

文化庁主催

コンテンツ流通促進シンポジウム

# コンテンツビジネスの 飛躍的拡大に向けた政府の取り組み

2004年6月28日

知的財産戦略推進事務局 次長

文化庁 長官官房審議官

森口 泰孝

# 講演の流れ

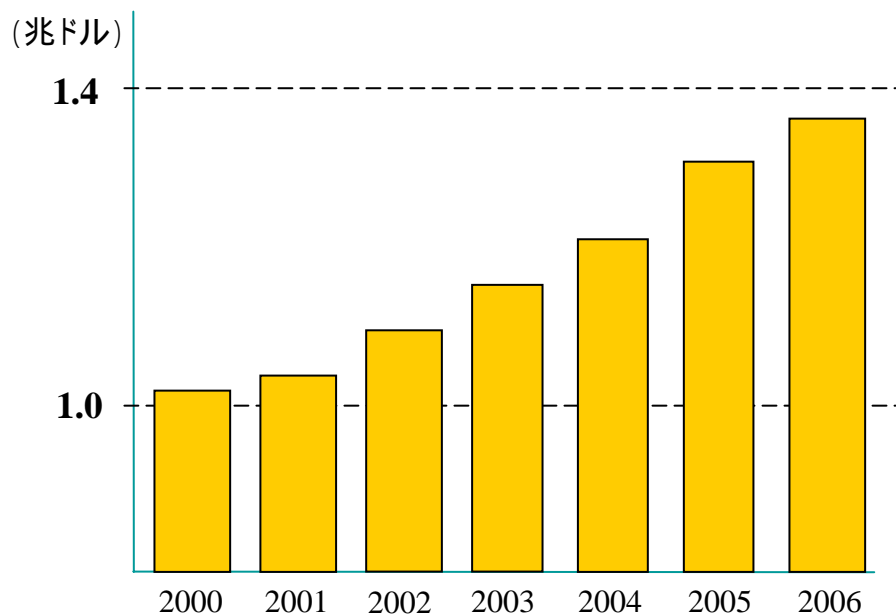
- 国家戦略としてのコンテンツビジネス振興
- コンテンツ政策の歩み
- e-Japan 加速化パッケージ
- コンテンツ専門調査会報告書
- 知的財産推進計画2004
- コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律
- 今後の政府の取組み



# 国家戦略としての コンテンツビジネス振興政策

# 世界のコンテンツ産業の現状

## 世界のコンテンツ産業の規模の推移



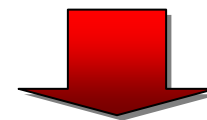
PWC (Global Entertainment & Media Outlook 2002-2006)

..... 世界のコンテンツ産業の規模 .....

1.04兆ドル(2000年)

1.1兆ドル(2002年)

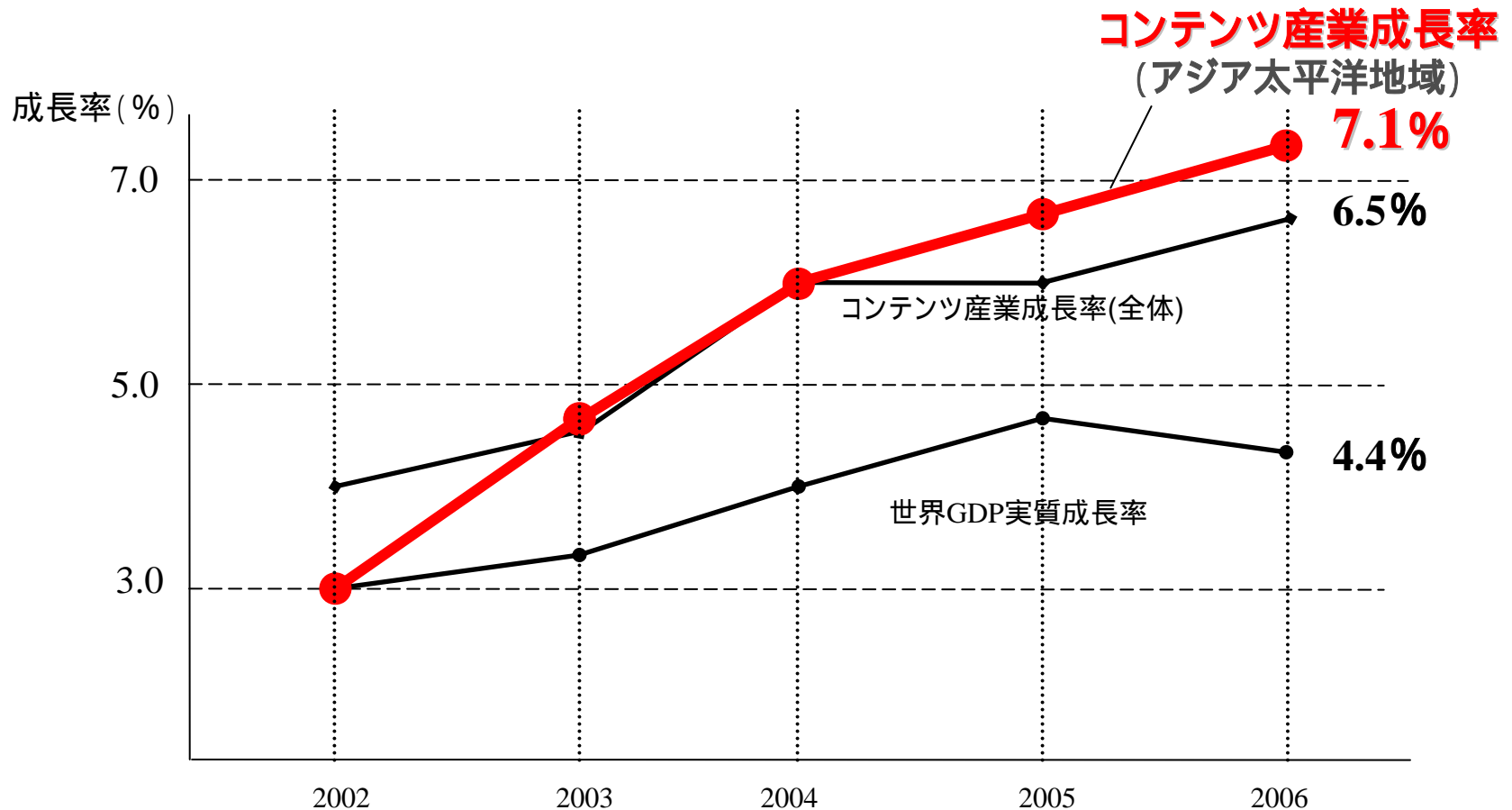
1.4兆ドル(2006年:見込)



