

知的財産推進計画 2020

～新型コロナ後の「ニュー・ノーマル」に向けた知財戦略～

2020年5月27日
知的財産戦略本部

5. コンテンツ・クリエイション・エコシステムの構築

今般の新型コロナの拡大は、コンテンツ産業・関係業界に深刻な影響をもたらしている。とりわけ、ライブハウスや劇場など、ライブエンターテインメント業界・関連事業者を中心に、政府の開催自粛要請を受けてイベント等の開催を中止するなどにより、収益が全く得られない状況が続いており、フリーランスや中小企業が多い実態もあいまって、事業が立ち行かなくなり廃業の危機に瀕する場合もある事態にある。このように多くの事業者や個人がコンテンツの創作から撤退する事態¹が続けば、我が国のコンテンツの再起は困難となり、文化の基盤が損なわれかねない。こうした事態の打開に向けて、政府の緊急経済対策等の着実な実施や柔軟な取組が求められている。

こうした危機の克服に加えて、デジタル技術の活用、オンライン化の進展等によるコンテンツを取り巻く状況が変化しつつある中、これらの変化を的確にとらえ、様々なビジネスの創出等を実現する新たな時代におけるコンテンツ戦略を構築していくことが急務である。それに当たっては、質の高いコンテンツが持続的に産み出され続け、コンテンツの利用に応じ、クリエイターが適切な評価や収益を得られ、それを基に新たな創作活動を行うことで、コンテンツ市場が維持されるようなクリエイション・エコシステムの構築が重要であり、そうした視点に基づき、課題や施策の方向性を整理していく必要がある。

(1) デジタル時代のコンテンツ戦略

(現状と課題)

ライブエンターテインメントの実施に大きな制約がある中でもクリエイション・エコシステムを支え続けるためには、デジタル時代に大きく変化した事業形態、配信・流通・収益構造、消費者行動等を踏まえて出現してきた新たなコンテンツの提供モデル等を支援する施策が以前にも増して重要である。例えば、デジタル技術を駆使し、電子チケットを活用したライブ配信の市場展開や、VRを活用した事業の可能性が指摘されるなど、新たな動きも見られる。また、オンライン授業の急速な広がりに伴い、デジタル・コンテンツの教育利用に対する需要も高まっている。最新のデジタル技術を駆使することが全ての解になるわけではないことに十分に配慮しつつも、ビジネスや教育、文化芸術も含めた様々な分野で、デジタル時代における多様なコンテンツのイノベーションを加速化していくべきである。

¹https://www5.cao.go.jp/keizai-shimon/kaigi/special/keizaieikyoku/05/shiryo_02.pdf (第5回新型コロナウイルス感染症の実体経済への影響に関する集中ヒアリング「資料2 矢内廣氏提出資料」)

また、魅力的なコンテンツを生み出し、広く国内外に発信できるような人材を育成・確保することも重要であり、発信力の強化や、若手クリエイターの創作活動の支援等を継続的に実施する必要がある。また、コンテンツの制作環境について、書面による契約や発注が浸透していないなどの課題が指摘²・³される中、クリエイターへの適切な対価還元、新たな人材の流入・確保につながるよう、取引・就業環境の透明化・改善に加え、デジタルツールの導入や制作経理の浸透等を通じて、制作現場の生産性向上を図り、好循環を実現していくことが重要である。

さらに、コンテンツは、それそのものの経済効果のみならず、日本への共感の源泉ともなり、インバウンドへの寄与や、多様な商品・サービス展開等大きな可能性を有している。コロナ禍の困難な状況においても、配信モデル等を活用しつつ、世界市場を見据えたコンテンツの展開戦略を進めることが重要である。我が国のコンテンツ国内市場が横ばいを続ける一方、アジア太平洋地域を中心に、海外市場が大きく成長⁴しており、マンガ・アニメ・ゲーム等の優れたコンテンツを数多く有し、世界中のファンから注目を集める我が国にとって、大きなチャンスが生まれている。他方で、海外市場の成長に伴い、アニメやゲームなど、従来は我が国が得意としてきた分野においても、中国・韓国や欧米の企業が、豊富な資金力と国際的なネットワークを生かし、グローバル市場における存在感を増している。これまで我が国は一定規模の国内市場を持っていたこともあり、国内市場を念頭に置いた産業展開が見られ、様々な商慣習等も続いてきたが、今後は、世界を見据えたコンテンツの展開戦略を更に推進していくべきである。

