

## 第4章 コンテンツビジネスの飛躍的拡大

「知的財産立国」を目指す我が国にとって、世界的にも優位にあるコンテンツ（映画、アニメ、ゲームソフトの著作物等）を活用したビジネスを飛躍的に拡大することが必要不可欠である。

我が国のコンテンツビジネスの規模は、娯楽系事業だけでも約1.1兆円に上ることに加え、関連する産業分野が幅広いことから、コンテンツビジネスの活性化が、我が国経済を牽引し経済再生の鍵となることが大いに期待されている。

コンテンツビジネスの飛躍的拡大のためには、魅力あるコンテンツを創造し、それを適切に保護した上で、広く国内外への流通を促進していくことが必要である。このような「文化の再生産」というべきコンテンツの創造サイクルの活性化を図ることが喫緊の課題であるが、現状は、近年の急速なデジタル化・ネットワーク化への対応が必ずしも十分ではない上に、業界独特の慣習や人材不足、さらには海賊版問題にみられるようにその保護も遅れていると言わざるを得ない。

このため、これらの課題を適切に処理・解決していくことが焦眉の急であり、コンテンツビジネスの関係者においても、「知的財産立国」の実現に向けて不断の努力が求められる。また政府においては、文化芸術振興基本法に基づく「文化芸術の振興に関する基本方針」も踏まえつつ、以下に掲げる施策を関係府省が一丸となって、スピード感をもって推進することとする。

### 1. 魅力あるコンテンツを創造する

#### (1) 人材を育成する

##### ① プロデューサー育成のため大学等への育成課程策定を支援する

制作に係る資金調達や、海外取引を始め契約における法務知識とビジネス感覚を備えた「プロデュース機能」を担う有能な人材を育成するため、2004年度以降引き続き、芸術系大学等での育成プログラムの策定を支援する。

(総務省、文部科学省、経済産業省)

##### ② 創作者育成機関の設立を支援する

i) 創作者の技能向上のため、高等教育レベルの育成機関の2004年度以降の

設置に向けた各主体による取組を支援するとともに、当該育成機関に対し、現場で活躍する現役創作者を講師として揃えることや、海外の同様の育成機関（例：南カリフォルニア大学）との提携、インターンシップの活用等各主体による創意工夫ある高度な教育を支援する。

（文部科学省，経済産業省）

ii) 当該育成機関における映像編集機材等の導入を支援するとともに、2004年度以降、撮影後の編集・加工・仕上げの作業を行う最新鋭のスタジオの利用支援を行う。

（文部科学省，経済産業省）

### ③有望な創作者の海外での研修を支援する

センスと技能に恵まれた若い創作者が海外の先進事例に触れ、自らの才能を存分に伸ばすことができるよう、2003年度以降引き続き、海外での研修を支援する。

（文部科学省，経済産業省）

### ④海外の一流創作者及びプロデューサーを招聘する

創作者の動機や能力を高めるため、世界の第一線で活躍する「成功者」である一流創作者やプロデューサー等を2004年度以降招聘し、セミナー、シンポジウムなどを推進する。

（総務省，文部科学省，経済産業省，関係府省）

## （2）資金調達手段を多様化し、各種支援を行う

### ①商品ファンド法による「映画ファンド」組成の円滑化を図る

映画等の制作に係る資金調達の円滑化を図る観点から、商品ファンド法における許可要件の緩和について、法目的である投資家保護の趣旨を十分踏まえつつ検討を行い、2003年度中に結論を得て、必要に応じ所要の措置を行う。

（金融庁，経済産業省）

### ②著作権の信託による資産流動化の枠組みを整備する

コンテンツ制作に係る資金提供者からの制約を少なくするとともに、著作権の流動化を図る観点から、①知的財産を信託業の対象とするとともに、②一般事業会社の参入を認めるよう、2003年度中に信託業法の改正を行う。

(金融庁, 経済産業省)

### ③保証制度の創設を検討する

コンテンツ制作に係る資金調達を支援するため, 中小のコンテンツ制作事業者などの借入れに対する信用保証制度(完成保証制度)を設けることについて検討を行い, 2004年度までに必要な措置を行う。

(経済産業省)

