

세계최첨단의 콘텐츠대국의 실현을 지향하며

목 차

1. 검토의 경위
2. 지향하여야 할 콘텐츠대국의 이미지
3. 현상인식

4. 콘텐츠대국을 실현하기 위한 방책

【구체책】

(1) 해외진개를 촉진한다

- ①일본 콘텐츠의 강점을 세계적으로 발휘한다
- ②일본을 크리에이션의 거점으로 함과 동시에 대력을 세계에 전한다
- ③국제적인 지적재산보호의 움직임에 공헌한다

(2) 법제도개약을 개회한다

- ①비즈니스 스킬을 지원하는 저작권제도를 만든다
- ②크리에이티브에 적합한 보수가 발생되는 구도하에서 원활한 이용을 추진한다
- ③일본 유치가 저작물을 즐기는 기회를 충실하게 한다

(3) 인재육성을 도모한다

- ①국제적으로 통용하는 전문인재를 육성한다
- ②콘텐츠분야를 지지하는 폭넓은 인재를 육성한다
- (4) 기술개발을 추진한다

①세계를 선도하는 콘텐츠관련기술의 개발, 보급을 추진한다

②하드와 소프트웨어 연계시키는 비즈니스모델을 구축한다

③버전스를 유지한 프로덕션시스템을 채용한다

(5) 재작을 자금면에서 지원한다

《참고자료》

- 콘텐츠진흥문조사위원회동명부
 - 기획위강그림위원명부
 - 기획위강그림검토스케줄
 - 기획위강그림개최에 대하여
- 「세계최첨단의 콘텐츠대국의 실현을 지향하여」에 대하여(개요)

2007년 3월 8일
지적재산전략본부
콘텐츠진흥문조사회

세계최첨단의 콘텐츠대국의 실현을 지향하며

1. 검토의 경위

(1) 콘텐츠전문조사회는 2004년 4월에 「콘텐츠비즈니스진흥정책」을 확정하여, 에니메이션이나 게임소프트등 세계로부터 높은 평가를 받고 있는 우리나라의 콘텐츠를 비즈니스로서 발전시켜가기 위한 구체적인 시책을 제안하였다. 이 제안을 받아 「지적재산추진계획2004」 및 「지적재산추진계획2005」가 정리되었습니다. 또한 디지털콘텐츠가 유적, 크리에이티브, 비즈니스에 주는 커다란 영향에 비추어 2006년 2월에 「디지털콘텐츠의 진흥전략」을 확정하여 이를 토대로 「지적재산추진계획2006」이 정리되었다.

(2) 디지털화 및 국제화의 진전, 지식사회의 도래와 더불어 본격적인 지식의 성란 경쟁시대에 들어와 있으나 콘텐츠분야에 있어서는 외면 세계의 스피드 있는 변화에 대응하지 못하고 개개의 잠재적인 능력도 충분히 발휘되고 있지 못하다고 하는 문제점이 지적되고 있다. 향후, 미래에 향하여 장기적인 관점에서 시 보아 크리에이티브한 구도가 가속됨에 따라서 콘텐츠가 산업으로서 국제 경쟁력을 강화하여 세계를 활약의 장으로서 발전시켜 가는 것이 필요하다
또 2011년에는 지상디지털방송에의 전면이행 등 본격적인 디지털콘텐츠시대가 도래한다. 인터넷상에 있어서도 누구라도 가볍게 참가하여 콘텐츠가 창작되어 순환하는 사회가 된다. 국민에 있어서 콘텐츠의 창조·보호·활용이 가까워지는 시대를 진감하여 새로운 보호틀이나 유통환경을 시대에 앞서 정비하는 것이 필요하다.

(3) 본 전문조사회는 2006년 9월 6일에 제1회 기획위킹그룹(좌장 : 우시오 겐키(주) 회장)을 개최하여 본건의 검토를 개시하여 4회의 회합을 거치고 세계 최첨단의 콘텐츠대국의 실현에 대한 구체책을 정리하였다. 본회의 정리를 계기로 하여, 관계자의 의식개혁과 과제해결에 대한 구조의 강화를 기대한다.

2. 지향하여야 할 콘텐츠대국의 이미지

이회와 같은 이미지의 콘텐츠대국을 지향하여야 한다

(1) 국민이 콘텐츠를 즐기는 환경

- 국민이 휴대전화, 피스캠 등 다양한 매체로부터 시간과 장소를 가리지 않고 풍요로운 콘텐츠를 즐길수로서 스스로 창작활동을 할 수 있다

(2) 인계육성

- 업계 내외로부터 다양한 인계가 콘텐츠산업에 유입되어 상호 배운다
- 해외로부터도 크리에이티브가 모여들어 일본이 콘텐츠창작의 허브가 된다
- 국제적으로 활약하여 다양한 유통미디어를 구사하는 것이 가능한 크리에이티브나 프로듀서를 다수배출한다
- 해외와 대응하게 교섭할 수 있는 지식이나 능력을 가진 엔터테인먼트를가를 다수배출한다

