

「知的財産推進計画 2010(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)

平成 22 年 3 月 23 日
知的財産戦略本部
コンテンツ強化専門調査会

コンテンツ強化を核とした成長戦略の推進

【現状認識】

- 「クールジャパン」として世界に高く評価されており、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おり、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がある。
- さらには、デジタル化・ネットワーク化の進展の中で、我が国コンテンツは、米国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」に求められており、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、音楽といった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、教育といった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じて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、スピード感をもってその実現のために大胆な資源の投入を打ち出す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】

○コンテンツを核とした海外収入: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%(約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:

約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により、海外から資金や制作を呼び込むとともに、海外の番組枠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といった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】

- ・ 海外展開資金を供給する仕組み(ファンドの迅速な設置、ファンドに対する投資減税)を創設する。(短期・中期)
(経済産業省)
- ・ アジアの海外チャンネルの番組枠の確保や流通会社の買収により、流通経路を確保する。(上記ファンドの活用を含む)(短期)
(経済産業省、総務省)
- ・ 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)
(経済産業省)

【目標指標例】

- (イ) 日本が積極的な役割を果たした映像コンテンツ(日本が権利を有するもの)による世界的ヒット(海外売上 50 億円以上)が年間 10 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】

- ・ 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)
(経済産業省)
- ・ アジア諸国を始めとした国との国際共同製作協定を締結する。(中期)
(外務省、経済産業省)
- ・ 大型映画を誘致するため、特に大都市における撮影が難しい地域に関し、誘致計画の策定を通じて許可手続を円滑化する仕組みを構築する。(短期)
(経済産業省、警察庁)

【目標指標例】

(イ) 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50件となる。

(3) 世界に対し、日本のポップカルチャーを総合的に発信する。

【施策】

- ・ 海外版コフェスタの実施、海外の有名イベントを活用して、コンテンツ、ファッション、観光を始めとする日本の魅力を総合的に発信するとともに、海外からのユーザー招聘や海外における日本語教育の充実を通じて日本のコンテンツ人気の裾野を拡大する。(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)

(経済産業省)

【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、アジア市場を拡大する。

【施策】

- ・ 地上波における日本ドラマの禁止や外国製ゲーム機販売規制・コンテンツ流通規制や映像の外国枠の数量規制といった、諸外国におけるコンテンツ規制の緩和を強く働き掛け、実現する。(中期)
- ・ 二国間の関係省庁横断的な協議の場や著作権に関する協議の場を通じ、侵害発生国・地域の政府に対し、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強く働き掛け、是正を実現する。(中期)

(外務省)

(外務省、文部科学省、経済産業省、総務省)

【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留学生数1万人(現在の芸術関連学科留学生約 3,000 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による構造変化によって、このままでは、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様々な分野のデジタル化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が重要であり、このためには、将来が期待される人材を継続的に海外に派遣するとともに、我が国が海外からも人材が集まる「本場」となるための環境整備が必要である。
- さらには、裾野を拡大する「国民総クリエイター」の視点を取り入れ、小中学生を対象とした教育や国内の優秀な人材が集まるための高等教育の充実を図るとともに、二次創作の促進のための環境整備が重要である。
- 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】

- ・ 教育コンテンツのデジタル化(「デジタル教科書」)を進める。
(中期)
(文部科学省)
- ・ 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)
(総務省、経済産業省)
- ・ モバイル放送、デジタルサイネージに関する実証実験や規格策定への支援、完全ブロードバンド化、ホワイトスペースの活用促進、IPTV の普及支援・クラウドコンピューティングの環境整備を通じ、新たなメディアのためのインフラを整備する。
(短期・中期)
(総務省)
- ・ 多様な番組が放送されるようにする観点から公共放送機関であるNHKが外部制作事業者(優れた若手作家を含む。)の活用を促進することを通じ、制作機会の創出を図る。(短期)
(総務省)

【目標指標例】

- (イ) 地域発コンテンツが年間 100 本制作される。
- (ロ) すべての小中学生がデジタルコンテンツを利用できるようになる。

(2) 海外から日本コンテンツ発信の担い手となる人材を呼び込みつつ、世界に通用する人材を育てる。

【施策】

- ・ コンテンツに関する人材育成(社会人教育を含む。)に加え、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、国内外のクリエイターやその志望者が集まる拠点の形成を支援する。
(中期)

(文部科学省、経済産業省)

