

第5回構想委員会コメント

(株) ソニー・ミュージックエンターテインメント 村松 俊亮

① 司令塔機能・支援実行機能の強化

「コンテンツ産業官民協議会を司令塔機能として、コンテンツ産業の振興に向けて戦略的な議論を行い、官民で PDCA サイクルを回す。」とあるが、官民協議会の開催はこれまで2回のみ（本年のコンテンツ戦略WGも同様）。コンテンツ産業の振興に向けては、戦略的な取り組みを迅速かつ大胆に進めることができる、コンテンツ産業に専門特化した支援実行組織（「コンテンツ産業振興院（仮）」）の設立が不可欠。

② 海賊版対策 KPI設定

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）。」とあるが、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。

③ 演奏権・伝達権の創設

「アーティストの海外展開を後押しするため、レコード演奏・伝達権の導入について、関係者の合意形成の見通しや法制的な枠組み等を含めた在り方を議論し、早期に結論を得る。」と明記いただいたことに感謝。創設に向けて、本格的な議論がスタートすることを期待。

④ 人材育成

コンテンツを生み出すのは人間の想像力と創造力、すなわちコンテンツ産業振興の一丁目一番地は人材育成。人への投資、そして人の活躍促進が作品力・海外展開力の強化へと繋がる。産官学でより一層の人材育成施策が求められる。

⑤ 予算の大幅拡充 2,000億円

国として支援を加速する韓国等と海外市場で競争し、海外売上20兆円を実現するには、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検討いただきたい。現状の関連予算200～300億円は、韓国KOCCAの予算規模1,000億円に大きく水をあけられている。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」を設立することも検討いただきたい。