

目標指標について

平成 23 年 2 月 25 日
知的財産戦略推進事務局

本資料は、『「知的財産推進計画 2011」骨子に盛り込むべき事項について(原案イメージ)～コンテンツ強化関連部分～』に関し、【成果イメージ】【目標指標】ごとに関連する情報、考え方などを「《参考》」として整理しているもの。

1. デジタル・ネットワーク社会の先端を切り拓く国となる

【成果イメージ】

○デジタル・ネットコンテンツビジネス(新規ビジネス含む)の市場規模:
約 1.4 兆円(2008 年)→約 7 兆円(2020 年)

《参考》

近年におけるネットビジネスの市場規模は年 10%程度伸びているが、今後 10 年間に亘り 15%伸ばし、市場規模約 7 兆円を目標とする。

【目標指標】

○書籍、放送番組の約 8 割程度が電子媒体でも配信される。

《参考》

電子配信のニーズがあまりないと思われる分野を除いたほとんどの書籍、放送がインターネットでも配信されるイメージ。2008 年における書籍のデジタル化率は 18.1% (「デジタルコンテンツ白書 2009」)であり、また、放送番組の 2 次利用率は 13% (2006 年)。

○プラットフォーム間の健全な競争が確保される。

《参考》

プラットフォーム間の健全な競争が確保されているかどうかを総合的に評価する。

○定点観測による著作権侵害コンテンツの流通量を 8 割程度減少させる。

《参考》

コンピュータソフトウェア著作権協会の調査によると、ある一日に、ファイル共有ソフト「Winny」ネットワーク上に流通する著作権侵害ファイル数は約 240 万。

動画協会の調査によると、あるアニメ18作品59話について動画投稿サイトに3万8千件余り掲載され、再生回数は6900万回。日本レコード協会の調査によると、3つの動画投稿サイトにおける日本の3アーティストの動画投稿件数は約8万6千件、再生回数は770万回。

検索技術の向上によりネットワーク上の著作権侵害ファイル数のカウントが可能であり、定期的に定点観測を行い、計測することが必要。

○ネット上での日本のコンテンツのグローバル配信ビジネスが確立し、売上が1,000億円規模となる。

《参考》

海外配信ビジネスの状況を総合的に評価する。

(現状)

- ・ 欧米向けに日本のアニメを配信するサイト、会員料収入と広告料収入で約2億円(推計)
- ・ このほか、欧米向けの携帯ゲーム機によるゲームやアニメの配信もあるが、2009年11月から開始されたばかり。

2. クールジャパンを推進する。

【成果イメージ】

(新規)

○我が国が獲得する海外市場合計額：

3.2 兆円(2009年)→13 兆円(2020年)

・ 我が国コンテンツ産業が獲得する海外市場合計額：

0.7 兆円(2009年)→3 兆円(2020年)

《参考》

コンテンツ産業が獲得する海外市場合計額を0.7兆円(2009年)から3兆円(2020年)にすることを目標とする^(注)。

・ 我が国ファッション産業が獲得する海外市場合計額：

0.3 兆円(2009年)→4 兆円(2020年)

《参考》

ファッション産業が獲得する海外市場合計額を0.3兆円(2009年)から4兆円(2020年)にすることを目標とする^(注)。

・ 我が国食(外食・食品)産業が獲得する海外市場合計額：

2.2 兆円(2009年)→6 兆円(2020年)

《参考》

食(外食・食品)産業が獲得する海外市場合計額を2.2兆円(2009年)から6兆円(2020年)にすることを目標とする^(注)。

^(注)出典：経済産業省「クール・ジャパン官民有識者会議」資料

(新規)

○訪日外国人の国内消費額を含め我が国が獲得する海外市場合計額：

4.5 兆円(2009年)→17 兆円(2020年)

・ 訪日外国人の国内消費額：1.3 兆円(2009年)→4.1 兆円(2020年)

《参考》

訪日外国人の国内消費額を1.3兆円(2009年)から4.1兆円(2020年)にすることとし、これに上記(3.2兆円→13兆円)を合わせた我が国が獲得する海外市場合計額を4.5兆円(2009年)から17兆円(2020年)にすることを目標とする^(注)。

^(注)出典：経済産業省「クール・ジャパン官民有識者会議」資料

【目標指標】

(新規)

○グローバルに展開可能な新たなクールジャパンが連鎖的に創出される。

《参考》

グローバルに展開可能な新たなクールジャパンが連鎖的に創出されたかどうかを総合的に判断する。

○アジア市場において、我が国コンテンツを核として、新たに年間1兆円の収入を獲得する。

《参考》

- ・ 2005年～2008年におけるアジア(日本除く)のコンテンツ市場の対前年伸び率の平均は10%。その伸び率で成長し続けるとすると市場規模は13.9兆円(2008年)→43.6兆円(2020年)と約30兆円拡大、そのうち約3%、金額で1兆円規模の獲得を目標とする。(「global entertainment and media outlook 2009-2013」より。)
- ・ なお、一般的に、言語や趣向の違い等の事情から、コンテンツ市場は出版、新聞、広告などの海外コンテンツの参入が難しい分野が占める比率が大きく、その比率はごくわずかにすぎない。
- ・ 例えば、日本においても映画興行収入の約40%、DVD市場(セル・レンタル)の約25%、音楽市場(ソフト及び有料配信)の約20%を海外コンテンツが占めるものの、コンテンツ市場全体で見ると海外コンテンツの比率は約2%と推計。

(新規)

○年間の訪日外国人観光客2,500万人を達成する。

- ・ 年間の訪日外国人観光客:

861万人(2009年)→2,500万人(2020年)

《参考》

年間の訪日外国人を861万人(2009年)から2,500万人(2020年)にすることを目標とする^(注)。

^(注)出典:「新成長戦略」(平成22年6月18日閣議決定)

(新規)

○我が国の国際見本市への外国人来訪者数30万人を達成する。

- ・ 国際見本市への外国人来訪者数:6.5万人(2010年)→30万人

《参考》

我が国の国際見本市への外国人来訪者数を6.5万人(2010年)から30万人(2020年)にすることを目標とする^(注)。

^(注)日本展示会協会資料及びヒアリングを基に推計。

○諸外国におけるコンテンツ規制の解禁・緩和を実現する。

《参考》

規制緩和が実現したか否かをその結果により総合的に評価する。