- ・ 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、海外派遣を通じた海外とのネットワーク構築に対する人材育成支援策を実施する。(短期)

(文部科学省、経済産業省)

- ・ アニメの制作工程の高度化(例えば制作ノウハウの共有や3D化)を通じた人材育成を図る。(短期)

(経済産業省)

- ・ アジアからのアニメ・ゲーム人材に関する招聘・研修プログラムを策定し、日本語研修も含め、受入体制を整備する。(短期)

(経済産業省)

【目標指標例】

- (イ) 海外からのコンテンツ関連の留学生が増加する：1万人
- (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】

- ・ ワークショップへの支援を通じ、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)

(文部科学省)

- ・ 一流のクリエイターによる学校訪問や、コミュニケーション教育を通じ、学校教育において創造活動の機会や知財教育を充実する。(短期)

(文部科学省)

- ・ 発表の機会を確保するため、ショートフィルムの制作を支援する。(短期)

(経済産業省、文部科学省)

- ・ 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)

(文部科学省、経済産業省)

- ・ 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)

(文部科学省)

- ・ 日本のポップカルチャー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を通じ、創造基盤のためのアーカイブを整備する。(短期・中期)

(文部科学省)

【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参加者数 年間 10 万人
- (ロ) クリエーターの学校への訪問件数 年間 100 件

3. 世界をリードするコンテンツのデジタル化・ネットワーク化を促進する。

【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】

- ・ 「コンテンツ特区」を設け、特定区域において新しい技術やサービスを試行できる環境を整備し、先駆的なコ

コンテンツの創造、国際的なコンテンツ製作の誘致を促進する国際的な場を創出する。(短期)

(経済産業省)

- ・ モバイル放送、デジタルサイネージに関する実証実験や規格策定への支援、完全ブロードバンド化、ホワイトスペースの活用促進、IPTVの普及支援・クラウドコンピューティングの環境整備を通じ、新たなメディアのためのインフラを整備する。

(再掲)(短期・中期)

(総務省)

- ・ 通信・放送融合法制度を整備し、新たなコンテンツを生み出す観点から、電波資源の開放方針を2010年度中に策定する。(短期)

(総務省)

【目標指標例】

- (1) モバイル放送を始めとする新たなメディア市場が全体市場のうち約3割を占める。

(2) コンテンツの電子配信を進める。

【施策】

- ・ 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への策定に向けた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標準規格の策定、権利処理ルールやビジネスモデル形成への支援を行う。(短期・中期)

(総務省、文部科学省、経済産業省)

- ・ 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、携帯機器への転送の場合のルール形成を支援する。(短期)

また、IPTVの促進のため、NHK及び民間放送事業者のオンデマンドサービスにおける先端的なサービスを促すよう、取り組む。(短期)

(総務省)

- ・ 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を整備する。(短期)
(経済産業省)
- ・ 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)
(経済産業省、総務省)

【目標指標例】

- (イ) 電子配信される書籍、放送の割合が、流通する当該コンテンツの約8割程度になる。

- (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】

- ・ 重要なプラットフォーム(例えば3D映像やIPTV)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)
(経済産業省、総務省)
- ・ 重要分野(例えば書籍)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)
(経済産業省、総務省、文部科学省)
- ・ 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)
(経済産業省)

【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】

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、主要国・地域への加盟国拡大や二国間協定を通じ、世界大に保護の輪を広げる。(短期・中期)

(外務省、総務省、法務省、財務省、文部科学省、経済産業省)

- ・ 二国間の関係省庁横断的な協議の場や著作権に関する協議の場を通じ、侵害発生国・地域の政府に対し、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強く働き掛け、是正を実現する。(中期)(再掲)

(外務省、文部科学省、経済産業省、総務省)

- ・ 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)

(経済産業省)

【目標指標例】

- (イ) 主要国・地域が 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の萎縮を招かないよう適切な除外規定を整備しつつ、著作物を保護するアクセスコントロールの一定の回避行為に関する規制を導入するとともに、アクセスコントロール回避機器について、対象行為の拡大(製造及び回避サービスの提供)、対象機器の拡大(「のみ」要件の緩和)、刑事罰化及び水際規制の導入によって規制を強化する。このため、法技術的観点を踏まえた具体的な制度改革案を2010年度中にまとめる。(短期)

(文部科学省、経済産業省、財務省)

