

将来の日本産業を牽引する コンテンツ産業の現状

ネットでブレイクスルーするために何をすべきか

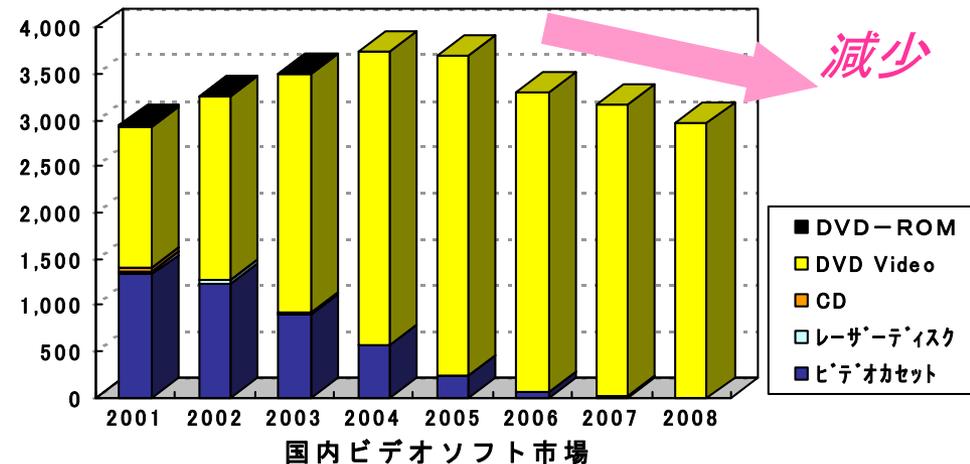
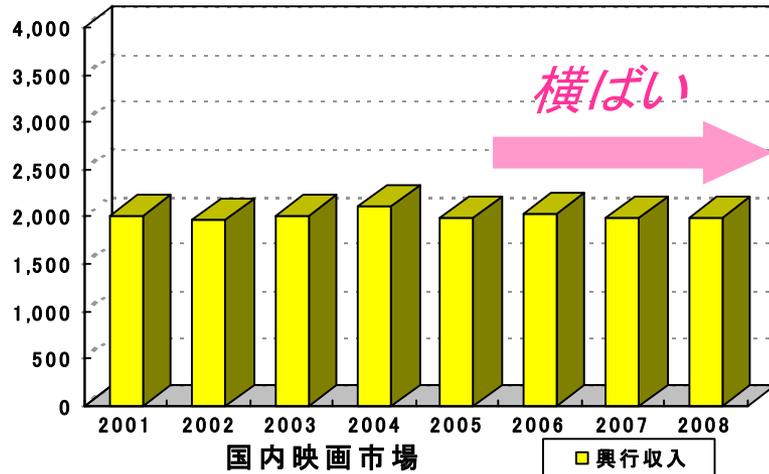
第21回知的財産戦略本部会合
2008年12月24日

本部員 角川歴彦

国内映画市場・ビデオソフト市場の推移

| | 2006年 | 2007年 | 2008年(推定) |
|------------|---------|-----------------------|------------------------|
| 国内映画市場 | 2,029億円 | 1,984億円 (前年比97.8%) | 1,990億円 (前年比100.3%) |
| 国内ビデオソフト市場 | 3,308億円 | 3,180億円 (前年比96.1%) | 2,989億円 (前年比94.0%) |

日本映画制作者連盟、日本映像ソフト協会資料より
2008年の数字は、2008年1～10月の累計前年同期比をもとに推定



- ビデオソフト市場での流通・小売の寡占化
- インターネット海賊版の氾濫による市場の侵食

映像コンテンツを保有する
事業者が苦しんでいる

- 制作コストを回収・再投資できる健全な市場を確保しなければ
日本のコンテンツ産業は衰退する
- 新たな市場としてインターネットが期待されている

[一次流通]
劇場流通

[二次流通]
パッケージ流通
(DVD Sell/Rental)

