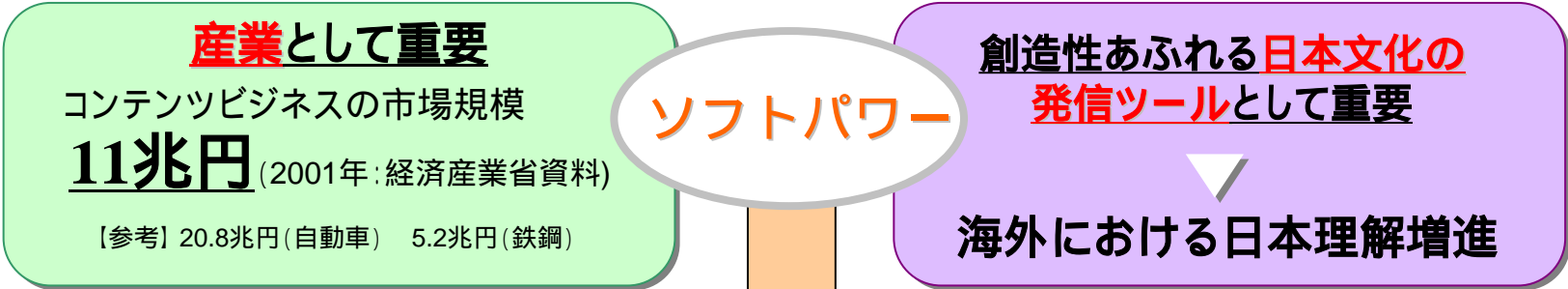


コンテンツビジネス振興政策（骨子）（案）

（1）重要性と課題



日本のコンテンツは、潜在的に国際競争力がある

- ポケモン** ▶ TVアニメで世界67カ国、映画で45カ国
- マンガ** ▶ 『SHONEN JUMP』米国版が発売後9ヶ月で50万部突破
- リメイク** ▶ 『リング』など、ハリウッドからの買付けが増加

しかし、海外市場(特にアジア太平洋地域)が拡大傾向の中
我が国のコンテンツ事業規模は下降傾向

“ビジネス”としての展開が不十分

(2) 問題点

日本は構造上の諸問題を抱える

前近代的な構造
制作現場の問題
流通の問題

ビジネスの健全な発展を阻害

才能ある者の海外流出

社会的認知度の低さ
高等教育機関での教育機会不十分

有能な人材を集めることが困難

海外展開の遅れ
資金調達の不足
海外展開を念頭におかないマーケティング

売り上げが伸びない

コンテンツビジネスの悪循環

少ない資金での制作

制作者へのリターンの少なさ

不十分な海外展開・マルチユース

収益の少なさ

海外の状況

アメリカのひとり勝ち

【米国】

・知財保護政策と自由競争を背景に
ハイテク技術と豊富な資金力で世界を席卷

アジアの追い上げ

【韓国】

・文化産業振興基本法(コンテンツ振興のための基金設立)・「コンテンツ 코리아ビジョン 21」などによる国家的支援

【台湾】

・「両兆双星産業発展計画」により、デジタルコンテンツ産業を国家的支援

【中国】

・国立北京電影学院、上海工程技術大学などコンテンツの高等教育機関を設置

日本は国際的に大きく立ち遅れる危機

(3) 集中構造改革の推進 (2004年から3年間)

基本方針

1. コンテンツビジネス事業規模を上昇方向に転化させ、さらに大きな飛躍を目指す。
2. 改革は民間主導。国は民間を積極的に支援。

国が進める方策

(1)制作・流通の近代化を支援、(2)社会的認知度の向上、(3)ビジネス展開を支援

(1)制作・流通の近代化を支援

「制作」部門の近代化

専門職大学院等におけるプロデューサーの育成
コンペティションの開催による優れたクリエイターの発掘
留学生受入れや研究者支援
先端映像技術の開発と活用

「流通」部門の近代化

公正取引委員会による独禁法・下請法の厳正適用

(2)社会的認知度を向上

高等教育機関の充実

優れた人材の顕彰と広報

(3)ビジネス展開を支援

海外展開の拡大

海賊版対策の強化
大使館・JETRO・国際交流基金による支援
商業用レコードの不正還流の防止

国内での流通の拡大

コピーに対する技術的保護手段の開発・普及

ビジネス展開の基盤整備

時代に即した法制度の見直し
信託制度の活用など資金調達手段の多様化
コンテンツビジネスの特色に応じた税制

(参考1)

我が国の映画, 音楽, 漫画, アニメーション, ゲーム等のコンテンツ

5つのアクション

2つのゴール

Cool Japan

“カッコイイ”日本へ

Brand Japan

海外市場戦略を重視し

Digital Japan

デジタル化・ブロードバンド化に対応し

High-Tech Japan

先端技術を活用しながら

All Japan

すべての関係者が連携・協力

ビジネスとしての
飛躍的发展



創造性あふれる
日本文化の発信

(参考2)

コンテンツ事業

1. コンテンツ産業の事業規模



【参考】20.8兆円(自動車)、5.2兆円(鉄鋼)

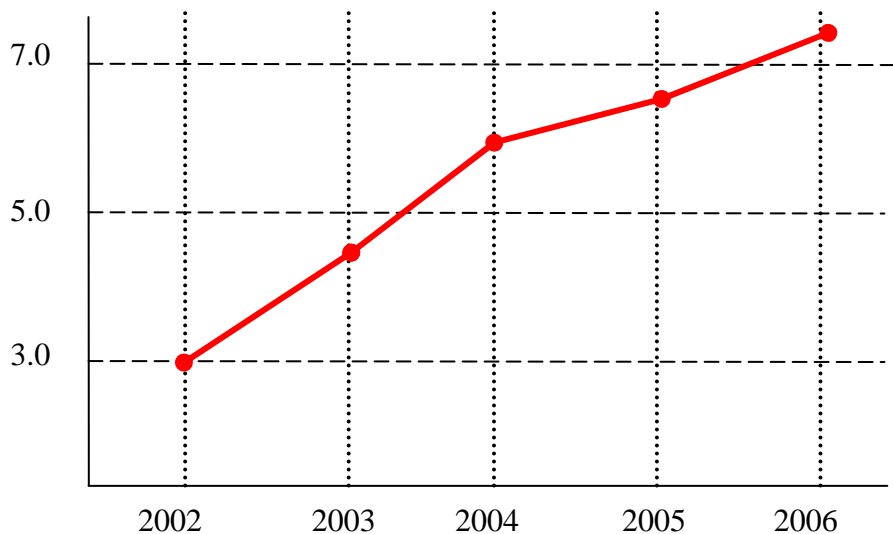
2. 海外との比較

アジア太平洋地域

日本

(成長率: %)

7.1%



(市場規模: 兆円)

(PWC、IMF資料より作成)