高成長分野

# アジア太平洋地域のコンテンツ産業の現状

世界と比較して高い成長率



(PWC、IMF資料より作成)

# 日本のコンテンツ産業と世界市場

日本のコンテンツ産業のGDPに対する割合は世界平均及び米国に及ばない

(2000年)	コンテンツ規模	GDP	コンテンツ / GDP
日本	1,091億ドル <sup>1</sup>	4.9兆ドル	2%
アメリカ	5,068億ドル	9.8兆ドル	5%
世界	1兆ドル	30.9兆ドル	3%

(「Copyright Industry in The U.S. Economy」2002報告書、経済産業省資料、内閣府「海外経済データ」(平成15年7月)、浜野保樹「表現のビジネス」)

1 = 日本のコンテンツ規模は国内規模1,060億ドル(2000年)と海外売上規模31億ドル(2001年)の合算

# コンテンツ産業の海外売上規模

米国に比べ、日本のコンテンツの海外売上規模は低調

(2000年)	コンテンツ規模	うち海外売上規模	海外 / コンテンツ
日本	1,091億ドル <sup>1</sup>	31億ドル <sup>2</sup>	3%
アメリカ	5,068億ドル	855億ドル <sup>3</sup>	17%

(「Copyright Industry in The U.S. Economy」2002報告書、経済産業省資料)

