

3. コンテンツ

中国市場には日本のコンテンツに対するニーズがあるものの、規制や参入障壁により自由な普及が確保されておらず、また、海賊版や違法配信も引き続き問題となっている。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。

成長を模索する中国のコンテンツ市場

2024年、中国経済減速の影響を受け、中国人の消費はより抑制的になり、旅行、娯楽、外出、衣類などのオフライン娯楽消費が減少し、映画の興行収入は2023年と比較して約23%減少した。一方、音楽、ゲーム、ミニ動画を代表とするオンラインコンテンツは好調で、いずれも2023年より成長した。今後、政策環境の改善が進み、デジタル技術の急速な発展が続くなか、中国コンテンツ産業は成長を維持することが期待されている。

映画

国家電影局の統計によると、2024年の映画興行収入は425億200万元で、2023年の549億5,000万元と比較して約23%減少した。年間の総観客動員数は10億人、推定鑑賞人口は4億3,000万人となった。年間興行収入は世界第2位であり、スクリーン総数は引き続き世界最多を維持している。2024年の興行収入トップ10の映画のうち、国産映画が上位8作品を占め、市場における国産映画の強い地位を示した。一方、輸入映画では「ゴジラ×コング 新たな帝国」と「君たちはどう生きるか」がそれぞれ年間興行収入第9位と第10位にランクインしたが、輸入映画の全体的な成績は振るわない。ハリウッド大作の魅力が欠けてきていることや、Z世代の観客を惹きつけにくい内容の映画が多いこと等が要因と分析されている。総じて言えば、2024年の中国映画市場は国産映画が主導する構図を示したが、全体的な興行収入は減少し、輸入映画の成績も期待を下回った。今後、映画業界の回復には、より高品質なコンテンツの提供や、経済環境の改善が求められるであろう。

出版

2024年、中国の書籍小売市場の総売上規模は1,129億元に達し、安定的な成長を維持した。その中で、生活、教科書、言語、自然科学、子供向け、教育関連の書籍は成長を遂げ、特に生活関連書籍と教科書の伸びが顕著であった。販売チャネル別では、総合ECプラットフォームが最も多く、40.9%を占めている。次いで、SNSが30.4%を占め、その他のオンライン販売チャネルと実店舗はそれぞれ14.7%、14.0%を占めた。子供向け書籍の売上が最も大きく、28.16%を占め、次いで教科書が25.33%を占めている。文学および学術

書籍の売上規模は7%から9%の間に収まっている。

音楽

2023年、中国の音楽産業の規模は前年比10.75%増の約4,696億元となり、音楽消費の活発な成長を示した。成長傾向を見ると、従来のラジオやテレビ音楽市場は減少傾向にあるが、オフラインのコンサートや公演、オンラインのデジタル音楽市場が好調である。そして楽器製造や専門音響機器などの製造業の回復に支えられ、業界全体は安定的な成長を見せている。

ゲーム

「2024年中国ゲーム産業報告」によると、2024年の中国ゲーム市場の売上は前年比7.53%増の3,257億8,300万元に達し、再び歴史的な最高記録を達成した。ゲームユーザーの規模も前年比0.94%増の6億7,400万人となった。市場を細分化して見ると、2024年国内のミニゲーム市場の売上は398億3,600万元に達し、前年比99.18%増にて強い勢いの成長を示した。さらに、海外市場における国産ゲームの売上は前年比13.39%増の185億5,700万ドルとなり、5年連続で1,000億元を突破する成果を上げた。政策面では、ゲーム市場の版号発行規制が2024年から徐々に緩和した。統計によると、4月と5月を除いて、過去1年間で毎月の版号発行数は常に100件以上を維持している。2023年に発行された977件の国産ゲーム版号を上回り、過去5年間の最高水準となった。国産ゲームに加えて、2024年には輸入ゲームの版号発行数が110件に達し、2023年の98件を上回った。総じて言えば、2024年の中国ゲーム市場は各分野においても著しい成長を見せ、政策環境の改善と技術の進歩に伴い、今後もゲーム産業は成長を続けると予測されている。

