

知的財産戦略に関する論点整理 (コンテンツ強化関連)

平成22年3月23日

内閣官房 知的財産戦略推進事務局

※ これまでの資料を修正したもの。

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

【視点】 これまでは国内志向。国内市場が伸び悩む中、伸張するアジア市場などの海外で「稼ぐ」ためには如何にすべきか。

【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)

○コンテンツ産業の海外売上の日米比較

米国と比較すると海外売上比率が低く、その向上が必要。

日米の海外収入比較(2008年)

	海外収入	海外/国内比
日本	約0.6兆円	約4.3% (国内市場は約14兆円)
米国	約8.5兆円	約17% (国内市場は約50兆円)

出典:総務省ICTビジョン懇談会

○最近の海外展開の取組例

国際共同製作等、海外と連携して海外展開を図る動きが出てきており、こうした動きを加速化していく必要。



中国人監督を起用し、中国等との国際協同制作。

2008年、日本、中国で大ヒット。

©2008 Three Kingdoms Ltd.



米国ディズニーと提携し、米国900以上のスクリーンで上映。

2008年、日本で大ヒット。米国興業収入約15億円

© 2007-2010 STUDIOGHIBLI, Inc All Rights Reserved.

○伸張するアジア市場の動向

日本のコンテンツは十分に参入できていない。

【コンテンツ市場規模(2008)】

- ・アジア全体(日本を除く) 1396億ドル
- ・日本市場 1117億ドル

出典:OECD

※ アジアの対象は、オーストラリア、中国、香港、インド、インドネシア、マレーシア、ニュージーランド、パキスタン、フィリピン、シンガポール、韓国、台湾、タイ、ベトナムの14カ国・地域

【2009年における中国の映画興行収入】 対前年比43%増の868億円。さらに、同年に主要都市において142の映画館が新設され、そのうち約80%がデジタル上映に対応。

○激化する国際競争(映像分野)

近年、豪、NZ、加、仏、米国各州等、現地制作費の一定割合を還付する等のインセンティブ措置を巡る競争。我が国にはこのようなインセンティブがないために、撮影誘致や国際共同製作上、国際的に不利な状況。



各国間の競争の中、アジア市場等の世界市場を獲得していくためには、「日本単独主義」を捨てて国際共同製作やその誘致等に国を挙げて取り組むべきではないか。

<取り組むべき課題例>

- 映像分野の国際共同製作の促進
- 撮影誘致の促進
- そのほかアジア市場等の開拓

(参考1) アジア市場の動向

○アジア市場の動向

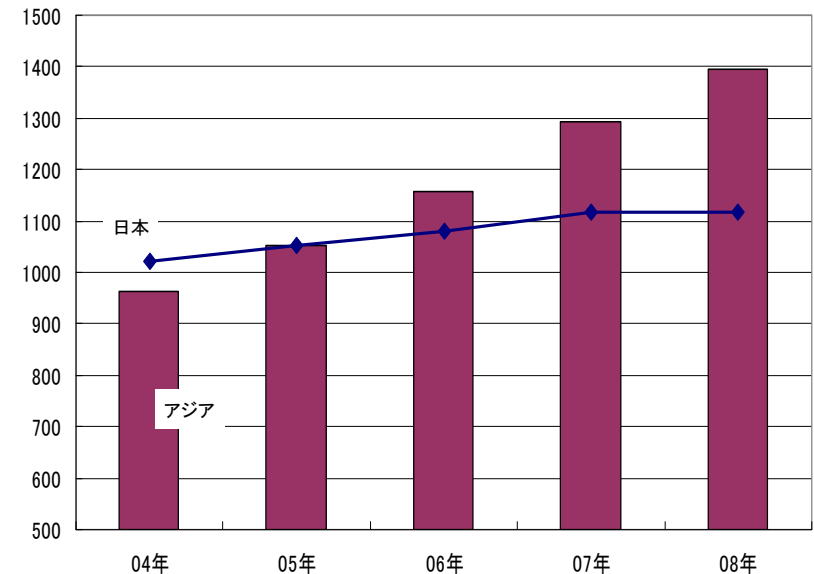
近年の著しい経済成長に伴いコンテンツ市場も急激に拡大

市場規模

○2008年における日本を除くアジア全体のコンテンツ市場規模は、**対前年比7.9%増の1396億ドル**であり、1117億ドル(対前年比0.1%減)の日本を凌ぐ規模。

