

「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)に関する議論の概要

平成22年3月23日
知的財産戦略推進事務局

【現状認識】

- 日本には海外にコンテンツの営業に行く人がいない。【大多委員】
- アメリカ発のコンテンツプラットフォームの攻勢により、日本のコンテンツ産業はこのままだと壊滅に向かう。【川上委員】
- 日本には個人レベルでは世界最高のクリエイター及びユーザーがいる。これをいかにビジネスモデル化していくか。【川上委員】
- コンテンツは様々な分野に跨る広範囲な産業との視点が重要。【杉山委員】
- 優秀な人材がコンテンツ制作者を目指していない。【杉山委員】
- 中国、韓国はコンテンツ関連政策に国を挙げて注力しており、スピード感を持って取り組まなければならない。【佐藤本部員】

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。

【総論】

- コンテンツはライブ、ファッション、観光など広がりのある分野。横串の総合的な戦略が必要。【中村会長】
- 世界のニッチ市場全体は日本のメジャー市場より大きいという視点も必要。【佐藤委員】
- 日本単独でコンテンツの海外展開を図るのは限界がある。【別所委員】

(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。

- 海外のテレビ局やチャンネルを押さえるような流通政策も必要。【中村会長】
- 映画、アニメなどジャパンコンテンツを対象としたファンドができればよい。【角川委員】
- 外貨を稼げるコンテンツに対してはファンドや補助金のような明確な助成が必要。【佐藤委員】

- 海外との共同製作の話になると必ず完成保証が必要となる。完成保証が無いと海外から投資をしてもらうことはできない。ファンドとともに、完成保証制度が必要。【末吉委員】

(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。

- 合作映画を増やすために必要な条約を交わすことを外交方針として決めてほしい。日本には合作協定を結ぶのに必要となるファンドや税制支援が無い。【角川委員】
- テレビ番組についても、海外の企画に出資しライセンスを持つという手法は十分に大きな収益を得られる可能性がある。【大多委員】
- コミック原作はハリウッドでも人気だが、規模が大きいため、ライセンスの立ち位置しか取れない。ハリウッドの製作の仕組みに入っていく方策も考えるべきことの1つ。【吉羽委員】

(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。

- コンテンツはライブ、ファッション、観光など広がりのある分野。横串の総合的な戦略が必要。【中村会長】(再掲)
- 海外での日本語教育も充実させるべき。【吉羽委員】

(4) 外交強化により、アジア市場等を拡大する。

- アジアに進出したいクリエイター等はたくさんいる。【谷口委員】

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。

【総論】

- 一流大学でコンテンツを学ぶ環境があれば業界のステイタスも上がり優秀な人材が集まる。コンテンツ産業に対する意識を変える必要がある。【大崎委員、杉山委員、吉羽委員】
- 日本には個人レベルでは世界最高のクリエイター及びユーザーがいる。これをいかにビジネスモデル化していくか。【川上委員】(再掲)
- 海外から人材を日本に呼び込むことも重要だが、日本の人材を海外に派遣することも重要【川上委員】

- 制作現場は劣悪な労働環境にあり、制作基盤の弱体化が懸念される。
【佐藤委員】

(1) 制作・発表の機会を積極的に創出する。

- 新しいメディア(地デジ・モバイル放送・デジタルサイネージなど)を整備し、新しい市場の獲得を考えていくべき。【中村会長】
- 見てもらえる環境を作ることが重要なため、製作コストを下げてみんなが色々試せる環境が必要。【川上委員】
- 数を作らないとコツはつかめない。そしてそれを見ってくれる人がいることが重要。【大多委員】

(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。

- 一流大学でコンテンツを学ぶ環境があれば業界のステイタスも上がり優秀な人材が集まる。コンテンツ産業に対する意識を変える必要がある。
【大崎委員、杉山委員、吉羽委員】(再掲)
- 海外から人材を日本に呼び込むことも重要だが、日本の人材を海外に派遣することも重要【川上委員】(再掲)
- プロデュースはコンテンツをつくることと同じくらい大切。【久寿良木委員】
- 映像分野では国際競争力のある技術者の育成も重要。【佐藤委員】
- 現状、中国等アジアの学生にとって日本はコンテンツ制作の本場。彼らを日本に引き付けることは重要。また、海外人材の受入れには日本語教育も必要。【杉山委員】
- 海外に出て行くという視点だけではなく、海外から人材を受け入れるという視点も重要。【別所委員】
- コンテンツの制作設備の高度化や制作ツールの開発支援も重要。【吉羽委員】

