

3. コンテンツ

中国には日本のコンテンツに対する高い市場ニーズがあるものの、過度な規制により普及度は低く、そのため海賊版や違法配信が蔓延する状況が続いている。国内産業の保護よりも健全な競争市場と適正な著作権保護体制の構築こそが、中国コンテンツ産業のさらなる発展には効果的であり、外国企業や海外コンテンツに対する規制の緩和や参入障壁の撤廃が必要である。

成長を続ける中国のコンテンツ市場

中国のコンテンツ市場は年々拡大しており世界有数の市場規模を有する。近年の市場概況は以下のとおり。

映画

2015年の中国映画年間興行収入は、前年比48.7%増の441億元であった。そのうち輸入映画の興行収入は169億元を占めた。2015年の映画館の延べ視聴者数は前年比51.08%増の12億6,000万人であり、また8,035のスクリーンが新設され、中国におけるスクリーン数は3万1,627に達した。中国映画産業は既に世界第2位の規模を有するが、2015年は例年にも増して高い成長率であった。なお、日本の同年の興行収入は前年比4.9%増の2,171億円である。

テレビ番組・ネット動画配信（アニメ含む）

2014年のラジオ・テレビ産業の総収入は前年比13.16%増の4,226億2,700万元であり、テレビ産業の市場規模は着実に拡大している一方で、若年層を中心にテレビ離れが進んでいる。2015年のネット映像視聴市場は400億元を超え、前年比61.2%増を達成した。

出版

2014年の出版、印刷、発行サービス業全体の売上は前年比9.4%増の1兆9,967億元であった。2014年の出版図書は45万タイトル（前年比4,000タイトル増）、図書出版部数は81億9,000万冊（前年比1億2,000万冊減）。デジタル出版の売上は前年比33.3%増の3,388億元。

音楽

2014年の中国音楽産業は651億元。内訳は、CD/DVDのパッケージ市場が6億1,500万元、デジタル音楽市場が491億2,000万元、音楽演出産業が143億元、音楽図書出版産業が7億5,000万元、音楽著作権運営管理産業が2億7,600万元。2014年のデジタル音楽ユーザーは4億7,800万人以上、関連事業者は1,034社に及ぶ。かつて違法配信していた市場に正規品が流通してきている。

ゲーム

中国ゲーム市場の2015年の売上高は前年比22.9%増の1,407億元で、ユーザー数は3.3%増の5億3,400万人。売上高の内訳は、パソコン用オンラインゲームが前年比0.4%増の611億6,000万元、ブラウザゲームが前年比8.3%増の219億6,000万元、モバイルゲームが前年比87.2%増の514億6,000万元、コンソールゲームが前年比180.0%増の1億4,000万元であった。

外国企業や海外コンテンツに対する過度な規制が存在

従前より以下のような規制や参入障壁があり、日本企業の投資機会の損失に繋がっている。

映画

映画館設立への外資規制

2004年より施行された「外商投資電影院暫定規定」により、外資が独資で映画館を設立すること、および院線（映画館チェーン管理組織）を設立することを禁止。また、合資・合弁会社設立の場合は、登記資本金において中方の投資割合が51%以上であることが要件となっており、期限も30年以内と定められている。

輸入・放映に関する規制

国家新聞出版广电总局が上映を許可する海外映画は年間最大64作品であるが、日本映画は2012年7月以降2015年4月まで劇場公開されていなかった。日本映画については、2011年までは年間3~4本程度上映されていたが、上映期間は約2~4週間であり人気のハリウッド映画作品に比べると短い。国家新聞出版广电总局における「公序良俗」や「政治的配慮」に関する検閲・審査が厳しく、日本映画に対しては不公平な市場参入障壁が存在する。

厳しい契約慣行

多くの米国映画は、配給元と海外映画輸入会社（中国電影集团公司、華夏電影發行有限責任公司の2社のみが認可されている）の間で「分率」契約（利益分配方式）が締結され、共同配給の扱いを受ける。一方、日本を含む他国の映画は「フラット」契約（版權買いきり方式）が適用され、また中国語字幕制作費として一律70万元のコストが掛かる。