※ アジアの対象は、オーストラリア、中国、香港、インド、インドネシア、マレーシア、ニュージーランド、パキスタン、フィリピン、シンガポール、韓国、台湾、タイ、ベトナムの14カ国・地域

アジアのコンテンツ市場規模の推移(億ドル)



出典: Global entertainment and media outlook 2009-2013

各国の状況

○2009年における中国の映画興行収入は**対前年比43%増の868億円**。さらに、同年に主要都市において142の映画館が新設され、そのうち約80%がデジタル上映に対応。

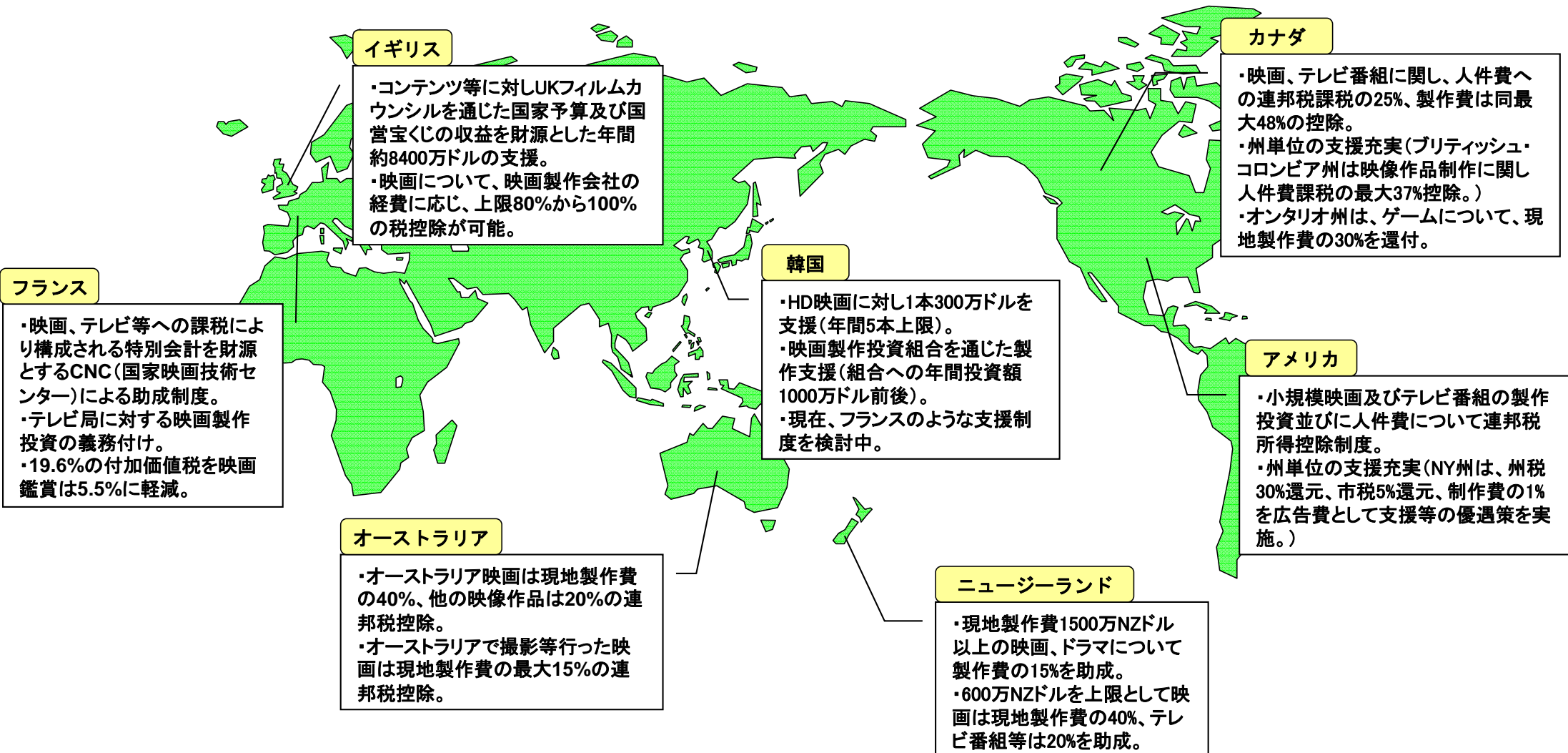
○アジア各国がコンテンツ制作支援に注力している。韓国においてはゲーム産業の輸出額を**2012年に36億ドル超**(2008年実績は10億ドル)とする目標を設定し、**2012年までに3.5億ドル**を支援するとしているほか、映画について投資組合への資金拠出など積極的に支援している。また、中国においてはアニメ産業を重点的に支援しており、**2008年は制作本数で日本を上回った。**