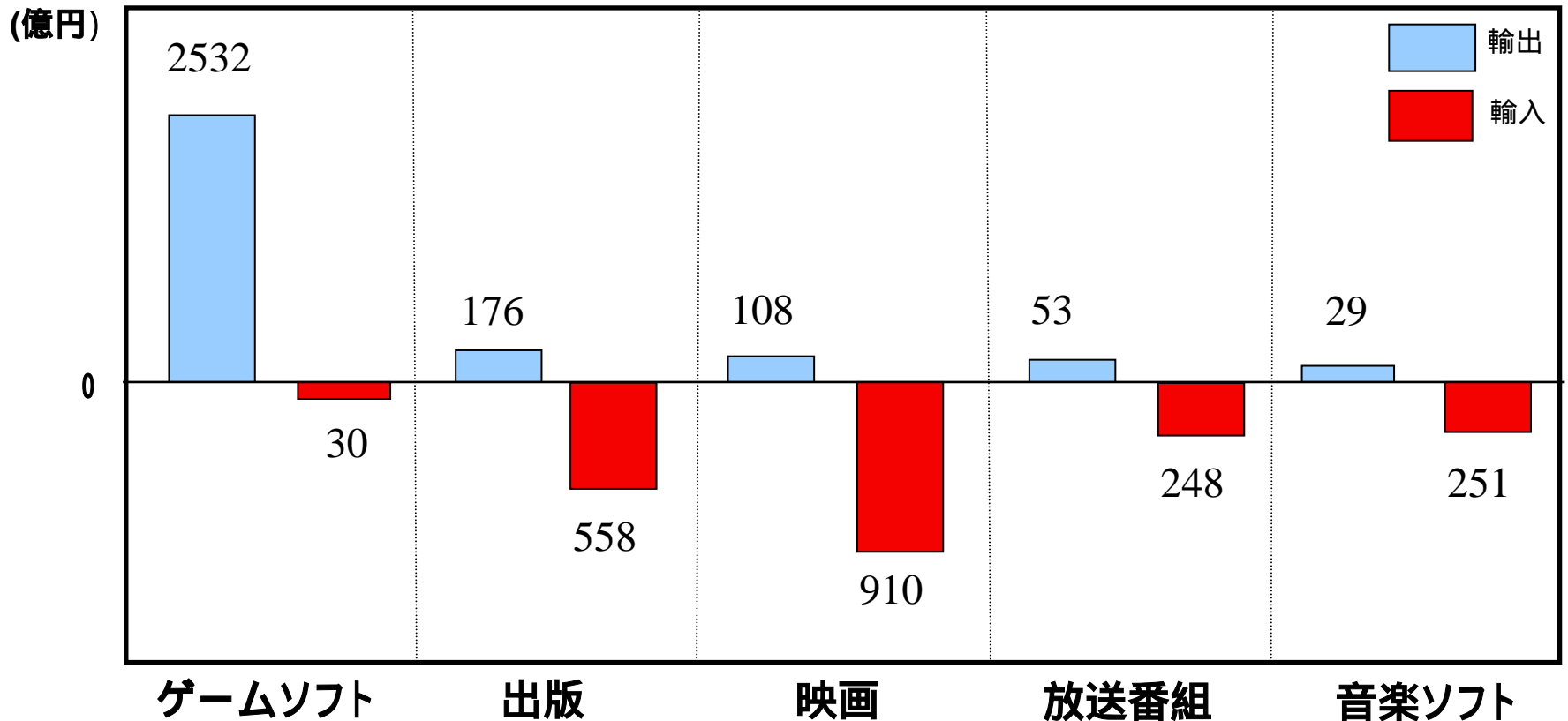
1 = 日本のコンテンツ規模は国内規模1,060億ドル(2000年)と海外売上規模31億ドル(2001年)の合算

2 = 2001年データ

3 = 外国販売および輸出分

# 我が国のコンテンツ産業の海外収支

コンテンツの海外収支はゲームソフトを除き赤字 (2001年(放送は1996年))



(経済産業省資料)



# …「コンテンツ産業」は我が国の重要産業…

## (1) 大きな産業規模

**11兆円** (2001年: 経済産業省資料)

(参考) 20.8兆円 (自動車) 5.2兆円 (鉄鋼)

放送  
33%

新聞  
22%

出版  
21%

音楽  
15%

映画等  
5%

ゲーム  
4%

## (2) 多様な波及効果

### キャラクターを活用したビジネス展開

- ・ ゲームから始まったポケットモンスターはテレビアニメ、映画、玩具、衣料用品など1兆円の直接効果。更に海外進出で波及効果の合計は約2兆円との試算
- ・ 70社以上が参加する「アトムドリームプロジェクト」 3年間で5000億円の効果が期待

### 観光産業への波及

- ・ 映画「ラブレター」(岩井俊二監督)が韓国、台湾で大ヒット、ロケ地小樽・函館が観光スポットに(アジアからの宿泊客は2年で約3倍に)

### “日本”のイメージアップ

- ・ アニメ、マンガ、音楽等ポップカルチャーをきっかけとした日本語学習者の増加
- ・ 日本の音楽を好む韓国人学生の方が日本に寛容(2002年意識調査)

これからの「知識社会」において我が国を支える重要産業

# 米国のコンテンツ産業振興策

20世紀初頭は米国でも欧州映画が主流。振興策の展開により、米国映画のコンテンツ産業は競争力を拡大。世界市場に進出。

## 1917 クリール委員会「アメリカズムの福音」

・映画輸出振興と「良きアメリカ」を描いた作品の制作奨励

## 1922 MPPDA設立(米国映画制作・配給者団体)

・企業・政府の協調体制(現職大臣ウィルヘイズが初代会長)

## 1949 パラマウント裁定(同意判決)

・映画産業の製作部門と興行部門を分離

## 1970 フィン・シンルール(FCC命令)

・テレビ3大ネットの番組製作等を規制

## 1988 スペシャル301条

・知財保護の不十分な国を監視

## 1999 WTO米中二国間協定締結(中国のWTO加盟関連)

・加盟後最初の年にこれまでの4倍の40本の外国製映画を輸入し、加盟後3年目までに50本に増やすことに合意。



世界のコンテンツ市場の半分以上を米国が占める

# アジアのコンテンツ振興策 ~ 韓国 ~

文化観光部、文化コンテンツ振興院、韓国ソフトウェア振興院、  
映画振興委員会(民間ベース)など

2000年前後から日本が成功を収めたゲーム、アニメ分野へ政策集中

## 1999 文化産業振興基本法

(創業の活性化、専門人材の養成、流通の促進、海外進出促進などに関する訓示規定を列挙。  
これに基づき、2003年までに5千億ウォンの基金を造成。コンテンツ制作事業者支援)

