

コンテンツ制作基盤の整備について

平成28年3月

経済産業省 商務情報政策局

文化情報関連産業課（メディア・コンテンツ課）

コンテンツ技術戦略

- CG（コンピュータ・グラフィックス）や立体映像などのコンテンツ技術は、様々なコンテンツ創出の基盤。
- コンテンツ技術の高度化と普及を目指し、技術マップ（コンテンツ分野）を策定し、DCEXPO（デジタルコンテンツエキスポ）でのコンテンツ技術発掘・普及の促進や、コンテンツ制作の効率化に資する取組を実施。

技術マップ2015（コンテンツ分野）の策定

コンテンツ技術が向かうべき方向性を提示。技術開発を促進し、日本のコンテンツ産業の更なる活性化と新たな産業の創出が目的。

コンテンツ制作基盤整備事業

■マンガ制作工程整備（2014年度）

海賊版対策にも資するマンガ等の国内外同時販売・配信を促進するため、翻訳等の編集作業や流通を円滑に進めることができるデジタル技術を導入したマンガ制作工程の導入について調査、検討を実施。出版社、配信事業者、漫画家、学生等を対象にセミナーを開催し、当該調査報告書の内容を紹介することで、マンガ制作・流通に携わる関係者への周知を図った。

■アニメのデジタル制作工程整備（2016年度実施予定）

コンテンツ技術の発掘・活用・普及の促進

■DCEXPO（デジタルコンテンツエキスポ）

コンテンツ技術の展示会。コンテンツ分野の企業関係者や、研究者、学生、クリエイター等に向け、最新のコンテンツ技術を展示、交流を促し、コンテンツ産業の更なる発展を目指すもの。2015年は、10月22日（木）～25日（日）に開催（デジタルコンテンツ協会・経済産業省 共催）。

■Innovative Technologies

DCEXPOにおいて、コンテンツ産業の発展に大きく貢献することが期待される技術を表彰。将来の産業界への応用に期待の持てる先進的な技術の発掘と国内外での情報発信を促進。

Innovative
Technologies

■Features

各年で注目すべき技術を取り上げ、デモ展示や講演、ワークショップを実施。2015年は、「スポーツを変えるコンテンツ技術」がテーマ。



デジタル制作環境（アニメーション分野）の整備に係る調査研究(案)

- 世界では、映像コンテンツの制作工程の全てをデジタル技術を用いて行う「フルデジタル」が主流となる中、日本のアニメーション制作では未だにアニメーターの手描きによるアナログ制作が中心であり、制作効率とアニメーターの労働環境等の面で問題を抱えている。
- このため、制作工程のデジタル化のための調査を行い、デジタル制作に関する指針を提示することで、アニメーション制作効率等の改善を目指すとともに、アニメ産業の国際競争力強化やコンテンツの流通及び利活用の促進を図る。

事業イメージ

産業界が一体となってデジタル制作工程の改善とネットワーク制作管理システムの開発に取り組み、アニメのデジタル制作のための指針（マニュアル）として広く業界内に共有することで、質の高いコンテンツを継続的に制作し、日本コンテンツの海外展開をより一層促進する。

➤ ヒアリング調査

業界団体関係者、アニメ制作会社、アニメーター、ソフトウェアメーカー等へのヒアリングにより、デジタル制作に係る取組状況とその課題を洗い出す。

➤ 制作工程の標準化

有識者から構成される検討会を立ち上げ、①デジタル制作の標準的工程、②デジタル制作に必要なとなるネットワーク管理システムの仕様をとりまとめる。

プロデューサー人材育成

- コンテンツ産業の国際展開および国際共同制作を推進するため、資金調達・契約・マーケティングといったプロデューサー業務を担う「国際コンテンツビジネスプロデューサー」の育成を目指す。
- このため、海外留学支援制度および海外企業実務研修制度（インターン）等を実施する。

海外留学支援制度（平成22年度～）

- ハリウッドなどが培ってきた国際的な手法を学ぶことができる海外フィルムスクールへの留学を支援。
- 平成22年度の制度開始以降、これまでに計9名の留学を支援。
- フィルムスクールへの推薦や、1人あたり最大30,000ドル/年の費用の助成など、総合的なサポートを実施。