(3) 계약

- 콘텐츠업계진체에 있어서 공정한 계약이 체결된다
- 멀티유스를 상정하여 크리에이티브가 적절한 보수를 받는 계약이 체결된다

(4) 비즈니스 찬스

- 일본의 콘텐츠가 세계중에서 평가되어, 받아들여지는 것과 함께 해외의 콘텐츠가 일본에서 자유로이 소개된다
- JAPAN 국제콘텐츠페스티벌, 등의 이벤트를 국제적으로 권위를 가지고, 세계의 콘텐츠를 일본에 모이게 하여 거래된다
- 국내외로부터 다양한 자금이 콘텐츠산업에 흘러든다
- 인터넷상에서의 권리처리나 과금이 진행되어 크리에이티브가 적절한 보수를 얻으면서 다양한 콘텐츠가 유통되는 비즈니스 스킴을 확충한다

(5) 해적판의 박멸

- 보호기층의 발달이나 제도의 개혁, 국민의 의식향상에 의하여 해적판의 제작·유통이 없어진다

(6) 교육

- 학교교육에 있어서 창조성을 보호·육성하여 풍부한 콘텐츠를 창작하는 토대를 만든다
- 창작자의 권리가 존중되는 문화가 널리 정착한다
- 디지털콘텐츠를 즐기기 위한 기본적인 모델의 형상을 도모한다

3. 현상인식

(1) 기본인식

①세계의 스피드있는 변화와 괴리되어 있다

구급의 보급 등 콘텐츠를 둘러싼 비즈니스나 유통시스템의 세계적 변화에 대하여 일본국은 뒷걸음치고 있다

②잠재적인 능력이 충분히 살려지고 있지 않다

우수한 콘텐츠를 창출·공급하는 잠재적인 능력이 있으나 그것이 충분히 활용되고 있지 않다

③콘텐츠시장의 확대를 지향한다

콘텐츠산업은 기술혁신이나 새로운 비즈니스모델의 등장에 기대되어 국민의 진지한 대처에 따라 두자리수 성장을 지향할 수 있는 산업이다

(2) 성장을 방해하고 있는 요인

일본국이 풍부한 콘텐츠를 생산하는 창조력이나 콘텐츠의 창작·유통을 지원 하는 기술개발력을 준비하고 있으면서 그 잠재적 능력을 충분히 발휘·활용하지 못하고 있는 요인으로서는 다음과 같은 점이 지적되고 있다

①시대의 변화에 대응할 수 없는 제도·업계편향

기존의 법률·계약시스템이나 업계관행이 새로운 창작활동과 비즈니스의 확산 저해 요인이 이데로는 우수한 인력이 업계에 배척을 느끼지 못하고 해외로 유출되어 업계가 점점 쇠퇴하게 될 우려가 있다

②장래로 눈을 향해 새로운 산업이나 수익원을 찾을 수 있는 환경의 결여

기존시스템중에서의 이해조정에 항상 새로운 비즈니스를 창조하는 노력이 부족하기 때문에 산업의 혁신적 발전이 도모되지 않을 우려가 있다

③산업계의 해외전략의 결여

국내시장에 안주하여 해외시장을 확대하는 의욕과 그것을 구체적으로 실현하기 위한 전략이 없기 때문에 비즈니스권계가 수동적이고 뒷북이 되어 기존시장의 파이를 서로 빼앗는 것에 머문다는 우려가 있다

4. 콘텐츠대국을 실현하기 위한 방책

세계 최첨단의 콘텐츠대국을 실현하기 위하여 세가지의 기본목표를 설정하여 이하의 구체책을 추진한다

【기본목표】

목표1 세계에서 통용하는 업계가 된다

· 국내마켓만을 대상으로 하는 업계에서 세계마켓을 전채로 하는 업계를 지향한다

· 업계의 근대화합리화에 의하여 경쟁을 촉진한다

· 하드소프트의 연계에 의하여 비즈니스권력을 더욱 강화한다

· 크리에이티브에 적합한 이력배분이 이루어지 장래를 넓어질 인력이 업계외로부터 모여들도록 한다

· 상기의 과제 해결을 통하여 콘텐츠업계가 산업으로서의 일체감을 가지고 「특별한 업계」에서 「보통업계」로 세계로 비약한다

목표2 세계에서 승부할 수 있는 일본콘텐츠를 창조한다

· 해외의 성공자 등 우수한 인재를 영가하여 활약할 수 있는 환경을 정비한다

· 일본인의 능력을 최대한으로 살려, 세계에서 활약할 수 있는 인재를 육성한다

목표3 글로벌한 교류를 추진한다

· 세계중의 콘텐츠나 인제·자금이 일본에 모여 아시아를 비롯하여 콘텐츠에 관련된 사람·자원·자본의 상호교류를 진척시킨다

· 매력있는 일본콘텐츠를 세계에 알린다

【구체적인 방법】

(1) 해외전개를 촉진한다

①일본콘텐츠의 강화를 세계적으로 발휘한다

〈과제〉

애니메이션, 게임 등의 일본 콘텐츠는 해외에 있어서 높은 평가를 받고 있어 향후 비즈니스로서 세계로 비약하는 잠재성을 가지고 있다. 일본의 콘텐츠의 강점을 살려, 사업자의 비즈니스전략을 기반으로 한 해외전개를 적극적으로 추진시킴으로서 콘텐츠산업의 국제경쟁력을 높일 필요가 있다