- ・ プロバイダと権利者が協働し、インターネット上の侵害コンテンツに対する新たな対策措置(例えば、警告メールの転送や技術的手段を用いた検知)を図る実効的な仕組みを 2010 年度中に構築する。

併せて、現行のプロバイダ責任制限法の検証を図った上で、実効性を担保するための制度改正の必要性について検討し、2010 年度中に結論を得る。(短期)

さらに、それらの取組の進捗状況を踏まえて、必要な措置を講じる。(中期)

(総務省)

- ・ 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)

(経済産業省)

- ・ 著作権侵害防止の民間の技術開発を支援する。(短期)

(経済産業省)

- ・ 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)

(文部科学省、経済産業省、総務省)

- ・ 警察による効果的な取締りを実施する。(短期)

(警察庁)

【目標指標例】

- (イ) 過去の一定期間内に著作権侵害コンテンツを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：ある一日に、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約 240 万)

- (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】

- ・ デジタル化・ネットワーク化に対応した著作権制度上の課題(保護期間、補償金制度の在り方を含む)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)
(文部科学省)

【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。

参考1 コンテンツ強化専門調査会 委員名簿

大崎 洋 吉本興業(株)代表取締役社長

大多 亮 フジテレビジョン (株) 執行役員デジタルコンテンツ局長

角川 歴彦 (株)角川グループホールディングス代表取締役兼CEO

川上 量生 (株)ドワンゴ代表取締役会長

久夛良木健 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント名誉会長

佐藤 直樹 日活(株)代表取締役

○ 末吉 亙 弁護士

杉山 知之 デジタルハリウッド大学学長

谷口 元 エイベックス・グループ・ホールディングス(株)取締役

◎ 中村伊知哉 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授

別所 哲也 「ショートショート フィルムフェスティバル & アジア」代表/俳優

吉羽 治 (株)講談社ライツ事業局局長

(五十音順、敬称略)

(◎ : 会長、○ : 副会長)

参考2 コンテンツ強化専門調査会 検討経緯

○第1回：2010年2月19日 10:00-12:00

◇知的財産戦略に対する論点整理（コンテンツ関連）について

○第2回：2010年2月24日 13:00-15:00

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

- ・海外展開について
- ・人材育成について

○第3回：2010年3月1日 10:00-12:00

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

- ・デジタル化・ネットワーク化について

○第4回：2010年3月12日 15:00-17:00

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

○第5回：2010年3月23日 16:00-18:00

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

参考3 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 委員名簿

大谷 和子 (株)日本総合研究所法務部長

北川 高嗣 筑波大学大学院システム情報工学研究科教授

北山 元章 弁護士

國領 二郎 慶應義塾大学総合政策学部長

◎土肥 一史 一橋大学大学院国際企業戦略研究科教授

中山 信弘 明治大学特任教授／弁護士／東京大学名誉教授

平野 晋 中央大学総合政策学部教授

前田 哲男 弁護士

宮川美津子 弁護士

森田 宏樹 東京大学大学院法学政治学研究科教授

山本 隆司 弁護士

(五十音順、敬称略)

(◎：座長)

オブザーバー 総務省情報流通行政局情報流通作品振興課課長 新井 孝雄
総務省総合通信基盤局消費者行政課課長 二宮 清治
法務省民事局参事官 島崎 邦彦
法務省刑事局参事官 中村 芳生
文化庁長官官房著作権課課長 永山 裕二
経済産業省経済産業政策局知的財産政策室室長 中原 裕彦
経済産業省商務情報政策局情報国際企画室室長 佐分利 応貴
経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課課長 信谷 和重

参考4 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 検討経緯

○第1回：2010年2月16日（火）10：00－12：00

◇本ワーキングの運営と今後の進め方について

◇アクセスコントロール回避規制の在り方について

○第2回：2010年2月22日（月）10：00－12：00

◇関係者ヒアリング

・日本レコード協会

・日本インターネットプロバイダ協会

◇プロバイダの責任の在り方について

○第3回：2010年3月3日（水）10：00－12：00

◇関係者ヒアリング

・コンピュータエンターテインメント協会、コンピュータソフトウェア著作権協会

・電子情報技術産業協会

◇論点の再整理について

○第4回：2010年3月15日（月）13：00－15：00

◇論点整理について

○第5回：2010年3月24日（水）13：00－15：00

◇中間取りまとめ（案）について