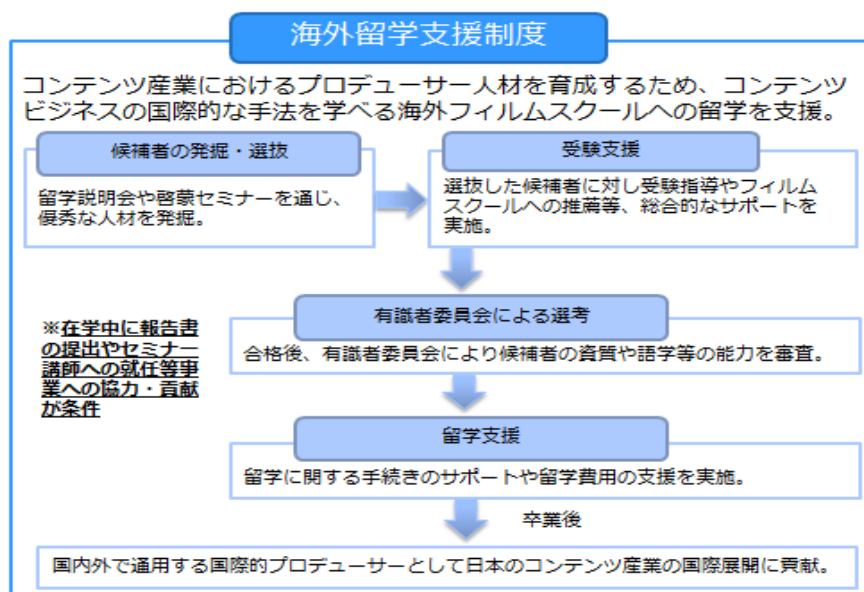
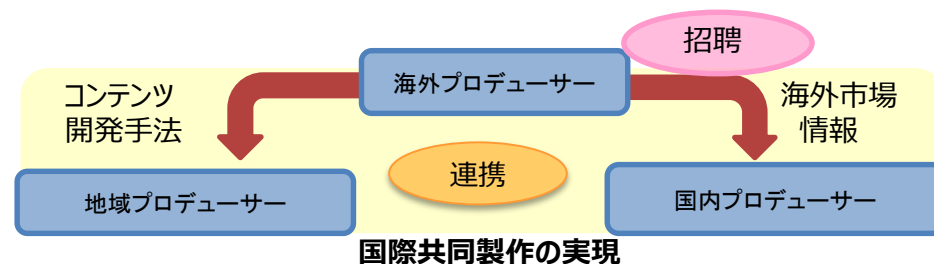
（参考）これまでの入学校：AFI (American Film Institute) USC (University of Southern California) UCLA (University of California, Los Angeles)

海外企業実務研修制度（平成27年度～）

- ハリウッドをはじめとする海外のコンテンツビジネス関連企業や制作現場における、プロデューサー関連業務の実務研修（インターン）の実施を支援。
- 具体的な研修内容は、市場調査、マーケティング、プロモーション、脚本開発、映画製作等。
- 実務研修に参加するためのサポートや、必要経費相当額を基準とする調査費の支給などを実施。
- これまでに計2名の実務研修実施を支援。

国内人材育成支援

- 研修やグループワークでのトレーニングを通して、若手人材に人的交流の機会を提供し、将来の国際共同制作にむけた人的ネットワークの構築を図る。



アニメーション制作業界における下請ガイドラインの改訂について

- アニメーション産業の取引は、製作委員会から元請制作会社への作品制作委託や元請制作会社における作画・仕上げ等の工程において、多くの企業・個人アニメーター等の関与が必要となる多重構造である。
- 経済産業省では、平成25年4月に下請ガイドラインを策定し、下請法遵守に向けた下請ガイドラインの普及啓発を行ってきたが、契約書等の書面の交付や消費税の転嫁対策などが不十分であるなど、長年の商習慣による課題を抱えており、これらが個人アニメーター等の就労環境の悪さの要因にもなっている。
- このため、平成27年度事業において、アニメ業界の取引の実態についてヒアリング・アンケート調査等を行い業界の実態について把握するとともに、それらの実態を踏まえた下請ガイドライン改訂案を策定した。（公正取引委員会と協議予定）

調査結果

3つの課題が悪循環に

①スケジュール

- 深夜アニメの本数の増加等により、制作スケジュールが逼迫。
- 下請制作会社の作業の前提となる製作委員会と元請企業の契約が遅いため、作業が後ろ倒しに。
- 前工程の作業の遅れが後工程のスケジュールに影響。
- 仕上げ工程のデジタル化により、納品直前までの作業継続が常態化。
- 人材不足によるリテイクの増加。

②人材育成

- 制作本数の増加や視聴者の高い品質要求により、慢性的に人材が不足。
- 個人アニメーターに対する指導者・ツールが不足。
- デジタル作画対応できるアニメーターが育っていない。
- 単価が低いため複数の作品を掛け持ちせざるを得ず、作業が遅れがち。
- 就労環境の悪化による離職率の増加。

③商習慣

- 製作委員会と元請企業の契約締結が遅く、下請企業の資金繰りに影響。
- 口頭契約の商習慣が残存しており、書面によらない契約が存在。契約条件等が曖昧なケースもある。
- 消費税転嫁対策が不徹底。
- 多重構造のため、契約手続きが煩雑で責任の所在も曖昧。
- 契約書を結びたがらないアニメーターも存在。

アニメーションの課題が

法令遵守による取引の健全化、ベストプラクティスの普及び作業の効率化に向けた環境整備の必要性

コンテンツ産業の構造変化に対応した産業支援の在り方検討会

- 制作、流通、技術の各側面から、将来的なコンテンツ産業の構造変化を予測し、それに対応した新たな産業支援の在り方について検討中。
- 日本のコンテンツ産業の持続的な発展を目指し、官民での新たな取組を整理。

2030年代のコンテンツ産業の構造変化

制作面



- コンテンツの分野を横断した制作
- 新たなコンテンツジャンルの登場
- 海外事業者と一体となったコンテンツ制作
- 多様な資金調達
- インディーズによるワールドワイドのビジネス展開

技術面



- 新しい広告モデルの登場
- VR/AR等の技術を活用した新たな鑑賞体験
- ビッグデータの活用による、コンテンツと広告モデルのビジネスインテリジェンス分析
- AIによる効率的かつリアルタイムでのコンテンツ制作

流通面



- 場所を問わないコンテンツ消費の一般化
- 個別嗜好に合わせたコンテンツ提供
- プラットフォーマーを通じた国内外の様々なコンテンツへのアクセス向上
- 時間を含めた取引コストがゼロ
- 他産業も巻き込んだ世界市場へのスムーズなサービスや製品の展開