践
	夏 学 期				
第 一 年 次	冬 学 期	国内・海外 インターンシップ 製作・マーケティング シミュレーション			
	夏 学 期				
科目構成		デジタルコンテンツ 創造科学講義	エンタテインメント テクノロジー研究	デジタルコンテンツ 創造科学特論	デジタルコンテンツ 創造科学演習
履修条件		選択 6 単位以上	選択 4 単位以上	選択 4 単位以上	選択 6 単位
合計 20 単位以上					

カリキュラム実施体制

(2008年度の例)



履修モデル1(プロデューサー系)

平成20年度

デジタルコンテンツ創造科学講義

コンテンツ制作理論	グローバルストラテジー論
コンテンツ制作技術論	コンテンツ文化史
コンテンツ法務	コンテンツ財務

特別講義

デジタルコンテンツ創造科学特別講義
(デジタルコンテンツ創造科学特別講義a)
(デジタルコンテンツ創造科学特別講義b)

エンタテインメントテクノロジー研究

コンピュータグラフィックス デジタル映像処理 インターフェースデザイン	バーチャルリアリティ コンテンツデザイン コンテンツ知覚心理	制作展示プロデュース アーカイブ技術 先端科学技術と芸術表現
---	--------------------------------------	--------------------------------------

デジタルコンテンツ創造科学演習

インターンシップ(プロデューサー系) Webサイト企画ゼミ	インターンシップ(技術開発者系) アニメーション企画ゼミ	論文作成 展示・出版プロデュースゼミ (展示プロデュースゼミ) ゲームプロデュースゼミ
	フィルムプロデュースゼミ	

デジタルコンテンツ創造科学特論

アニメーション関連	映画関連	テレビゲーム関連
アニメーション制作の理論と実践	映画産業論	ゲームプロデューサー論
ゲームプロデューサー論 映画産業論 作品研究	アニメーション制作の理論と実践 ゲームプロデューサー論 作品研究	アニメーション制作の理論と実践 映画産業論 作品研究
デジタルメディア	デジタルメディア	デジタルメディア

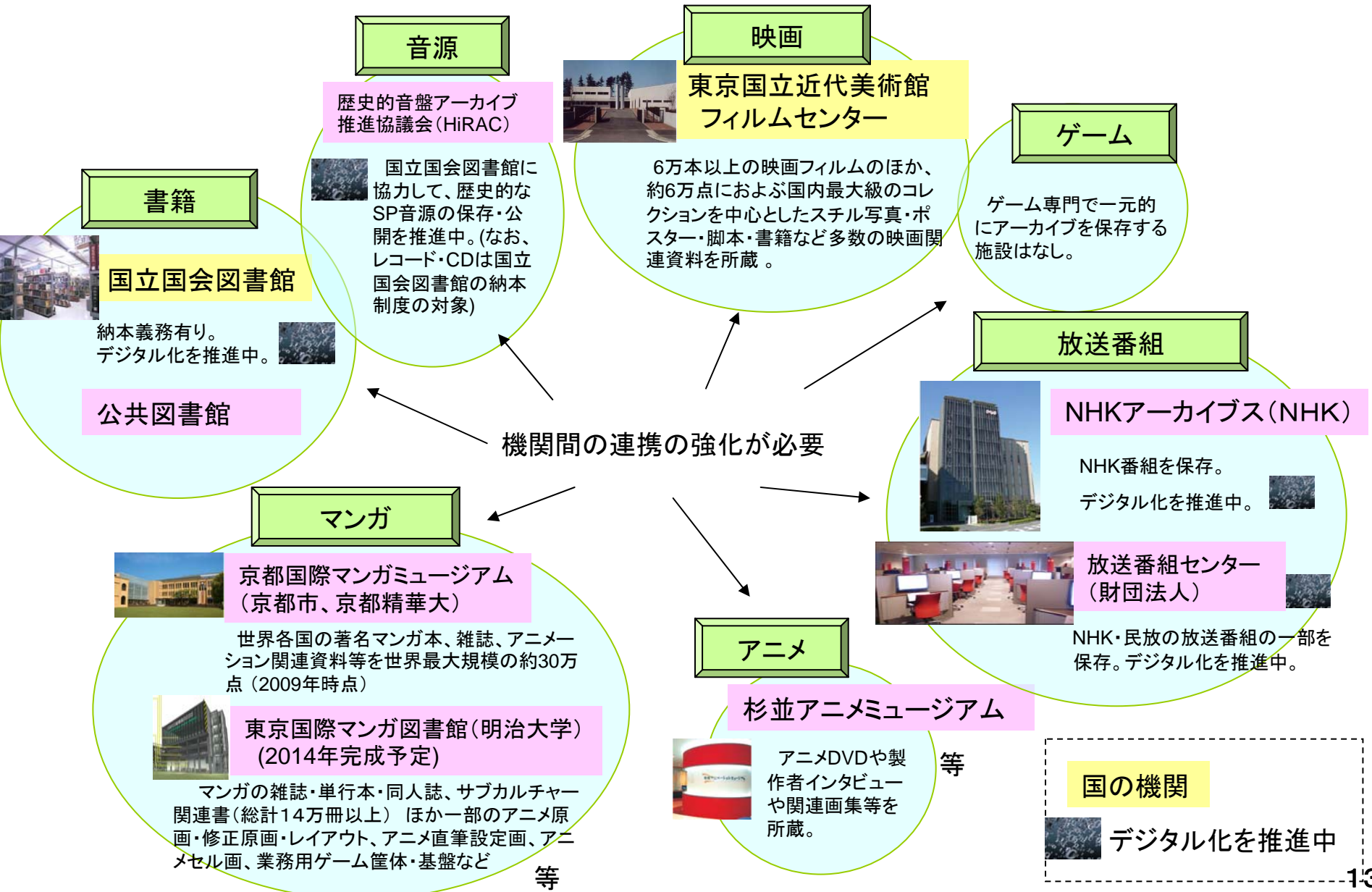
履修を強く薦める (白)

