

コンテンツビジネスの現状と課題

コンテンツ振興の集中改革	1 P
この1年のトピックス(例)	2 P
現状と課題	
1. 近代化・合理化	3 P
2. 資金調達、インセンティブ付与	4 P
3. 人材育成	5 P
4. 新技術の研究開発	6 P
5. 人材の発掘・顕彰	7 P
6. 教育・啓発	8 P
7. 海外展開・海賊版対策	9 P
8. フロントバンド等の事業展開	10 P
9. 地域等のコンテンツ保存・発信	11 P

2005年3月31日

知的財産戦略本部・コンテンツ専門調査会

コンテンツビジネス振興の集中改革

2004 集中改革期間 2005 2006

民間の取組

- 放送番組委託契約の慣行改善への取組
- エンターテインメント・ロイヤルティ・ネットワーク
- 大学等における専門人材育成
- 映像産業振興機構の設立
- 東京国際映画祭の抜本的強化
- コンテンツ流通促進マーク 等

更なる取組

ビジネス合理化
・近代化

国の環境整備

- コンテンツ促進法の制定
- コンテンツ受託可能な信託制度 (信託業法改正)
- 音楽レコードの還流防止措置 (著作権法改正) 等

コンテンツビジネス振興

目標の設定

この1年のトピックス（例）

- ・映画興行収入は好調な数字を示す

映画興行収入：04年興行収入2000億円超（2年連続）

音楽ソフト：04年年間生産額4300億円（前年比95%）

- ・「冬のソナタ」などにより韓流ブームが広がる
- ・携帯音楽プレイヤー iPodの普及が進む
- ・着うたフルなどの携帯電話向け音楽配信サービスが広がる
- ・ネット掲示板の書き込みを元に「電車男」が小説化される（漫画化・映画化も）
- ・清水崇監督のリメイク作品「THE JUON」が米国で興行収入1億ドルを超える
- ・フジテレビ「トリビアの泉」が米国放送局にフォーマット権販売される
- ・ボーカルグループ「パフィー」を主人公にしたアニメ番組が全米で放映される
- ・新型携帯ゲーム機ニンテンドーDS・PSPが販売される
- ・愛知万博に合わせてポケモンのテーマパークが開園する など

1. 業界の近代化・合理化

現状

契約慣行改善への動き、改正下請法遵守への取組などが進展を見せる

取組例

番組制作委託契約の慣行改善の取組

放送局・制作会社等による契約見本作成、放送局の自主基準公表、周知・研修(随時)等

エンターテインメント・ロイヤル・ネットワーク

法律家と創作者等との交流に向け設立。現在会員数430名であり、NPO法人化の動き

改正下請法遵守への取組

放送局・ATP・動画協会等により、手引作成・研修実施等

課題

個人クリエイターとの契約慣行の改善など更なる業界の近代化・合理化が必要である

個人クリエイター(漫画家、アニメーター等)との契約慣行の改善が遅れている
番組制作委託に関する自主基準の遵守徹底等、一層の公正・透明化が必要である
下請法等関係法令の更なる遵守徹底が必要である
番組制作費用の契約の管理・審査が徹底されていない
映画産業におけるトップオフ慣行の改善が必要
映画興行における観客者に関する実態の把握が困難である
市場規模など基礎的なデータが不足する業界・分野がある

2. 資金調達、インセンティブ付与

現状

信託・融資制度の整備、ファンド組成・ディスクロージャー手法の検討が進展している

取組例

日本政策投資銀行
「知的財産有効活用支
援事業」
SPC方式でアニメ製作を
支援するスキームに事業
一号融資

ファンド組成による
映画資金調達
銀行・事業会社等を対
象とするファンド、個人
を対象とする公募型フ
ァンドを組成する取組

ディスクロージャー
ガイドライン
投資家が客観的・正確
に、事業内容などの情
報を把握できるための
指針の作成

課題

資金調達の多様化に向け、完成保証の実現や評価手法の確立などが必要である

完成保証による資金調達スキームが十分に実現されていない
幅広い投資家から資金調達し得るよう、コンテンツ評価手法が確立されていない
多様な金融商品を統一的にカバーする投資サービス法制がない
コンテンツ制作・投資等の税制によるインセンティブ付与が手薄である

3. 人材育成の強化

現状

大学等における専門的な人材育成が大きく進展・充実している

取組例

大学等におけるプロデューサー・創作者等の専門的な人材育成

東京大学コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム
東京芸術大学大学院映像研究科映画専攻
(05年4月予定)

慶応義塾大学デジタルメディアコンテンツ統合研究機構
デジタルハリウッド大学院(コンテンツ専門職大学院) 等

映像産業振興機構

関係者と連携を図り、映像産業全体の振興に向け制作助成等の諸事業を推進する民間機関

課題

クリエイター等の受け皿・インターンシップ等の情報・機会が求められている

業種横断的に関係者が連携した人材育成等の取組が必要である
クリエイター等の受け皿・インターンシップ等の情報・機会を十分に確保するため、産学相互間のコーディネートが必要である
現場スタッフの技術の伝承が難しい状況にある

