

デジタルコンテンツ力創富力の強化に向けた懇談会 第2回議事要旨

1 日時

平成23年2月25日(金) 10:00~12:00

2 場所

総務省8階 第4特別会議室

3 出席者(敬称略)

(1) 構成員

中村座長(慶應義塾大学)、音構成員(上智大学)、越塚構成員(東京大学)、末吉構成員(潮見坂綜合法律事務所)、三尾構成員(六番町綜合法律事務所)、窪田氏(デロイト トーマツ コンサルティング(株) 古嶋構成員代理)、

(2) 総務省

原政策統括官(情報通信担当)、武井大臣官房審議官(情報流通行政担当)、横田情報通信国際戦略局次長、安藤情報流通行政情報流通振興課長、新井同局情報通信作品振興課長、松本同課課長補佐

(3) 事務局

情報流通行政情報通信作品振興課

4 配付資料

資料2-1	KDDI株式会社様プレゼンテーション資料
資料2-2	ソニー株式会社様プレゼンテーション資料
資料2-3	NTTサイバーソリューション研究所様プレゼンテーション資料
資料2-4	株式会社フジテレビジョン様プレゼンテーション資料
資料2-5	第1回会合における構成員のご指摘(案)

【参考配付】

資料1-4	構成員からご提出いただいた資料
-------	-----------------

5 議事概要

(1) 開会

(2) 議事

① 構成員所見

越塚構成員、三尾構成員より、資料1-4「構成員からご提出いただいた資料」に基づき、本懇談会に当たっての所見が述べられた。

② 関係者ヒアリング

ア) KDDI株式会社理事 グループ戦略統括本部新規ビジネス推進本部長 雨宮 俊武氏より、資料2-1に基づき説明があり、各構成員・事務局との間で大要次のような質疑等がなされた。

- ◆ 「資料中、海外展開に向けた国の役割をどのように考えればよいか。」との質問に対し、「グローバルな視点でのルール整備等の環境整備が国の役割と考える。制度面で海外との違いが極力小さくなるよう、同レベルのルールとすることが重要。」との回答。
- ◆ 「本懇談会においては、国が果たすべき役割を議論しており、諸外国との著作権制度の違い、ライフログ展開に当たっての個人情報保護法の課題等、具体的な提案をぜひ頂きたい。」との指摘に対し、「了解」との回答。
- ◆ 「アンドロイドといったオープンOSの普及により、これまでとは全然違うプレイヤーが登場してきているが、通信キャリアとしては、今後、どのように事業展開していく考えか。」との質問に対し、「もっとも悩ましい問題。セキュリティ、課金等、通信キャリアが出来ることに知恵を絞るのが今後のビジネスの鍵。」との回答。
- ◆ 「オープンOS、スマートフォンの進展は、日本のモバイルコンテンツ産業が発展するチャンスととらえているのか。」との質問に対し、「日本は、海外に先行して、モバイルコンテンツビジネスが行われていたこれまでの10年間のアドバンテージを有する。競争が厳しくなることは事実ではあるが、海外展開と市場拡大の大きなチャンスと考える。」との回答。
- ◆ 「アンドロイドの普及により通信キャリアの中抜きが懸念される中、我が国のフラッグキャリアとして、コンテンツプロバイダとどう連携していく考えか。」との質問に対し、「コンテンツプロバイダは、アンドロイドマーケットに出せば、通信キャリアとは無関係に世界に打ってでられる。通信キャリアとしては、顧客の利便性を向上させて、競争していくことによって何らかの役割を果たしていくことは可能と考える。」との回答。

イ) ソニー株式会社 3D & BD プロジェクトマネジメント部門 部門長 島津 彰氏より、資料 2-2 に基づき説明があった。主な発言の要点は次のとおり。

- ◆ 「3D 振興に係る国が実施すべき具体的支援のアイデアはあるか。」との質問に対し、「韓国では、3D コンテンツの制作費の 50% を支援する施策がある。3D の場合、2D とはセットが全く異なるため、倍近くの制作費が必要になることから、日本においてもプロダクションへの制作費支援があればよいのではないか。」との回答。