(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活動を促進する。

- 学校のカリキュラムではないが、子供の創作力・表現力を育むワークショップを行っている。2日で1万人くらい集まる予定。海外には、こうした取組を行う常設のセンターがある。【中村会長】
- 個人の楽しみの範囲においては、既存のもの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

る。【川上委員】

- 「紹介目的のためであれば、この範囲の利用は可能」というような、「コンテンツの紹介のための利用」が促進されるルールづくりが必要。【久夛良木委員】
- 劣化が激しい映像のアーカイブ化も必要。【久夛良木委員、佐藤委員】
- ショートフィルムは低予算で制作でき、ネット配信等の流通も容易。発表する方法として優れている。【別所委員】

3. 世界をリードするコンテンツのデジタル化・ネットワーク化を促進する。

【総論】

- アメリカ発のコンテンツプラットフォームの攻勢により、日本のコンテンツ産業はこのままだと壊滅に向かう。【川上委員】(再掲)
- 法制度だけでなく、関係者間で話し合いながらウィンウィン関係を築き上げていく取組も重要。【末吉委員】
- 電子書籍を含め日本発のコンテンツプラットフォームへの支援が必要【吉羽委員】
- 電子書籍においても普及のためには海賊版の問題が課題となることは間違いなく、対策が必要。【吉羽委員】
- 著作権法全体をデジタル・ネット時代に対応できるようにしなければならない。【中山本部員】

(1) コンテンツのための新たなメディアを創出する。

- 「コンテンツ特区」のような施策も検討すべきではないか。【中村会長】
- 新しいメディア(地デジ・モバイル放送・デジタルサイネージなど)を整備し、新しい市場の獲得を考えていくべき。【中村会長】(再掲)
- 既存のコンテンツの拡大ではなく、ネットの特性を活用し、製作コストが低く、双方向性のある、新しいコンテンツを模索していくべき。【川上委員】

(2) コンテンツの電子配信を進める。

- 電子書籍のような新たなビジネスモデル確立への支援も必要ではないか。【角川委員】
- 法制度だけでなく、関係者間で話し合いながらウィンウィン関係を築き上げていく取組も重要。【末吉委員】(再掲)

- 非商用分野(書籍)では国会図書館で補完することが必要。【吉羽委員】
 - 電子書籍配信について、各著作者と個別に調整する必要があるため、円滑に進めるには制度的な対応も検討要。【吉羽委員】
- (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。**
- コンテンツホルダーがプラットフォーマーに対して独立性を保持し、とユーザーを結びつける仕組みが必要。【川上委員】
 - 技術的には、様々なコンテンツフォーマットをプラットフォーム側のサーバーで統一することができるため、フォーマットが意味を持たなくなる。【久寿良木委員】
 - 出版業界を含めて、日本発コンテンツのプラットフォームへの支援が必要。【吉羽委員】(再掲)
 - IPTVの日本規格は整っているので、日本規格を広めるために対応TVの普及をさらに促進させることが重要。【三尾本部長】
- (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。**
- ネットの時代においては、規制強化よりもネットの利点を活かす考え方が必要。【久寿良木委員】
 - インターネット上の著作権侵害コンテンツが正規ビジネスを阻害しており、対策が急務。【谷口委員】
 - 電子書籍においても普及のためには海賊版の問題が課題となることは間違いなく、対策が必要。【吉羽委員】(再掲)
- (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。**
- 「紹介目的のためであれば、この範囲の利用は可能」というような、「コンテンツの紹介のための利用」が促進されるルールづくりが必要。【久寿良木委員】(再掲)
 - 世界一強いといわれる人格権なども含め、著作権法全体をデジタル化時代にあうように検討すべき。【佐藤委員、吉羽委員】
 - 海外からクリエイターを集めるためには、国際標準の著作権保護期間70年への延長は必要。【谷口委員】
 - 著作権法全体をデジタル・ネット時代に対応できるようにしなければなら

ない。【中山本部員】(再掲)