

# 日本のコンテンツが世界で花開くために 国を挙げての取り組みを！

衆議院議員・元法務大臣  
自民党知的財産戦略調査会デジタルコンテンツ小委員長

山下貴司  
やました たかし



著作権等の制度改革により  
コンテンツ創作・利用の好循環を

デジタル社会の到来により、コンテンツの

創作・利用にかかる環境は一変しました。

過去の映像コンテンツの配信ニーズが高まるだけでなく、多様な個人ユーザーが生成したコンテンツ(UGC: User Generated Content)が大量に創作され、YouTubeなどのプラットフォームを通じて国境を越えて流通し、さらには、メタバースといった仮想空間での利活用も期待されています。

こうしたコンテンツを利用して配信や二次創作を行う場合、権利者の許諾を得る必要が

経団連は2023年4月、コンテンツ政策

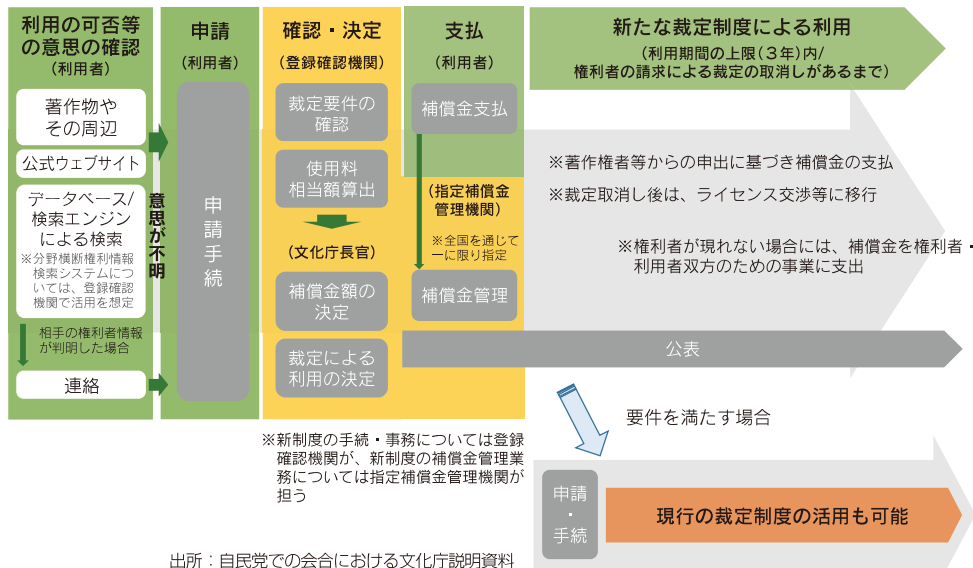
に関する提言「Entertainment Contents 8 2023」を公表し、目指す姿として「世界における日本発コンテンツのプレゼンスを持続的に拡大する」ことを掲げ、政策的示唆に富む五つの具体的施策を示されました。日本のコンテンツ産業の未来のために力強いメッセージを取りまとめたクリエイティブエコノミー委員会の南場智子委員長や村松俊亮委員長をはじめとする皆さまに心より敬意を表します。世界のコンテンツ市場は約150兆円と成長著しいものがあります。日本は、世界に誇る優れたコンテンツを有し、その市場規模は約15兆円<sup>(注)</sup>に達しますが、さらにコンテンツ産

業を発展させることは、経済のみならずソフトパワーの観点からも、政・官・民が一体となって取り組みを進めるべき国家戦略上の最重要課題です。

私は、自民党において、クールジャパン戦略推進特別委員会(世耕弘成委員長・以下「CJ特委」)事務局長、知的財産戦略調査会デジタルコンテンツ小委員長(以下「デジタル小委」)、スポーツ立国調査会パーチャルスポーツPT座長などとして、経団連の皆さまと意見交換を重ねながら長年、日本の知財・コンテンツ政策に携わってきました。本稿では、最近の政府・自民党における取り組みについてご紹介します。

(注)ヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2023 vol.16 速報版」による

図表1 著作物等の利用に関する新たな裁定制度の創設等(手続の流れのイメージ)



ありますが、権利者情報が不明な場合、手続きに手間も時間もかかるため、円滑な利用が進んでいませんでした。

そこで、今国会(第211回(常会))で成立した改正著作権法により、新たな裁定制度を創設しました。すなわち、集中管理がされておらず、利用の可否等にかかる著作権者等の意思が表示されていない著作物等についても、文化庁長官の裁定を受け、補償金を支払うことにより、当該著作物を一定期間利用できることになりました。また、より長期の活用や著作権者不明等の場合の裁定制度の窓口組織の活用など、手続きの簡素化とともに、さらに簡素で一元的な権利処理を実現するための制度の検討をしています。なお、今国会では不正競争防止法など知財一括法の改正も成立しています。今後とも、デジタル時代の要請に対応する様々な環境を整えていきたいと思えます。