(参考2) 国際的な競争の激化

○国際的な競争の激化

世界各国が映像コンテンツ産業の振興に力を入れており国際的な競争が激化

＜世界各国の映像コンテンツ制作へのインセンティブの例＞



○ あらかじめ定められた客観的基準(現地支出額や自国資本の参加比率等)を満たすことにより制度を利用できるのが一般的。

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。

【視点】 構造変化の中、特に映像分野では競争力の源泉である人材基盤が危機的状況。どのように対処すべきか。

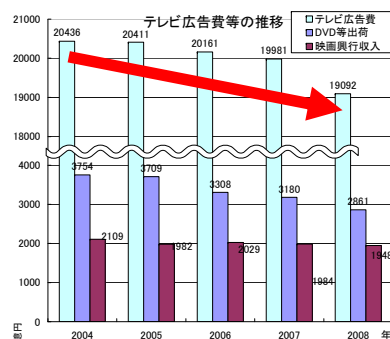
【成果イメージ】

海外からのコンテンツ関連の留学生数1万人
(現在の芸術関連学科留学生3000人)

○コンテンツ関連人材を取り巻く状況

【構造要因】(映像分野)

- ・下請構造が多くを占め、現場人材にはもともと資金が廻りにくい構造。
- ・広告収入減による放送局等からの制作費の減少傾向や制作機会の減少。
- ・DVD販売減による二次利用収入の落ち込み



クリエイターの収入減、アニメの制作工程の海外移転等、クリエイターの人材育成基盤が揺らいでいる。

○平成22年度の映像等コンテンツ関連人材育成予算案

若手映画作家等の育成1.8億円(文部科学省)、コンテンツ産業人材発掘・育成事業8億円(経済産業省)等 総額28.2億円

○海外賞の過去の受賞歴

・世界四大映画賞(アカデミー、カンヌ、ベルリン、ヴェネチア)

1951~2008年総計15件(作品賞) 2000年以降4件

- 直近では、2008年度:アカデミー賞外国語映画賞「おくりびと」(滝田洋二郎監督)、短編アニメーション賞つみきのいえ(加藤久仁生監督)
- ・グラミー賞 (1989年坂本龍一氏、2007年喜多郎氏)

○我が国における大学の人材育成機能

アニメ・ゲーム制作等に対するアジア諸国からの関心は高いと考えられるが、我が国大学において、プロデューサーの育成等のマネジメントも含めたレベルの高い学科が十分には整備されていない。

【現在の留学生の専攻分野】

人文科学27,763人、社会科学:47,611人、理学:1,586人、工学:18,059人、農学:2,857人、保健:2,692人、家政:2,514人、教育:3,124人、芸術:3,439人、その他:8,853人
出典:独立行政法人日本学生支援機構平成19年調査

○一億総クリエイター化

音楽やアニメ・映像等の廉価なデジタル・制作ツールが普及し、動画投稿サイト等を通じて一般人も自作作品を世界に公開可能な環境となっている。



アニメ制作ソフト「レタス」



音楽制作ツール「PRO TOOLS」

出典:「レタス」公式ホームページ 出典:「PRO TOOLS」公式ホームページ

人材育成への予算の重点配分、アジア等のクリエイターの活用、国民皆クリエイター化に対応した人材育成システム等に取り組むべきではないか。

<取り組むべき課題例>

- 日本のクリエイター力の向上
- 世界のクリエイターを日本に呼び込む。
- 国民皆クリエイター化

(参考3) 大学におけるコンテンツ教育・研究の事例(1/2)

