

## 「知的財産推進計画(仮称)」骨子に盛り込むべき事項について (コンテンツ強化関連)

### 《討議資料》

\* 2月19日(第一回)の議論等を踏まえて事務局で討議用として整理したもの。施策例についてはあくまでも討議にあたっての具体的なイメージとして掲載。

平成22年 2月24日  
知的財産戦略推進事務局

### コンテンツ産業の強化

#### 【現状認識】

- マンガ等の優れた原作の存在など我が国コンテンツの潜在力は高い。しかしながら、これまで国内指向が強く、海外につなぐ人材もいなかったために海外において十分な収入を挙げていない。少子高齢化で国内市場が伸び悩む可能性も高い中、伸張するアジア市場等を取り込むための戦略が必要。
- 我が国は、個人・ユーザーレベルの質は決して低くないものの、ビジネスモデルにつながっていない。一方、特に映像分野では構造変化によって人材の育成基盤が弱体化している等、将来が懸念される状況にある。また、クリエイターに対する利益還元が十分でない等のために、優秀な人材がコンテンツ業界に入りにくいという構造的問題もある。こうした中、人材育成のための基盤についても手を打つ必要。
- さらには、デジタル化・ネットワーク化の進展の中で、音楽、映像、原作となるマンガ等の書籍をはじめとした我が国コンテ

ンツは、米国等において次々と創造される新たなコンテンツプラットフォームの攻勢に晒されて後手に回りがちであり、国際的競争力があるゲーム分野ですら必ずしも安泰ではない。デジタル化・ネットワーク化は海外と並んで新たなビジネスを生み出す重要な「出口」であり、積極的に戦略を進めていく必要がある。

- 以上の状況の中、我が国としての戦略的な取組は「待ったなし」の状況にあり、大胆な実施が重要となっている。

コンテンツは、デザイン、映像、音楽等の創造的活動による新たな価値の創造と捉えれば、約14兆円の産業にとどまらず、ファッション、工業製品、教育等の様々な他の分野に波及するものであるとともに、我が国の「国の在り方」をも海外に分かりやすく発信するものである。

しかしながら、近年の我が国コンテンツに関する政策は、制度的議論が中心であり、国を挙げた大胆な取組を展開してきたとは言い難い。

韓国をはじめとした各国では様々な支援措置を講ずるなど戦略的に展開してきており、我が国としても、中長期的観点からの明確な目標の下、その実現のために大胆な資源の投入を打ち出す等の戦略的展開が必要である。

#### <目標>

- 2020年までに3つの面で世界のコンテンツ大国(海外売上、人材、デジタル化・ネットワーク化対応)となる。海外収入や様々な分野への波及効果を通じ、我が国産業の競争力を強化して2020年までに大きな経済成長を達成する。

(注) 以下の「(短期)」「(中期)」の表示について

- ・「(短期)」は、今後1～2年で実施すべき事項。
- ・「(中期)」は、今後3～4年かけて実施すべき事項。

1. コンテンツビジネスは海外で稼ぐ。「グローバルコンテンツ大国」  
【成果イメージ】海外収入額 0.6 兆円→●兆円

○今後の国内市場の大きな伸びは期待し難いことに鑑み、国内指向から脱却し、特に伸張するアジア市場など、海外で稼げるコンテンツ・ビジネスとする必要があり、海外展開を前提としたコンテンツを最優先として資源を重点投入していく必要。

○このためには、「日本単独主義」では限界があり、国際共同製作等の取組の促進や撮影誘致等が重要。特に映像分野では製作誘致のためのインセンティブを設ける等の取組を各国が進めている中、我が国としても積極的な取組が必要。

(1) 我が国の映画・番組の国際展開を促進する。

- ・日本発の世界的なメガヒットが出る。(全米興行収入 50 億円以上の日本発映画を 0 本→●本)
- ・中国等のアジア市場で日本発コンテンツが売れる。(アジア市場の●割を占める。)

(イ) 映画・番組の国際共同製作を促進する。(国際共同製作件数●件)

【施策例】

- ・国際共同製作につき、国内製作費の一定割合を減免する税或いは補助金等のインセンティブ措置を創設する。(短期)
- ・公的な海外展開コンテンツファンドを創設・拡充する。(短期)
- ・民間コンテンツファンドの創設を促進するためのインセンティブのための税制措置を創設する。(中期)
- ・映画製作支援に関し、商業的プランを有する国際共同製作映

画に対する支援を優遇するとともに、1件当たりの実質的上限額を引き上げる。(短期)

- ・ 中国を始めとするアジア諸国等との国際共同製作協定を締結する。(中期)
- ・ 国際共同製作にあたっての契約段階における国内の権利処理の円滑化を支援する。(中期)