4 . 新技術の研究開発

現 状

デジタルコンテンツに関する研究開発を進めている

取組例

デジタルコンテンツ創造等のための研究開発

科学技術振興調整費で課題を設定し、「デジタルシネマの標準技術に関する研究」を採択

第17回東京国際映画祭デジタルシネマ上映

世界で初めてハリウッド仕様に準拠した方式により、東京、大阪の2会場に配信・上映

ハイビジョン技術等の海外普及

日中韓がハイビジョンを含むデジタル放送分野で連携を密にし、北京五輪への協力を合意

課 題

デジタルシネマのほか、関連技術の開発をさらに進める

諸外国に先駆けて、デジタルシネマの開発・規格標準化や普及を進めることが必要である

家庭・その周辺で円滑にコンテンツを利用するための技術等、関連技術の開発を進めることが必要である

5 . 人材発掘・顕彰

現 状

各種コンペ開催を通じ人材発掘・顕彰を実施している

取組例

文化庁メディア芸術祭

新しい表現手法を開拓する創造性溢れる作品・作者を顕彰。アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門で構成

デジタルコンテンツグランプリ

国内部門は「新市場創出」と「人材発掘」を目的に、海外部門は海外との理解促進・連携強化等を目的として実施

AMDアワード

デジタルコンテンツ産業の発展、作品向上、人材育成を目的として実施。大賞、部門賞、技術賞、リージョナル賞等で構成

課 題

長年にわたるヒット作品や外国人、現場技術者などに光を当てることが不足している

長年にわたりヒットしビジネスの発展に貢献した作品やわが国コンテンツビジネスの発展に貢献した外国人、優れた現場技術者などに光を当てることが不足している

6 . 教育・啓発

現 状

著作権に関する教育・啓発などを進めている

取組例

学校における著作権に関する教育

新しい学習指導要領に基づく著作権への配慮や、研究協力校における教育方法の開発

著作権に関する啓発活動

著作権に関する対象別セミナー、著作権学習ソフトの作成など

優れたコンテンツに触れる機会の提供

優れた日本映画作品の上映を、小・中学生及び教職員を対象に、入場無料で実施

課 題

更なる著作権などの教育・啓発のほか、子ども・国民のコンテンツ創作向上が必要である

著作権に関する教育・啓発の継続が必要である

ITの使い方のモラル・マナーの教育・啓発が必要である

子ども・国民のコンテンツ創作能力を高める必要がある

7. 海外展開・海賊版対策

現 状

海外展開・海賊版対策のための仕組みづくりを進めている

取組例

音楽レコードの還流防止措置

音楽レコードの還流防止措置を本年1月から施行。輸入差止め申立てを開始

東京国際映画祭の抜本的強化

マーケット機能の付与、ゲーム・コミックフェア等の併催。総動員数は17.6万人に拡大(昨年13.1万人)

コンテンツ流通促進マーク(CJマーク)

海賊版の判別を容易にし、対策の実効性を向上するため制定

課 題

海外展開のための政府・民間レベルでの連携が未だ不足している

実務的な海外事情の調査・分析が不足している

アジア各国のコンテンツ産業トップによる議論が不足している

将来の成長マーケットとして期待されるアジア市場の開拓に向けて、共同制作・共同流通の促進が必要である

映画・放送番組の海外見本市等への出品・支援が不足している

ODAによるアニメ・教育番組提供が不足している

依然海賊版が横行しており、コンテンツ流通促進マーク(CJマーク)の早期実施が必要

8. ブロードバンド等を活用した事業展開

現 状

ブロードバンド等を活用した事業展開のための仕組みづくりが進展しつつある

取組例

ハート/ソフト事業者連携
経団連「エンターテインメント・コンテンツ関係者連携に関する懇談会」で、業界横断的に相互理解を深めることを目的とし情報交換

著作物利用の裁定申請の手引
著作物裁定制度の円滑な利用のため作成。手続を見直し、広告掲載は、インターネットも可能に

コンテンツの円滑な権利処理のための取組
権利者情報のデータベース構築、共通ID付与、メタデータ体系の策定、取引のEDI化等を実施

課 題

消費者ニーズに対応したコンテンツのマルチプロデュースが不足している

料金・サービスで消費者ニーズに対応したブロードバンド等による新規事業への積極的な取組が不足している

海外事業者への販売、通信による利用実現のための適正な内容の契約への取組が不足している

コンテンツの関連他分野(放送、出版、音楽、映画、ゲーム、通信など相互間)へのマルチプロデュースによる事業展開・ビジネスモデル創出が不足している

権利情報の共通フォーマットによるデータベース化や集中的権利処理の整備が遅れている
自由利用マークや民間の同様の取組が普及していない

9 . 地域等のコンテンツ保存・発信

現 状

地域等におけるコンテンツ・ミュージアム、演劇子役の活動環境が広がっている

取組例

杉並アニメーション ミュージアム

杉並区は、歴史、制作
工程等の展示のほか、シ
アター・ライブリーを設置す
るミュージアムをリニューアル

国際マンガミュージア ム構想

京都市・京都精華大学
は、内外のマンガ関連資
料を収集・展示等する構
想を04年10月に発表

演劇子役の就労可能 時間の延長

05年1月から、演劇子役
の就労可能時間を、当
面、午後9時まで延長
(従来午後8時)

課 題

コンテンツのアーカイブ化やライブエンターテイメントの更なる取組が必要である

映画、放送番組、写真、マンガ、アニメなどコンテンツのアーカイブ化の取組が不足している
地域における撮影誘致の整備が遅れている
地方公共団体によるコンテンツ版バイ・ドール制度の積極的な利用が求められる
ライブエンターテイメントでは、収益性の高いロングラン公演やシーズンチケットへの
取組、メディアとの連携、集積化が不足している