### 日本の誇るべきコンテンツを世界へ

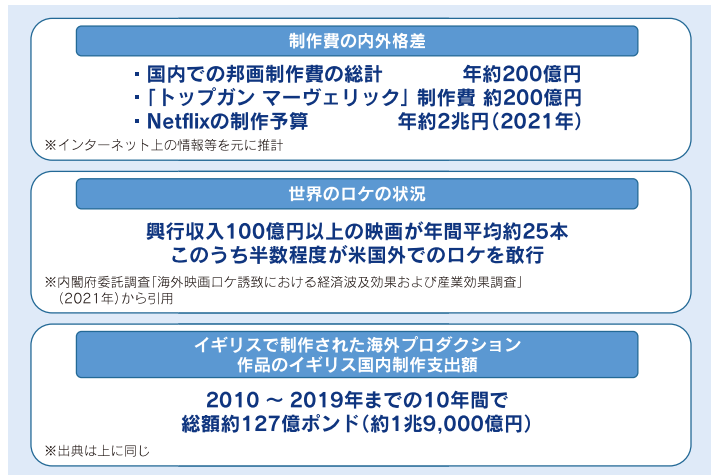
日本のコンテンツは世界を席巻してきました。ある調査によると世界のキャラクター事業総収益の第1位は「ポケッタモンスター」、第2位は「ハローキティ」であり、「ミッ

キーマウス」や「スター・ウォーズ」をはるかに超えています。また、『鬼滅の刃』『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』『THE FIRST SLAM DUNK』などのアニメ映画は世界的にヒットし、ゲームも大きく売り上げを伸ばし、シティーポップと呼ばれる1980年代頃の音楽も海外で再評価されています。しかし、中国や韓国などが、官民挙げて取り組みで産業政策としてテコ入れを行い、人材も引き抜いているので、日本の地位は決して安泰ではありません。

日本のコンテンツ産業には、才能あふれるクリエイターの独創性を活かしながら、利用者ニーズを捉えた世界に通用する作品づくりを促すための環境整備や、次代を担う若手クリエイターの育成・支援などが必要です。

また、フランス、中国、韓国では、漫画・アニメといったメディア芸術振興のため、デジタルアーカイブ化を含めた発信・利活用のための国際拠点が整備されていますが、日本でも、文化庁等を中心に、このような拠点整備に向けた検討を進める必要があります。さらに、中国や香港のアート市場の動揺により、富裕層を中心としたアート市場のアジアの中心として東京があらためて注目されていることから、国際的アートフェア招致などを通じ

図表2 日本と諸外国とのロケ誘致環境の比較



たアート市場の形成も相乗効果が期待できるでしょう。

### ロケ誘致・ロケツーリズムの推進

日本には、たくさんの魅力的な風景、建物、文化などが存在しています。国内外の映像作品の撮影舞台となれば、これらの魅力を世界に発信することができます。しかし、撮影にかかる厳しい規制やインセンティブ(制作

費支援制度)の欠如などの理由で、日本を舞台にしなが海外でロケを行った作品(「SHOGUN」「ラストサムライ」など)も多いのが実情です。こうした中、最近になって大型海外ドラマ「TOKYO VICE」(主演:渡辺謙)の撮影が関係省庁や東京都の全面的な協力を得て行われ、これまで難しいとされていた全編日本ロケを成功裏に終えました。

特に外国映像作品のロケ誘致では、ロケ地で多額の直接的な経済効果が生じるのみならず、国内制作者が海外チームとの協働により最先端のノウハウを得ることで国内映像産業の能力・生産性向上にも資するため、各国がロケ誘致にしのぎを削っています。

また、撮影地となった自治体が、誘致した作品の映像などを活用したプロモーションを展開すれば、地域ブランディングやロケツーリズムとしても大きな効果が期待でき、国内の制作者サイドとウインウインの関係が構築できます。

CJ特委では、映像産業関係者などと議論を深めてロケ支援についての提言を行い、令和4(2022)年度補正予算では、JL0X(コンテンツ海外展開促進・基盤強化事業に「海外制作会社による国内ロケ誘致等に係る支援」も創設されました。

### 日本のコンテンツ産業の競争力強化のための経済界との連携の必要性

冒頭ご紹介した経団連の「Entertainment Contents ∞ 2023」では、クリエイターの挑戦支援、制作・発信・環境拠点の整備、官民連携の場の設置、新たな海外展開など重要な提言がなされています。

自民党でも、CJ特委やデジコン小委で、経団連提言をもとに幅広い意見交換を行うなど、コンテンツ政策について精力的に議論を重ねてきました。その結果、司令塔の機能を備えた官民連携による協議の場の設置、クリエイターや制作スタッフなどの人材育成・確保、制作現場のDX化・環境改善、最先端のスタジオ整備等の施策を盛り込んだ提言を策定し、2023年6月に策定した「経済財政運営と改革の基本方針2023」(骨太方針2023)や「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画2023改訂版」「知的財産推進計画2023」に、これらの具体的な内容を反映することができました。

日本が誇るコンテンツがより一層世界に羽ばたいていくために、私たちは、引き続き経団連など経済界と緊密に連携しながら、コンテンツ政策に力を尽くしていきます。