

2017年2月8日

「知的財産戦略本部検証・評価・企画委員会 コンテンツ分野会合（第3回）」
内閣府提出資料（抜粋）

本会合での主な論点

○コンテンツ・ビジネスを担う人材

・作家や漫画家、カメラマンなど直接創作活動に注力する「クリエイション人材」と、創作物をコンテンツとしてまとめあげる「ディレクション人材」、そしてコンテンツをビジネスとしてマネジメント・展開する「プロデュース人材」の、大まかに3種類の人材を想定（実態としては複数にまたがる存在も多く存在する）。それぞれに求められる資質や、現状における課題が異なるのではないか。

	クリエイション人材 :創作活動に直接携わる	ディレクション人材 :制作現場の中核を担う	プロデュース人材 :プロデュース/プロダクトマネジメントを担う
職種例	作家、漫画家、演奏家、作曲家、カメラマン、グラフィックデザイナー、エディトリアルデザイナー、アニメーター、脚本家、サウンドエンジニア、プログラマ 等	ディレクター、監督、編集者、ゲームデザイナー、A&R、サウンド・プロデューサー、ラインプロデューサー[映像] 等	プロデューサー、ライツマネージャー、コンサート・プロモーター、コンテンツエージェント、編集長 等
キャリアパスの典型例	・公募コンテスト等での作品発表 ・スタジオや制作会社への就職(専門学校等からの斡旋含む)	・コンテンツ企業・制作会社への就職・転職(非専門課程からの新卒採用中心)	・コンテンツ企業内での制作現場での経験を経て配置転換
技能取得プロセスの典型例	・個人的な研鑽 ・制作会社等におけるOJT ・専門学校ないし大学の専門課程	・制作会社やコンテンツ企業内でのOJT ・専門学校ないし大学の専門課程	・コンテンツ企業内でのOJT
就業形態の典型例	・インディペンデント活動(とくに作家性が強い職種) ・中小制作会社での雇用(主にスタッフ職。フリーランス契約含む)	・コンテンツ企業や制作会社での雇用が中心 ・一部はフリーランス。有力者はスタジオ等設立	・コンテンツ企業での雇用が中心 ・一部はフリーランス。有力者は自社設立
政府による支援・関連施策	文化庁メディア芸術祭・メディア芸術クリエイター育成事業(文化庁)、若手アニメーター人材育成事業(文化庁)、若手映画作家等育成事業(文化庁)、海外クリエイター招聘事業(文化庁)、アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業(文部科学省)、DCEXPO(デジタルコンテンツエキスポ、経済産業省) ※文化庁・経済産業省施策については、本資料17～19頁に前回会合配布資料を再掲		プロデューサー人材育成事業(経済産業省) ※本資料20頁に前回会合配布資料を再掲

※上記分類は、今回の議論にあたっての作業的なものであり、厳密なものではない。ある職種が複数の側面を持ち合わせることや、同じ職種であっても、個々のスタッフのスタンスにより、プロデュース的な役割を強く果たすことがあれば、より製作過程に深くコミットすることを重んじる場合もあると考えられる。