

「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  
(案)  
(コンテンツ強化関連)

平成22年3月12日  
知的財産戦略推進事務局

これまでの三回に亘る議論を踏まえ、当専門調査会として骨子に盛り込むべきと考えられる事項についてまとめたもの。

なお、「知的財産推進計画(仮称)」骨子案については、競争力強化・国際標準専門調査会との整合性や経済成長戦略の検討状況全体との関連も有することから、本専門調査会では骨子に盛り込むべき事項を広く整理して知的財産本部会合に報告することとする。

## コンテンツ産業の強化

### 【現状認識】

- 「クールジャパン」として世界に高く評価される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、電波の利活用の促進も含めて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. コンテンツを核として海外から利益が入る仕組みを構築する。

【成果イメージ】

○コンテンツ等による海外収入: 1兆円(2008年)→2.5兆円(2020年)

・我が国の現行の海外収入比率約 4%(0.6兆円)(2008年)→10%(1.5兆円)(2020年)

・他分野に対する経済的波及効果による海外収入:0.4兆円(2008年)→1.0兆円(2020年)

○ 今後の国内市場の大きな伸びは期待し難いことに鑑み、これまでの国内指向から脱却し、特に伸張するアジア市場等の海外市場を確保していくことが喫緊の課題となっている。

○ 世界的な大ヒットに至らずとも、一定のニッチ市場を確保すれば、世界全体では相当程度の売上を挙げることも可能であり、海外展開には大きな可能性がある。

○ 一方、各国間において国際的な競争が始まっており、我が国としては、海外展開を前提としたコンテンツに優先的に資源を投入していく必要がある。

○ 海外市場を獲得するためには、日本単独では限界があり、国際共同製作の促進等、海外から資金や制作を呼び込むとともに、海外の番組枠等の拠点を確保していくことが重要である。

○ 併せて、日本のポップカルチャー等を総合的に発信し、我が国コンテンツと観光やファッション等の他分野を結びつけて波及効果を高めていくとともに、アジア市場のコンテンツに関する規制緩和を促していくことが重要である。

○ 以上を通じ、我が国のコンテンツを核として海外から利益が

入る仕組みを構築する。

(1) コンテンツの海外展開を支援し、海外に流通拠点を築く。

**【施策例】**

- ・海外展開資金を供給する仕組み(ファンド、ファンドへの投資減税)を創設する。(短期・中期)
- ・アジア等の海外チャンネルの番組枠の確保や流通会社の買収等、流通経路を確保する。(上記ファンドの活用等) (短期)
- ・海外展開支援にあたり、日本側による一定の権利の確保(出資も含む)や完成保証の活用を促すため、上記ファンドによる支援の条件とする。(短期)

**【目標指標例】**

- (1) 日本が積極的な役割を果たしたコンテンツ(日本が権利を有するもの)による世界的ヒット(世界での興行収入 50 億円以上(日本市場を除く))が年間●本となる。

(2) 海外から資金・制作を呼び込み、協働する仕組みを構築する。

**【施策例】**

- ・国際共同製作や撮影誘致のインセンティブとして、国内制作費の一定割合を減免する優遇税制(and/or)助成制度を創設する。(短期・中期)
- ・アジア諸国等との国際共同製作協定を締結する。(中期)
- ・大型映画を誘致するため、特に大都市における撮影許可が難しい地域に関し、誘致計画を策定して許可等の運用を弾力化する仕組みを構築する。(短期)

**【目標指標例】**

- (1) 海外からのコンテンツ投資件数(映画に関する国際共同製作や撮影誘致件数)が年間●件となる。

(3) 世界に対し、日本のポップカルチャー等を総合的に発信する。

**【施策例】**

- ・海外版コフェスタの実施等、海外の有名イベントを活用して、日本のコンテンツ、ファッション、観光等を総合的に発信する。(短期)
- ・ネット上で日本のアニメや音楽を海外に配信する仕組みの構築を支援する。(短期)

【目標指標例】

- (イ) 今後拡大するアジア市場における我が国コンテンツのシェアが3%程度となる。

(4) 外交強化により、アジア市場等を拡大する。

【施策例】

- ・韓国の地上波における日本ドラマの解禁や中国の外国製ゲーム機販売規制の撤廃や映像の外国枠の緩和等の規制緩和を強く働き掛け、実現する。(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状況を踏まえ、コンテンツ侵害対策の強化を中国等に強く働き掛け、是正を実現する。(中期)