## 2001 コンテンツコリアビジョン21

(デジタルコンテンツ産業発展のため、2003年までに8546億ウォンの資金投入)

## 2002 オンラインデジタルコンテンツ産業振興法

(オンラインデジタルコンテンツに特化した創業の活性化、専門人材養成、流通促進、  
海外進出促進、税制支援などに関する施行計画の策定など訓示規定を列挙。)

**韓国製コンテンツのアジアでの人気拡大(「韓流」現象)**

日本でも「シュリ」「冬のソナタ」などが人気

**オンラインゲームは世界市場の4割と言われている**

# … 欧州のコンテンツ振興策 ~ イギリス ~ …

文化メディアスポーツ省、貿易産業省、Trade Partners UK(英国海外貿易  
総省下の機関)、民間団体、フィルムカウンスルなど

伝統に縛られ、重厚長大な産業中心のイメージが強かった英国を、クリエイティブ産業を  
振興し積極的に海外輸出することで新たな国家ブランディングを図る。

## “Cool Britannia(クール・ブリタニア)”

### 1997 プレア政権発足時にタスクフォースを設置

・輸出促進、財政支援等を検討

### 1998- クリエイティブ産業輸出促進のためのアドバイザリーグループ設置

・クリエイティブ産業の海外進出への政府支援のあり方を検討

### 1999 貿易に関する戦略文書発表

## ターゲット市場を定めた分野毎の戦略立案

### クリエイティブ輸出G

ターゲット: 米国、カナダ

分野: 新聞、書籍・雑誌、音楽、テレビ、映画、ゲームソフト等

デザイン・パートナーズ

文化遺産・観光G

舞台芸術国際展開G

# … 欧州のコンテンツ振興策 ～ フランス ～ …

## 国立映像センター (CNC) による支援

1946年設立

文化・通信省の特殊法人

予算額 28億7720万フラン(約575億円)(2001年)

- ▶ 映画製作及び配給、テレビ番組制作に対する助成
- ▶ 映画館での上映や国内外での映画祭への支援、輸出振興、人材養成
- ▶ 文化遺産としての映画の収集・保存・活用

## ユニフランスによる支援

1949年設立(本部:パリ (ミュンヘン、ニューヨーク、東京に海外事務所))

文化・通信省の外郭団体

フランス映画の国外でのプロモーション支援

輸入・配給業者とフランス映画製作会社の仲介役



### 【日本事務所の活動】

- ▶ フランス映画公開時の監督・俳優の来日費用の一部補助
- ▶ 国内主要映画祭へのフィルム貸出サポート
- ▶ 「フランス映画祭横浜」主催(上映作品の監督、俳優など代表団が来日し、サイン会、講演会等)



# コンテンツ政策の歩み

# 過去の経緯

---

## 2002年

- 2月 小泉総理施政方針演説
- 3月 「知的財産戦略会議」の設置（座長：阿部博之東北大学総長（当時））
- 5月 「知財立国宣言」（自民党知財合同会議提言）
- 7月 「知的財産戦略大綱」のとりまとめ
- 7月 内閣官房に「知的財産基本法準備室」を設置
- 12月 「知的財産基本法」成立（2003年3月1日施行）  
「知的財産戦略本部」の設置（本部長：小泉総理大臣）  
「知的財産戦略推進事務局」の設置（事務局長：荒井寿光元特許庁長官）

## 2003年

- 7月 「知的財産推進計画」の策定  
「コンテンツ専門調査会」の設置（会長：牛尾治朗ウシオ電機㈱会長）
- 10月 第1回「コンテンツ専門調査会」開催（以降、3月までに5回開催）
- 12月 自民党知財合同会議を中心に「コンテンツ事業振興法案（仮称）」制定に向けた議論が始まる。

# 2004年の動き

---

- 1月19日 小泉総理施政方針演説
- 2月 6日 「e-Japan戦略 加速化パッケージ」の策定
- 3月31日 「関税定率法等の一部を改正する法律」成立
- 3月31日 独禁法「役務取引ガイドライン」の一部改定の公表
- 4月 1日 「下請代金支払遅延等防止法」の一部改正（昨年6月成立）施行
- 4月 9日 「コンテンツ専門調査会報告書」公表
- 5月19日 「新産業創造戦略」（経済産業省）の決定
- 5月27日 「知的財産推進計画 2004」策定
- 5月28日 「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」成立
- 6月 3日 「著作権法の一部を改正する法律」成立
- 6月 4日 「骨太の方針」閣議決定
- 6月末頃 「ロードマップ」の公表（予定）



