

## 知的財産戦略本部 検証・評価・企画委員会

## 「コンテンツ産業基盤の強化」に関する論点

平成 28 年 3 月 22 日  
内閣官房  
知的財産戦略推進事務局

## コンテンツ産業基盤の強化

## 1. これまでの検証・評価・企画委員会及び有識者ヒアリング等における主な意見

## 総論

- フランス映画がハリウッドのように儲からないのになぜ保護されているのかといえば、文化を支えるものだからであり、同じように日本のコンテンツもジャパンブランド、日本の文化を支えるものと捉えるべき。
- コンテンツ産業をより魅力的な産業にすることが若手人材の収集につながる。
- キャリアアップしていく道筋が描け、魅力が感じられるように、産業界も意識変化する必要がある。単に好きとかではなく、個人としても夢を描けるインフラがとりわけ経済的な面で構築されていないといけない。
- アニメ制作の 8 割から 9 割が海外に出てしまっているのは、コストの問題だけでなくアニメの処遇の問題もあると思う。待遇面でも意識改革が必要。
- 産業政策としてアニメ業界を救っていくかという問題と、文化政策としてクオリティの高いものを育てていくかという問題とでは切り口が違う。

## 資金調達、制作支援等

## (資金調達)

- 2000 年以降、特定目的会社、LLP など様々な金融方式が出てきたが、利用の手間がかかりすぎることなどからコンテンツ産業ではほとんど活用されていない。
- ファイナンスに関する検討は引き続き進められるべき。一方で、ファイナンスである以上、将来収益があがるモデルでなければ投資できないため、どうやったら収益があがるかきちんと検討する必要がある。
- プロダクションを自立させるためには、融資でなく、投資が重要。

## (クールジャパン機構の活用)

- クールジャパン機構等の政府系ファンドとの連携は非常に重要。
- 大企業が絡む案件が多く、ファンドなのにリスクをとっていない。海外ファンドは、つぶれそうな会社に少額出資をしてどれかが当たって大化けすれば良いと考えているが、クールジャパン機構は全案件成功させようとしている。

○コンテンツ産業にとっては1件あたりの出資額も大きすぎる。1億円×1,000案件のほうがよっぽど良い。

(その他)

○コンテンツ産業の継続的发展を促すには税制など社会制度として公正性と公平性が担保された支援が有効。

○ベンチャー育成が重要。そのためには、寄付税制を変えるべき。

○J-LOPのようなローカライズ費用等の支援は非常に有効であるが、一方で、新規コンテンツやパイロット版といったものの制作も対象となるようなもう少し踏み込んだ支援があると良い。

○海外展開をするにあたり、現地ニーズに応じたコンテンツを制作するには共同製作が有効。しかし海外からすると日本へロケに来るだけで負担となる。

### 取引の適正化

○消費税の転嫁や、契約の書面化などについて知らないことが多く、トラブルになることもある。

○プロダクションが自立していないのは、製作委員会や放送局の下にあるという構造上の問題があるのではないか。

○作品の制作にあたり取引条件として買い切りだけでなく、成功報酬ということも言われることもあるが、実際に報酬をもらえるケースは少ない。「制作印税」や「レベニューシェア」にして作画監督のレベルまできちんと支払われるようなシステムを常識化していけると良い。

### コンテンツ制作の効率化

○二次元のアニメは極めてニッチ化していく可能性があり、時代の趨勢であるCGアニメと二次元の良さを組み合わせた部分で日本が差別化を図っていく取組が必要。そのなかで政府ができることは、CGなど技術的なソリューションを開発し提供すること。

○CG制作に使用するマシンやソフトは一部の海外企業が牛耳っている。日本版は海外で販売されているものに比べ高価であり、設備投資費用は海外企業と戦う際の足かせとなっている。

○クールジャパン機構が出資する映像ローカライゼーション事業等と連携していくことが重要。

## 人材育成

- 教育に関する検討は国でもできるのではないか。学生時代に最新の手法と機材で勉強し、入社したら企業側が古いと文句を言われるくらいに若者が育ってくれると良い。
- 大学でコンピュータグラフィックスを教えるべき。日本でもCGソフトを習得している学生はいるが、ほとんどが自学。
- アーティストとして仕事をするにはコンピューターを使うのが当たり前であるため、海外の大学ではそれに力を入れた教育を行っているが、日本ではやっていない。
- 足元の技能的なところで手間取っている人も多く、中間層を育てられていない状況が生まれているのではないか。

## 相談窓口等

- 一企業で世界中の言語に対応することはできないため、ビジネスチャンスを喪失している。これを集約する窓口サービスを行なえないか。
- よろず支援拠点というものは、コンテンツ分野にも必要。アニメ、マンガ、音楽と言った分野でも知財に疎い人が多い。

## 2. 検討すべき主な論点

### 資金調達、制作支援等

- コンテンツの制作基盤を強化し、コンテンツ産業を中長期的に発展させていくための資金調達方法や支援策等について、どのように考えるか。

### 取引の適正化、制作現場環境の改善

- 取引の適正化についてどのように考えるか。取引の適正化を図るためにはどのような取り組みが必要か。
- コンテンツの制作現場環境やクリエイター等の就労環境の改善のためにはどのような取り組みが必要か。
- これら取り組みについて、政府に期待される役割や取組みはどのようなものか。  
(例)
  - 契約締結、書面交付の励行
  - 取引適正化に関するガイドライン等の普及、啓発

### コンテンツ制作効率化等の技術革新

- コンテンツ制作の効率化を図るための方法や制作技術のデジタル化、高度化への対応について、どのような取り組みが考えられるか。また、その際に政府に期待される役割や取組みはどのようなものか。  
(例)
  - コンテンツ制作工程のデジタル化、標準化
  - 先端技術の開発、普及、促進

### 人材育成

- コンテンツ制作の中核を担う人材を育成するためにはどのような取り組みが必要か。  
(例)
  - クールジャパン機構出資事業を通じた人材育成プラットフォーム
  - 作品の発表機会の提供
  - 各種講座・セミナーの開催

### 相談窓口等

- 海外展開を見据えたコンテンツを制作するにあたり、海外現市場からの問い合わせ対応や海外向けの情報発信について、どのようなサポートが効果的であると考えられるか。  
(例)
  - よろず支援
  - 相談体制に関する周知