〈해결책〉

i) 해외를 의식한 콘텐츠제작의 촉진

콘텐츠의 크리에이티브한 개발단계로부터 공동제작을 진행하여 현지 소비자 기호나 프로그램 형태, 문화적·사회적 규범을 충분히 가미한 콘텐츠를 만드는 것을 촉진한다. 「JAPAN 국제콘텐츠페스티벌」 등을 통하여 해외의 텔레비전 방송국, 영화회사, 제작회사, 실업가단체 등과의 협력관계를 깊게하는 기회를 제공한다

ii) 콘텐츠사업자의 법무능력의 향상

콘텐츠사업자의 계약체결과 소송대응의 능력을 높이기 위하여 국내 엔터테인먼트 변호사 네트워크의 협력을 받아 계약교섭이나 소송대응의 성공이나 설패의 사례집을 만든다. 또 JETRO를 통하여 국제실무에 정통한 엔터테인먼트 변호사의 연계를 구축하여 국내콘텐츠 사업자와의 교류의 장을 마련한다

iii) 해외전개를 감안한 권리처리의 촉진

콘텐츠홍더와 권리자의사이에 해외전개를 감안한 협조체제를 확립하여 권리처리를 해하는 것을 목적으로 한다. 콘텐츠전문조사회의 체언에 근거하여 마련한 계약에 관한 검토의 강에서 해외전개를 가속하여 가는 것에 대하여 공동의 인식을 형성하는 동시에 계약불의 배경을 지향한다. 또 국내외의 권리

자 단체간에 권리처리의 원활화를 위한 협의의 장을 준비하도록 촉진한다

iv) 유통지배력의 강화

해외 미디어나 유통사업자에의 출자나 사업 제휴, 현지법인의 설립, 온라인 송이나 휴대전화 전송의 강화를 촉진한다

v) 영화에 관한 협력각서의 체결의 촉진

영화에 관한 협력각서에 대하여 지금까지 체결되어 있는 프랑스, 한국 이외의 주요국과도 체결하도록 한다

vi) 사업자에 대한 각종 정보의 제공

사업자가 해외진개를 전략적으로 추진할 수 있도록 JETRO 등을 통하여 국외의 시장동향, 경외동향, 법제도, 상관습, 해적방지해설태 등의 유용한 정보를 제공한다. 또, 수출임대이터나 국별시장규모 등의 통계를 정비한다

vii) 콘텐츠사업자의 국제경쟁력의 강화

콘텐츠비즈니스의 국제화나 유통경로의 다양화, M&A에 의한 미디어의 대규모화 등의 상황은 토대로 일본의 콘텐츠사업자가 국제경쟁력을 강화하여 글로벌 전개를 가속하기 위한 전략에 대하여 검토한다

②일본을 크리에이션의 거점으로함과 동시에 매력을 세계로 전달한다

〈과제〉

일본이 콘텐츠대국으로서 세계로부터 평가를 받을 수 있도록 되기 위하여 국외를 방문하고 신인크리에이터 등이 데뷔하여 능력을 발휘시키는 기회를 제공함과 동시에 일본의 매력을 해외에 전략적으로 발신할 필요가 있다

〈해결책〉

i) 일본의 매력에 관한 정보의 수집과 발신력의 강화

제의공권, 국제교류기금, JETRO등이 해외에서 본 일본에 관한 정보를 적시 적절히 수집하여 국내관계자에 제공한다. 또 그것들의 정보를 객관적으로 분석·평가한 뒤에 해외가 구하고 있는 일본의 매력에 관한 정보를 정비하여 해외직널리스트와의 연계를 깊게 하여 전략적인 정보발신을 행한다. 게다가 정

보발신의 효과를 확인하면서 발신의 방법이나 내용에 대하여 개선을 꾀한다

ii) 「JAPAN국제콘텐츠페스티벌」의 실현

일본의 콘텐츠산업의 진흥을 도모하기 위한 일본의 콘텐츠CM를 종합적으로 결집한 「JAPAN 국제콘텐츠페스티벌」을 행하여 일본의 대력을 해외로 발신한다

iii) 아시아역내의 우수한 인재의 교류촉진

아시아에 있어서 우수한 인재의 교류나 이동을 촉진하기 위하여 아시아 역내에서 계층격 및 비자의 발급요건을 상호 완화한다. 해외에서의 인계의 유입에 관하여 임국수속 등의 채 수속을 지원하는 민간단체의 활동을 촉진한다

iv) 크리에이터 등의 활약의 장 제공

「JAPAN 국제콘텐츠페스티벌」이나 「미디어예술제」 등에 있어서 새로운 계층의 발흥의 장을 마련한다. 또 도쿄에니메이션센터 등의 관련기관이 행하는 국내의에너 정보발신이나 인재육성의 대처를 촉진한다

