

第4回構想委員会コメント

(株) ソニー・ミュージックエンタテインメント

村松 俊亮

所要により出席がかなわないため、書面にて「コンテンツ戦略」に関して意見を申し上げます。

1. 基幹産業としてさらなる戦略の推進

- ・ 資源を持たない日本においては、人間の想像力と創造力、すなわちコンテンツこそが最大の資源。
- ・ コンテンツはわが国の稼ぐ力の源となっているが、他産業への経済波及効果やブランド力向上等も考慮すると、未だその潜在力を十分には発揮できていない。
- ・ GAFAM等の巨大成長企業に対抗できるとすればコンテンツ産業ではないか。

2. 司令塔・支援実行機能の強化に向けて

- ・ コンテンツ産業に特化した支援実行組織（「コンテンツ産業振興院（仮）」）の設立が必須。
- ・ 本コンテンツ戦略や、経済産業省「エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会」等で示された具体的なアクションプランを実行する上では、韓国のコンテンツ振興院（KOCCA）に類するコンテンツ産業特化の支援実行組織が極めて効果的。

3. 演奏権・伝達権の創設

- ・ 著作権分科会で前向きな取り纏めが出たことは心強く、今後のさらなる本格的な議論を期待。

4. 総合的な支援体制の確立

- ・ 国として支援を加速する韓国等と海外市場で競争するためには、日本でも大規模な海外展開支援策等が必要で、海外売上 20 兆円の実現に向けて、関係省庁のコンテンツ産業関連予算の大幅拡充が必要。
- ・ その際に「文化芸術の維持・継承」と「エンタメ・コンテンツ産業の振興」を明確に区別し、その特性や規模に応じた支援内容をご検討いただきたい。
- ・ また、制作費の税控除等の税制優遇（タックス・インセンティブ）策や、円滑な資金調達に向けて、官民連携のもとで「コンテンツ投資ファンド」を設立することをご検討いただきたい。

5. 海賊版対策

- ・ 海賊版対策は喫緊かつ最重要課題。民間レベルで可能なあらゆる対策を尽くしてもなお、被害の拡大を止めることができていないのが実態であり、政府の本腰を入れた対応が必要。
- ・ KPI として「日本国内からの出版物海賊版へのアクセス数を低減する（上位 10 サイトの月間アクセス数について、直近 5 年間で最も少なかった約 1 億アクセスを下回ることを目指す）。」と掲げられているが、約 1000 万アクセス以下等、より高い目標を掲げ、撲滅に向けて国を挙げて取り組む姿勢を明記すべき。

以 上