

コンテンツ・メディア政策へのコメント

2021年4月
中村伊知哉



資料 4

1 コンテンツ政策

2003年 知財本部設置

①海外展開

海外市場 5年で26%拡大
映像：5年で500事業者が新規に海外展開に取組
政府が支援した法人：海外売上が2000億円近く増加

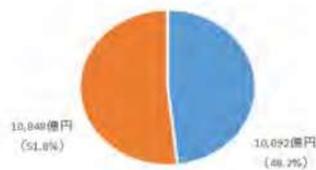


アニメ海外比 48%

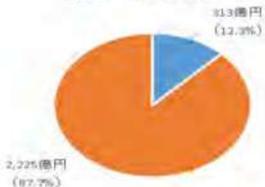
映画海外比 12%

ゲーム海外比 36%

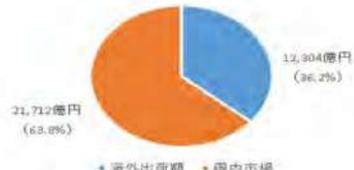
【アニメ（2018年）】



【映画（2018年）】

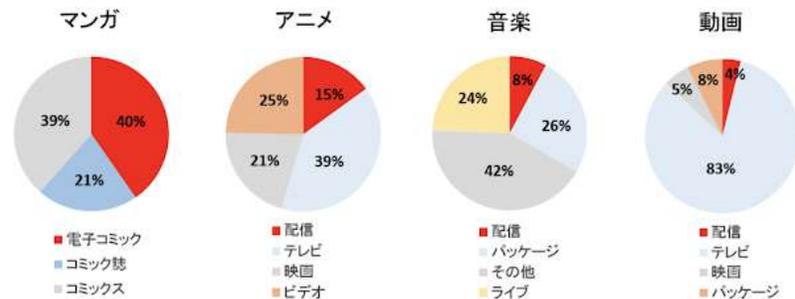


【ゲーム（2018年）】



②ネット対応

ネット配信 10年で9.5%→26.0%まで拡大
マンガ40% アニメ15% 音楽8% 動画4%



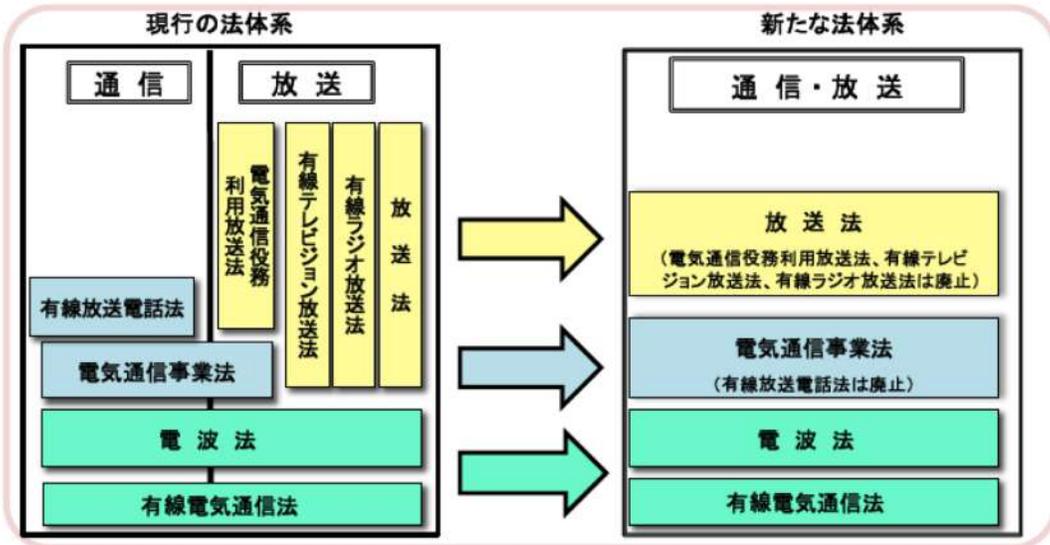
ジャンル	脅威	対策案
■マンガ	-- 海賊版	→ 正規版流通 海賊版対策
■アニメ	-- Netflix/Amazon	→ 通信放送融合 クラウド化
■ゲーム	-- Google	→ eスポーツなど 新領域開発
■音楽	-- Apple/Spotify	→ 著作権処理 ルール整備

↑ 横断
↓ 連携

2 メディア政策

1992年 インターネット商用化
「通信・放送融合」が電気通信審議会では話題に
1999年 ブロードバンド商用化
2003年 地デジ 開始
2006年 総務省「通信・放送の在り方に関する懇談会」

2011年 地デジ 完全移行
2011年 通信・放送法体系 抜本再編
・コンテンツ、サービス、ネットワークのレイヤ別
・電波利用の規制緩和（通信放送両用免許など）



2020年 NHK 同時配信開始
2021年 放送同時配信に関する著作権法改正へ

3 状況と対応

状況

- ・通信と放送の格差
- ・米プラットフォームとOTTの攻勢
- ・メディア/ハード vs コンテンツ/ソフト

コロナ

- ・ライブ vs 配信
- ・コロナ後のハイブリッド環境

テクノロジー

- ・AI+データ
- ・5G+クラウド

- ・ジャンル別戦略
- ・著作権等個別政策

- ・コンテンツ+メディアを横断する展望
- ・知財+ITの融合政策