5G、IoTなどを背景として、利用者データをベースとした消費者行動分析によるコンテンツ戦略が可能となっていることから、国・地域ごとのニーズや市場における浸透度の差を踏まえた国・地域毎のきめ細かなローカライズ戦略・マーケティング戦略の策定・推進や、様々な分野との連携・融合や多次的な利用を視野に入れつつ、コンテンツプラットフォームを活用し、コンテンツを広く展開することが必要となっている。国際的なコンテンツプラットフォームの影響力が拡大する中、こうしたプラットフォームから求められる魅力あるコンテンツを生み出すとともに、音楽等の我が国コンテンツの国際的な配信に多言語対応の支援等を進めていくことが必要である。また、過去の日本のテレビドラマやアニメ等には多くの国で人気を博したものがあり、これらのコンテンツについて更なる有効活用を図ることが重要との指摘もある。こうした

² 「<https://www.meti.go.jp/press/2019/11/20191122004/20191122004.html>」のページ中「映画産業の制作現場に関するアンケート調査（クリエイター票）調査結果概要」リンク参照

³ 「<https://www.meti.go.jp/press/2019/08/20190809004/20190809004.html>」のページ中「アニメーション制作業界における下請適正取引等の推進のためのガイドライン（改訂版）」リンク参照

⁴ 「https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/index.html」のページ中「コンテンツの世界市場・日本市場の概観」リンク参照

過去著作物を含め、現在収益化されていないコンテンツの活用をはじめ、国際展開を見据えて様々な権利処理を円滑化していくことが重要である。

また、デジタル化の進展に伴い、コンテンツが特定の媒体（メディア）に紐づくのではなく、様々な媒体が選択可能となってきたことに加え、コンテンツユーザーやアマチュア・クリエイターなども含め、誰もがコンテンツの制作者となり得るUGC（User Generated Content）の流通環境がインターネット上において整備されつつある。さらに、広告収入の分配や投げ銭モデルなど、コンテンツ関連ビジネスの収益構造も大きく変化してきている。このようなコンテンツの創作・流通の活性化において、ブロックチェーン技術やフィンガープリント等の新たな技術を活用しうる状況となってきている中、原コンテンツの制作者等とn次コンテンツの制作者等との間の利用者からの支払対価の分配等についても検討を進められてきた。また、配信モデルの隆盛等により、権利処理や利益分配等の円滑化に係るニーズがますます高まっている。こうした状況変化・実態も踏まえ、デジタル時代に応じた著作権に関する政策・関連政策を含めて推進し、日本発のコンテンツ市場の裾野を拡大することが求められている。

加えて、近年、コンテンツ分野における更なる市場成長と社会的意義が期待されているeスポーツについて、関係省庁において、制度的課題の解消など健全かつ多面的な発展のため適切な環境整備に必要な応じて取り組むことが必要である。また、eスポーツは、eスポーツ・コンテンツ市場の成長にとどまらず、周辺関連産業への市場の裾野の拡大や、地域活性化を始めとする多方面への貢献が見込まれることから、関連する政策分野においてもeスポーツを適切に位置づけることが重要である。

（施策の方向性）

- ・ 増大する海外需要を獲得し日本発のコンテンツ市場の拡大を図るため、音楽、演劇等のライブ公演の収録映像を活用した動画配信を含め、コンテンツの海外展開のためのプロモーションや、ローカライゼーション（翻訳等）の支援を行う。

（短期、中期）（経済産業省）【再掲】

- ・ 多様な学びのニーズへの対応等を可能とするオンライン教育を促進するため、とりわけ授業の過程においてインターネット等により学生等に著作物を送信することについて、改正著作権法（授業目的公衆送信補償金制度）の今年度における緊急的かつ特例的な運用を円滑に進めるとともに、来年度からの本格実施に向けて、関係者と連携しつつ、著作権制度の正しい理解が得られるよう教育現場に対する周知等を行うことに加え、補償金負担の軽減のための必要な支援について検討する。