### ④文化芸術分野等におけるコンテンツ制作への融資等を充実させる

民間からの資金調達が直ちに見込めない優れたコンテンツの制作を振興する観点から, 十分な収益が上がるまで一定の期間公的融資を活用するため, 日本政策投資銀行の事業に文化芸術分野等におけるコンテンツ制作への低利融資事業, 出資事業及び完成保証事業を追加することについて検討を行い, 2004年度までに結論を得る。

(総務省, 財務省, 文部科学省, 経済産業省)

### ⑤コンテンツの制作・投資を促進するための環境整備を行う

映画等のコンテンツの制作・投資を促進するため, 税制措置を含む環境整備について, 2003年度以降検討を行う。

(総務省, 財務省, 文部科学省, 経済産業省, 関係府省)

## (3) 環境を整備する

### ①コンテンツを活用し, 日本というブランドを向上する

我が国コンテンツを活用し, 我が国に対する国家イメージを向上させるため, 文化芸術振興基本法の「基本方針」に基づく優れた作品や先駆的, 実験的な創作への支援, 東京国際映画祭への支援, 国際見本市などのイベントを活用した海外向けのPR支援, キャラクター等を核とする総合ブランド戦略への取組支援, 国際交流基金等を通じた我が国コンテンツの海外発信支援について, 2003年度以降推進する。

(総務省, 外務省, 文部科学省, 経済産業省, 関係府省)

### ②コンテンツ創作者の発表機会を確保する

優れた映画やゲームソフトなどのコンテンツ, また若く才能ある創作者を見出し,

発展の機会を与えるため、各コンテンツ産業界と国が協力し、2004年度以降発表の機会を確保するとともに、競技会（＝挑戦の場）の開催を奨励する。

（総務省，文部科学省，経済産業省）

③フィルム・コミッション（自治体を中心に設立された野外撮影を誘致・支援する非営利組織）のロケ誘致活動を支援する

i) 映画製作の野外撮影誘致活動を円滑にするため、2003年度以降、道路の使用などの手続きに関する事務や地元住民への理解協力についての相談窓口の一元化などに必要な支援を行う。

（文部科学省，経済産業省，関係府省）

ii) 2004年度以降、建造物等の管理者に対する協力促進の働きかけや、建造物等のデータベース整備のための支援を行う。

（文部科学省，経済産業省，関係府省）

④東京国立近代美術館フィルムセンターの充実を図る

映像コンテンツ制作の環境整備を一層促進するため、フィルムセンターの映像コンテンツの保存機能、普及・上映機能を充実させるとともに、新たに人材養成機能や製作支援機能を付加することについて2003年度以降検討を行い、2004年度中に結論を得る。

（文部科学省）

⑤実演家の活動環境を整備する

i) プロダクション等に所属しない実演家等が、安全で安心して活動に取り組める環境を整備するため、実演家等の事故災害補償の在り方や労働契約によらない場合の出演契約の書面化の促進について検討し、2004年度以降必要に応じ所要の措置を行う。

（文部科学省，厚生労働省）

ii) 子役の出演する公演時間の多様化の方策、実演家の肖像権の保護の在り方などについて検討し、2004年度以降必要に応じ所要の措置を行う。

（法務省，文部科学省，厚生労働省，経済産業省）

## 2. 「知的創造サイクル」を意識したコンテンツの保護を行う

### (1) 権利者へ利益が還元されるための基盤を整備する

#### ①技術的側面から実質的に保護する

ア) 電子透かし、権利管理システム (DRM :Digital Rights Management)、課金システムなどの技術開発・普及、標準化支援

権利を実質的に保護し、権利者まで適切に利益を還元するための技術の実用化を促進するため、2003年度以降引き続き実証実験等を通じ廉価で有効な技術的保護手段の開発・普及を支援し、2004年度までにそれに不可欠なメタデータ (属性情報) フォーマットの標準化を促進する。

(総務省, 経済産業省, 関係府省)

#### イ) コンテンツ流通管理のための総合的なシステムの構築

コンテンツの配信, 認証, 課金, 利益分配, 違法コンテンツの流通管理までをコンテンツに関する権利者が総合的に管理・運用できるよう, 実証実験などを通じて, 2003年度以降引き続き, 各種技術を組み合わせた「コンテンツ流通管理システム」の開発を支援する。

(総務省, 経済産業省)