**(ロ) 海外からの映画・番組の積極的な撮影誘致を促進する。(年間●本)**

**【施策例】**

- ・ 現地製作費の一定割合を減免する税或いは補助金インセンティブ措置を創設する。(再掲)
- ・ 観光誘致につなげるため、特に大型映画誘致を促進するため特に大都市における交通規制等の撮影許可の弾力化を図る。(短期)

**(ハ) アジア市場の開拓を促進する。**

**【施策例】**

- ・ 中国の数量規制の緩和を強く働き掛ける。(中期)
- ・ 韓国地上波での日本ドラマの解禁を強く働き掛ける。(中期)

**(2) そのほかの分野でもアジア市場の開拓等世界展開を促進する。**

**【施策例】**

- ・ 中国におけるゲーム機販売の規制撤廃を強く働き掛ける。(中期)
- ・ アジアにおいて日本音楽を電子配信する仕組構築を支援する。(短期)
- ・ 海外にマンガ・アニメを電子配信する仕組構築を支援する。(短期)

## 2. 日本のコンテンツ人材を世界最高レベルとする。(「クリエイター大 国」)

【成果イメージ】世界的な賞の受賞●件、海外からのクリエイター在  
留数●万人となる。

- 我が国は、個人・ユーザーレベルの質は決して低くないものの、  
ビジネスモデルにつながっていない。
- 特に映像分野では放送局の広告料収入減等を背景とした制作  
費の減少等の構造変化の下、将来、我が国のコンテンツ人材  
基盤が弱体化することが懸念されている。
- コンテンツの基盤である人材育成はこれまで軽視されがちであ  
ったが、ビジネス面も含めて国際的に通用する人材育成を重  
視するとともに、国際共同の視点や、「一億総クリエイター」の  
視点も取り入れた人材育成戦略を展開する。

### (1) 日本のクリエイター力を向上させる。 (世界的な賞の受賞●件)

#### 【施策例】

- ・コンテンツ予算に関し、海外へのネットワークの構築等人材  
育成予算(22年度予算案約28億円)を重点的に拡充する。(中  
期)
- ・アニメ制作工程の3D化・デジタル化への転換を戦略的に支  
援する。(短期)
- ・若手映像作家・プロダクションに対する製作機会の拡充のた  
めのNHKの活用等の仕組みを検討する。(中期)
- ・観光促進等の観点も踏まえた地域発コンテンツ製作を支援す  
る。(短期)
- ・教育コンテンツのデジタル化等を通じ、クリエイターの活躍  
機会を増大させる。(中期)

- ・制作委託の場合において、必要に応じたインセンティブ条件も含めた契約条件の明確化とその徹底を支援する。(中期)

## **(2) 世界のクリエイターを日本に呼び込む。(海外からのコンテンツ関連在留数 ●万人)**

### **【施策例】**

- ・ アジアからのアニメ・ゲーム等の人材の受入・研修プログラムを策定し、受入体制を整備する。(中期)
- ・ コンテンツ関連の中核大学を整備し、ビジネスモデルや新たなデジタル表現方法や制作ツール等を研究開発する拠点としてコンテンツ制作拠点との連携を図り、海外のクリエイターが集まる拠点形成を支援する。
- ・ 科学技術予算のうち一定割合をコンテンツ関連の技術開発予算として確保する。(中期)

## **(3) 国民皆クリエイター化が実現する。 (二次創作市場の活性化●億円)**

### **【施策例】**

- ・ 初中等教育段階の音楽・美術教育において、デジタルコンテンツ制作教育を推進する。(中期)
- ・ クリエイティブコモンズ等の共有できるコンテンツのアーカイブ化を促進する。(中期)
- ・ 二次創作、ネット上の共同創作、クリエイティブコモンズに関する法的位置付けを検討する。(中期)

3. 日本のコンテンツが世界最先端のネット対応となり、新たなビジネスモデルの構築を通じ、世界中どこでも楽しめるようにする。  
（「デジタルコンテンツ大国」）

【成果イメージ】 ネットコンテンツビジネス 1.4兆円 ⇒ ●兆円

○我が国のコンテンツの電子配信は、プラットフォーム、配信コンテンツの規模とも米国に遅れをとっており、米国発のコンテンツプラットフォームの攻勢に晒されている状況にある。

○コンテンツの電子配信は、新たなビジネスの創出や、海外向けビジネスも容易化する可能性を持っており、重要な「出口」。このため、重点分野に関する電子配信の促進、日本発のプラットフォームづくり、前提となる著作権侵害コンテンツ対策について、戦略的に進めることが必要。