（短期、中期）（文部科学省）【再掲】

- ・ コンテンツ産業のサプライチェーン全体の生産性向上を図るため、コンテンツの生産・流通工程におけるデジタルツールの開発・導入を支援する。

(短期、中期) (経済産業省)

- 映像産業の持続可能な業界構造への転換を図るため、制作に係る取引の適正化や、就業環境等の向上に向けて、必要に応じて放送コンテンツやアニメの下請ガイドラインの改訂・周知及び遵守徹底の働きかけを行うとともに、映画産業等について業界における自律的な仕組みの構築について検討する。

(短期、中期) (経済産業省、総務省、関係府省)

- アニメーション分野の人材育成のため、若手及び中堅の制作スタッフによるオリジナルアニメーション作品制作を通じた技術継承プログラム、就業者を対象とした技術向上教育プログラム及び業界志願者を対象とした基礎教育プログラムについて、実践的な調査研究を行う。

(短期、中期) (文部科学省)

- ワークショップや実際の映画作品の制作を通して、若手映画作家等に映画制作に必要な技術・知識の習得機会を提供することによって若手映画作家の育成を図るとともに、映画製作現場における学生の実習(インターンシップ)受け入れの支援を行う。

(短期、中期) (文部科学省)

- 一般社団法人放送コンテンツ海外展開促進機構(BEAJ)、放送局、関係府省、自治体、地場産業等が連携して、地域の魅力を伝える放送コンテンツを海外の放送局等と共同制作し、海外で放送・配信する取組等を支援することや、海外の放送局と連携して、国際的に影響力のある放送メディアを通じて、日本の現状や魅力を世界に広く集中的に発信等する取組を行うことにより、地域への訪日外国人観光客の増加、地域産品の販路拡大を推進し、これらを通じた地域活性化につなげる。

(短期、中期) (総務省)

- 商業ベースでは日本のコンテンツが放送されない国・地域を中心に、日本のドラマ・アニメ・ドキュメンタリー・映画等が無償で提供し、対日理解の促進、親日感の醸成、将来的な商業的海外展開への地盤形成を行う。

(短期、中期) (外務省)

- 東京2020大会を契機として、「日本博」をはじめとする文化プログラム等を全国各地で展開・発信するとともに、文化プログラムの情報等についてポータルサイトを通じて国内外に発信することにより、地域活性化及び地方への誘客を図る。

(短期、中期) (文部科学省、関係府省) 【再掲】

- デジタル時代におけるコンテンツの流通・活用の促進に向けて、新たなビジネスの創出や著作物に関する権利処理及び利益分配の在り方、市場に流通していないコンテンツへのアクセスの容易化等をはじめ、実態に応じた著作権制度を含めた関連政策の在り方について、関係者の意見や適切な権利者の利益保護の観点に

も十分に留意しつつ検討を行い、2020年以内に、知的財産戦略本部の下に設置された検討体を中心に、具体的な課題と検討の方向性を整理する。その後、関係府省において速やかに検討を行い、必要な措置を講ずる。

(短期、中期) (内閣府、文部科学省、経済産業省)

- ・ 同時配信等に係る著作隣接権の取扱いなど制度改正を含めた権利処理の円滑化について、関係者の意向を十分に踏まえつつ、運用面の改善を着実に進めるとともに、制度の在り方について、具体的な検討を行い、一定の結論を得て、本年度内の法案の国会提出を含め、必要な見直しを順次行う。

(短期・中期) (総務省、文部科学省)

- ・ クリエイターに適切に対価が還元され、コンテンツの再生産につながるよう、デジタル時代における新たな対価還元策やクリエイターの支援・育成策等について検討を進めるとともに、私的録音録画補償金制度については、新たな対価還元策が実現されるまでの過渡的な措置として、私的録音録画の実態等に応じた具体的な対象機器等の特定について、関係府省の合意を前提に文部科学省を中心に検討を進め、2020年以内に結論を得て、2020年度内の可能な限り早期に必要な措置を講ずる。

(短期、中期) (文部科学省、内閣府、総務省、経済産業省)

