

# デジタルコンテンツの 振興戦略（案）の概要

- 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 -

2006年2月  
知的財産戦略本部  
コンテンツ専門調査会  
デジタルコンテンツ・ワーキンググループ







# 1 . 基本的方向

## (1)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

## (2)6つの視点

デジタル時代は、アナログ時代と違って従来の仕組みにこだわらず、次の視点のもとに抜本的な改革が必要

- |     |   |                    |
|-----|---|--------------------|
| 視点1 |    | ユーザーが主役である。        |
| 視点2 |    | クリエイターを大切にする。      |
| 視点3 |   | デジタルに国境はない。        |
| 視点4 |  | 各国と比較して一番よい仕組みを作る。 |
| 視点5 |  | ビジネスモデルは進化する。      |
| 視点6 |  | 技術は日進月歩する。         |

## 2. 改革の方向（具体策）

# 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ための3つの目標と11の提言

### 3つの目標

#### 目標1 ユーザー大国の実現

- ユーザーが多様な種類と価格のコンテンツを選択できるようにする

#### 目標2 クリエイター大国の実現

- クリエーターが適正なリターンを得ながら、最大限に能力を発揮できるようにする

#### 目標3 ビジネス大国の実現

- 経営の近代化、国際化を図り、国際競争力をつけて産業規模を大きくする

# 11の提言

## ユーザー大国

- 提言1 放送と通信の一体化の中で、デジタルコンテンツの供給を拡大する
- 提言2 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
- 提言3 ユーザーが豊かなコンテンツを楽しめるようにする
- 提言4 デジタルによりコンテンツのアーカイブを充実し、再利用を促進する

## クリエイター大国

- 提言5 クリエーターの能力発揮を支援する
- 提言6 クリエーターが適正なリターンを得られるようにする
- 提言7 コンテンツ分野における人材育成を図る
- 提言8 デジタルコンテンツに関する研究開発を促進する

## ビジネス大国

- 提言9 コンテンツを輸出する
- 提言10 著作権問題を早急に解決する
- 提言11 国際標準をリードする