インターネット動画

中国網絡視聽節目服務協會の「中国網絡視聽發展研究報告（2024）」によると、2023年、中国のインターネット動画配信市場の規模は1兆1,524億8,100万元に達し、ユーザー数は10億7,400万人に上った。利用率において、動画アプリは、インスタントメッセージ、オフライン決済などを超えて、引き続きすべてのアプリの中で1位を維持している。ユーザーがよく視聴するコンテンツのタイプについて、ミニドラマは39.9%のユーザー占有率で第3位にランクインし、第1位はドラマ、第2位は映画となっている。

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つながっている。

① 海外コンテンツに対する事前内容審査・検閲規制

コンテンツ頒布前に、当局が内容審査等を行う。この審査を通過し、許認可を取得して初めて中国でコンテンツを頒布できる。また、中国国産コンテンツ

と比べて、海外コンテンツに対する規制はいつそう厳しいため、当局の検閲を受ける際の手続も複雑で時間がかかる。

さらに、新規の許認可制度や規制を導入する際、業界や専門家の意見を十分に考慮せずに進められることが多いと指摘されている。その結果、実情にそぐわない規制が施行され、業界に混乱が生じる事例も少なくない（例えば、2018年にゲーム業界に対する規制を強化し、新規ゲームの版号発行を一時停止した）。

② 海外コンテンツの総量規制

海外コンテンツについて毎年頒布できるコンテンツの本数が制限されている。

③ 外資規制

中国でコンテンツ事業を行うには、事業者は関連する許認可を取得する必要がある、そのためには資本構成、経営規模、専門人員、設備などの条件を満たす必要がある。外国事業者には特別な規制が適用されており、規制緩和の動きはあるものの、多くのコンテンツ分野では依然として直接投資が禁止されている。

以下では各分野の規制や参入障壁を説明する。

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）を設立することが禁止されている。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。一方で「外商投資参入ネガティブリスト」の2019年版から、映画館の建設・経営における中国側の過半数出資を求める規定が撤廃されており、「外商投資電影院暫定規定」との矛盾が生じている。

輸入・配給に関する規制

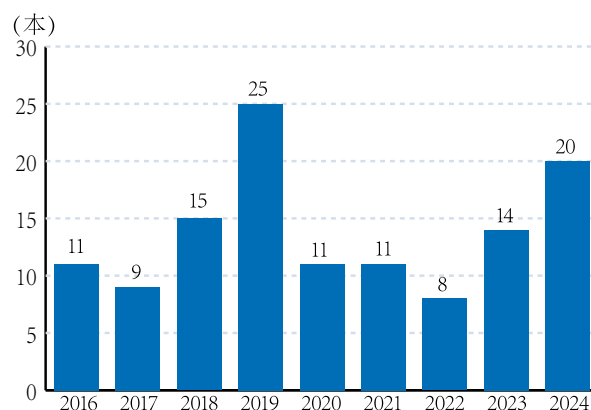
「外商投資参入ネガティブリスト（2024年版）」に基づき、外国事業者は映画の制作会社、配給会社、映画館チェーン運営会社への投資、および映画の輸入業務への投資が禁止されている。

また、実務上、海外映画の輸入は中国電影集团公司進出口分公司のみが認可されており、配給は中国電影集团公司および華夏電影發行有限責任会社の2社に限定されている。

海外映画に関する本数規制

国家電影局が映画に関する管理を行っており、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、合作映画を除くと、近年上映した本数は下記の通りである。

図1：中国で上映された日本映画本数の推移



出所：猫眼、中国電影報「2024中国電影市場進口電影觀察」

近年、日本映画の上映本数は徐々に回復しているものの、2024年度に中国で上映された501本の映画のうち、日本映画はわずか4%以下にとどまっており、日本映画を含む海外の映画に対する上映本数の制限は依然として存在している。

インターネット動画配信（アニメを含む）

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

2014年9月に公布された「インター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」に基づき、海外映画・ドラマをインターネットで配信するには、事前審査を受ける必要がある。また、各動画配信プラットフォームが年間で購入・配信する海外映画・ドラマの総量は、当該動画配信プラットフォームが前年度に購入・配信した国産映画・ドラマの総量の30%を超えてはならない。