テレビ番組・ネット動画配信（アニメ含む）

テレビ制作会社の外資参入禁止

2004年に公布された「中外合資・合作廣播電視節目制作經營企業管理暫定規定」により、外資との合資によるテレビ制作会社の設立が認められた。しかし、2009年に公布された「一部の広播影視に関する規定と規範的文書の廃止に関する決定」により、テレビ制作会社の外資参入が再び禁止された。

海外映画・ドラマの放送時間に関する規制

海外映画・ドラマはゴールデンタイム（19時から22時の間）にテレビ放送することが禁止されている。22時以降の海外枠もアメリカの大型映画が中心で、日本コンテンツの放送は極めて少ない。また、各チャンネルで一日に放送する輸入ドラマは、その日同チャンネルで放送されるドラマの25%を超えてはならないという規制もあり、海外ドラマが普及しにくい。

近年は海外番組（ドラマ・バラエティ番組）を中国企業がフォーマット購入して中国版を製作するケースも多くあるが、広発[2013]68号「關於做好2014年電視上星綜合頻道節目編排和備案工作的通知」（強化版限娛令）により、このような海外フォーマット番組もゴールデンタイムに放送してはならず、新規番組の放送は1年間で1番組を超えないことと規定された。また、同通知の全文は当局のホームページ上で公開されていない。

海外映画・ドラマのインターネット上での配信に関する規制

近時、海外の正規版コンテンツを海外における公開と同時に又は直後に中国国内のネットで公開することによって、非正規コンテンツのネット流通を防ぐ対策に一定の効果が認められているが、2014年9月に公布された「ネット上の海外映画・ドラマの管理について改めて審査審理することに関する規定」に基づく事前審査等の新規規制により正規版コンテンツの迅速な公開が妨げられることによって、非正規コンテンツの流通が再び増加に転じることが大いに懸念される。また、コンテンツの流通に対する当該規制は、中国国内企業が近年構築してきた海外企業との商流に水を差すものである。

海外アニメに対する輸入規制・国産アニメ産業の過度な保護

海外アニメに関しても、17時から21時までのテレビ放送は禁止されている。国産アニメの放送枠は、アニメ放送枠全体の7割を下回ってはならないという規制（2008年「テレビアニメ放送管理強化に関する通知」）や、国産アニメを制作した機関はその制作数量と同じ分まで海外アニメを輸入できる（2004年「わが国のアニメ産業発展に関する若干意見」）等の国内産業優遇制度が存在する。また、輸入済みアニメの放送認可が益々厳しくなっている上に、新規に輸入を申請してもなかなか許可がおりない状況が続いている。実際に、日本アニメのテレビ放送は2007年以降許可されておらず、既に許可されたアニメのみが再放送される状況が続いている。一方、日本アニメへの視聴ニーズは高いため、CCTVでは劇場版アニメをアニメ枠ではなく映画枠で放送したり、独自審査権により放送したりすることで対応しているが、他のテレビ局では同様の対応は取り難い。また、権利元と正規に契約を結んだ上でネット配信されているアニメについても、社会道徳に危害を加えたとし、取り締まりが強化されているものもある。さらに、この取り締まりの基準が明確に規定されていないため、権利者側の対応が難しい。

出版

出版事業への外資参入は禁止されており、小売りへの参入は資本金49%までと規制されている。外国書籍の輸入は許可を得た国有企业のみ可能であるが、中国図書進出口（集団）総会社が国内の輸入図書市場の60%以上を取り扱っている状況である。原版の輸入ではなく、中国版を出版する場合は、書籍、漫画は書号（書籍コード）を取得すれば出版できるが、近年は海外の漫画作品の出版許可に対する審査・批准が厳しくなっている。雑誌の出版には刊号（雑誌コード）の取得が必要だが、海外雑誌コンテンツへの単独での新規刊号の認可はおりない。そのため、既に刊号を取得している中国国内の雑誌と提携し、コンテンツを提供する形での市場参入しか出来ない。