(参考)各大学のホームページ

東京大学

大学院の情報学環において優れたデジタルコンテンツを創造する人材の育成のため「コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム」(2004年度から2008年度)を実施。

また、情報学分野の教育研究の一環として「記録映画アーカイブプロジェクト」や「ゲーム研究プロジェクト」を実施。

慶應義塾大学

大学院に「メディアデザイン研究科」を設置し、デザイン、テクノロジー、マネジメント、ポリシーの4つの分野の創造性を理解し、調和・統合する人材(メディアイノベーター)を育成すべく研究・教育が一体となった教育システムを実施。

また、「デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構」を設置し、5つのキャンパスにデジタル工房を設置するとともに、海外4か所(米、英、中、韓)に拠点を設け海外の教育機関等との連携を進める等。デジタルコンテンツの統合的な研究開発を実施。

早稲田大学

「芸術科学センター」を設置し、東宝(株)との連携の下、映像の撮影、編集、CG技術等について実践を通じた人材育成を実施。対象を特定の学部・学科に限定せず、全ての学生が「映画・映像制作人材育成の新教育システム」を履修できる制度としている。映画監督の篠田正浩氏、安藤紘平氏らが教員を務めている。

立命館大学

「映像学部」を設置し、松竹(株)との連携の下、太秦撮影所を利用した実践的なカリキュラムを実施するなど映像文化を創造する人材を育成。定員は一学年150名。

また、「21世紀COEプロジェクト」(文部科学省)の一環で最先端デジタル技術を活用した京都の文化・芸能の保存、ネット発信等を行う「京都アート・エンタテインメント創成研究」を実施。

明治大学

2014年にマンガ、アニメ、ゲーム等を所蔵する「東京国際マンガ図書館」(仮称)を開館予定。2009年にはマンガ評論の第一人者である米沢嘉博氏の蔵書を中心とした「米沢嘉博記念図書館」を先行して開館。

また、国際日本学部においてポップカルチャー等現代日本文化を体系的に研究。

日本大学

「芸術学部」は、「映画学科」、「音楽学科」、「放送学科」といったコンテンツに関するコースを含め8学科を要し約4000名が在籍。学科の枠を超えた合同制作プロジェクトを実施するなど総合的な人材育成を実施。これまでにクリエイター、実演家など多数の人材を輩出。

(参考3) 大学におけるコンテンツ教育・研究の事例(2/2)

(参考)各大学のホームページ

東京藝術大学

大学院に「映像研究科」を設置。「映画専攻」、「メディア映像専攻」、「アニメーション専攻」、「映像メディア学専攻」(博士後期過程のみ)の4つのコースを設け、映像コンテンツに精通した人材を育成。定員は64名であり、映画専攻コースにおいては映画監督の北野武氏ら各分野の第一線で活躍する人材が教員を務める。

デジタルハリウッド大学

映像、CG、Web、アニメ、グラフィックデザイン、ITプログラミングのデジタルコンテンツの表現手法や技術を理解し、多様なデジタル技術を身につけた総合的なクリエイティブ力を有する人材を育成。各分野の最前線で活躍する実務家教員が始動と研究を行う。

また、日本のコンテンツ産業を世界に売り出すことが出来る人材を育成するために英語カリキュラムを整えている。アニメ・ゲームなどの本場で生きた知識を学びたいという各国からの留学生も受入れている。

京都精華大学

マンガ・アニメについて専門的に学ぶ「マンガ学部」を日本で初めて設置。「マンガ学科」、「アニメーション学科」、「マンガプロデュース学科」を設け、作家、クリエイターはもちろん、編集者、プロデューサー、研究者の育成も視野に入れた教育を行っており、現役マンガ家や元編集者が指導を行う。

また、2006年には京都市と共同で「京都国際マンガミュージアム」をオープンし、マンガ関連のコンテンツを活用した様々な産学官連携プロジェクトを推進している。

【視点】全てのコンテンツを海外も含めてネットで購入可能とするために如何にすべきか。

【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)