# 平成16年1月19日 衆議院本会議 小泉総理大臣の施政方針演説(抄)

知的財産立国を目指し、順番待ち期間ゼロの特許審査を実現し、模倣品・海賊版対策を強化します。画期的な裁判所改革として、知的財産高等裁判所を創設します。

能楽、人形浄瑠璃文楽が人類のすぐれた無形遺産としてユネスコに認定されるなど、我が国には世界に誇るべき伝統文化があります。世界で高く評価されている映画、アニメ、ゲームソフトなどの著作物を活用したビジネスを振興し、文化、芸術を生かした豊かな国づくりを進めてまいります。



「e-Japan 加速化パッケージ」

# ∴∴ 「e-Japan 加速化パッケージ」 ∴∴

IT戦略本部(本部長:小泉総理大臣)

## 3 . コンテンツ政策の推進 ( C : Contents )

知的財産戦略本部において、重点課題として、下記(1)、(2)及び(3)を積極的に検討することを要請するとともに、IT戦略本部においてもフォローしていく。

### (1) 既存コンテンツ資産のブロードバンド上での再利用の促進

ブロードバンド上におけるコンテンツ流通を促進するため、**著作権法上の裁定制度の利用促進**など既存コンテンツの再利用の促進、**ブロードバンドサービスを利用した放送の著作権法上の位置付け**等について検討する。(内閣官房)

### (2) コンテンツの流通手段としてのインターネットの位置付け検討

現在の**著作権制度では放送とインターネット配信の位置付けが異なっているが**、これについて、コンテンツ利用における**インターネットの重要性の増大に応じた見直しを検討**する。(内閣官房)

### (3) コンテンツ製作基盤の強化

プロデューサーやクリエイターの育成、流通事業者と製作事業者の間の公正な取引環境の整備、製作事業者による資金調達環境の整備、国等の有するコンテンツの二次利用の促進などについて検討する。(内閣官房)

### (4) 日本版バイ・ドール制度の拡充 (内閣官房、経済産業省及び関係府省)

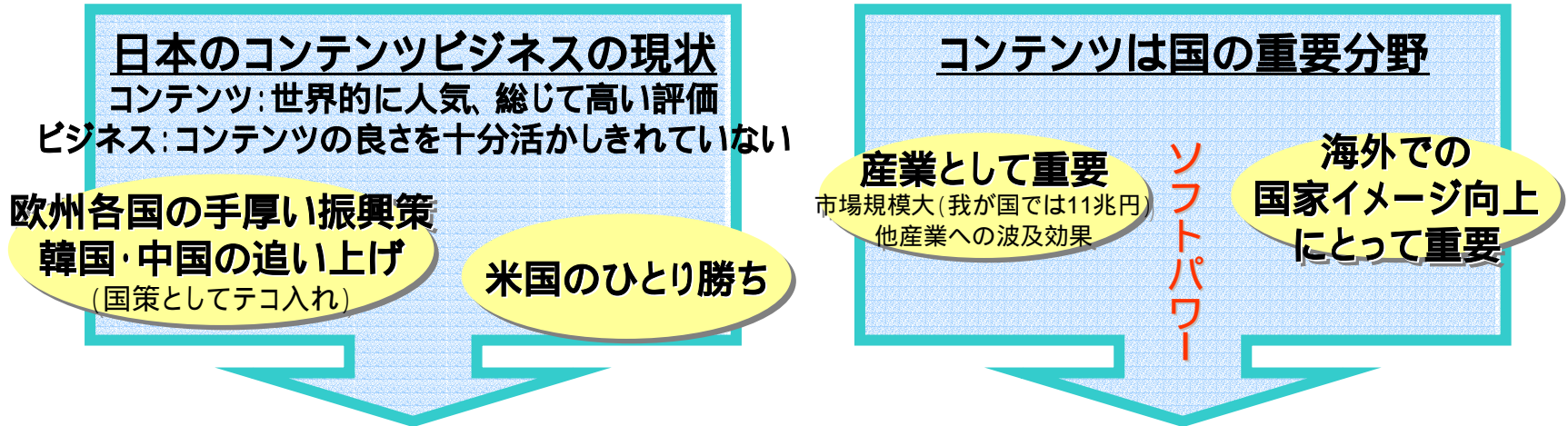
### (5) 政府コンテンツのデジタルアーカイブ構築と一般利用の拡大 (内閣官房及び全府省)