#### ②権利の付与等により保護を強化する

##### ア) 書籍に関する貸与権

レンタルコミック店の新刊市場へ与える影響に鑑み, 著作権法附則第4条の2 (書籍等の貸与についての経過措置) の廃止について関係者間で協議が進められているが, 関係者間協議の結論を得て, 2004年度以降必要に応じ著作権法の改正案を国会に提出する。

(文部科学省)

##### イ) 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

権利者に対価を還元させることを確保しつつ, 映画コンテンツの多様な活用を促進するため, 「公衆向けビデオ上映会」等を行える範囲を学校における上映等に限定することについて, 2004年度以降著作権法の改正案を国会に提出する。

(文部科学省)

#### ウ) 私的録音録画補償金制度

音楽CD複製機能を備えたパソコンや、技術的保護手段を備えたCDなど多様なデジタル録音・録画のための機器・媒体が商品化されている現状を踏まえ、関係者間で、より実態に応じた制度への見直しを目指し協議が進められているが、関係者間協議の結論を得て、2004年度以降必要に応じ同制度の改正を行う。

(文部科学省)

#### エ) レコード輸入権

海賊版対策としても有効である海外企業との正規ライセンス締結を促進するため、音楽CDなどの日本への還流を止める「レコード輸入権」の是非について、関係者間で協議が進められているが、関係者間協議の結論を得て、消費者利益等の観点を含めて総合的に検討を行い、2004年度以降必要に応じ著作権法の改正案を国会に提出する。

(文部科学省)

#### オ) 著作権等の保護期間

映画の著作物については、その保護期間を「公表後50年」から「公表後70年」と延長することとしており、映画以外の著作物に係る権利等の保護期間の在り方について関係者間で協議が行われつつあるが、関係者間協議の結論を得て、2004年度以降必要に応じ著作権法の改正案を国会に提出する。

(文部科学省)

#### カ) ゲームソフト等の中古品流通の在り方

ゲームソフトなどが中古業者により広範に取り扱われ、発売後間もない新盤市場に影響を与えていると指摘されていることに鑑み、より良い創作につながる権利者への利益の還元の在り方について関係者間で協議が進められているが、関係者間協議の結論を得て、消費者利益等の観点を含めて検討を行い、2004年度以降必要に応じ所要の措置を講ずる。

(文部科学省)

#### キ) 出版物に関する「版面権」

出版社が著作物を公衆伝達している役割に鑑み、出版物の複製に係る出版社の

報酬請求権の是非について関係者間で協議が進められているが、関係者間協議の結論を得て、2004年度以降必要に応じ著作権法の改正案を国会に提出する。

(文部科学省)

## (2) 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

技術的保護手段の有用性を担保する観点から、接続管理(アクセスコントロール)回避行為への刑事罰創設、接続管理回避サービス(アクセスコントロール解除のノウハウ本出版、技術的保護を解除(回避)する特定情報(シリアルナンバー)の公衆への提供など)の規制等について、将来の管理技術開発への影響等を踏まえつつ検討を行い、2004年度以降必要に応じ所要の法案を国会に提出する。

(法務省, 文部科学省, 経済産業省)

## (3) 国際的な著作権制度の調和を推進する

\* 「第2章 保護分野 I. 知的財産の保護の強化」参照

## (4) 海賊版対策を強化する

\* 「第2章 保護分野 II. 模倣品・海賊版対策」参照

## (5) 著作権教育の充実と啓発活動の強化を図る

\* 「第5章 人材の育成と国民意識の向上」参照

## (6) 著作権法を簡素化する

パソコンやインターネットの普及など、「情報化」の進展に伴う創作手段・利用手段の急速な普及により、著作権に関する知識がすべての人々に必要なものとなっていることから、著作権法そのものについても、一般の人々にとってできる限り分かりやすいものとするため、「権利の統合」や「契約に関する規定の見直し」など、著作権法の規定ぶり(権利の拡大・縮小とは別に)について、単純化等の可能性を検討し、2005年度中に結論を得る。

(文部科学省)