○書籍の電子配信

我が国の電子配信は従来携帯コミックが中心であったが、米国では書籍全体の電子配信の動きが急ピッチで進んでおり、対応が急務となっている。



和解により検索対象を英語圏に限る方向。



出典:「Kindle」officialSite

Kindle:30万冊以上を購入可能(英語版のみ)



出典:「Reader」OfficialSite

*** 国立国会図書館の取組**
21年度補正予算により約90万冊の電子アーカイブ化を推進中。国立国会図書館の取組と連動して、昨年11月に関係者から成る日本書籍検索制度提言協議会が立ち上げられた。

*** 民間のビジネスベースの取組**
・大手出版社から成る日本電子書籍出版社協会を2月に立上げ。
・雑誌の電子配信に係る実証実験を1月から開始。

○放送番組の電子配信

放送局による取組が始まっているが、NHKオンデマンドは12月末現在で約30万人の会員で大幅な赤字状況。ネット配信の権利処理等については、民間の自主的なルール形成等がようやく進展しつつある状況。
一方、海外ではHulu(米)、BBC(英)等の取組が進んでいる。



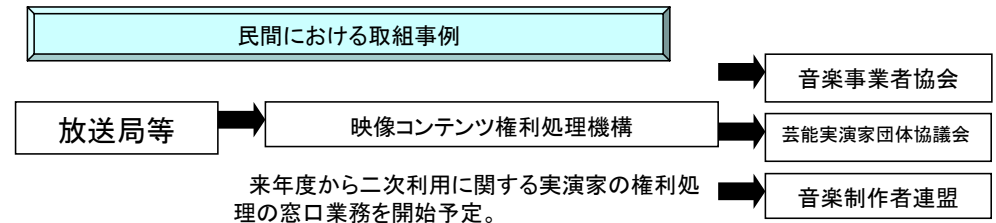
出典: NHKオンデマンド



Huluでは、主要放送局が連合して無料広告モデルで放送番組等を配信している。



英国国营放送(BBC)は全ての見逃し番組を無料で配信。各国へも配信ビジネスを模索中。



※ このほか、民間関係者で構成される映像コンテンツ大国を実現するための検討委員会において、実務上障害となっている点についてルール形成を実施。

➡ **コンテンツの電子配信等を進めるため、民間の取組の促進を基本としつつ、重点分野について国としても積極的に進めるべきではないか。**

<取り組むべき課題例>

- 書籍の電子配信の促進
- 放送番組の電子配信の促進
- そのほか電子化の推進
- デジタル化・ネットワーク化時代に対応した知財制度の整備

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。

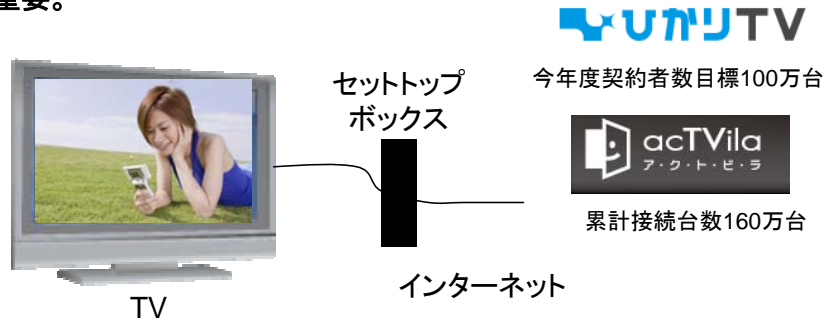
【視点】コンテンツの成功はプラットフォームに大きく依存。日本発の世界的なプラットフォームをつくるためには、如何にあるべきか。

【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)

○IPTV

テレビをネットワークにつなげてオンデマンドで映画や番組を見るIPTVビジネスが開始されている。IPTVフォーラムにおいて規格化作業を実施中であるが、世界的にもセットトップボックスが販売されている等の競争が始まっており、ハード面だけではなく、ソフト供給も含めた戦略が重要。