v) 마케팅기능의 강화

「JAPAN 국제콘텐츠페스티벌」에 있어서 비즈니스관계자나 미디어를 대상으로 한 건본시나 국제심포지움을 충실히 한다. 또 관광, 패션, 음식의 요소도 투입하여 일본의 다양한 매력에 접할 기회를 제공한다

vi) 콘텐츠 포털사이트의 지원

지역망이거나 중소콘텐츠사업자가 창조하는 콘텐츠를 포용하여 특넓은 콘텐츠가 준비되도록 하여 국민의 이용자가 일본국의 콘텐츠에 관한 정보를 원활하게 접근할 수 있도록 일본의 콘텐츠의 정보발신기체인 콘텐츠포털사이트의 개설과 유통을 지원한다

vii) 「에니메이션 문화대사」 사업의 촉진

계의공관등에 있어서 일본의 에니메이션작품을 상영하는 등 에니메이션을 통하여 해외에 현대일본을 소개하여 대일이해를 촉진한다(「에니메이션 문화대사」 사업) 그 때 당해사업의 홍보에 이르러는 의무성 존재이지 외에 가능한

란 민간이 운영하고 있는 콘텐츠관련의 영어판 홈페이지도 활용한다

viii) 국제방송의 활용

의국인 타겟의 영상에 의한 국제방송을 일본의 콘텐츠 발신의 장으로서 활용한다

ix) 국내의 웹툰커미션과 해외와의 연계강화

일본 각지의 로케후보지에 관한 정보를 인터넷상에서 집약한 「전국로케이징 데이터베이스」의 영어판을 한층 충실화시키는 동시에 「JAPAN 국제콘텐츠페스티벌」에 있어서 국내외에 타겟의 로케정보를 적극적으로 발신하는 방안을 실천하는 등 해외와 지역과의 연계강화를 도모한다

③국제적인 지적재산보호의 움직임에 공헌한다

〈과제〉

EPA(경제면허협정)고성이나 일중 수석회담에 있어서 지적재산의 보호가 주요 과제의 하나로서 감청되고 있는 것을 이어서 국제적인 지적재산보호의 움직임에 공헌할 필요가 있다

〈해결책〉

i) EPA에 의한 해적판 대책의 강화

EPA에 해적판에 대한 실효적인 강제(enforcement)의 확보를 위한 조항을 담도록 고심한다

ii) 해외공판에 있어서 상담기능의 강화

아시아를 비롯하여 여러지역의 해외공판에 있어서 지적재산담당관 회의를 개최하여 JETRO나 민간기업관계자 등과의 의견교환을 통하여 지적재산담당관의 지적재산권해문제에 대한 전문성을 높여 기업으로부터의 상담에 적확하게 대응한다

iii) JETRO에 의한 지적재산권 보호지원의 강화

JETRO의 해외사무소에서 일본국 기업에 대하여 개별의 해적판 피해의 침해 실태조사, 적발활동의 지원 등 지적재산권 보호지원을 강화한다

iv) CJ마크의 주지 보급의 촉진

아시아에 있어서는 위당 해적권에 의한 피해가 심각하기 때문에 그 대책으로서 일본 권리자가 공동으로 권리행사할 수 있는 스킴인 CJ마크(콘텐츠 해의 유통 마크)사업을 추진하는 동시에 CJ마크를 한층 많은 상품에 채용하도록 주지 보급에 노력한다. 또 침해발생국에서 트레이닝 세미나를 실시한다

(2) 법제도 개악을 계획한다

①비즈니스 스킴을 지지하는 저작권제도를 만든다

<과제>

디지털화네트워크화의 진전 등 콘텐츠를 둘러싼 환경은 급격히 변화하고 있어 유저니즈의 다양화도 진행되고 있다. 콘텐츠비즈니스의 진용은 민간이 주체이며 관은 적효요인을 배제한다고 하는 관점에서 환경변화에 유연하게 대응하는 새로운 비즈니스를 지원할 수 있도록 저작권제도와 그 운용의 제검토를 추진할 필요가 있다.

<해결책>

i)유저니즈에 신속히 대응한 비즈니스모델의 구축

법적환경정비를 추진하는 것을 대전제로 하여 비즈니스속면은 유저가 바라는 새로운 이용형태를 비즈니스 스킴의 일환으로서 어떻게 채택하게 반영할 것인가하는 시점이 필요하므로 이러한 새로운 비즈니스의 움직임과 신규진입을 추진한다

ii)IP멀티케스트 방송에의 콘텐츠유통의 촉진

IP멀티케스트방송에 관한 저작권법 개정도 토대로 하여 지상디지털방송의 동시계송신용, 계획되어 있는 스케줄에 따라서 실시하기 위하여 필요한 조치를 신속하게 강구한다. 그 때 방송프로그램에 관한 권리관리정보를 방송사업자나 IP멀티케스트사업자 등 관계자가 협력하여 정비한다.

IP멀티케스트 방식에 의한 자주방송에 대하여 제 외국의 동향을 토대로 하면서 저작권법상의 취급의 명확화, 프로덕션을 포함한 단일기술의 표준화의 촉진, 방송프로그램 등의 콘텐츠유통시장의 강화를 신속히 추진한다.