【目標指標例】

- (イ) 上記の働き掛けの結果、規制の解禁・緩和を実現する。

2. 海外からも優秀な人材が集まる魅力的な「本場」を形成する。

【成果イメージ】

○海外からのコンテンツ関連の在留数●万人。(現在の芸術関連学科留学生約 3000 人→コンテンツ関連留学生 1 万人)

(なお、人材育成は基盤であるため、最終的には1. や3. の目標に帰着)

- 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。
- 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、例えば映像分野では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。
- このため、デジタル化を好機と捉え、新たなメディアの創出や他分野のデジタル化等を通じて制作機会の積極的な創出を図ることが重要である。
- また、ビジネス面も含め、国際的に通用する人材育成を重視し、海外からの人材の受入の促進を図るとともに、裾野を拡大する「国民総クリエイター」の視点を取り入れた政策を展開する。
- 以上を通じ、我が国が、海外からも優秀な人材が集まる魅力的な「本場」となることを目指す。

(1) 制作・発表の機会を積極的に創出する。

【施策例】

- ・観光促進も含めた地域発コンテンツ制作支援を拡充する。(短期)

- ・教育コンテンツのデジタル化(「デジタル教科書」等)を進める。  
(中期)
- ・公共放送機関である NHK が、外注比率の向上や若手作家支援等を通じて制作機会の創出を図るための環境を整備する。  
(短期)
- ・モバイル放送、デジタルサイネージ等の実証実験や規格策定等への支援、完全ブロードバンド化、ホワイトスペースの活用促進、IPTV の普及等を通じ、新たなメディアのためのインフラを整備する。(短期・中期)

【目標指標例】

- (イ) 地域発コンテンツが●本制作される。
- (ロ) 教育コンテンツのデジタル化が●%となる。

(2) 海外から人材を呼び込み、世界に通用する人材を育てる。

【施策例】

- ・コンテンツに関する人材育成だけでなく、研究開発機能を有し、中核的な役割を果たす大学(コンテンツ版 COE(Center Of Excellence))の整備を促進し、海外のクリエイターが集まる拠点の形成を支援する。(中期)
- ・世界に通用するクリエイターやプロデューサーを育成するため、海外とのネットワーク構築等の人材育成支援策を実施する。(短期)
- ・アジアからのアニメ・ゲーム等の人材に関する招聘・研修プログラムを策定して受入体制を整備する。(短期)

【目標指標例】

- (イ) 海外からのクリエイター在留数が増加する：●万人
- (ロ) コンテンツ版 COE が形成される。

(3) クリエーターの裾野を拡大するとともにユーザーによる創造活動を促進する。

【施策例】

- ・ワークショップへの支援等も通じ、小中学生の段階からデジ

タルコンテンツ制作教育を推進する。(短期・中期)

- ・一流のクリエイターが小中学校を訪問し、子供達と触れ合う機会を拡充する。(短期)
- ・発表の場を確保するため、ショートフィルム等の制作を支援する。(短期)
- ・二次創作(パロディ含む)やネット上の共同創作の権利処理ルールを明確化する。(中期)
- ・インターネット上におけるコンテンツの部分的引用やネット上の放送に関し、民間における関係者間のルール形成が促進されるよう支援する。(短期)
- ・日本のポップカルチャー等に関する様々なアーカイブのネットワーク化や、映像のアーカイブ化への支援等、創造基盤のためのアーカイブを整備する。(短期・中期)

【目標指標例】

- (イ) デジタル制作教育に関するワークショップの開催数・参加者数等 ●
- (ロ) クリエーターの学校への訪問数 ●件

### 3. 世界をリードするコンテンツのデジタル化・ネットワーク化の促進 【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  
1.4 兆円(2008 年) ⇒ 約 4 兆円(2020 年)

○ コンテンツのデジタル化・ネットワーク化は、新たなビジネスや新たなコンテンツを創出するとともに、世界展開を容易にする可能性を持っている。

○ 一方、我が国のコンテンツのデジタル化・ネットワーク化は、プラットフォームや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。

○ このため、コンテンツのための新たなメディアの創出、電子配信の促進、プラットフォームへの戦略的対応、電子配信ビジネスの前提である著作権侵害コンテンツ対策等について、戦略的に進めることが重要である。