○3D

映画分野においては米国発の3D化の流れの中、3D対応TV、3D対応放送等の取組が始まりつつあり、今後の拡大が見込まれている。

これに関連して3D対応規格の策定作業が開始されつつある。ハード面だけではなく、ソフト供給も含めた戦略が重要。



©2009 FOX and its related entities All Rights Reserved

AVATAR

タイタニックを上回る史上最高の興行成績



Disney/Pixar.All Rights Reserved

カールじいさんの空飛ぶ家

米国のアニメは今後全てが3D化の方向



出典:パナソニックHP
パナソニックが発売を予定している3DTV



出典:パナソニックHP

パナソニックが開発中の3Dカメラ

○デジタルサイネージ

デジタルサイネージは新たな広告メディア、緊急情報告知等が期待される分野であり、鉄道等において普及が進みつつある。デジタルサイネージコンソーシアムにおいて、規格化作業を実施しているが、ハード面だけでなくソフト供給も含めた戦略が重要。今後、世界的な国際標準化が期待される。

【デジタルサイネージ市場2008年】

合計649億円(システム販売・構築426億円、コンテンツ制作配信、広告223億)

出典:「デジタルサイネージ市場調査2008」(富士キメラ総研)

コンテンツだけではなく、日本発のコンテンツ・プラットフォームを育てていく観点から、国としても重要分野に関して戦略的な取組に対し支援策を講じていくべきではないか。

<取り組むべき課題例>

○重点分野に対する国際標準獲得の支援

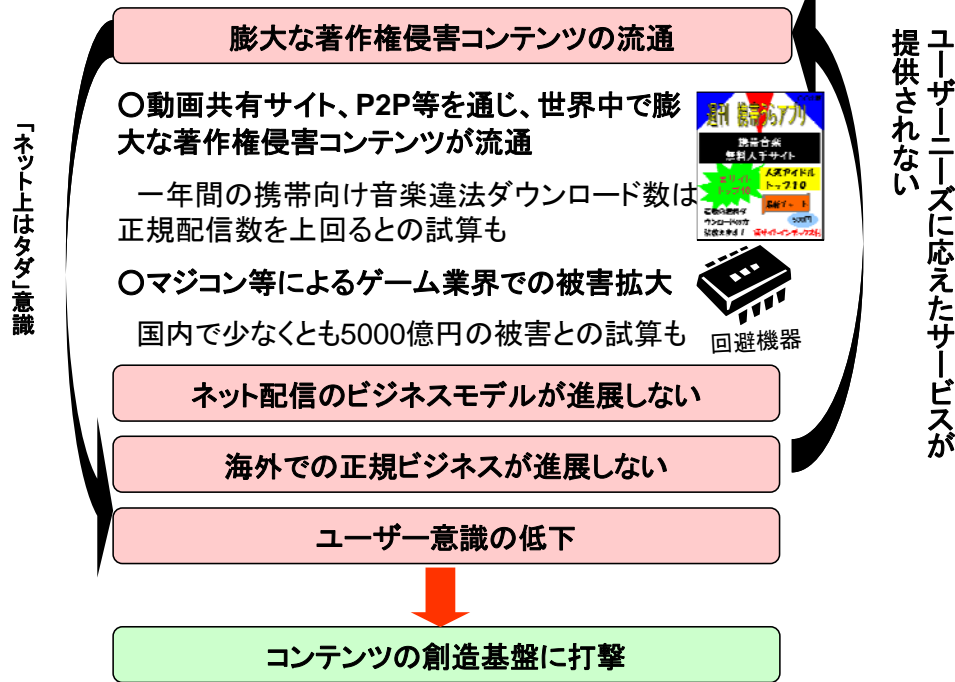
3. 世界をリードするコンテンツのデジタル化・ネットワーク化を促進する。

【視点】 著作権侵害コンテンツのネット上の氾濫は、ネット配信ビジネスの障害。著作権侵害コンテンツにどう対処するか。

【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)