- ・ 音楽分野におけるインディーズ等を含む権利情報を集約化したデータベースの整備及び当該データベースを活用した一括検索サイトの開設等のための実証事業の成果を踏まえ、著作権等管理事業者に権利を預けていない個人クリエイター等の権利情報集約化に関する調査研究を実施し、コンテンツの利活用を促進するための権利処理プラットフォームの更なる充実を図るための検討を行う。

(短期、中期) (文部科学省)

- ・ デジタル空間とフィジカル空間との融合の進展を踏まえ、VR等の先進技術を活用したデジタル商談会の実施やデジタル・コンテンツの開発・制作の支援を行う。

(短期、中期) (経済産業省)

- ・ 映像等を活用した企業ブランドの価値向上を促す観点から、企業のコミュニケーションツールとして映像コンテンツの活用を促すため、顧客の共感を生むようなデジタル配信を念頭においたブランデッドコンテンツの制作等を支援する。

(短期、中期) (経済産業省)

- ・ eスポーツ産業の健全かつ多面的な発展のため、関連する制度・政策分野における位置づけに関して関係府省において検討を進めるなど、必要な環境整備を図る。

(短期、中期) (関係府省)

（２）模倣品・海賊版対策の強化

（現状と課題）

今般の新型コロナがライブエンターテインメントを始めとしたコンテンツ産業に大きな影響をもたらしている中、海賊版コンテンツに対し適切な対策をとることは、クリエイターを始めとしたコンテンツ産業従事者がユーザーによる正規版消費を通じて対価を得ることを可能とするなど、クリエイション・エコシステムの構築のための重要な一要素を構成するほか、海外ユーザーによる正規版消費の機会を増やし、我が国に関わる正規版コンテンツが海外市場への展開を加速する一助となるなど、CJ戦略とも密接な関係性を有するものであり、コロナ禍においても、また収束後の反転攻勢時においても重要な政府の課題として取り組む必要がある。また、新型コロナの拡大により、人との接触を避けるため、長時間の自宅滞在を余儀なくされている中、自宅におけるオンラインでのコンテンツ利用が増大しているとされる。この中には、社会貢献等の一環として無料で提供されるものもある。しかし無料であるがゆえに、コンテンツに対する知的財産の価値に対する意識が低下しているのではないかとの指摘がある。適切な対価の支払いなど、著作権保護意識の更なる醸成が求められるとともに、海賊版対策に取り組んでいく必要性が一層高まっている。

2019年10月、知的財産戦略本部検証・評価・企画委員会及び構想委員会における検討を経て、関係府省庁は「インターネット上の海賊版に対する総合的な対策メニュー及び工程表」を公表した。当該対策メニューは、関係府省庁や関係者が幅広く連携しながら、段階的・総合的に対策を実施していくことを内容としたものである。著作権教育・意識啓発、国際連携・国際執行の強化、検索サイト対策、海賊版サイトへの広告出稿の抑制など、できることから直ちに実施するものとして第1段階に位置付けられた対策については、着実に取組が進められている。また、第2段階に位置付けられた対策のうち「リーチサイト対策」及び「著作権を侵害する静止画（書籍）のダウンロード違法化」については、第201回通常国会（令和2年通常国会）に提出された著作権法改正法案の内容に含まれている。第3段階の対策としてブロッキングが位置付けられており、他の取組の効果や被害状況等を見ながら検討することとしている。本年度においても、諸外国における対策の状況等も踏まえつつ、必要に応じて総合的な対策メニュー及び工程表を更新し、実効性のある取組を強化する必要がある。

これらの取組の状況も踏まえ、本年度においても、引き続き厳正な取締りを実施していくとともに、模倣品・海賊版対策の進め方について、民間の取組を支援しつつ、政府一体となって検討を強化していく必要がある。

（施策の方向性）

- ・ インターネット上の海賊版による被害拡大を防ぐため、インターネット上の海

賊版に対する総合的な対策メニュー及び工程表に基づき、関係府省が連携しながら、必要な取組を進める。その際、各取組の進捗・検討状況に応じて総合的な対策メニュー及び工程表を更新し、被害状況や対策の効果を検証しつつ行う。