また、民間の取組の促進に向けた施策を基本としつつ、デジタル化・ネットワーク化時代に対応した著作権制度等の在り方についても検討することが必要である。

○ 以上を通じ、世界をリードするコンテンツのデジタル化・ネットワーク化を促進する。

(1) コンテンツのための新たなメディアを創出する。

#### 【施策例】

・モバイル放送、デジタルサイネージ等の実証実験や規格策定等への支援、完全ブロードバンド化、ホワイトスペースの

活用促進、IPTV の普及等を通じ、新たなメディアのための  
インフラを整備する。(再掲) (中期)

- ・通信・放送の融合を踏まえ、コンテンツ配信・放送に関する  
規制緩和を図る。(短期)

【目標指標例】

- (イ) モバイル放送等の新たなメディア市場が全体市場のうち●  
割を占める。

(2) コンテンツの電子配信を進める。

【施策例】

- ・書籍の電子配信を促進するため、非商業分野においては国  
立国会図書館におけるデジタル・アーカイブ化の促進や電  
子納本ルール整備のための環境整備を図るとともに、商  
業分野において民間における権利処理やルールの策定支  
援等を行う。(短期・中期)
- ・放送番組の電子配信を促進するため、映像分野の権利処  
理の一元化、携帯機器への転送等の個別具体分野のル  
ール形成を支援する。(短期)  
また、IPTV の促進のため、NHK のオンデマンドサービス  
において先端的なサービスを促すための仕組みを構築す  
る。(短期)
- ・映画館のデジタル化・3D 化を支援するための投資促進税  
制等を整備する。(短期)
- ・電子配信の特性を活かした新たな形態のコンテンツ配信に  
関する実証実験を支援する。(短期)

【目標指標例】

- (イ) 電子配信される書籍、放送の割合が全体の 80%程度になる。

(3) 日本発のプラットフォームを生み出すとともに、プラットフォームとコンテンツとの適切なバランスを確保することにより、ユーザーの利便性を確保する。

【施策例】

- ・ 重要なプラットフォーム(3D 映像や IPTV 等)に関し、標準化ロードマップを含む戦略を官民一体となって策定・実行し、実証実験や国際標準化を一体的に支援する。(短期)
- ・ 重要分野(書籍等)に関し、ユーザーの利便性確保の観点から、官民一体となって、排他的でないマルチプラットフォーム戦略を策定し、プラットフォーム間の競争を促す。(中期)
- ・ プラットフォーム事業者とコンテンツ事業者による顧客情報の共有等によって双方にメリットのあるビジネスモデルの構築に向けた環境整備について検討する。(短期)

【目標指標例】

- (イ) 重要プラットフォームにおいて、ロードマップを含む戦略を策定・実行する。
- (ロ) 重要分野においてはプラットフォーム間の健全な競争が確保される。

(4) 電子配信ビジネスの前提となる著作権侵害コンテンツを大幅に減らす。

【施策例】

①海外対策

- ・ 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、中国等への加盟国拡大等を通じ、世界大に保護の輪を広げる。(短期・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状況を踏まえ、コンテンツ侵害対策の強化を中国等に強く働き掛け、是正を実現する。(中期)(再掲)
- ・ ネット上で日本のアニメや音楽を海外に配信する仕組みの構築を支援する。(短期)(再掲)

【目標指標例】

- (イ) 中国等の主要な国が ACTA の加盟国となる。

(ロ) ネット上で日本のコンテンツを海外に配信するビジネスができる。

## ②国内対策

- ・ 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一定の侵害対策措置を促す等の仕組みを導入する。(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ことを促進する。(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)

### 【目標指標例】

- (イ) アンケート調査による著作権侵害コンテンツの利用したことがある人の比率を 10%程度まで下げる。(若年層 (10 代) による携帯向け違法音楽配信サイトの利用率は約 60%)
- (ロ) 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。(例：ある日の 6 時間に、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 250 万以上)

## (5) 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】

- ・ デジタル化・ネットワーク化に対応した著作権制度の在り方(保護期間、補償金等の権利の在り方を含む)について総合的な検討を行い、検討の結果、措置を講じることが可能なものから順次実施しつつ、2012 年までに結論を得る。(中期)

### 【目標指標例】

- (イ) デジタル化・ネットワーク化に伴う主要論点について検討して結論を出す。