コンテンツ専門調査会

2006/09/06

企画ワーキンググループ(第1回)

## ダイナミックなコンテンツ振興をいかにして実現するか

知的財産戦略推進本部員 角川GHD 代表取締役会長兼CEO 角 川 歴 彦

#### <知的財産推進計画2006 P89>

2 0 1 1 年には地上デジタル放送への全面移行となるなど、本格的なデジタルコンテンツ時代が到来する。

そこでは、インターネット上において、誰でも気軽に参加してコンテンツが創作され、循環していくであろう。今、我々がなすべきことは、多くの国民にとってコンテンツの創造・保護・活用が身近になる時代を展望して、「 T モラルやマナーの啓発など 「 T 化の進展に伴う影の部分にも対応しつつ、新しい保護ルールや流通環境を時代に先んじて整えることである。

#### (1).コンテンツ市場規模の拡大

2004年(実績)	2015年(目標)
13.6兆円	18.7兆円
(うち海外市場は0.26兆円)	(うち海外市場は1.2兆円)

(経済財政諮問会議 経済成長戦略大綱/経済産業省 新経済成長戦略)

# (2)2011年のもつ意味 = 本格的なデジタルコンテンツ時代の到来

日本は、2011年に21世紀にはいって初めての、テクノロジーの飛躍的な進化による「大変動」の時代を迎える。

推進計画2006は、その変化を先取りして、現実的な推進計画を立て、ロードマップを添付することで実効性を担保している。

経団連エンターテインメント・コンテンツ産業部会においても、2015年という10年後の長期計画ではなく、中期計画とも言うべき2011年を見据えて振興策を策定して欲しい、と言っている。

10年後を待たずに、2011年には本格的なデジタル時代が到来するのです。

## (3)コンテンツ産業の現状

2006年のコンテンツ産業の現状は、日本経済の実態と同様に、マチュアード・マーケット(成熟した市場)の段階にあります。成熟産業であるコンテンツ産業を活性化させるためには、3つの視点から基本的な戦略をたてる必要があります。

圧倒的なヒットによって差別化ができる作品(戦略的メガコンテンツ)を生み出す体制の構築

(例)映画では、「ハリー・ポッター」「ロード・オブ・ザ・リング」

日本アニメでは、「千と千尋の神隠し」

ゲームソフトであれば、「ドラゴンクエスト」

出版であれば、「ダ・ヴィンチ・コード」

海外で活躍する(利益を出す)事業に対して積極的に支援すること コンテンツ産業に対して全体的に競争関係を醸成させ、M & A (企 業の合併・買収)を促進し、世界のメガコンテンツ事業者(ディズニーやニューズコーポレーション(ルパード・マードック)等)に対抗し うる事業体をつくる

(NHK改革は、民間放送と通信事業者の融合により大きな事業体を作ることで、自らその方向が見えて〈ると思っています)

## (4)本格的なデジタルコンテンツ時代の著作権法のあり方

デジタルコンテンツ産業の振興には、現状の著作権はともすれば 重い足かせのような障害となっています。

米国では、あれだけ実演家や監督、脚本家にリターンがあるのに、 製作の障害になっていないのは、全てが金銭によって解決する経済 的な仕組みができているからなのです。日本では、ともすれば「実演 家の人格権」という形で、原理運動のようなことが起こります。

経団連では、コンテンツポータル実現の試みがスタートしていますが、財政的な面でwin - win関係を構築する仕組みをつくることに支援していただきたい。

著作権法は、今日では産業振興を実現する「産業著作権」の立場から見直されるべきです。

web2.0時代の著作権

アメリカ発のグーグルの成功を見ていると、ネットの中で全ての人 = 個人が(活字コンテンツであれ、映像コンテンツであれ)コンテンツ を創造する時代になったことを実感させます。

ネットゲームや「電車男」をみるまでもなく、ブログに書込んだ人全 てに著作権があり、全ての人が著作権を主張できる時代がきます。

個人個人がネットの中で交流して、新しいコンテンツを創造する時

代にふさわしい、「web2.0時代」の著作権法が求められるようになります。

#### (5) コンテンツカーニバル構想 - 東京国際映画祭を核として -

ジャパンコンテンツを集合させて、日本のすぐれた映画、アニメ、ゲーム、Jポップが集合した「コンテンツカーニバル」の実現が最近叫ばれるようになりました。

日本の誇るテクノロジーであるロボットと、もう一方の日本が誇るコンテンツであるアニメキャラクターが集合したコンテンツカーニバルは、北京に対抗するもう一つの万博として、アジアから、また世界から観光客を日本に誘導する一大イベントになる可能性を秘めています。

## (6)映画館での盗撮防止

最近、映画館でデジタルビデオによって盗撮する事件が続発しています、「ダ・ヴィンチ・コード」はあれだけパイレーツ禍をおそれ、世界同日公開にしたにもかかわらず、すぐに世界に海賊版ビデオが流出しました。

その源が、公開2日後の日本だったことで、私たち映画人もハリウッドに対して恥ずかしい思いをしています。劇場盗撮は、個人の領域を超えてプロ化し、バックに組織暴力団と国際的テロ組織が関わっているとの報告もきており、米国を参考にしつつ早急な法制化を要望します。

以上