또 크리에이터의 새로운 창작권수도 늘어난다고 하는 관점도 감안하여 IP멀티케스트사업자와 크리에이터와의 비즈니스 매칭의 기회를 충실히 한다

iii)위법복제된 콘텐츠의 개인에 의한 복제

인터넷상의 위법송신으로부터의 복제나 해적판 CD/DVD로부터의 복제에 대하여 사적복제의 허용범위에서 제외되는 것에 대하여 합법적으로 유저가 이용할 수 있는 경우 (권리가 불명의 경우)에 대하여 이용의 원활화를 추진하는 새로운 방책에 대하여 검토한다.

iv)권리자불명의 경우에 있어서의 콘텐츠의 유통

일본국에서 축적되어 온 풍부한 콘텐츠를 유효하게 활용하기 위하여는 제 외국의 동향도 참조하여 이용자가 상당한 노력을 기울여도 권리자와의 연락을 취할 수 없는 경우 (권리가 불명의 경우)에 대하여 이용의 원활화를 추진하는 새로운 방책에 대하여 검토한다.

②크리에이터에게 적절한 보수가 제공되는 구조하에서 원활한 이용을 추진한다

<과제>

해의진거나 인터넷 유통등 새로운 콘텐츠유통이 진행됨에 따라 크리에이터도 포함하는 관계자 전체에 새로운 이익이 발생한다고 하는 의식하에서 업계를 통틀어 시장확대를 위하여 대처하는 기운을 높일 필요가 있다

<해결책>

i)멀티유스를 전제로 한 계약을 만들기

새로운 콘텐츠의 유통을 진행하는 것에 의하여 관계자전체가 혜택을 받는 콘텐츠대국을 지향하기 위하여 관계자간에 계약 룰에 관한 검토의 장을 만드는 등 멀티유스를 전제로 한 계약을 만들기를 추진한다

ii)방송프로그램의 멀티유스의 촉진

방송프로그램의 멀티유스를 촉진함으로써 관계자 전체가 혜택을 받을 수 있도록 「방송프로그램 제작위탁에 관한 기준」의 대치를 토대로 방송사업자와 방송프로그램 제작회사와의 사이에서의 계약모델을 작성하는 등 청구관리업무에 관한 공정한 협의·계약의 체결을 추진하여 방송프로그램 제작위탁에 관한 과제를 해결한다

iii) 권리의 집중관리의 추진

멀티유스의 경우 크리에이티브에 적정한 보수가 지급될 수 있는 구도로서 권리의 집중관리나 권리관리정보의 정비를 촉진하는 것과 함께 저작권법상의 공동실연에 관한 가이드라인을 작성하여 이용에 관하여 대부분의 권리자의 합의를 얻을 수 있도록 하여 콘텐츠의 유통을 촉진한다

iv) 계약체결의 촉진

콘텐츠업계에 있어서 계약체결의 촉진을 위한 기운을 양성하여 필요에 대응하는 그 범직환경의 정비를 추진한다

v) 콘텐츠를 발표하는 창의 확대

개인 크리에이티브 등의 작품을 널리 알려 국내외에 비즈니스 전개할 수 아시는 창을 정비하기 위하여 인터넷 상에서의 콘텐츠 거래기회를 제공하는 인터넷 마켓을 구축한다

vi) 공정한 콘텐츠업계의 실현

크리에이티브에 적절한 대금지불등의 계약내용의 적정화를 촉진하여 공정하고 투명한 콘텐츠업계를 실현하기 위하여 독점금지법 및 하청대금지불지연등 방지법의 개발·보급의 촉진이나 상담대응의 충실성 도모함과 함께 양법을 엄정하면서도 신속하게 운용한다

③ 일반유체가 저작물을 즐기는 기회를 확충한다

<과제>

인터넷상에서 누구나도 가볍게 참가하여 콘텐츠가 창작되어 순환하는 시대에 있어서 유체가 일민국의 풍부한 콘텐츠를 즐기는 것이 가능하도록 기술의 발전이

나 다양화하는 유체의 니즈에 유연하게 대응하는 서비스를 지원하는 법제도를 구축하여 콘텐츠 산업의 건전한 발전을 지향할 필요가 있다

<해결책>

i) 인터넷 검색서비스 등과 관련한 과제의 해결

인터넷 상에서의 검색서비스 등과 동반된 서버에의 복제권침해등이나 검색 결과의 표시에 관한 저작권법상의 과제를 명확히 하여 소요조치를 강구하는 등 회의 세계질서의 개편에 대응하여 디지털화·네트워크화에 적합한 법제도를 검토한다. 또 새로운 콘텐츠의 검색·역세스 기술의 개발국제표준화나 적절한 보호 룰의 검토 등을 행한다

ii) 방송프로그램아카이브의 활용

NHK아카이브의 인터넷방송서비스를 행할 수 있도록 2006년도중에 방송법의 개정을 추진하는 것과 함께 저작권이나 초상권에 관한 과제를 검토하여 민간 방송사업자나 방송프로그램센터를 보유하는 프로그램을 포함하는 방송프로그램아카이브의 원활한 이용을 촉진한다

