

検証・評価・企画委員会 コンテンツ分野会合（第2回）における主な論点

1. コンテンツ海外展開

知財計画 2016 に掲載の主要項目及び主な関連施策

- **コンテンツと非コンテンツの連携強化；**
 - ・ クールジャパン戦略推進官民連携プラットフォーム等の取組み（内閣府） 等
- **放送コンテンツの継続的な発信による浸透；**
 - ・ 放送コンテンツの海外展開の取組支援（総務省）
 - ・ コンテンツ海外展開や販売拠点確保等に係るリスクマネーの供給（経済産業省） 等
- **市場性が低い国における日本コンテンツの露出；**
 - ・ 国際交流基金放送コンテンツ等海外展開支援事業、在外公館文化事業等（外務省）
- **海外展開のためのコンテンツ制作・発信・プロモーション；**
 - ・ ローカライズ・プロモーション支援（JLOP）（経済産業省）
 - ・ 映画の国際共同製作支援（文部科学省） 等
- **海外展開のための権利処理の円滑化；**
 - ・ コンテンツ等の権利情報を集約したデータベースの整備（文部科学省、経済産業省）
- **海外展開に関するコンサルティング機能強化及び商談機会の提供；**
 - ・ JLOP 事業を通じて蓄積されたノウハウ等に基づいた、コンサルティングサービスやマッチング等の実施（経済産業省）
 - ・ JAPACON による情報発信（総務省、経済産業省） 等
- **双方向の文化交流の促進；**
 - ・ 「文化の WA（和・環・輪）プロジェクト」等におけるアジアとの双方向文化交流・ネットワーク形成（外務省） 等

第1回委員会における主な意見及び本会合での論点

《第1回委員会での主な意見》

- ・ ここ数年でコンテンツ分野へは比較的重厚な支援がなされるようになってきた。今年度あたりからは、そうした支援を今後どう展開していくかについて、見通しが必要となってくると考える。
- ・ ポケモンは最初はゲームであったが、次にコミックスやアニメーションになり、そしてグッズやマーチャンダイジングという発展形態を経て、そしてワ

ンランクアップしてポケモン GO として世界的に通用するようになった。世界的に受けた『ワンピース』がスーパー歌舞伎という形で歌舞伎化した。これまではハードやインフラの壁が取り除かれていくという話がされてきたが、これからはソフトのジャンルの壁が取り除かれていくのではないかと。そうしたとき、個別の権利処理の問題はどうなっているのかと海外の関係者から問われることがあった。権利処理は個別に権利団体と話をするのではなく、全体的にまとめられるシステムを作っていくべき。

- ・ 映画の分野において、日本の海外展開はまだまだハリウッドに及ばない。中国も世界市場を狙いつつあり、海外展開支援の議論の際には、自分の考えを述べていきたい。

《本会合での主な論点》

○ 既存施策の評価及び今後の方向性について

- ・ 知財計画 2016 に含まれる支援事業の評価。これらの支援策について、更に効果的なものとするために改善すべき点はあるか。
- ・ 各関連施策により蓄積された情報・ノウハウを、どのように共有・活用すべきか。

○ その他

- ・ これまでのコンテンツの海外展開支援策の実績等を踏まえ、より一層の海外展開を加速化するため必要とされる取組はあるか。(官民双方での取組を含む)
(例) 海外展開を意識したコンテンツ作り・権利処理、国際共同製作やグローバル流通網の構築等より深化した海外展開の後押し等

2. コンテンツ産業基盤強化

知財計画 2016 に掲載の主要項目及び主な関連施策

○ コンテンツ産業の基盤となる人材の育成；

- ・ 海外教育機関への留学・企業研修を通じたプロデューサー人材育成（経済産業省）
- ・ メディア芸術祭等を通じたアニメーション・マンガ・ゲーム等のメディア芸術分野のクリエイター育成（文化庁）
- ・ オン・ザ・ジョブ・トレーニングを組み込んだ作品の制作を通じた若手アニメーター等の育成支援（文化庁） 等

○ コンテンツ制作現場の環境の改善・取引の適正化；

- ・ 取引適正化に関するガイドラインの普及・啓発（総務省、経済産業省）

○ コンテンツ制作の効率化；

- ・ コンテンツ技術の高度化、制作工程のデジタル・ネットワーク化等による制作の効率化（経済産業省）

第1回委員会における主な意見及び本会合での論点

《第1回委員会での主な意見》

- ・ 新しいものと伝統的なものの取扱いをどうしていくかという、大きな判断をしなければいけないタイミング。実際にAI等の動きは活発であり、既存のコンテンツ業界の方々がそれをどう使うかということで非常に悩み・迷いが多いと思われる。

《本会合での主な論点》

○ 既存施策の評価及び今後の方向性について

- ・ 知財計画 2016 に含まれる支援事業の評価。これらの支援策について、更に効果的なものとするために改善すべき点はあるか。
- ・ 特に、技術・流通環境の激しい変化を踏まえ、今後のクリエイター人材育成等において、いかなる取組が必要とされるか。

○ 新たなメディア／技術への対応とその活用

- ・ グローバルなプラットフォームの台頭、AR/VR や AI 等の技術革新といった環境変化を踏まえ、コンテンツ産業としてこれらを活用し、更なるビジネス拡大を図るための課題は何か。

以 上