

2005年11月1日

第1回デジタルコンテンツWG資料

デジタルコンテンツをめぐる課題

基本目標 ~日本を世界トップクラスのデジタルコンテンツ大国にする~

<目標1> ユーザー大国を目指す

- ・ユーザーが手軽に豊富なコンテンツを楽しめる環境を作る。

<目標2> クリエーター大国を目指す

- ・クリエイターが能力を十分に発揮できる環境を作る。

<目標3> ビジネス大国を目指す

- ・デジタルコンテンツ市場：2兆円(2001年) 7兆円(2010年)へ

産業構造審議会「新産業創造戦略」資料等を基に試算

視 点

1. ユーザーが主役である。
2. クリエーターを大切にする。
3. 技術は日進月歩する。
4. デジタルに国境はない。
5. ビジネスモデルは進化する。

目標1: ユーザー大国に向けた課題

～ ユーザー視点の利用環境づくり ～

1. インターネット等を通じたコンテンツ配信を促進する

< 課題 >

インターネットなどの新しいメディアを十分に活用しきれていない。

手頃な価格で利用できる質の高いコンテンツが少ない。

新しいメディアに対応した端末の普及が進んでいない。(例: 電子書籍専用端末など)

2. ブロードバンドを利用した放送(IPマルチキャスト放送)によるデジタルコンテンツの供給を拡大する

< 課題 >

IPマルチキャスト放送のために制作される新たなコンテンツや利用可能な既存のコンテンツが少ない。

多様な利害関係者が存在し、円満な権利処理を行うことが難しい。

IPマルチキャスト放送の著作権法上の位置づけが明確でないことから、権利処理が円滑に進みにくい。

情報通信審議会で検討中の地上波デジタル普及政策との関係に留意

3. ユーザーの視点からバランスのとれたプロテクションシステムの採用を促進する

< 課題 >

ユーザー不在のままコンテンツのプロテクションシステム(コピーを防ぐ技術や仕組み)が検討・採用されることにより、ユーザーにとって使い勝手の悪い端末となってしまう。

いったん採用されたプロテクションルールが硬直的に運用され、将来の改良技術が柔軟に取り入れられなくなってしまう。

目標2：クリエイター大国に向けた課題

～クリエイターの能力が発揮できる環境づくり～

1. クリエーターの能力が発揮できるシステムを作る

< 課 題 >

制作会社の多くが、受託ビジネスを主流としているため、コンテンツからの収益回収が少なく、十分な制作資金を得ることができない。

ネットワーク化により直接消費者のニーズを把握することが容易になったにもかかわらず、クリエイター自らがデジタル技術とネットを活用したビジネスを十分に展開しきれていない。

クリエイターが自ら無料で提供したいと思っているコンテンツがあっても十分に活用される仕組みがないため、新たなコンテンツの創作につながっていない。

2. クリエーターが適正なリターンを得られる仕組みを作る

< 課 題 >

業界慣習によりクリエイターへの利益配分が薄い構造となっている。

クリエイターに不利な契約が締結されがちであり、ヒットに応じた報酬を得られていない。

3. 人材育成を促進する

< 課 題 >

技術力、発信力などを持ったクリエイターや交渉力、国際力などを持つプロデューサーが不足している。

コンテンツ人材を育成する大学等の数は増えてきたが、系統だった人材の育成・指導ができる教員やカリキュラムが不足している。

コンテンツ分野における産学連携が進んでいない。

エンターテインメント・ロイヤーなどクリエイターを支える人材が不足している。

目標3： ビジネス大国に向けた課題

～ビジネスで世界をリードする～

1. コンテンツ関連ビジネスにおいて国際標準をリードするための取組を強化する

< 課 題 >

コンテンツ関連機器等の分野において、各企業の規格の困り込みを防ぎ、国内標準を一本化することで、国際標準の提案につなげる。

国際標準獲得に向けた官民の取組を進めることにより、コンテンツ関連産業全体における日本の国際競争力を強化する。

2. 著作権に関する課題を解決する

< 課 題 >

インターネット等の新しいメディアでコンテンツを流通させる際、著作権処理の煩雑さが問題となっている。

インターネット等での新しい利用を前提とした契約システムが確立していない。活用されていないコンテンツを発掘し、ビジネスにつなげる権利クリアランスビジネスが未成熟である。

権利の円滑な処理につなげるようなポータルサイトが十分でない。

3. コンテンツビジネスの国際展開を図る

< 課 題 >

海外展開のための取組が十分でなく、また戦略にも欠けるため、すぐれたコンテンツがビジネスに結びついていない。

海外で受け入れられるコンテンツづくりの努力が不足している。

海賊版の横行を有効に防げず、我が国正規版の流通が阻害されている。