iii) 콘텐츠의 보존·수집·이용의 촉진

공공적인 디지털아카이브에 있어서 저작물의 수집·보존이나 출판등에 이르는 저작물에서 일반유체가 입수관련한 것들의 제공 등 비영리목적이나 상업적이용과 견합하지 않는 이용에 대하여 크리에이티브에의 보상조치도 고려하면서 콘텐츠의 보존·수집·이용을 원활히 추진할 수 있는 방법을 검토한다

iv) 콘텐츠의 인터넷 유통의 촉진

콘텐츠의 인터넷 유통을 촉진하기 위하여 저작자가 미리 의사표시하는 경우의 이용조건에 유통이나 불 유통을 연구하여 저작물 등의 네트워크상에서의 이용조건을 의사표시하는 시스템을 구축하는 것과 함께 민간에 있어서 자유의 유통을 위한 대책을 장려·지원한다

(3) 인적육성을 도모한다

① 국제적으로 통용되는 전문인재를 육성한다

〈과제〉

일본의 만화, 애니메이션, 게임 등의 콘텐츠는 해외에서도 평가되고 있어 일본인의 콘텐츠를 창출하는 능력은 세계속에서도 동용되고 있다.

일본인이 만들어 내는 콘텐츠를 세계로 발전하여 가기 위해서는 콘텐츠인재의 국제적 정보수집이나 국제적 인력 등의 능력을 높여갈 필요가 있다. 게다가 해외진출을 추진하는 경우에는 콘텐츠 기업의 계약체결과 소송대응의 능력을 높여가는 것과 함께 콘텐츠기업을 지원하는 국내벤처사를 육성할 필요가 있다. 이와 같이 콘텐츠의 글로벌진출을 지원하기 위하여는 일본의 뛰어난 프로듀서나 엔터테인먼트 변호사등 콘텐츠 인재가 해외에서 활약하기 위한 능력을 육성할 필요가 있다

〈해결책〉

i) 국제적인 프로듀서의 육성

자금조달에서부터 작품의 기획·제작, 선진, 판매까지의 프로세스를 일괄하여 매니지먼트하는 것이 가능한 프로듀서를 육성하기 위하여 해외와의 기회공동개발의 워크숍 개최나 정보제공 등에 의하여 해외와의 인적 네트워크의 강화, 노하우의 축적을 추진한다

ii) 국제적인 엔터테인먼트 법률가의 육성

국내 엔터테인먼트 법률가가 콘텐츠사업가와의 교류를 깊게하는 것 등에 의하여 현장의 실정을 토대로 전문능력의 함성을 도모하여 비즈니스 전략과 관련된 조인이나 심의를 행하는 것이 가능한 존재가 되도록 추진한다. 또한 세계적으로 채택되고 있는 영상콘텐츠의 해외판매에 있어서 기본계약서의 일본어해설을 작성하여 공표하는 것으로 해외진출을 위한 법무서비스를 강화하도록 추진한다

iii) 해외 일류 인재양성기관등의 유학생 지원

세계에 동용되는 아시아와 세계의 기교도 되는 프로듀서나 크리에이터 등을 육성하기 위하여 해외의 일류 인재양성기관이나 기업등의 유학을 지원한다

② 콘텐츠분야를 떠받치는 폭넓은 인재를 육성한다

〈과제〉

콘텐츠산업에 우수한 인재를 모으기 위하여는 콘텐츠인재에 대한 적절한 평가나 산학에 있어서 인재의 육성이 필요하다. 게다가 일본의 풍부한 콘텐츠에의 이해를 촉진하는 것이 중요하다

〈해결책〉

i) 인재육성에 관한 산학연계

콘텐츠분야에서의 대학이 모여서 대학과 산업계의 인재육성에 관한 니즈를 직접히 매칭시키는 방법을 채용하는 것과 함께 영상산업진흥기구가 중심이 되어 인턴십의 추진이나 대학등에서 가르치는 산업계의 인재를 등록소개하는 구도를 만든다

또, 미디어 예술의 차세대를 이끌어갈 창조적 인재를 육성하기 위하여 대학 박물관의 추진거점과 제작회사등과의 네트워크를 형성한다.

게다가 국내외의 젊은 크리에이터의 협동에 의한 공동작품제작을 실시한다

ii) 대학간 연계의 촉진

콘텐츠분야에 속하는 대학이 연계하여 우수한 콘텐츠인재를 육성하기 위한 교육내용, 교육방법, 교육체계 등의 인재양성진동양책을 정리하여 보급을 도모한다

iii) 콘텐츠를 존중하는 교육과 국민에의 계몽활동의 강화

다양한 체험활동을 통하여 창작하는 일의 중요성을 알리고 창작물을 존중하는 가치관을 함양함으로써 콘텐츠나 크리에이터를 주시하는 의식을 양성한다. 또한 해적판의 구입을 하지 않는 적절한 소비행동을 촉진하여 소비자의 의식향상을 도모하기 위한 효과적인 계몽활동을 전개한다.