(短期、中期) (内閣府、警察庁、総務省、法務省、文部科学省、経済産業省)

- ・ インターネット上の海賊版の提供者を特定しやすくし、民事上の責任追及に資するよう、プロバイダ責任制限法⁵における発信者情報開示の対象となる発信者情報の見直しについて検討を行うことに加え、発信者情報の円滑な開示のための情報開示・裁判手続の方策について、国外サーバ等が用いられている場合の訴状の送達等の現状を踏まえ、必要な検討を行う。

(短期、中期) (総務省、法務省)

- ・ 模倣品・海賊版を購入しないことはもとより、特に、侵害コンテンツについては、視聴者は無意識にそれを視聴し侵害者に利益をもたらすことから、侵害コンテンツを含む模倣品・海賊版を容認しないということが国民の規範意識に根差すよう、各省庁、関係機関が一体となった啓発活動を推進する。

(短期、中期) (警察庁、消費者庁、財務省、文部科学省、農林水産省、
経済産業省)

- ・ 越境電子商取引の進展に伴う模倣品・海賊版の流入増加へ対応するため、個人使用目的を偽装して輸入される模倣品・海賊版を引き続き厳正に取り締まるとともに、特に増加が顕著な模倣品の個人使用目的の輸入については、権利者等の被害状況等及び諸外国における制度整備を含めた運用状況を踏まえ、具体的な対応の方向性について引き続き検討する。

(短期) (財務省、経済産業省)

- ・ 関連の法制度整備の状況も踏まえつつ、子供の頃から他人の創作行為を尊重し、著作権等を保護するための知識と意識をより一層醸成するため、インターネットを利用して誰もが学べるオンライン学習コンテンツをはじめ著作権教育に資する教材等の開発や、ポータルサイトなどを通じた様々な資料・情報の周知、教職員等を対象とした研修の充実など、効果的な普及啓発を行う。

(短期、中期) (文部科学省)

(3) デジタルアーカイブ社会の実現

(現状と課題)

デジタル技術の進歩や、IoT等の新しい技術の開発・運用により、デジタルアーカ

⁵ 特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律

イブの取組が立ち上がった 1990 年代と現在では、社会基盤が大きく変貌した。社会基盤そのもののデジタル化・ネットワーク化が進む中で、少子高齢化による人口減少や労働力不足によりコミュニティ維持が困難になる可能性や、東日本大震災等の巨大災害に加え、台風や火災など、当時と様相を異にする社会問題も顕在化している。そうした環境下でのデジタルアーカイブの有用性・重要性は言うまでもない。デジタルアーカイブは、社会が持つ知、文化的・歴史的資源を効率的に共有し、未来に伝え、現在のみならず将来の知的活動を支える基盤的役割を持っている。その社会基盤としてのデジタルアーカイブ開発には、持続可能性を念頭に置き、環境負荷をできるだけ小さくすることが求められる。

昨今では、新型コロナウイルスの影響により、テレワークのニーズも急速に高まった。さらに、自宅滞在時間の増加に伴い、過去の放送コンテンツ等のデジタルアーカイブ資源の需要が高まっているとの指摘もある。産業界においても急激な DX が進められているところである。これらの社会情勢の変化は、特に遠隔での様々な活動を可能とする社会の基盤としてのデジタルアーカイブの構築や、デジタル技術を用いてコンテンツを利活用できる環境を整備することの重要性をさらに高めている。オープンなデジタルコンテンツが日常的に活用され、様々な分野の創作活動を支える基盤となるデジタルアーカイブ社会の実現を図っていく必要がある。

我が国におけるデジタルアーカイブの「構築・共有」と「活用」の推進は、文化の保存・継承・発展だけでなく、コンテンツの二次的利用や国内外への情報発信の基盤となる取組である。この取組は充実しつつあるが、その中で重要な情報基盤である分野横断型統合ポータルサイト「ジャパンサーチ」を通して、多様なデジタルコンテンツが、教育、学術研究、観光、地域活性化、防災、ヘルスケア、ビジネスなど様々な分野で利活用されることが期待される。

