

コンテンツ強化専門調査会（第2回）における意見まとめ

1. 「グローバルコンテンツ大国」

【目標設定について】

- 純日本製で全米大ヒットは、目標として現実的ではない。玩具等を含めた金額や外資受け入れも一案。特撮ものなどニッチな分野で利益をあげることは可能であり、ドラマで利益をあげることも可能。
- アート系では外貨を稼げない。外貨獲得を目指すべき。直接的な売上げとは別に、日本文化の認知や、観光客の増加などの効果につながる作品もある。

【取り組むべき課題について】

- 合作映画推進のため政府間の条約の前提となる税やファンドによる支援を整備すべき。条約を交わすことを外交方針として決めてほしい。
- 現実には、ハリウッドに売り込むと権利がすべて取られている。公的ファンドの出資を受け、強いスタンスで交渉することも一案。日本側が出資をして国内で供給しつつ、世界的ヒットを狙い、その収益からリターンを得る。そうしたものも日本発コンテンツとして支援すべき。
- 3DCG アニメ等得意分野で勝負すべき。
- 設備投資が必要となっているため、制作ツール等に支援すべき。
- 支援の対象としては海外収入が1/2以上を予定しているものに明確化すべき。
- 海外に展開するために必ずしも多言語化する必要はなく、日本語のままでも受け入れられるものもあるのではないか。

2. 「クリエイター大国」

【目標設定について】

- 知財本部では、文化的なものではなく、経済成長につながるものを対象とすべきであり、賞の受賞は目標として疑問。

【取り組むべき課題について】

- プロデュース機能が重要であるが、製作機会や発表の場を増やす施策が重要。
- 映像分野では国際競争力のある技術者の育成も重要。
- 子供にはプロ（本物）と接する機会を与えることも重要。
- 海外には子供の創作力・表現力を育むワークショップを行うような取組を行う常設の施設を持つ国もある。
- アジアからの留学生は、日本で働きたいと考えているが、日本語習得の段階で時間と金を浪費しており、その部分をうまく手当てできないか。
- 大学教育は総合プロデュース力の育成など現在のニーズに答えられていない。
- 個人の楽しみの範囲においては、既存のものを自由を利用して創作できるようにするなど、クリエイターの裁量範囲を広げることも新たな創作につながる。