音楽

外商投資産業指導目録において「オーディオ・ビジュアル製品（映画を除く）の流通」が同目録2015改正版より、外商投資を制限する産業の目録より外され、外資規制自由化の進展が見られた。ただし「オーディオ・ビジュアル製品および電子出版物の出版、製作業務」や「インターネット出版サービス」は依然として、外商投資を禁止とする産業の目録に挙げられている。「イ

ンターネット出版サービス」については、2016年3月10日施行の「インターネット出版サービス規定」により外資企業の参入がより明確に禁止された。海外の音楽ソフトの輸入については新聞出版総署の審査・批准が必要である。さらに輸入音像製品をインターネットで流通させる場合には、文化部の審査・批准および新聞出版総署の内容審査・批准の両方が必要となる。

ゲーム

ネットゲームの輸入の場合、文化部のネットワーク文化経営許可証を取得したインターネット文化関連の運営会社の資格を有する輸入機関を通じて行う必要があり、外資系企業のみでの配信、課金活動は実質的に不可能である。また、ゲームの内容は文化部進口遊戯製品内容審査委員会、ゲームの出版（発行）は国家新聞出版広電総局の審査・批准を受ける必要がある。

メディアミックス・各種イベントの開催

外資企業や海外コンテンツへの各方面の規制・参入障壁が原因で、有力コンテンツを核とした、（例えばコミック出版×テレビ放送など）メディアミックスやマーチャンダイジング、イベント、プロモーション等の実施に大きな制約がある。本来コンテンツビジネス発展のためのプースターには、こうした施策の連動が不可欠であるが、現状では各分野の規制などを背景にして、それぞれが個々の展開に終止してしまっているケースが目立ち、結果としてコンテンツビジネスの大きな成功事例へと育ちにくい状況になっている。こうした分野で経験を有する海外コンテンツの成功事例は、国内コンテンツ企業発展のためにも寄与していくはずである。

著作権保護体制や行政手続における懸念事項

2014年6月に国务院法制弁公室より公布された著作権法改正案では、権利体系の整理のほか、創作の奨励・取引ルールの整備・権利保護の強化に関する規定が設けられた。特に権利保護に関しては、司法救済において賠償や証拠収集の面で強化が図られたほか、行政救済手続についても一定の強化が図られた点は評価する。但し、著作権法改正案や行政手続に関しては、依然として以下のような懸念がある。

従業員への奨励を法定することについての懸念

著作権は専利権等と異なり、多くの従業員が日常的に創作し、また登録を要せず発生する権利でもあることから、数量が膨大になるおそれがある。これにかかわる奨励、従業員の権利の拡充が認められると、企業の負担が過大になり、多くの企業の正常な経営に支障が生じるおそれがある。

法定許諾の範囲についての懸念

ラジオ局・テレビ局による放送、新聞・刊行物掲載記事の転載など、一定の要件で無許諾利用（法定許諾）を認める条文が少ない。事実上著作者からの許諾がなく著作物を利用できることに繋がる恐れがある。著作物の利用は、著作権者との利用にかかわる協議を前提として、無許諾利用は原則排除すべきである。ベルヌ条約第9条との整合性も検証が必要かと思われる。

著作権登記制度についての懸念

改正案は著作権登記制度を強化し、登記を「基礎的な証拠」

と位置付けている。ただし、著作権は登記が無くとも発生するものであり、登記を強調することで本来の権利者を侵害することにならないよう留意が必要である。特に現状では登録権利の取消し手続が未整備であり、著作権を冒認登記された場合に権利が守れない懸念がある。中国での登録が困難な海外コンテンツについては特にこの危険性が高く、現行制度でも日本の多くの著作権が冒認登記されている。

著作権集団管理組織に関する懸念

著作権集団管理組織については、組織の存在や実態、権限等が不明瞭である。著作権集団管理組織制度は今後も強化されると思うが、より多くの権利者に対して情報公開を進める必要がある。また、著作権集団管理組織に属さない権利者がそのことによる不利益が生じないよう、著作権者の権利が十分に尊重されるよう配慮が必要である。