You Tube™ : 世界流通 ニコニコ動画 (sp) : 国内流通
NICO NICO DOUGA
モバイルサイト: 携帯
Web2.0

[三次流通]
デジタルネットワーク流通

高度なメディアシステム

21世紀型
新しいプロモーション
メディアとして

eSell

eRental

1899年
旧著作権法
「オリジナル」

1970年
新著作権法
「有体物」

コンテンツの創造、保護及び
活用の促進に関する法律
2004年6月4日施行

映画の盗撮の防止に関する
法律
2007年8月30日施行

ネット法
2010年?
「無体物」

映画



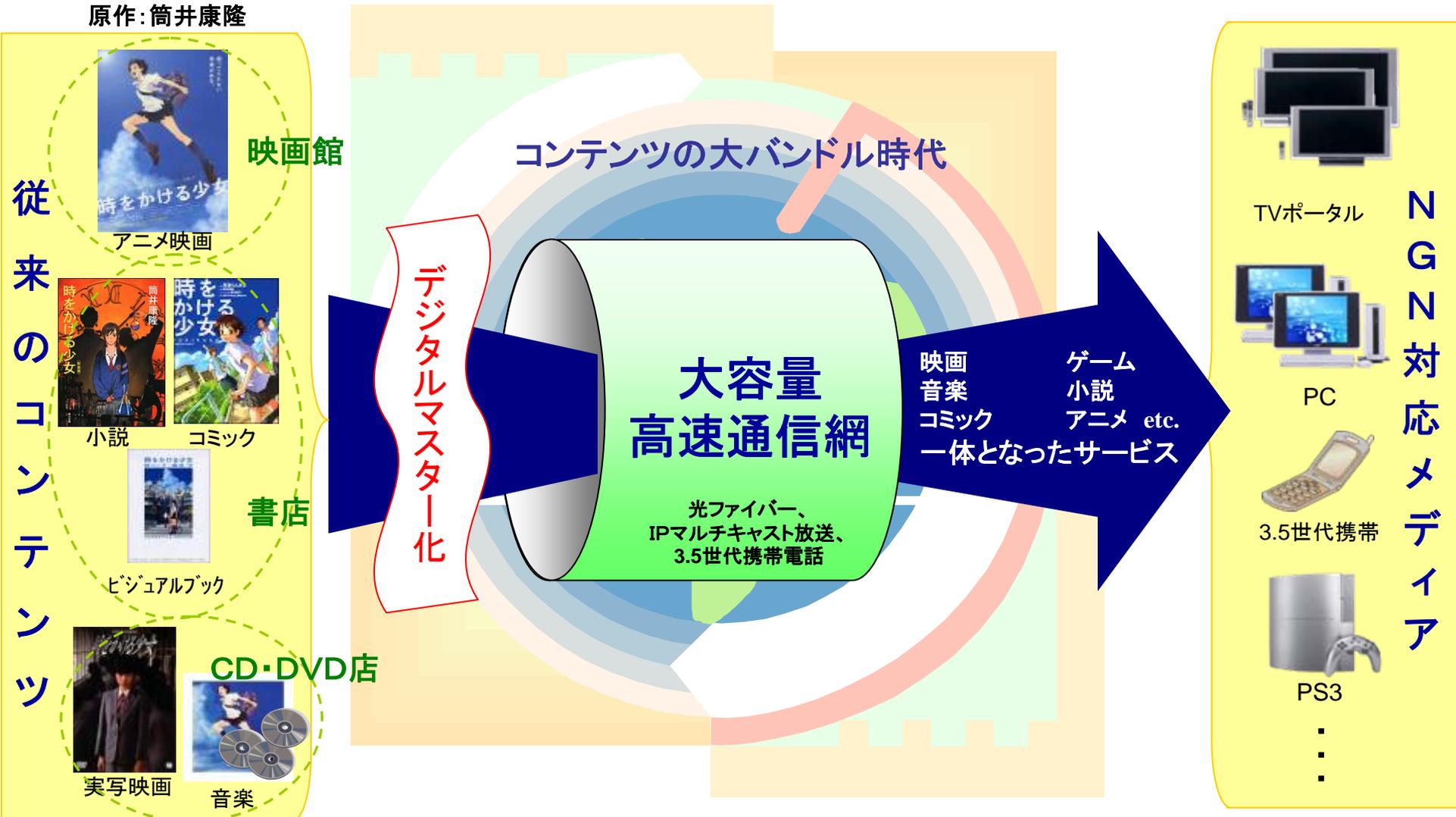
アニメ



2011年、NGNの土管の中を全てのコンテンツが一体となって流れる

「時をかける少女」
原作：筒井康隆

NGN：ネクスト・ジェネレーション・ネットワーク

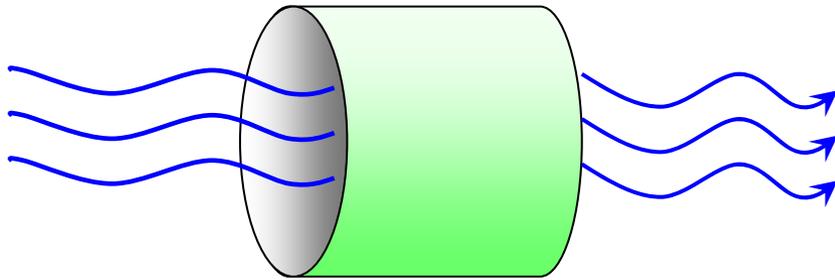


携帯コンテンツ市場では既に大バンドル化が始まっている
(例：着うたフル → コミックフル → 映画フル)

心配される将来

大きな土管の中をチョロチョロとしか流れないコンテンツ

Web2.0に乗り遅れている日本



日本の産業界にGoogleやApple、
百度(Baidu)も生まれない現実

このままだと...

IT産業に
『失われた10年』
の再現！

【必要なもの】

- 一般ユーザーに著作物の楽しみ、機会を与えるための**法整備**
- コンテンツの流通を促進し、ビジネススキームを支える
大胆な著作権法の改正、または「ネット法」の立法化