○著作権侵害コンテンツ流通による悪循環

著作権侵害コンテンツの流通がネット配信ビジネスモデルの進展を阻害するという悪循環となっている。



○ACTA(模倣品・海賊版拡散防止条約)交渉

多様化・複雑化する模倣品・海賊版の世界的拡散

2008年から条文ベースの交渉を開始。

強力な法的規律の形成、国際協力推進、執行実務強化

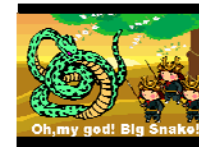
インターネット上の侵害コンテンツも対象。

○デジタル環境における執行

- ・プロバイダの法的責任の制限
- ・技術的制限手段の回避(例外と制限を含む)
- ・権利管理情報の保護 等

【現時点での交渉参加国】日本、米国、EU、スイス、カナダ、韓国、メキシコ、シンガポール、豪州、NZ、モロッコ

海外での侵害(例)



ファンサイト

テレビ放送36時間後には英語字幕付きのアニメが流通



スキャンレーション

日本で発売後すぐにマンガをスキャナで取り込み、英語訳が付けられて流通

デジタル・ネットワーク化に対応した国内法制度の整備やACTAによる海外の保護の拡大とともに、国内外での正規配信ビジネスの発展等の民間活動の促進の両面から取り組むべきではないか。

<取り組むべき課題>

- 海外での被害を大幅に減らす。
- 国内の被害を大幅に減らす。

(参考4)各国における国立図書館等のデジタルアーカイブの状況

各国では、書籍等のデジタルアーカイブ化を国家プロジェクトとして積極的に進めている。

EU

・ヨーロッパナ(EU版オンライン図書館)において、加盟各国の図書館や博物館等100以上の機関が参加し、資料**600万点**をウェブ公開。2010年までに1,000万点の公開を目指している。

フランス

・フランス国立図書館において、**98万件**のデジタル化データをウェブ公開(うち40万件はテキスト化)
・09年12月、フランス独自の書籍電子化プロジェクトを立ち上げることがを表明。

ドイツ

・10年1月、デジタル図書館(DDB)開設に係るプロジェクトを開始。
・オンラインで市民がアクセスできるように、2011年から3万件以上の文化・学術関連施設が提供するデジタルコンテンツと接続予定。

中国

・中国国家図書館において、デジタル資料**72万冊**をウェブ公開。
・対象資料には、現代の中国語図書他、甲骨文献、音声データ、学術講座等も含まれる。

日本

・国立国会図書館において、所蔵国内資料(図書・雑誌1,000万冊)うち、デジタル化した明治・大正期の国内刊行図書を15万冊をウェブ公開。
・21年度補正予算127億円によって、合計**約90万冊**のデジタル化を予定。
→これによって、全体の10%程度がデジタル化される予定。

韓国

・韓国国立中央図書館において、所蔵資料**38万冊**、**1億ページ**をデジタル化し、ウェブ公開。(うち、17万冊、5,300万ページについては保護期間内であるため、図書館の専用端末でしか利用できない)

アメリカ

・米国議会図書館において、所蔵資料(総計1億4,000万点)のうち、米国の「歴史資料」をデジタル化・ウェブ公開。文書、写真、動画等、**1,500万点**をデジタル化済み。
・Google社が、Googleブックサーチにより、**700万冊**の出版物をデジタル化済み。

(参考5)通信・放送の融合

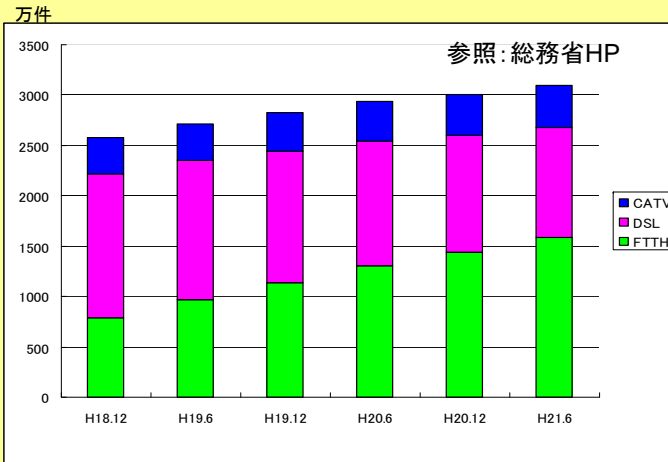
デジタル化の進展やインターネットのブロードバンド化等を背景として、通信と放送の垣根が曖昧になってきている。