海外アニメのインターネット上での配信に関する規制

アニメのインターネット配信について、従来、プラットフォームの自主審査のみを通過すれば配信できたが、2021年4月から、海外アニメのインターネット配信について、当局による検閲制度が導入され、配信前に、当局による内容審査等を通過し許認可を取得しなければならなくなった。この検閲制度の導入は、日本アニメの中国進出に大きな影響を与えている。

① 審査負担の増大と市場への影響（審査期間の長期化・透明性の欠如・収益の低下）

海外アニメの配信には事前の内容審査が必要となるが、審査にかかる時間が長期化しており、グローバルでの同時配信がますます困難になっている。その結果、著作権を保有する企業・組織の収益に悪影響を及ぼしている。海外アニメの購入取引が中止されたり、検閲を通過できないリスクが高い作品のライセンス料が従来の5分の1～10分の1にまで低下したりする事案も増えている。

また、審査の透明性が欠如しており、具体的な理由説明なしに審査が却下されたり、客観性に乏しい理由で取り消されたりするケースも散見される。さらに、海外のアニメ制作業者には、放送3カ月前までに動画サンプルの全話提出を求めるといった厳しい対

応が求められており、制作スケジュールに大きな負担がかかっている。

②数量制限

海外アニメの配信については、動画配信企業が購入できる海外アニメの割合が全配信量の30%を超えてはならないというルールが存在し、国や地域ごとの配分枠も設けられていると考えられている。特に、日本のアニメは毎年多数の良質な作品を制作しているものの、中国市場での配信割合は全体のわずか4.5%にとどまっており、著しく制限されている。

③検閲対応による視聴者の評価低下・著作権侵害リスクの拡大

検閲の厳格化に伴い、アニメの原作改編が必要となるケースが増え、その結果、視聴者やファンの評価が低下する問題も発生している。

また、日中同時正規配信の減少により、正規ルートで視聴できないユーザーが海賊版に流れやすくなり、著作権侵害のリスクが拡大している。

テレビ番組

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・合作広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年に公布された前記規定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時以降の海外枠も米国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「2014年のテレビ番組編成および登記業務の実行に関する通知」（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。

海外アニメに関する放送規制・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新規テレビ放送は2007年以降、2020年まで許可されておらず、2021年2月に「はたらく細胞」が新たに放映されたのみで他は再放送のみであった。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。

出版

出版業務への外資参入は「外商投資参入ネガティブリスト（2024年版）」において、依然として禁止されている。また外国書籍の輸入は許可を得た国有企業のみ可能であるが、中国図書進出口（集団）有限公司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、すで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できない。

音楽

「外商投資参入ネガティブリスト（2024年版）」においては「音像製品および電子出版物の編集、出版、制作業務」が外商投資を禁止する項目として挙げられており、外資はCD等の音楽ソフトの出版等の業務に参入できない。また、「外商投資参入ネガティブリスト（2021年版）」から、インターネット文化経営分野の禁止項目から音楽配信が除外されたが、実務上、外資が音楽配信するためのネットワーク文化経営許可証等許認可の取得が依然として難しい。また、海外の音楽ソフトの輸入については国家新聞出版署（国家版權局）の審査・批准が必要である。

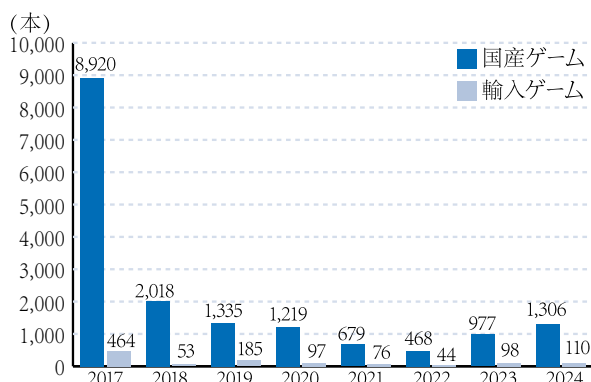
ゲーム

ゲーム配信に関する規制

ネットゲームの輸入の場合、新聞出版署の網絡出版服務許可証を取得したインターネット出版サービスの資格を有する会社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。ゲームの出版（発行）は国家新聞出版署（国家版權局）の審査・批准を受ける必要がある。

