

(次世代を担うクリエイターの育成)

- コンテンツの競争力の源泉はクリエイターにある。このため、才能ある人材の育成プログラムとして、選抜されたクリエイターによるコンテンツ制作・発表・海外展開の支援と、メンターによるその伴走支援を検討すべきではないか。
- デジタル技術を活用してコンテンツを制作するデジタルクリエイターの育成(ゲームや映像制作のグローバルプラットフォームにおいて行う制作の支援)を図るべきではないか。
- 若手クリエイターを海外に派遣し、世界に通用するコンテンツ制作の経験を積む機会を提供すべきではないか。また、国際舞台での活躍が期待されるクリエイターとプロデューサーの双方について、国際的なネットワーク形成や国際見本市への出展能力を強化すべきではないか。
- 海外展開を目指すクリエイターや制作会社に対して、作品の翻訳や吹き替えなどのローカライズの支援を検討すべきではないか。
- クリエイターを目指す高校生や専門学校生に対して、留学支援を実施すべきではないか。

(エンタメ分野のスタートアップの海外進出)

- 米国西海岸シリコンバレー等の海外も含め、エンタメ分野において新たなビジネス創出に取り組む我が国のスタートアップに対して、その事業実施を支援すべきではないか。

(海外向けコンテンツ制作の支援)

- グローバルに通用する作品の制作の資金の確保のため、制作会社に収益を還元するモデルを構築する必要。制作会社が自ら資金調達をして行う作品の制作支援を行うべきではないか。
- 海外展開時の契約交渉にかかる弁護士や会計士などの専門家費用を支援すべきではないか。
- 現在、我が国の放送番組、映画の制作の現場では、VFX(撮影後の仕上げ作業時に行われる画面効果を高める技術)や3DCGなどのデジタル技術の活用が十分進んでいない。①映像上の背景や建築物などのデジタルアセットの制作とそのアーカイブ化の促進、②スタジオの民間整備の促進、③海外の大型作品の日本国内ロケ・制作の支援、を行うべきではないか。

(海外での事業展開の支援)

- JETRO海外事務所を活用して、コンテンツ専門人材を採用・配置し、海外に進出するクリエイター・関連企業の現地におけるビジネス展開を支援、現地でのネットワーク形成を進めるべきではないか。

(放送番組・音楽等の世界に通用するコンテンツの制作・流通)

- 放送番組の制作現場において、放送に関わる全ての人々に、ハラスメント、いじめ、長時間労働等が行われないよう、テレビ局等は自主的に取組を進めるべきではないか。
- 放送番組の制作取引において、一方的に著作権を発注者に帰属させることやハラスメント等が行われないよう、ガイドラインを整備し、遵守・徹底を図るべきではないか。
- 世界に通用する放送コンテンツの制作・流通を推進し、クリエイターへの適切な対価還元を実現するため、クリエイターのための4K設備等の利用環境整備、4K制作技術等のノウハウ習得のための人材育成や権利処理効率化を支援すべきではないか。
- 海外向け放送コンテンツの制作・流通を円滑化するため、国内外への展開に向けた共同の配信機能強化を後押しすべきではないか。
- 音楽についても、グローバルなプラットフォームを活用して現地の熱心なファンコミュニティ形成を後押しすべきではないか。

(面的な海外展開に向けた窓口一元化)

- 現在、文学、マンガなどの海外展開は、個別の作品ごとに行われ、1人の作家による作品といった包括的な形では進んでいない。海外からの問い合わせ窓口の一元化を図る仲介事業者(出版社・エージェンツ)の取組を支援すべきではないか。

(海外での評価形成基盤の構築)

- マンガ、アニメ、美術、文学などについて、①コンクールやワークショップを開催し、翻訳や批評を行う専門人材を発掘・育成、②日本の作品を海外でライセンスアウト(売却・使用許諾)する際に、その営業や交渉において必要となる企画書の翻訳費用の支援、③世界的に影響のある美術館での作品の展示機会の確保や推薦作品リストの作成支援の検討、を行うべきではないか。
- 海外での評価形成にあたっては、作品の質のみならず、熱心なファンコミュニティの形成に向けた戦略性が不可欠。国際映画祭や国際見本市におけるジャパンパビリオンの出展とその場での作品のプロモーションを支援すべきではないか。

(地方でのコンテンツ関連の取組の活性化)

- 地方におけるロケ地誘致やコンテンツを用いたイベント開催は、海外からの観光需要の創出につながる。地方での取組を後押しすべきではないか。

(コンテンツ産業の活性化)

- 官民連携によるコンテンツ産業活性化のため、海外へのコンテンツの輸出や、マルチメディア化等のため他分野からの参入に積極的に取り組む企業を支援すべきではないか。

(工業デザイン分野の強化)

- ・ 我が国産業の高付加価値化を推進するための工業デザイン分野を強化すべきではないか。

(スマートフォンアプリ等の競争環境の整備)

- ・ スマートフォンのモバイルOS、アプリストア、ブラウザ、検索エンジンを少数の事業者が寡占していることによる競争上の課題に対処するため、競争環境整備のための法案の準備が進められているが、寡占により消費者が多様なサービスを楽しむことの制約となり、そのソフトウェア上でアプリやサービスを展開するクリエイターへの収益還元を損ねているという観点からも法案は重要ではないか。

(優越的地位の濫用防止等)

- ・ 実演家等が働きやすい環境を作るためには、取引慣行を是正していくことが不可欠である。現下の技術革新の中で、コンテンツ産業については、個人の創造性に重点が移りつつあることに鑑み、公正取引委員会の協力の下、優越的地位の濫用等を防止し、個人を守ることに力点を置いて、取引慣行等について実態調査を行うべきではないか。音楽・放送番組の分野から実態調査を開始し、結果を踏まえて、実演家と事務所との間の契約等を適正化する観点から、それに反する行為は独占禁止法に抵触するおそれがあることを示す指針の作成を図るべきではないか。

(その他の取引適正化に向けた取組)

- ・ 現在、クリエイターや制作会社の多数は多重下請構造の中にあり、制作現場には十分収益が還元されていない。クリエイターや制作会社が国内外で事業展開する際の契約作成に対する専門家による個別支援、弁護士相談窓口を整備すべきではないか。
- ・ クリエイターは発注業者との関係において劣位な立場に置かれることが多く、事前に業務内容や報酬額、支払時期などが十分に明示されないまま不利な条件のもとで業務に従事せざるを得ない状況があるため、この秋施行されるフリーランス・事業者間取引適正化等法の活用を図るべきではないか。