ネットの通信速度の向上

	ダイヤルアップ	ADSL	FTTH
通信速度	64kbps	ダウンロード 1.5~約50Mbps、 アップロード 0.5~約12Mbps	100Mbps ~1Gbps
データのやり取りに要する時間 (ダイヤルアップ64kbps、ADSL10Mbps、FTTH100Mbpsとして算出)			
CD1枚 (640MB)	約1日	約10分	約1分
DVD1枚 (4.7GB)	約1週間	約1時間	約7分

ブロードバンド環境の飛躍的な向上に伴い、データ量の大きな動画ファイルなどのやりとりが簡単に

ブロードバンド回線の増加



ブロードバンドの普及により、映像コンテンツをインターネットで視聴できる環境が広がりつつある

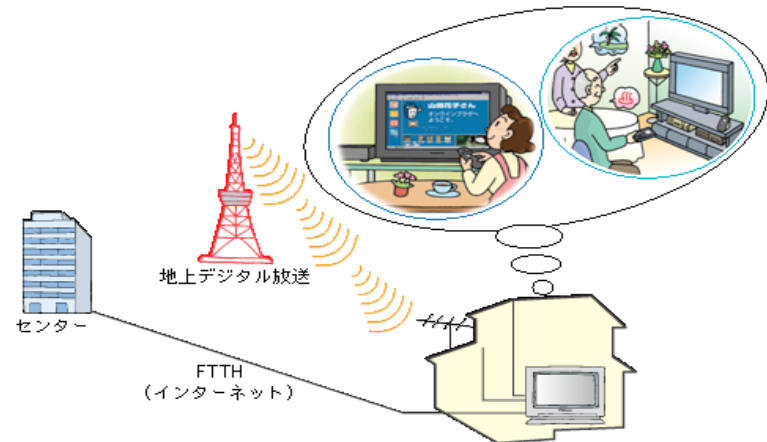
機器の性能の向上



パソコン、携帯電話の機能の向上や、スマートフォンの登場などでどこからでも気軽にネットへアクセス可能に

このような環境変化の中、放送事業者によるテレビ番組のインターネット配信や、通信事業者による映像コンテンツのインターネット配信といったこれまでにないサービスが誕生・拡大しており、新たなコンテンツの創造やコンテンツの利用拡大が期待される。

《通信・放送融合のイメージ図》



(参考6)著作権侵害コンテンツの状況

○ネット上の著作権侵害コンテンツの氾濫

甚大なネット上の著作権侵害コンテンツの被害により産業の成長を阻害

※ 画像はイメージです。

- ・ 携帯電話向け 着うた・着うたフル 被害実態 (2008年)
正規を上回る違法ダウンロード数
○違法ダウンロード数 : 4億700万ファイル(推定)
○正規ダウンロード数 : 3億2900万ファイル(推定)

(出典:レコード協会資料)



正規版市場を上回る量

掲示板サイトによって違法着うた(音楽)を誰でも簡単に入手可能

- ・ 日本のアニメ映像に各国語の翻訳字幕を挿入(ファンサブ)
○日本でテレビ放送終了後、24時間後には中国語版、36時間後には英語版等が流出。
○ある特定の番組が1週間に600万ダウンロード以上視聴。(推定)



ファンサブ

テレビ放送36時間後には英語字幕付きのアニメが流通

- ・ 放送コンテンツ・ドラマ 被害実態 (2008年)
ある6週間の特定ドラマでは、海賊版動画検出数 : 692件、総再生回数 : 120万回以上

(出典:日本女子大学資料)



日本の人気放送番組はすべて放送後すぐに視聴可能

- ・ コミックをスキャナで取込んで、セリフ部分を各国語に翻訳(スキャンレーション)
人気作品は、日本で発売された1週間後には流出。

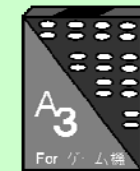
「世界の料理人-青年編-」



スキャンレーション

日本で発売後すぐにマンガをスキャナで取り込み、英語訳が付けられて流通

- ・ 違法ゲームソフトを使用するための装置の氾濫(セキュリティ措置の回避)
被害額5千億円以上の試算も



マジコン等の回避装置によりネット上に流出する違法ゲームソフトが利用可能に



差し込んで使用