近年、ゲーム（ゲーム機用ソフトを含む）の認可数は以下の通りである。

図2：版号を取得されたゲーム本数の推移



出所：中国国家新聞出版署

上記の通り、国産ゲームと比べると、輸入ゲームの割合は依然として低い水準にとどまっている。その主な理由として、輸入ゲームは内容の修正が多く、審査に時間がかかるため、輸入ゲームに対する審査が国産ゲームよりも厳格に行われていることが挙げられる。この厳しい審査体制は、国内ゲーム会社が輸入ゲームの版権を購入する意欲にも影響を与えている。

さらに、中国国家新聞出版署は2023年12月22日、「オンラインゲーム管理弁法（意見募集稿）」を公表し、毎日のログインに対する報奨の禁止、課金額上限の設定、プレオープンテストのプレイヤー数の制限など、現行のオンラインゲーム運営方式に大きな影響を与える規定が数多く含まれている。仮に当該弁法が正式施行されれば、今後、国産ゲームや輸入ゲームを問わず、オンラインゲーム業界の発展を阻害することが懸念される。

コンソールゲームに関する規制

中国（上海）自由貿易試験区の政策により、2014年にゲーム機（コンソール機）の製造・販売が解禁された。その後、国内外企業が相次いでゲーム機を発表し、中国におけるゲーム文化の多様化に大きな影響を与えた。ゲーム機とゲームタイトルは、車の両輪のような関係にある。両者が連携し、互いを補完し合うことで、ユーザーはより魅力的なゲーム体験を得ることができる。しかし、ゲーム機解禁から10年が経過した現在においても、中国市場におけるゲーム機向けタイトルの供給不足が問題となっている。その背景には、ゲームタイトルの内容審査における諸問題がボトルネックとしてある。主な課題は以下の3点である。

- ・審査基準の不透明性：どのような基準で審査が行われているのか明確でなく、開発者やパブリッシャーにとって事業リスクが高い。
- ・審査期間の長期化：版号を取得するまでに時間がかかり、スムーズな市場投入が難しい。
- ・許可されるタイトル数が少ない：コンソールゲーム向けの版号取得の数が少ない。「2024年遊戯版号審批報告」によると、2024年に版号を取得したコンソールゲームタイトルはわずか23本にとどまり、その内訳は国産ゲーム10本、輸入ゲーム13本であった。これによ

り、事業者がコンソールゲーム市場に参入する意欲が低下し、市場全体の成長が停滞する一因となっている。

メディアミックス・各種イベントの開催

メディアミックスに関する規制

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ブースターには、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始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。

コンサート開催に関する規制および問題点

近年、中国においてコンサート開催に関心を示す海外アーティストが増加傾向にある。海外アーティストによる公演は、芸術・エンターテインメントを介した相互理解の促進や国際文化交流の拡大を通じた文化産業の振興など、さまざまなメリットが挙げられる。しかし、中国国内でコンサートを行う際には、多くのハードルを乗り越えなければならない。二の足を踏む海外アーティストのケースも散見され、早急な改善が求められる。以下の課題が具体的に指摘されている。

- ・事前審査の厳格化：大規模公演における事前審査が煩雑且つ厳しく、直前でのコンサート中止の事例も発生している。
- ・収容人数制限：公演会場のキャパシティに対して、収容許可数が限定的に設定されているケースが多く、観客動員数を制限せざるを得ない状況である。
- ・チケット販売の不透明性：チケット販売において、直前まで販売許可数が不透明であり、運営上の予見性に欠ける状況である。
- ・物販規制の厳格化：物販における行列管理などの制約が厳しく、当日における制限など、運営上の自由度が低い状況である。
- ・対応の不統一：都市や公演によって、背景や判断基準が不明確なまま、対応が異なるため、公演企画や運営が困難になっている。