### 3. 流通を促進する

#### (1) 新たな流通経路の確立により市場を拡大する

##### ①海外市場への進出を支援する

- i) 2003年度以降引き続き、コンテンツ海外流通促進機構の機能拡大など、国内のコンテンツの海外市場への進出を支援する。
- ii) 2004年度以降、放送番組、アニメ、音楽、ゲームソフト等のコンテンツ関連産業について、諸外国の市場調査、企業が海外展開する上で留意すべき著作権・規制に関する各種情報や判例・事例等をまとめたハンドブックを作成するなどの情報提供を行う。また、各種展示会への出展支援、現地コーディネータによる事業引き合い支援を行い、コンテンツ分野の輸出を促進する。
- iii) 映画等について2004年度以降、海外映画祭等への出品の際必要となる字幕作成やプリント複製費の助成、日本国としてのブース出展、東京国際映画祭の国際コンテンツマーケットへの変革など、国として日本製コンテンツの海外進出を支援する。

(総務省、文部科学省、経済産業省)

##### ②新しい流通媒体の特性に応じたコンテンツを開発・流通する

ブロードバンド、デジタルテレビなどの新たな流通媒体が登場し、それぞれの特性に応じたコンテンツの開発が必要との観点から、事業者の自発的な開発を促進するとともに、著作権権利処理システム、大容量コンテンツの流通技術や個人間における適切なコンテンツ流通技術等ブロードバンド・コンテンツ流通技術等の開発・実証実験を行い、2005年度中の実用化を目指す。

(総務省、経済産業省)

##### ③文化遺産に関するコンテンツの作成・流通を推進する

2003年度以降、「文化遺産オンライン構想」を推進し、情報通信技術を活用して国民の貴重な財産である有形・無形の文化遺産の積極的な公開・活用を促進し、利活用を進めるためのシステム整備など所要の措置をとる。

(総務省、文部科学省)

##### ④デジタル技術を活用した仲介システム開発及び実証実験を行う

デジタル映像技術を活用し、これまで十分な上映機関のない地域において、新



たな地域上映経路を立ち上げるため、コンテンツに関する権利者と劇場等上映施設の間の仲介システムを開発、実証実験を行った上で、2005年度までに実用化を図る。

(文部科学省，経済産業省)

#### ⑤コンテンツ流通市場を形成する

コンテンツ制作者がコンテンツを多様な流通経路の中から選んで発信できるよう、コンテンツの仲買・価格形成機能を果たす「目利き役」等による流通市場の創設について、2003年度以降海外における先進事例の調査等を行う。

(総務省，経済産業省)

#### ⑥ネットワーク上で直接契約を行える「流通システム」の研究開発を行う

コンテンツの制作者と利用者がネット上で直接契約等を行える「バーチャル著作物マーケット」の研究開発を2003年度までに行い、これまで埋もれていた多くのコンテンツの流通を促進する。

(文部科学省)

### (2) 流通促進のための環境を整備する

#### ①コンテンツ流通のためのシステム整備を行う

- i) コンテンツに係る権利関係を利用する者が迅速かつ簡便な方法で検索できるよう、特に権利関係が複雑な映像コンテンツに関する権利・内容等の属性情報(メタデータ)に関するデータベースの2004年度中の構築を推進する。また、映画など映像素材の集中管理の取組について、2003年度以降情報提供等により支援を行う。

(総務省，文部科学省，経済産業省，関係府省)

- ii) 2003年度以降、散逸しやすいホームページなどのウェブ情報として存在する有用なデジタル情報をアーカイブ化し、その情報の利活用を促進するための支援を行う。

(総務省)

- iii) 権利者、コンテンツの所有・管理者が安心してブロードバンドにコンテンツを提供できるとともに、消費者にとっても使いやすいコンテンツ利用環境を実現するため、2003年度に実証実験を行い、「安全な利用専用端末(機器)」

の機能に関する標準化を促す。

(総務省，経済産業省)

## ②コンテンツを安心して利用するためのシステムの開発，普及を行う

コンテンツの利用者が，当該コンテンツに係る権利内容等を迅速・的確に把握し安心して利活用できるよう，以下の施策を行う。

- i) 自由に利用できる範囲等を権利者が予め「意思表示」するシステムについて，予め定められた範囲の利用を認める「自由利用マーク」の普及に務める。また，権利者の多様な意思を詳細に表示できる標準的な「意思表示システム」を2004年度までに開発する。

(文部科学省)

