

「エンターテインメント・コンテンツ関係者の戦略的コラボレーションに向けて」の概要

2006年4月18日
 (社)日本経済団体連合会

- コンテンツ産業は、日本経済の持続的発展を支え国民に豊かさをもたらす産業として重要。
- 市場規模は、世界第2位だが、対GDP比では世界平均より低く、潜在的な成長可能性を秘める。

- コンテンツビジネスをめぐる環境変化と新たな潮流**
- ハードの技術革新
 - ネットワーク化・ブロードバンド化
 - コンテンツのマルチユース市場の拡大
 - ケタイ・ビジネス(着うた)
 - 音楽配信(iPod)
 - 放送(ワンセグ放送)
 - ゲーム(オンラインゲーム)
 - 放送と通信の融合領域(インターネット映像配信)



関係者のコラボレーションにより、業界横断的な課題を解決し、新たなビジネスモデルを構築

新たなビジネスモデル構築に向けた課題

<p>法制度の整備</p> <p><u>いわゆる放送と通信の垣根の整理</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ IP化時代を見据え、放送・通信をめぐる制度等の抜本的議論。新たな制度整備 ○ IPマルチキャスト放送の著作権法上の位置付けの明確化 	<p><u>著作権法の見直し</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 諸外国のモデルとなる著作権法体系構築に向けた議論 ○ 著作物の利用に係わるルールの整備 ○ 私的利用の範囲の明確化
<p>流通プラットフォームの整備</p> <p><u>規格の標準化</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ デ・ジュール型が望ましいもの：幅広い関係者の参加の下、オープンに議論し標準化 ○ デ・ファクト型が望ましいもの：公正な競争環境を確保しつつ、民間の自由な競争に委ねる 	<p><u>コピー・コントロール</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 柔軟性を維持しつつ、標準化・整合性確保 ○ コピーの禁止からコントロールへ
<p>人材育成ほか</p> <p><u>人材育成</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 複数の領域に精通した融合人材の育成 ○ 知的財産、コンテンツの教育体系確立 	<p><u>その他</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 高コスト化、資金調達 ○ 権利処理 ○ 商習慣、市場の未成熟 ○ ユーザーの健全な利活用

日本発のビジネスモデル構築に向けた協力のあり方

<p><u>ユーザーのニーズに合わせた市場拡大</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 多様なニーズへのきめ細かな対応 ○ 高年齢層など新たな市場の開拓 ○ 端末の連携・融合 	<p><u>国際展開に向けた協力</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 国際展開の経営戦略への明確化 ○ アジアやアメリカ等との戦略的アライアンス ○ 地域に応じた業界間連携による海外展開の支援
<p><u>ソフト、ハード、キャリア間の調整</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ コーディネーターの必要性 ○ 相互理解(対話の場)の必要性 ○ 関係者がWIN-WINとなる仕組みの構築の必要性 	<p><u>新たなパラダイムへの対応</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ インターネットの新たなトレンドへの対応 ○ 最先端の学術研究や技術の活用によるパラダイムシフトをもたらすビジネスモデルの構築

サービス・イノベーションによるコンテンツ・ビジネスの飛躍的拡大へ