著作権保護体制や商標冒認出願・行政手続における懸念事項

2021年6月から施行された改正著作権法では、短編動画などインターネット上の新しいコンテンツにも対応する形で権利体系の整理を図るほか取引ルールの整備・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、司法救済において損害賠償額に新たな規定が追加され、故意および情状重大の要件を満たす場合における5倍以下の懲罰的損害賠償が導入されるとともに、法定賠償額上限も

500万円に引き上げられるなど一定の強化が図られた点は評価する。ただし、著作権法改正案や商標冒認出願・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。

著作権登録制度についての懸念

改正著作権法第12条では、著作物に署名した者を著作者とする旨の推定規則を示しつつ、著作権登録も実務上基礎的な証拠として扱われ、同条で登録制度は著作権を確定する上で著作者の推定規則と両輪を成すものとして位置付けられている。現状では登録権利の取り消し手続が未整備であり、著作権を冒認登録された場合に権利が守れない懸念がある。中国の著作権登録制度への理解、登録への意識が十分ではないことが多い海外企業の有するコンテンツにかかる著作権については特にこの危険性が高く、現行制度でも人気アニメのキャラクター等を始め日本の多くの著作権が冒認登録されている。

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、主として音楽著作権に関して収入・配分情報等の不透明性に対する懸念が大きいところであるが、改正著作権法第8条によって、著作権集団管理組織制度が今後、強化、拡充されると思われるが、本改正法の実施により多くの権利者に対して情報公開が進むことを期待したい。その他、1つの分野で1つの著作権集団管理組織しか設立できない法制度になっていて、各組織の独占状態が許容されている状況があるが、著作権者の適切な選択肢を確保するためにも今後の規制緩和が期待される。また、著作権集団管理組織に著作権の管理を委託し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。

商標冒認出願に関する懸念

漫画やアニメの登場人物やタイトル等の商標冒認出願は依然として多発している。冒認出願には、登場人物キャラクター名・作品名等の変更を余儀なくされたり、冒認出願者から逆に権利行使されたりする等、中国におけるコンテンツビジネス展開に大きな支障をきたすリスクがある。

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。

行政取り締まりの問題

商標権侵害と比べると、コンテンツの著作権侵害を理由とする行政取り締まりのハードルは高く、多くの著作権侵害の行政取り締まりにおいて、鑑定機構による侵害鑑定書の提出が求められ、権利者の権利行使の負担が増えるほか、適時に海賊版を差し止められないという問題が発生している。

インターネットでの無許可・違法動画・ゲーム配信問題

2024年12月時点の中国のインターネットユーザーは前年比1,608万人増の11億800万人であり、そのうち99.7%のユーザーが携帯端末でインターネットを利用している。版權元にとって、インターネットでの無許可・違法動画配信問題は中国市場において常に大きなリスクである。近年主力動画サイトが日本の人気作品の正規版配信を積極的に展開するなど、一部で版權に関する意識が高まってきたことは、市場の健全な発展のためにも非常に好ましい。他方で、昨今、海外アニメのインターネット配信の事前検閲制度の導入等、海外映像コンテンツに対する政府規制が強化される動きがみられ、海賊版被害の拡大・市場健全化の流れに水を差すことが大いに懸念される。

また、ゲーム業界における海賊版の被害も大きい。現在、日本IPを使用した海賊版ゲームが多く出回っており、これらの海賊版ゲームは既存ゲームのプレー方法、フレームワーク等の根幹部分をそのまま活用し、キャラクターやシーンのみ調整することが多いため（いわゆる「換皮遊戯」）、開発期間が短く、正規ゲームより早くリリースすることができる。ゲームのライフサイクルを考えると、悪影響を最小限に抑えるためには、海賊版ゲームのリリース直後に対策を講じる必要があるが、海賊版ゲームの発覚までに一定の時間を要すること、対策を講じるための必要な書面の準備等に時間がかかることなどから、常に迅速な対策を講じることは難しい。結果として、海賊版ゲームにユーザーが奪われ、中国のゲーム開発会社と日本の版權元の両方の利益が大きく損なわれている。

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、版權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、事業者の創造性の育成や産業の発展につながる。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。改正著作権法では著作権侵害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・海外コンテンツに関する中国市場参入規制の緩和