- ii) 利用者が安全なコンテンツを容易に選択できるようにするため「コンテンツ安心マーク」の策定について検討を行い，2005年度までに結論を得る。

(総務省)

## ③新たな流通経路への活用に関する関係者間の合意形成を促進する

- i) インターネットを始めとする新たな流通経路へのコンテンツの活用に関し，現在，権利者と利用者の間で進められている権利処理に関する調整について，2004年度までに結論を得るよう支援する。

(総務省，文部科学省，経済産業省)

- ii) 新たな流通経路を活用したビジネス展開が阻害されることのないよう，契約内容に関し合意に至らなかった場合の解決手順等に関して検討する。具体的には，協議・調整の場の設定，仲裁制度，裁定制度などの手段を柔軟に組み合わせる方向で検討し，2004年度中に結論を出す。

(総務省，経済産業省)

## ④ビジネスモデルの開発を支援する

インターネットの普及が企業においてはほぼ100%，世帯においても80%を超えたことを踏まえ，「創造サイクル」を今後とも大きく回すため，コンテンツ保護・管理技術とネットワーク環境をいかした契約システムを組み合わせた新たなビジネスモデルの開発に向けた業界の取組を支援する。加えて，映像コンテンツの流通促進のための関係業界による「契約見本」の検討を2003年度以降

引き続き行い、2004年度中に終了するよう支援する。

(総務省、文部科学省、経済産業省)

#### ⑤コンテンツ業界の取引適正化・構造改革を行う

i) コンテンツ流通業界独特の業界の慣習や流通形態を踏まえ2003年度中に役務取引ガイドラインの見直しを行うとともに、独占禁止法及び下請法に違反する行為に対しては、両法の厳正な適用を行う。

(公正取引委員会)

ii) 2003年度以降も引き続き放送事業者制定の制作委託「自主基準」の遵守徹底を推進する。

(総務省)

iii) 多様な映画作品の上映機会を提供するため、2004年度以降、国の優秀映画上映支援事業について映画館を含めた上映事業者を支援対象とすること、興行収入透明化のため、簡易POS型発券業務管理システムの導入を容易にすることや、全国の公立文化施設や公民館など非映画館での映画上映を活発化するため、デジタルプロジェクトを貸し出すことなどの施策を講ずる。

(文部科学省、経済産業省)

#### ⑥既存のコンテンツの有効活用を図る

i) 過去に放送された放送番組の二次利用に係る契約を促進する仕組みの構築に向けた放送関係団体、実演家団体、レコード製作者団体などの関係者間協議の場を2003年度中に設置し、議論を促進する。

(文部科学省)

ii) 上記i)に加え、過去に放送された放送番組の二次利用に係る契約を促進する仕組みの構築に向けて、2003年度以降引き続き、既存の関係者の研究会における議論を併せて促進する。

(総務省)

iii) 既存の教育番組の有効な二次利用を行うため、2003年度以降、NPOの活用も視野に入れて教育現場における需要・利用形態を把握するとともに、番組保有事業者の保有の在り方について検討を行う。その上で、2005年度までに必要に応じ所要の措置を講ずる。

(総務省、文部科学省)

iv) 2004年度以降, 国・地方公共団体などの資金で作られたコンテンツについて, 国民全体が享受できるようなそれぞれ共通のルール作りを推進する。

(関係府省)

#### ⑦地域におけるコンテンツの活用を促進する

i) 地域に存在する有用なコンテンツに広く国民が触れられるよう, 2003年度以降各地方公共団体における知的財産本部などの取組を推進する。

(総務省, 文部科学省, 経済産業省)

ii) 地域における伝統・文化デジタルアーカイブの拡充・ネットワーク利活用を推進するとともに, 2004年度以降, 地域におけるデジタルコンテンツの制作・流通等の先導的な取組の有効性の検証やノウハウの全国的な普及等を行う。

(総務省, 文部科学省, 経済産業省)

## 4. 施策の実施

コンテンツビジネスの振興に関する施策の迅速な実現を図るため, コンテンツ関係法律の一括改正を含めコンテンツビジネスの振興全般に関する重要事項について調査検討し, 結論を得た事項について2004年度以降関係府省において具体化の上, 速やかに実施する。

(金融庁, 総務省, 法務省, 財務省, 文部科学省, 経済産業省, 関係府省)