

コンテンツ強化専門調査会（第 1 回）における主な意見

1. コンテンツの海外展開の促進について

- ・ アニメソングは海外で人気が高いが、海外の現場における著作権管理はルーズである。そのため、海外における権利処理の仕組みを整備するための支援が必要である。
- ・ 日本のコンテンツを海外へ売り込むに当たっては、コンテンツを載せて発信するプラットフォームに対する支援が必要である。
- ・ 海外へのコンテンツ販売に成功した事例に対して税制面での優遇を与えるといった支援も必要である。
- ・ テレビ業界におけるコンテンツの海外展開方法は基本的に番販になるが、人的・時間的・金銭的なコストが高いため、著作権フリーのコンテンツを作ってインターネット上に流していくことが必要である。国にはインターネットを活用した海外展開戦略を立てるための環境整備をしてほしい。
- ・ 韓国は、テレビ局の社長が自ら海外に出向いて交渉するなど、コンテンツの海外展開のスピードが速い。日本もそのスピードを速める必要があり、今のままでは非常に強いグローバル戦略を持っている韓国には勝てない。
- ・ CD及び音楽配信の売上を見ると日本とアメリカが圧倒的に多く、韓国のアーティストは日本に続々と打って出ている。近い将来、ヨーロッパのアーティストも日本に住み、日本語で曲を歌うようになるかもしれない。
- ・ 一方で日本の市場は年々小さくなっていることから、日本においてもアーティストが海外展開するきっかけを作り、海外で音楽を作る文化を醸成する必要がある。そのためには、音楽を正規に購入するという文化、つまり著作権の保護を海外に徹底させることが重要である。
- ・ クールジャパンのイメージには音楽があまりないので、ゲーム、映画、テレビドラマ、アニメなど音楽の必要なコンテンツを通じたパッケージ展開を目指すべきである。
- ・ コンテンツ強化専門調査会の目標が、知財を通じた日本の経済的利益の増加にあるのならば、プラットフォームの整備は必要である。今のようにプラットフォームビジネスで日本があまり主導権を握っていない状況では、今後日本のコンテンツが外国の企業によってインターネット上で流されるということが起こるものと考えられる。
- ・ コンテンツファンドに係る進捗が遅いと思われる。
- ・ ゲームの海外展開については、光ディスクのような物理的なメディアをソフト供給媒体としたこれまでのプラットフォームが、サーバ上へ移行していることを念頭に置いて議論すべきである。

2. 人材育成について

- ・ VFX（視覚効果に係る映像制作技術）のクリエイターが最近団体（VFX-JAPAN）を立ち上げており、関係者を専門調査会に呼んだ上で、クリエイターの置かれている現状等について議論してほしい。

3. デジタル化・ネットワーク化について

- ・ 日本が世界的なサービスで戦えるようにするため、国は国際回線を張り巡らせるなどの環境整備を行うべきである。また、日本の現行の著作権法（送信可能化権）は国内でクラウド事業を行うに当たって支障となっていることから、課金による許諾システムの導入を検討すべきである。日本にしながら全世界でネットサービスを行えるようにするために今国が取り組むべきことは、国際回線、著作権及び課金システムの問題の解決である。
- ・ クラウドの問題については、アメリカ型フェアユース規定の導入によって解決することが望ましい。
- ・ TPPに関連して、著作権の保護期間や非親告罪化の問題がある。
- ・ 著作権の非親告罪化については、その運用によってはコミケ文化など日本のサブカルチャーの根本になる部分を壊すことになりかねないので、慎重に議論すべきである。

4. クールジャパンについて

- ・ 最先端の情報端末機器を活用して日本各地のクールジャパンを効果的に発信する手段としては、例えば、外国人が観光等で日本に来た際に、スマートフォンを持っていればその観光地の情報等を英語で得ることができるようなサービスが考えられる。他にも日本全体ではアイデアがたくさんあると思うので、それらを募集して良いものを取り上げていく仕組みを作っても良いと考える。

(以上)