# コンテンツ専門調査会報告書

～ソフトパワー時代の国家戦略～

# …: コンテンツ専門調査会の基本認識 …:



「コンテンツビジネス振興」を**国家戦略の柱**に

我が国のコンテンツビジネスの課題は

一層の近代化・合理化  
社会をリードするビジネスへ  
多面的にビジネス展開

3カ年集中改革の実施で課題を達成  
コンテンツビジネスの規模を上昇傾向へ

# … コンテンツビジネス振興政策 …

- ソフトパワー時代の国家戦略 -

## 集中改革の具体策 ~ 3つの目標と10の改革 ~ :

### 目標 1

資金、人材、技術等  
ビジネスの基盤を整備し、  
業界の近代化・合理化を  
さらに進める

- 改革1 業界の近代化・合理化の支援
- 改革2 資金調達手段の多様化
- 改革3 コンテンツ制作等へのインセンティブの付与
- 改革4 人材育成の強化
- 改革5 新技術の研究開発等の支援、普及

- 改革6 人材の発掘と顕彰
- 改革7 教育・啓発の充実

### 目標 2

活躍する者に光をあて、  
社会をリードする  
ビジネスを目指す

### 目標 3

海外、新分野の  
ビジネス等を  
大きく展開する

- 改革8 海外展開の拡大と海賊版対策の強化
- 改革9 ブロードバンドなどによる事業展開の推進
- 改革10 地域等の魅力あるコンテンツの保存・発信強化

# 今後のコンテンツビジネス振興に向けて

5つの理念のもと、振興政策の一層の充実を図る

**All Japan**

すべての関係者の連携・協力

**Brand Japan**

日本ブランドの向上、海外市場戦略

**Cool Japan**

“カッコイイ”日本へ

**Digital Japan**

デジタル化・ブロードバンド化に対応

**E-Tech Japan**

先端技術の開発・活用を推進

- 1 「集中改革」の  
知的財産推進計画への反映
- 2 調査研究・広報の推進
- 3 関係者一体となった  
取組の推進
- 4 今後の検討の方向性  
～「21世紀型コンテンツ」など  
幅広い分野の検討～



# 知的財産推進計画2004



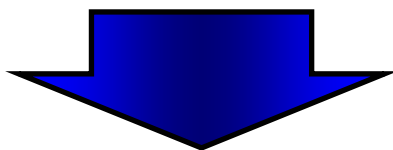
コンテンツ専門調査会報告書の提言に沿った

「10の課題と94項目」



改革のロードマップの作成

「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」の  
的確な運用



今後三ヵ年を「集中改革期間」として、改革を先送りすることなく初年度から積極的に取り組むことにより、諸課題を速やかに達成する。

# 「知財推進計画2004」と文化庁の著作権施策

## 2．資金調達手段の多様化を図る

(3) コンテンツに対する評価手法の確立や情報開示などを促進する

## 7．教育や啓発の充実に努める

(2) コンテンツに関するルール及びモラルの向上等を図る

## 8．海外展開の拡大と海賊版対策の強化を図る

(1) 日本貿易振興機構(JETRO)、日本貿易保険(NEXI)等を通じた  
海外展開を支援する

)ハンドブックの作成等による情報提供

(5) あらゆるチャネルを通じた海賊版の取締りを強化する

# 「知財推進計画2004」と文化庁の著作権施策

## 9. ブロードバンドなどを利用した事業展開を推進する

### (3) コンテンツ流通のためのシステム整備を行う

- ) コンテンツのID付与、権利情報の整備等への支援
- ) 一般人同士の「標準著作権契約書作成システム」の開発

### (4) ビジネスモデルの開発を支援する

### (5) コンテンツ利用に係る関係者間の合意形成などを促進する

- ) 電気通信役務利用放送の著作権法上の位置付けの検討など
- ) 裁定制度の手続きの見直し、利用マニュアルの公表

### (6) 既存コンテンツの有効活用を図る

- ) 過去の放送番組の二次利用の促進に関する検討会

### (8) コンテンツを安心して利用するためのシステム開発、普及を行う

- ) 自由利用マーク普及

# 「知財推進計画2004」と文化庁の著作権施策

## 9. ブロードバンドなどを利用した事業展開を推進する

### (9) 権利者へ利益が還元されるための基盤を整備する

権利の付与等により保護を行う

関係者間協議の結論を得て必要に応じ制度改正を行うとされた事項

- ) 例外的に無許諾でできる非営利・無料・無報酬の上映の限定
- ) 私的録音録画補償金制度
- ) 著作物等の保護期間
- ) ゲームソフト等の中古流通の在り方
- ) 出版物に対する「版面権」
- ) **音楽レコードの還流防止**

### (10) 技術的保護手段等の回避等に係る法的規制の対象を拡大する

### (11) 著作権法を簡素化する

### (12) 権利者の利益と公共の利益とのバランスに留意する

### (13) デジタル時代に対応した法制度の在り方について検討する

### (14) 国際的な著作権制度の調和を推進する



# コンテンツの創造、保護及び活用の 促進に関する法律

# コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律案の概要

## 第1章 総則

【目的】 知的財産基本法の基本理念の下、コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する施策の総合的な実施  
➡ 国民生活の向上、国民経済の健全な発展

