

コンテンツ取引市場形成に向けた検討課題 等

1. コンテンツ市場の現状・課題

(1) コンテンツ市場に係る政策目標と、市場の現状

「10年間、5兆円」「コンテンツの取引市場の形成」
「放送、映画、アニメ、ゲーム、書籍・・・」

(2) 二次利用に係る現状

映画、アニメ、放送番組・・・(コンテンツの特性を踏まえた検討の必要性)
国内、国外(米国、韓国・・・各々の国の環境を踏まえた検討の必要性)
二次利用に係る主体の、インセンティブ

2. 二次利用促進に係る考え方

(1) 基本的な視点

コンテンツや、そのウィンドウの多様化、視聴者の選択肢の拡大
コンテンツのクリエイターの対する適正な対価の還元

(2) 方向性

- ① 許諾手続きの簡素化に関するもの(いわゆる「登録制度」等)
- ② 権利に係る情報の集約、公開等に関するもの
- ③ 製作に係る外部資金調達手段の多様化に関するもの
- ④ 取引に係るプロセス等の透明化に関するもの。