デジタルアーカイブジャパン推進委員会・実務者検討委員会では、様々な分野におけるデジタルアーカイブの構築・利活用に係る実務的な課題について議論を続けてきた。本年は、昨年取り纏めた「デジタルアーカイブにおける望ましい二次利用条件表示の在り方について（2019 年版）」に続いて「デジタルアーカイブのための長期保存ガイドライン（2020 年版）」を取り纏める。またジャパンサーチの正式版が今夏までに、公開される。

今後は、これらの普及を通して、我が国が保有する多様なデジタルコンテンツをますます拡充させ、さらに広く利活用を推進することが重要である。また、東京 2020 大会の開催に合わせて、日本文化の海外発信を強化するため、デジタルアーカイブの多言語化や、多様な分野や地域の文化的資源等のデジタルアーカイブとの連携を推進することが期待される。

(施策の方向性)

- デジタルアーカイブの構築・共有と利活用の推進のため、その基盤となるジャパンサーチ正式版を公開し本格運用を開始すると同時に、ユーザビリティの向上のために改善改修を継続しつつ、持続可能な運営・運用体制の構築を図る。
(短期) (内閣府、国立国会図書館⁶、関係府省)
- ジャパンサーチの広報及びデジタルアーカイブの利活用促進のために、産学官フォーラム等を通して、利活用者側と構築側の情報共有や意見交換を行う。
(短期) (内閣府、国立国会図書館、関係府省)
- 関係府省と連携しながら、利活用モデルの創出、つなぎ役の役割や支援策、地域アーカイブとの連携、法的規制との調和、多言語化対応等、利活用機会の拡大および課題について検討を行う。
(短期、中期) (内閣府、国立国会図書館、関係府省)
- 東京 2020 大会の開催に向けて、日本文化の海外発信強化のため、日本遺産を構成する文化資源や、国宝・重要文化財以外の地域文化資源に関するデータの集約、画像掲載率の向上、多言語化を含め利活用に資する取組を推進する。
(短期) (文部科学省、関係府省)
- メディア芸術作品の保存・活用に必要な基盤となる所蔵情報等の運用・活用の推進および、各研究機関等におけるメディア芸術作品のアーカイブ化の推進により、情報拠点の構築を支援する。
(短期) (文部科学省)
- マンガ、アニメ及びゲーム等のメディア芸術の情報拠点等の整備を進め、デジタルアーカイブジャパンとも連携したコンテンツ発信の場を創出し、ユーザの相互誘導を推進する。
(短期、中期) (文部科学省、関係府省)
- 全国の大学等研究機関の人文学術情報の集約を継続し、人文学分野のつなぎ役としてジャパンサーチとの連携を促進する。
(短期、中期) (文部科学省)
- 絶版等により入手困難な資料をはじめ、図書館等が保有する資料へのアクセスを容易化するため、図書館等に関する権利制限規定をデジタル化・ネットワーク化に対応したものとするについて、研究目的の権利制限規定の創設と併せて、権利者の利益保護に十分に配慮しつつ、検討を進め、結論を得て、必要な措置を講ずる。
(短期、中期) (文部科学省)

⁶ 国立国会図書館は立法府に属する機関であるが、デジタルアーカイブに関する施策は国全体として取り組むものであり、同館は重要な役割を担っていることから、便宜上、本計画に関連する同館の事業について担当欄に記載するものである。

（４）ロケ撮影環境改善等を通じた国内外の映像作品支援

（現状と課題）

映画、放送番組等の映像作品は、原作となるマンガや小説、音楽、美術等、様々な要素を含む総合芸術として、コンテンツの質の向上の要となるとともに、日本の歴史、文化、社会への共感を深め、新たな価値を実現する上でも大きな役割を担っている。こうした映像作品のロケ撮影の環境改善を図ることが重要である。さらに、ロケ誘致については、受け入れ国や地域の魅力が世界に発信され、地域経済の活性化、映像産業の振興、観光客の増加を含めた様々な効果が見込まれることから、諸外国においては、財政的支援制度、許認可等に係る支援体制を整備するなど、国際的な競争が激化している。しかし、我が国においては諸外国と比較し、支援体制が整備されていないことから、ロケ誘致の機会を逸していると指摘⁷されている。