ウ) 日本電信電話株式会社サイバーソリューション研究所 所長 岸上 順一氏より、資料 2-3 に基づき説明があった。主な発言の要点は次のとおり。

- ◆ 「日本独自のコンテンツに係る賞とは、ビジネスにつながるものということとは理解するが、どのようなイメージをお持ちか。」との質問に対し、「良質のコンテンツ制作の維持に向けたインセンティブを付与できるよう、日本人がグラミー賞を受賞すると大ニュースになるのと同レベルで、非常に権威がある賞を日本政府が出すというイメージ。」との回答。
- ◆ 「Apple に代表されるようにプラットフォームの垂直統合が昨今の世界的な潮流であるが、昨今の日本的な垂直統合との違い如何。」との質問に対し、「前者はグローバルなプラットフォームであり、まず規模が大きく異なる。また、垂直統合型であっても、その上で水平的な競争ができる環境がアドオンされる可能性があり、HTML 5 が象徴的。」との回答。
- ◆ 「日本のプラットフォームプレイヤーは、どのような技術やレイヤーをレバレッジしていきながらグローバルなプレイヤーと競合できるか。」との質問に対し、「通信事業者はベンダーロックインを嫌うのが一般的であり、垂直統合であっても、コンテンツそのもので競争できるのが健全な形。過去に、課金・認証が特定の技術・システムに依存し、ユーザの利便性が阻害された事例があったが避けるべき。日本に力があるうちに、より上位のコンテンツそのもので本質的かつ自由なできる体制を作らねばならない。」との回答。

エ) 株式会社フジテレビジョン編成制作局編成担当局長 小川 晋一氏より、資料 2-4 に基づき説明があった。

③ フリーディスカッション

各構成員より、関係者ヒアリングを踏まえた意見・質疑等がされた。主な

発言の大意は次のとおり。

【議論】

- ◆ 2011年のキーワードは、ネットワーク・デバイス・ソーシャルサービスである。特に若いユーザの行動や消費が動いているソーシャルサービスを本懇談会の議論の中でどう位置付けるか重要。
- ◆ 知財本部専門調査会での知的財産計画2011の議論においても、デジタルネットワーク、クールジャパン、人材育成が3本柱となる方向。
- ◆ ビジネスプロデューサー（10年前は和製英語でファイナンシャルプロデューサー）育成に向け、業界の約束事を共通に理解させるためのドキュメント整備が第一ステップ。
- ◆ 次のステップは、我が国のコンテンツのマーケットとして想定される東アジアの若者を日本へ呼び、日本のルールを学ばせ、同じようなルールを考えさせることが挙げられる。短期的な効果は薄いですが、長期的な戦略として非常に重要。
- ◆ 日本が世界のトップランナーの地位を維持していくためにはどうすればよいか、前向きに議論すべき。その際、イノベーションと国際化が重要。日本のコンテンツ普及に貢献した人に勲章や賞を出すことが必要。また、日本のコンテンツを単純に売り込むだけでなく、日本で加工して海外へ出していてもよいのではないか。
- ◆ デファクトではないところを崩すことからイノベーションが生まれる。イノベーションを起こした者が次の勝者となる。我が国としても逃げずに新たなグローバルプラットフォームの確立を目指すべき。
- ◆ 実世界と仮想世界が融合した「サイバーフィジカル」から新たなイノベーションが生まれるのではないか。
- ◆ ビジネスプロデューサーの育成と、その出口としてのマーケットプレイスの創造が必要。
- ◆ 「コンテンツ制作機能」、「コンテンツのグローバル流通ハブ機能」を兼ね備えたバリューチェーンを構築（「ジャパン・ハリウッド構想」）・推進してはどうか。
- ◆ 日本の事業者は、政府に対して、事業展開に必須となる制度の整備に向けた迅速な対応をもっと強く働きかけるべき。
- ◆ 優れた番組製作に向け、資金が環流するようなコンテンツ取引の仕組みの確立が重要。視聴率一辺倒の評価基準からの変革が必要。
- ◆ 地上波、インターネット、携帯電話の特性に応じたコンテンツの相互利用を可能とする制度上の障害の除去等が政府の役割。地上波放送でIPパケットを流してみるなどの試みをスタートすることも政府の役割では

ないか。

- ◆ 模倣品海賊版対策は、中国人の意識改革が必要であり、個別に叩いても難しい。韓国のように、政府が海外の番組枠を買い上げて日本の番組を放映して製品を買ってもらうような、上からの取組を行うべき。

【議論のまとめ】

- ◆ 環境整備が国の役割、産業重視、海外重視、人材育成は共通認識。
- ◆ 「ジャパン・ハリウッド構想」やコンテンツプロデューサーの育成については大賛成。今後、本懇談会において、国が具体的に何をすべきかということを議論していく必要がある。

(3) その他

次回会合については、3月11日（金）17時から開催することとし、詳細については、事務局より別途連絡することとなった。

以 上