### 【基本理念】

コンテンツの恵沢を享受し、文化的活動を行う機会の拡大等  
➡ 多様な文化の創造

多様なコンテンツ事業の創出、事業の効率化及び高度化  
➡ 経済社会の活力の向上・持続的な発展

### 【定義】

#### コンテンツ

文字、図形、色彩、音声、動作、映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらを提供するためのプログラムであって、教養又は娯楽の範囲に属するもの。

例) 映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメ、ゲーム等

#### コンテンツ制作等

コンテンツの制作、利用、コンテンツに係る知的財産権の管理を行うこと。

#### コンテンツ事業

コンテンツ制作等を業として行うこと。

### 【コンテンツ制作等を行う者の責務】

コンテンツに係る知的財産権の尊重  
コンテンツが青少年等に及ぼす影響への十分な配慮

### 【連携の強化】

40 国、地方公共団体、コンテンツ制作等に関係する者の連携

## 第2章 基本的施策

1. 人材の育成等
2. 先端的な技術に関する研究開発の推進等
3. コンテンツに係る知的財産権の適正な保護
4. コンテンツの円滑な流通の促進等
5. 適切な保存の促進等
6. 活用の機会等の格差の是正
7. 個性豊かな地域社会の実現
8. 国民の理解及び関心の増進

## 第3章 コンテンツ事業の振興に必要な施策等

1. 資金調達を図るための制度の構築
2. 権利侵害への措置
3. 海外における事業展開の促進
4. 公正な取引関係の構築
5. 中小企業者・消費者への配慮
6. コンテンツ事業者の講ずる措置