映像作品のロケ撮影に係る環境改善のため、官民による「ロケ撮影の環境改善に関する連絡会議（官民連絡会議）」を開催し、「中間まとめ」（2018年4月）において取り組むこととされた施策の方向性を踏まえ、関係省庁とともに検討を進めてきたが、現在においても、許認可等に係る対応、フィルムコミッション（以下「FC」という。）の体制、ロケ誘致に当たっての財政的支援の欠如等に関する指摘がなされており、ロケ撮影の環境改善に向けた取組を更に進める必要がある。

そこで、許認可等に関しては、ガイドラインの策定・浸透を通じ、関係者間の相互理解を深め、円滑化を図るとともに、FCに関しては、全国ロケーションデータベースの更新や、エリアマネージャーの試験的設置・効果検証の結果を踏まえ、今後の在り方について関係者間で議論を進め、必要な対応を行う。

また、文化的・経済的インパクトを有する大型映像作品への支援について、その効果検証調査を行い、ロケ誘致策の一つである財政的支援策を視野に入れた検討を進め、新型コロナにより損失を受けた我が国経済の反転攻勢に向けた柱の一つとして必要な取組を進めていく。

上記の取組を通じ、許認可等の取得に必要なプロセスの浸透、撮影可能な範囲の明確化と関係者間での認識の共有、許認可等内容の遵守徹底による、地域住民のロケ撮影への理解の浸透、地域全体のロケ撮影受け入れへの盛り上がり、FCの更なる体制強化、公益性の立証を通じた許認可等の円滑な取得、という好循環のプロセス創出を目指す。

⁷https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titekiki2/location_renrakukaigi/pdf/h3004_houkoku.pdf
（「ロケ撮影の環境改善に関する官民連絡会議」中間取りまとめ（平成30年4月ロケ撮影の環境改善に関する官民連絡会議））

(施策の方向性)

- ・ 日本映画への興味・関心を喚起し、各国での認知度を向上させるため、国際交流事業として、国際交流基金アジアセンターが行う「文化のWA（和・環・輪）プロジェクト」等において、東京国際映画祭でのアジア映画の上映、アジア・パシフィック・ゲートウェイ構想等を通じたアジアへの日本映画の紹介、映画人の招へい等の事業の実施を通じて、アジアとの双方向の文化交流やネットワーク形成等を進める。

(短期、中期) (外務省)

- ・ 映画による国際文化交流の推進及び中国、ロシア、インドをはじめとした海外における日本映画祭の開催等継続的な日本映画の上映機会の確保を図る。また、日中映画共同製作協定の一層の活用やイタリアとの国際共同製作協定に向けた交渉を含め、国際共同製作を促すための基盤整備を実施する。

(短期、中期) (外務省)

- ・ 日本映画の支援について、多様な作品の製作・公開の維持に寄与するため、優れた日本映画の製作を支援する他、国内の映画の製作現場や海外の映画関係者との交流を通じた人材育成の取り組みを強化する。

(短期、中期) (文部科学省)

- ・ ロケ誘致及びロケ撮影の円滑化及び促進のため、FC、許認可権者、製作者等が取り組むべき事項等をまとめたガイドラインを策定し、関係者間での浸透や相互理解を進める。また、国内各地のロケ地情報を集約し、各地のFCを紹介するとともに、許認可等手続の共有、国内外への発信を更に強化する。さらに、実績を有するFCを中心にブロック単位でのFC間連携を推進し、ノウハウ等の共有を図る。

(短期、中期) (内閣府、警察庁、総務省、文部科学省、国土交通省)

- ・ 文化的・経済的インパクトを有する大型映像作品のロケ誘致に関する実証調査として、ロケ撮影実施による効果検証を行い、ロケ誘致に際しての財政支援策の構築を視野に入れた検討を進める。また、地方へのロケ誘致を通じ、FCの機能強化や地域内・地域間連携等の促進によるロケ撮影環境の更なる改善と地域のPR力の拡大を図る。

(短期、中期) (内閣府、総務省、文部科学省、経済産業省、国土交通省)

6. 工程表

- (1) 「知的財産推進計画2020」重点事項
- (2) 「知的財産推進計画2019」重点事項