枠内から1つ履修することを勧める (黄)

我が国におけるコンテンツのアーカイブ化の状況

【参考3-1】

国立国会図書館が納本制度により収集している書籍以外は、基本的には様々な機関による取組に委ねられている。



放送番組のアーカイブの取組

NHKアーカイブス(NHK)

2003年2月開館

保存：NHKのテレビラジオ番組 約70万本。(2010年4月現在)

→テレビは原則NHK制作の全番組を保存。(年2万本程度)

活用：約7,000本を川口市の施設内および全国のNHK放送局施設内で公開。

インターネット上で一部の番組を公開

- ・有料番組配信「NHKオンデマンド」(特選ライブラリーとして3,245本公開(2010年9月末現在))
- ・映像素材の無償提供「NHKクリエイティブ・ライブラリー」
- ・YouTubeでの配信「NHK番組コレクション」等



放送番組センター(財団法人放送番組センター)

1991年放送法第53条の指定を受け、放送番組を収集、保存、公開実施する唯一の民間団体
 運営費：平成22年度予算約5億円(設立当初に集めた基金の運用益+民放、NHKより出資)

保存：テレビ17,000本 / ラジオ3,600本 / CM700本(2010年7月現在)

→年1,200本程度を保存<保存対象番組は外部有識者の委員会により決定>

活用：横浜市の施設内で一般に無料公開。(テレビ13,000本/ラジオ3,200本)

インターネット上での公開は行っていない。



フランスにおける放送番組のアーカイブ(<フランス国立視聴覚研究所(INA)>)の取組

- ・**運営費**：年間約1億ユーロ<約110億円>(2/3は受信料、1/3は営利活動による売上げ。)職員は約1,000人(技術研究者等も含む)
- ・**保存**：法定納入によりCATVや衛星放送も含めて約100チャンネル分保存。保存方法は放送局からの納品ではなく、放送を受信し、サーバーとDVDに複製。(420万時間分保存 2009年末現在)
- ・**活用**：施設内での公開のほか、インターネット上でも一部公開(有料と無料有り。なお2006年開始時は約10万本 1万時間分公開)
 著作権法上、研究者の閲覧については著作権者の許諾無く閲覧が可能のため、研究者は保存しているすべての番組の閲覧が可能となっている。

※なお、放送番組に対して法定納入制度がある国はフランスの他は、ギリシャ等数カ国のみといわれている。

コンテンツ分野においては分野毎に様々な賞が存在するが、知名度が低い賞もある。また、若手の海外展開のためのステップアップとなる顕彰制度に乏しい。

デジタル総合

メディア芸術祭関連の表彰(主催:文化庁)
(文部科学大臣賞)アート部門、エンターテインメント(ゲーム等)部門、アニメーション部門、マンガ部門の4部門

平成21年度アニメ部門大賞「サマーウォーズ」

デジタルコンテンツグランプリ(主催:財団法人デジタルコンテンツ協会) 経済産業大臣賞あり

2010大賞「サマーウォーズ」

デジタル・コンテンツ・オブ・ジ・イヤー(主催:社団法人デジタルメディア協会) 総務大臣賞あり

2010大賞: iPhoneアプリ「セカイカメラ」

映画

東京国際映画祭関連の表彰(主催:公益財団法人ユニジャパン)

日本アカデミー賞(主催:日本アカデミー賞協会)アニメ部門あり

ゲーム

日本ゲーム大賞(主催:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)) 経済産業大臣賞あり

2010年間作品部門: New スーパーマリオブラザーズWii

放送番組

ATP賞テレビグランプリ(主催:社団法人全日本テレビ番組製作者連盟)総務大臣賞あり

2010グランプリ:NHK ドラマ10「八日目の蝉」

アニメ

東京アニメアワード(主催:東京都)

音楽

日本レコード大賞:(主催:社団法人日本作曲家協会等)

上記太線内は外国作品にも賞を授与する表彰制度