## 第4章 行政機関等

### 【知財本部・推進計画との関係】

関係行政機関が本部へ報告  
本部における検討「知的財産推進計画」への反映

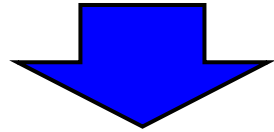
### 【国等によるコンテンツの提供】

国等の保有する良質なコンテンツの積極的な提供

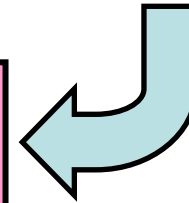
### 【コンテンツ版バイ・ドール条項】

国は、コンテンツ制作の委託等に係る知的財産権を受託者から譲り受け<sup>30</sup>ないことができる。

知的財産基本法



文化芸術振興基本法  
IT基本法  
消費者基本法



コンテンツの創造、保護  
及び活用の促進に関する法律

8つの「基本的施策」

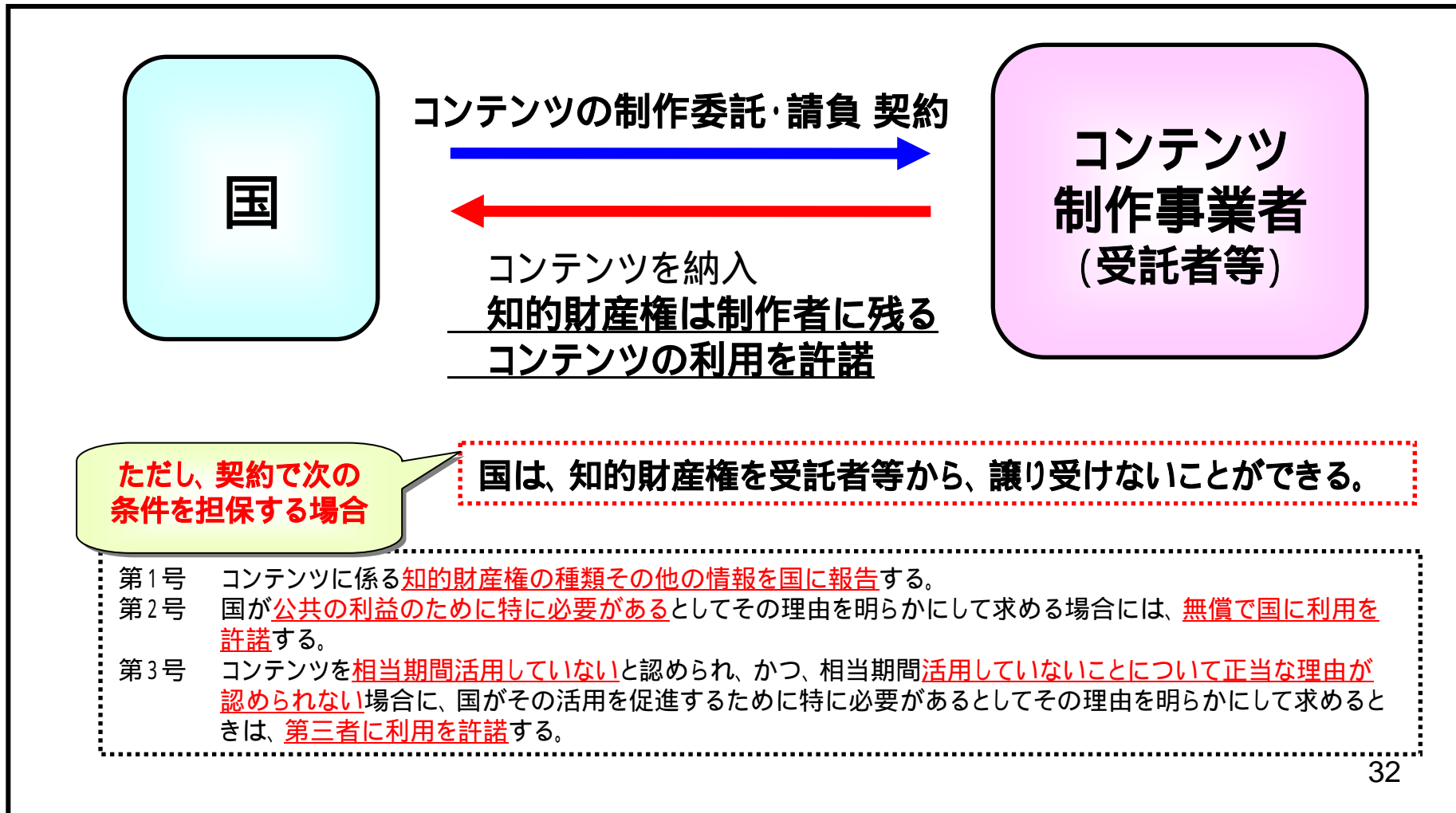
6つの「コンテンツ事業振興施策」

施策実施のツール

- ・法制上の措置（著作権法、信託業法、商品ファンド法・・・等）
- ・財政上の措置（H16年度の関連予算：約81億円）
- ・金融上の措置、税制上の措置、etc。。。。

# …コンテンツ版バイ・ドール制度…

国が委託等によって制作するコンテンツについて、その知的財産権を制作を受託等した者に残すことにより、受託者の制作へのインセンティブを高め、かつ当該コンテンツの事業活動での二次利用を促進する。





## ～ 新産業創造戦略 ～

## 第2章 新産業創出のためのアクションプログラム 4. コンテンツ

## 〔趣旨〕

新しいフロンティア市場（ブロードバンド、海外市場）の立ち上げや、デジタルシネマの普及推進、人材育成、コンテンツの流通経路の多様化を通じ、コンテンツ産業の構造改革を進め、新産業としてのコンテンツ産業を飛躍的に拡大させていくことが必要である。

## 〔アクションプログラム〕

新しいコンテンツ市場を立ち上げることによりコンテンツ産業のフロンティアを拡大する。

コンテンツ産業の国際展開の促進による日本ブランドの確立

ブロードバンドを活用した市場の立ち上がりの加速化、市場としての確立

コンテンツ産業の構造改革により強靱な産業構造を構築する。

デジタルシネマの普及推進による映像産業の構造改革

プロデューサー・クリエイター人材の育成によるコンテンツ生産力の強化

流通事業者と制作事業者の間の公正な取引環境の確立

制作事業者の資金調達環境の整備によるビジネス展開の拡大

# 著作権法の一部改正



# 著作権法の一部を改正する法律の概要

## 改正の趣旨

著作物の保護強化を図り、「知的財産戦略」を推進するための法整備を行う。

## 改正の概要

### 音楽レコードの還流防止措置

アジア諸国における日本音楽のニーズの高まりを踏まえ、我が国の音楽文化の海外普及を積極的に促進するため、日本における販売を禁止した音楽レコードがアジア諸国等から還流しないよう措置を講ずる。

### 書籍・雑誌の貸与権（無断で貸与されない権利）の付与

レンタルブック店が出現し、事業を大規模に展開しつつある状況を踏まえ、我が国の出版文化が衰退することなく発展できるよう、「書籍・雑誌」にも「貸与権」を付与する。

### 罰則の強化

著作権侵害に対する抑止効果を高めるため、罰則を強化する。

「懲役刑」と「罰金刑」の上限を特許権・商標権侵害と同程度に引き上げる。

- ・懲役刑： 3年以下      5年以下      1年以下      3年以下
  - ・罰金刑： 300万円以下      500万円以下      100万円      300万円
- 「懲役刑」が科された場合に、「罰金刑」も併科できるようにする。

## ::::今後の政府の取組み::::

ロードマップの公表(6月末)

コンテンツ版バイ・ドール条項に対応した国のモデル契約の策定

税制上の措置の検討

コンテンツ専門調査会の開催

信託業法の改正

東京国際映画祭の充実 ……etc