iv) 일본의 풍부한 콘텐츠에의 이해를 촉진

영상산업진흥기구에서 어린이들에게 추천하여 정리하는 일본영화리스트나 해외에 있어서 일본문화에의 이해를 촉진하기 위한 일본영화의 추천장리리스트를 작성함과 함께 어린이들의 감상활동의 기회확충을 도모한다

v) 내각총리대신등에 의한 표창제도의 창설

일본의 콘텐츠의 발전이나 해외에의 소개에 공적이 있는 자에 대하여 그 활

약의 시기를 놓치지 않고 국적, 연령, 업종을 불문하고 내각총리대신 등이 표창하는 제도를 마련한다. 또한 만화라고 하는 일본만의 표현방식을 국제적으로도 침투시키기 위하여 신진기예의 외국만화가를 표창하는 「국제만화상」을 창설한다

(4) 기술개발을 추진한다

①세계를 리드하는 콘텐츠관련기술의 개발, 보급을 추진한다

<과제>

일본에는 만화, 애니메이션 등 우수한 콘텐츠를 있어 그것들을 살리기 위한 기술개발의 니즈가 있다. 한편, 하드웨어 메이커나 대학 등에는 콘텐츠를 살리기 위한 기술개발이 행하여지고 있어 이들의 중개역할이 필요하다. 게다가 기업 단독으로는 비용부담이 큰 콘텐츠공동기반체 산업기술에 대하여 업계에서 연계한 개발, 보급이 필요하다

<해결책>

i)일본발의 콘텐츠관련기술의 촉진

만화, 애니메이션 등 일본의 우수한 콘텐츠를 산출하는 노하우를 살린 콘텐츠제작기술 등의 콘텐츠관련기술에 있어서 세계를 리드할 수 있도록 소프트웨어가 연계를 한다 또한, 「JAPAN 국제콘텐츠페스티벌」 등의 장에서 CG등 소프트웨어의 연계에 이바지하는 기술에 대한 정보발신을 행한다

ii)신학관 제휴에 의한 선도적 기술의 연구개발의 촉진

산학관이 제휴하여 장래의 실용화를 목표로 하는 콘텐츠에 관한 선도적 기술의 연구개발을 전략적으로 진행한다. 이를 위해 영상산업진흥기구가 예를 들어 판계성경의 제휴한 콘텐츠에 관한 연구개발 리스트를 정비하는 등, 콘텐츠 관련기술의 연구개발자와 실용적 기술에 대한 니즈가 있는 산업계를 묶는 중개적인 역할을 담당한다.

iii)국제경쟁력을 강화하기 위한 기반기술의 공유화

콘텐츠의 국제경쟁력을 강화하기 위하여 게임업계, 애니메이션업계 등의 동업계 내에서 분야공동적인 기술적 과제를 검토하는 장을 마련하여 공동개발이 되는 산업기술에 대하여 연구개발을 하도록 하는 동시에 기반기술을 업계가 공유화하고 이용한다는 업계내의 제휴를 장려한다.

②하드웨어 소프트웨어를 제휴시키는 비즈니스모델을 구축한다

<과제>

일본이 강점인 정보가전이나 휴대플레이어 등의 기기, 거기에 맞추어진 소프트웨어나 기기에서 이용되는 콘텐츠를 잘 조합하여 해외로의 전개도 간단한 새로운 비즈니스모델을 구축하는 것과 동시에 그 기반이 되는 인프라정비를 진행할 필요가 있다.

<해결책>

i)기술을 살린 콘텐츠비즈니스의 구축

디지털산업에서 상황이 두드러진 휴대전화나 원세그(디지털 모바일 TV방송)의 강점을 살린 콘텐츠비즈니스를 구축한다.

ii)콘텐츠비즈니스에 관계되는 인프라정비의 촉진

디지털지침방송은 디지털 콘텐츠의 유통을 촉진하기 위한 중요한 기반이다. 정부로서는 2011년을 지상디지털방송으로의 전환이행기점으로 하고 있지만, 이것을 확실하게 실현하기 위하여 디지털수신기의 전세대로의 보급을 촉진하는 등 관련이 연계한 대처를 진행한다.

iii)국제표준을 시야에 넣은 기술규격의 표준화

콘텐츠 홀더와 메이커 간에 신뢰감을 양성하고 인터넷시대의 기술규격에 대하여 관련모두 국제표준화를 시야에 넣은 대처를 추진한다.

③콘텐츠가 접한 프로젝트 시스템을 채용한다

<과제>

동영상 투고 사이트 등에 있어서, 권리처리가 되어있지 않은 위법적인 콘텐츠의 유통이 빈발하고 있는 와중에, 디지털방송의 보급에 의하여 위법적인 콘텐츠가

고화질로 유통될 가능성이 있다. 한편, 콘텐츠의 유통추진을 위해서는 유적의 편리성을 배려할 필요가 있다. 이러한 상황에 있어서, 크리에이터가 안심하고 콘텐츠를 제공할 수 있는 것인과 동시에, 유적이 사용되기 쉬운 프로텍션 시스템일 필요가 있다.

<해결책>

저상디지털방송이나 동영상전달서비스의 복사프로텍션 시스템에 대하여 권리가 가 안심하고 콘텐츠를 제공할 수 있는 환경을 만드는 것과 동시에, 유적이 사용하기 쉬도록 배려한 룰의 채용을 진행한다.

