

# コンテンツ強化専門調査会（第6回）における主な意見

平成23年2月25日

内閣官房知的財産戦略推進事務局

## 1. 状況認識・検討の枠組み・具体的構成について

- ・スピード感、時間軸を明確にすることが重要。
- ・最も進んでいる国をベンチマークとして、そこを分析して進めていくというマネジメントが必要。

## 2. 各項目ごとの方向性

### ① デジタル化・ネットワーク化

- ・対国内、対国外、海外から呼び込むという分類が重要。また、既存のものをデジタル化する話と、新たなデジタルを産み出す話を分類して議論すべき。
- ・電子書籍については、国会図書館のデジタルアーカイブの活用のみでなく、民間が行おうとしていることのサポートも重要。
- ・日本をハブにするという視点での政策が重要であり、アーカイブ化もアジアのコンテンツを呼び込むべき。
- ・今後重要となるのは、流通する情報(コンテンツ)ではなく、決済機能も持ったクラウドサーバーを如何に押えるか。しかしながら、クラウドサーバーの立地には制約があり、こうした規制などの問題も重要。こうした中で価値を持つのは、(サービスのきめ細かさなどの)コピーできない無形の資産。
- ・我が国コンテンツ業界の反映の源泉であった携帯コンテンツ分野がスマートフォンによって切り崩されており、その基盤をどうするかは喫緊の課題。
- ・現実的に我が国がプラットフォームを獲得できない中、コンテンツ業界側が購入者情報を把握できないとプラットフォームの奴隷になる。
- ・著作権問題は0か1かよりも関係者間の合意形成を促す方がスムーズ。国が声をかけて合意形成の場を促す意味は大きい。またシステム開発等民間のみでは進みづらいところは政府として支援することが重要。

### ② クールジャパン

- ・クールジャパンの「強み」や定義を明確にすべき。クールの観点も受け止める側により異なる。
- ・日本の強みは歴史・伝統に根差したオリジナリティではないか。

- ・クールジャパンのうちコンテンツの強みは、宗教的制約が無いなど、クリエイターがどんなものでも創作できたということではないか。
- ・クールジャパンの強みである心/表現の自由の重要性に日本人は気づいていない。この重要性を、メッセージとして出していくべき。
- ・クールジャパンの強みであるアニメ人材は、ゲーム業界と比べて待遇の面で育ちにくい仕組みとなっており、海外から金を稼ぐ仕組みが必要。

### ③人材育成

- ・クリエイター、弁護士、弁理士の人材育成は、結局は待遇の問題。待遇が良ければ優秀な人が集まるので、待遇を良くするためにどうすべきか、という視点で考えるべき。
- ・危険なものを隠すのみでなく、メディアリテラシーを上げていく政策も重要。