○また、民間の取組の促進に向けた施策を基本としつつ、将来の知財制度の在り方についても検討することが必要。

(1) 全てのコンテンツが海外も含めてネットで購入可能となる。

(イ) 全ての書籍の電子配信を実現する。

【施策例】

- ・非商業分野において、国立国会図書館によるデジタル・アーカイブ化の促進や電子納本ルール等の整備を進める。（短期）
- ・商業分野において民間企業が取り組む実証実験・規格策定等を支援する。（短期）
- ・電子出版を促進するための権利の在り方について検討する。（中期）

(ロ) 全ての放送番組の電子配信を実現する。

### 【施策例】

- ・「映像コンテンツ権利処理機構」等、民間ベースでの権利処理やルールの策定を支援する。(中期)
- ・NHK が提供するオンデマンドサービスに関して、先端的なサービスを促すための仕組みを検討する。(中期)
- ・パソコンを通じた視聴だけでなく、家庭のテレビにより容易に視聴可能な IPTV や携帯機器への転送による視聴等の普及を促進する。(中期)

## (ハ) そのほかデジタル化・ネットワーク化をさらに進める。

### 【施策例】

- ・全ての映画館のデジタル化・3D化に向け、デジタル化・3D化投資に関する税額控除制度或いは補助金制度を設ける。(中期)
- ・ダウンロード型ではなく、サーバに蓄積した音楽を様々な機器でどこでも利用できる新たな電子配信に関する実証実験等を支援する。(中期)

## (ニ) デジタル化・ネットワーク化時代に対応した著作権制度を整備する。

### 【施策例】

- ・著作権法を改正し、権利制限の一般規定を創設する。(短期)
- ・アクセスコントロールの回避規制を強化する。(中期)
- ・このほか知財制度の将来の在り方(保護期間、補償金等の権利の在り方を含む)を検討する。(中期)

## (2) 日本発のコンテンツプラットフォームが世界標準となる。

重点分野に関する国際標準策定を支援する。

### 【取り組むべき分野の例】

#### (イ) IPTV



### 【施策例】

- ・ IPTV フォーラムにおける国際標準化活動を支援する。(中期)
- ・ 利便性向上のための新たな技術開発・実証実験を支援する。(短期)
- ・ 民間によるコンテンツ供給のための取組を促進する。(短期)

## (ロ) 3D 映像

### 【施策例】

- ・ ハード(TV や撮影機材等)の国際標準活動を支援する。(中期)
- ・ 3Dソフト供給体制を整備するため、制作会社による3D工程への移行を促進するとともに、3Dに関する技術開発・製作拠点の整備を支援する。(短期)

## (ハ) デジタルサイネージ

### 【施策例】

- ・ 国内標準の策定を支援する。(短期)
- ・ 国際標準活動を支援する。(中期)
- ・ 民間企業による実証実験を支援する。(短期)
- ・ ソフト供給体制を整備するため、民間企業による取組を支援する。(中期)

(3) 制度強化と普及啓発活動・正規サービスの促進の両面によって、著作権侵害コンテンツを激減させ、ネット配信ビジネスの障害を除去する。(少なくともゲームだけで 5,000 億円の被害 ⇒●億円)

(注) 現在「インターネット上の著作権侵害コンテンツ対策に関するワーキンググループ」において法的問題について検討中。

(イ) 世界に保護の輪を拡大し、日本コンテンツの海外被害を大幅に減らす。

### 【施策例】

- ・ 2010 年中にデジタルコンテンツの保護を含めた模倣品・海賊版拡散防止条約 (ACTA) の交渉を妥結するとともに、締結後、中国等を初めとした加盟国を増やし、世界大に保護の輪を広げる。(中期)
- ・ 日中知財ワーキンググループや日中著作権協議等の場を通じ、具体的なコンテンツ侵害行為に関して中国等に強く働き掛ける。(短期)
- ・ 海外に対し、音楽やアニメ・マンガ等の日本コンテンツを正規配信する取組を支援する。(再掲) (短期)

## (ロ) 国内の被害を大幅に減らす。

### 【施策例】

- ・ 製品開発や研究開発等の萎縮を招かないよう適切な除外規定を整備しつつ、アクセスコントロールの回避規制の強化を図る。(短期)
- ・ プロバイダに関して侵害対策措置の策定・実施や迅速な削除を促す仕組みを設ける。(短期)
- ・ 民間企業が消費者の利便性に即した正規サービスを展開するよう促す。(中期)
- ・ 著作権侵害防止の民間の技術開発を支援する。(短期)
- ・ 官民一体となった消費者の普及啓発活動を強化する。(中期)