その他の懸念

- ・プログラムの互換性に関する複製解析等を認めることで、不正利用を助長する懸念がある。
- ・技術的保護手段回避が可能な要件が法定されることで、海賊版を助長する懸念がある。積極的な回避や改変行為を禁止する等の回避禁止規制にとどまるべきである。

行政手続の簡素化・迅速化

- ・映画・アニメ・ドラマ・出版物への事前内容審査・検閲が存在し、規制基準も不透明である。
- ・中国では、コンテンツソフトの制作から流通まで全てのプロセスに規制が存在し、さまざまな官庁が二重三重に規制を行っていることから手続に時間を要する。

非正規コンテンツの市場からの排除

中国では、あらゆる分野に非正規版が存在している。映画・アニメなどの映像についてはネットへの無許可・違法配信、漫画など書籍については海賊版およびネット海賊版、音楽については海賊版CDおよび無許可・違法配信、ゲームについては海賊版およびネットへの無許可・違法配信、キャラクター商品については模倣品および非正規ルートの販売などがある。

インターネットでの無許可・違法動画配信問題

2015年の中国のインターネットユーザーは前年より3,951万人増の6億8,800万人、そのうち90.1%のユーザーがモバイルWebを利用している。著作権元にとって、インターネットでの無許可・違法動画配信問題の改善・解決は急務となっている。近年主力動画サイトが日本の人気作品の正規版の配信を始めるなど、著作権に関する意識が少しずつ高まってきたことは、市場の健全な発展のためにも好ましい。ただし、まだ多くの作品が無許可で配信され、違法にビジネス展開されている。

産業発展や人材の創造性育成への障害

模倣品・海賊版の横行により、著作権元が本来得べき利益を享受できていない。事業者の利益の保護や健全な市場競争こそが、事業者の創作性の育成や産業の発展に繋がる。また、非正規コンテンツへの対応・対策は、事業者に負担を課すのみでなく、行政機関や国民にとっても社会的費用となる。著作権改正案では、再犯者に対する罰則強化等、権利保護強化に関する規

定が導入されている点は評価したい。また、さらなる運用の強化を期待したい。

<建議>

① 外国企業・海外コンテンツに対する規制の緩和・参入障壁の撤廃

中国コンテンツ産業の発展は国内企業の保護ではなく、健全な競争による国内企業・人材の育成が鍵である。また、市場ニーズがあるにもかかわらず正規版の市場参入が制限されれば、政府の事前審査や検閲を通過していない模倣品や海賊版のコンテンツが市場に蔓延する結果に繋がる。そこで、以下を要望する。

- ・外国企業や海外コンテンツの輸入・制作・流通・販売等に対する各種規制や参入障壁を取り除くこと。

② 著作権保護体制の整備・促進、行政手続の簡素化・迅速化

中国コンテンツ産業の発展には、規制緩和とともに、著作権者の権利のさらなる強化が必要である。そこで、著作権法や行政手続に関して、以下を要望する。

- ・権利者の許諾を得ずに使用できる「法的許諾」は例外的な場合に限るように規定する。
- ・著作権の冒認登録が行われた場合に、登録を抹消する手続を整備する。
- ・著作権集団管理組織の実態、権限等に関して情報公開を進める。また、著作権集団管理組織制度においては、著作権者の権利が十分に尊重されるよう配慮する。
- ・コンテンツに関する事前内容審査・検閲の規制基準を明確化する。
- ・コンテンツ分野における行政手続の簡素化や迅速化を進める。
- ・職務著作・実演において従業員に奨励を与えることは重要だが、奨励・報酬の方法や金額等については個社の経営判断に委ねるべきであるため、それを法定しない。

③ 非正規コンテンツの市場からの排除

正規事業者の利益を保護し、中国のコンテンツ産業のさらなる発展を促進するためにも、以下を要望する。

- ・積極的な行政取り締まりの継続と、再犯等悪質な権利侵害者に対する処罰を強化する。
- ・インターネットを介した海賊版や無許可コンテンツの配信・ダウンロードサイトの管理監督を強化する。
- ・著作権に関する紛争が多く、当事者、行政、司法、社会にとって負担となっている状況を改善するため、著作権保護に関する普及啓発等を推進する。