(5) 제작을 자금면에서 지원한다

<과제>

독립계의 프로듀서나 크리에이터가 제작자금을 충분히 모으는 동시에, 작품을 넓게 유통 판매할 수 있도록 자금조달 및 유통에 관계된 제도개혁을 진행할 필요가 있다.

<해결책>

i) 유대세계의 충실

개인이나 법인이 콘텐츠의 제작자금을 거두기 쉽게 하기 위하여 엔젤세제나 기부금세제의 제검도 등, 세제상 한층 더 인센티브의 부여에 대하여 검토를 실시하고 필요에 응한 제도를 개선한다.

ii) 콘텐츠 거래시장의 정비

민간에 있어서 신뢰성 높은 콘텐츠의 가격평가방법을 확립하는 것과 동시에 2차 이용을 포함한 콘텐츠의 거래시장을 정비하도록 한다.

<참고자료>

(위원)

콘텐츠 전문조사위원회 등 명부

아루사의 코이치로(阿久澤 宏一郎) (재)전동적음예품-산업진흥협회 전문이사	아루즈 사토시(阿久津 聡)	하토츠바시대학원 국제기업전략연구소 조교수
이소 와타루(雁生 渡)	후쿠오카 거시	
이리키와 토오루(荒川 亨) (주)ACCESS사장	우시오전기(주)회장	
오오타 노부유키(太田 伸之)(주)잇세이 미야케 사장	오카무라 타다시(岡村 正) (주)도시바 회장	
오가와 요시미(小川 義美) (주)인텍스 사장	가도가와 츠구히코(角川 隆彦)(주)가도가와그룹홀딩 사장 겸 CEO/ 지적재산권관료부원	
가나마루 아스후미(金丸 恭文) 퓨처야키택(주) 회장 겸 CEO	구보 마사키즈(久保 雅一) (주)소학원캐릭터 사업센터 센터장/ 동경아니메센터 제너럴프로듀서	
구보리 히데아키(久保利 英明) 히비야파크 법률사무소대표/오미야법과 대학원대학교수/ 지적재산권관료부원	구마야 미호(熊谷 美恵) (주)세가AM연구개발본부책임AM 연구개발부 부장	
고쿠로 지로(國領 二郎)	케이오대학 종합경영학부 교수	
고야마 히로히사(小山 裕久)	일본요리점 「高柳」 주인/학교법인 헤이 세이조리사 전문학교 교장	
사토다카 마치고(里中 勘智子) 만화가	시게노부 유타카(重延 浩) (주)테레비덴유니온 회장 겸 CEO	
츠지 요시키(辻 芳樹)	학교법인 츠지요리학원이장 츠지조리사 전문학교 교장	
토이 하토시(土肥 一史)	하토츠바시대학대학원 국제기업전략연 구과 교수	

하마노 야스키(浜野 保樹) 동경대학대학원 신영역구성과학연구과 교수

하라 유미코(原 由美子) 배신디렉터

하라다 도시히코(原田 豊彦) 일본방송협회이사

히라사와 하지메(平澤 創) (주)페이쓰사장

비루니 키요미(三國 清三) 오테루 두 미쿠니 오네 세프

미나가와 아키라(菅川 明) 미나 페루호넨 디렉터

무라카미 코이치(村上 光一) (사)일본민간방송연맹 부회장(주)후지 텔레비전사장

요다 다즈미(依田 巽) (주)가가 커뮤니케이션즈 회장

(건학자)

나카이야마 노부히로(中山 信弘) 동경대학대학원 법학정치학연구과 교수/지적재산권법전문원

(오십음순, 경청생략)

콘텐츠헌문조사회

기획위킹그룹위원장명부

(위원)

하라카와 토오루(荒川 亨) (주)ACCESS사장

회장 우시오 지로(牛尾 治朗) 우시오전기(주)회장

오카무라 타다시(岡村 正) (주)도시마 회장

가도기와 츠구히코(角川 歴彦)(주)가도가와 그룹홍당 사장 겸 CEO/

지적재산권법전문원

가나마루 아스후미(金丸 崇文) 퓨처아키텍(주) 회장 겸 CEO

구보 마사카즈(久保 雅一) (주)스학원캐릭터 사업센터 센터장/

동경아니메센터 제너럴프로듀서

구보리 히데아키(久保利 英明) 히비아파크 법률사무소대표/오비야법

과대학원 대학교수/지적재산권법전문원

고쿠료 지로(国藤 二郎) 게이오대학 종합정책학부 교수

사게노부 유타카(重延 悠) (주)테레비텔유니온 회장 겸 CEO

하라다 도시히코(原田 豊彦) 일본방송협회이사

무라카미 코이치(村上 光一) (사)일본민간방송연맹 부회장/

(주)후지텔레비전사장

요다 다즈미(依田 巽) (주)가가 커뮤니케이션즈 회장

(건학자)

나카이야마 노부히로(中山 信弘) 동경대학대학원 법학정치학연구과 교수

(오십음순, 경청생략)