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海外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、以下を国家電影局、国家新聞出版署、国家廣播電視總局、文化・旅行部に要望する。

① 海外コンテンツに関する事前内容審査・検閲規制の緩和

事前内容審査・検閲を緩和、明確化を要望するとともに、事前内容審査・検閲の迅速化を要望する。また、新規に許認可制度や制限を導入するには業界意見等を十分に考慮し慎重に実施することを要望する。特に以下を重点的に考慮していただきたい。

- ・アニメのインターネット配信の事前審査規制の緩和を要望する。審査の際に動画サンプル全話提出が不要、審査基準の緩和・明確化、審査の迅速化などをしていただきたい。
- ・海外市場との文化交流の促進や国内ゲーム市場のいっそうの発展のために、輸入ゲームの迅速な審査と版号の付与ならびに版号の増加、より積極的に海外優良ゲームコンテンツの認可推進と関連政策の検討を要望する。
- ・海外アーティストによる公演の審査基準の緩和・明確化、審査提出資料の簡素化、公演会場キャパシティに関する制限の緩和、チケット販売等の興行管理規定の明確化を要望する。

② 海外コンテンツの総量規制の緩和

コンテンツのインターネット配信を含め、海外コンテンツの総量規制の緩和を要望する。また、総量規制ルールの明確化を要望する。

③ 外資規制の撤廃、緩和、実務上の運用改善

コンテンツ頒布の段階で検閲を実施し、不適切なコンテンツであれば発信を阻止すれば良いため、コンテンツ制作、映画配給業務にかかる外資規制を設ける必要はないことから、関連する規制の撤廃、緩和を要望する。また、外資企業でもインターネットでの音楽配信サービス等を運営できるよう規制緩和を要望する。

2. 著作権関係制度の整備、商標冒認出願の対応強化

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」、行政手続および商標の冒認出願に関して、以下を国家版權局、国家知識産権局に要望する。

④ 著作権関係制度の整備

著作権の冒認登録が行われた場合に、登録の無効化手続を整備することを要望する。さらに、著作権集団管理組織の収入・配分情報、実態、権限等に関して情報公開を進めることを要望する。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し、競争原理を導入し、1つの分野で1つの著作権集団管理組織しか設立できないという制限を取り除くことを要望する。

⑤ 商標冒認出願の対応強化

漫画やアニメの登場人物やタイトル等の商標冒認

出願の審査を強化することを要望する。冒認出願である場合、適切にその出願を拒絶することとし、さらに、情報提供の窓口や手続の明確化等、冒認出願に関する情報提供制度を整備することを要望する（「第2部第6章知的財産権」を併せて参照）。

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、以下を国家版權局、国家知識産権局に要望する。

⑥ 著作権侵害に対する行政取り締まりの強化

コンテンツの著作権侵害を理由とする行政取り締まりを強化し、鑑定機構による侵害鑑定が不要とする等、取り締まりのハードルを下げることを要望する。

⑦ 海賊版・無許可コンテンツに対する監督管理の強化

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ことを要望する。

⑧ ゲーム配信アプリプラットフォームの監督管理の強化

海賊版ゲームのリリースを事前に阻止するため、ゲーム配信アプリのプラットフォームに対して、ゲームリリース時の版権状況の審査およびリリース後の監督管理の強化を要望する。

⑨ 著作権保護に関する普及啓発

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実施することを要望する。

4. コンソールゲーム産業の振興

コンソールゲーム産業の振興のため、以下を国家新聞出版署に要望する。

⑩ コンソールゲームの振興に向けた政策支援と規制緩和

中国はアメリカと並び世界最大規模のゲーム市場を有している。しかし、その産業構造はモバイルゲームへの依存が顕著である。多様性を持った健全な産業成長を実現するためには、モバイル、コンソールゲーム、PCゲームのバランスの取れた産業構成が必要である。そのため、コンソールゲーム分野の発展を支援する政策的なインセンティブの付与や、特別な推進策が求められる。また、需要が高まりつつあるコンソールゲーム向けソフトウェアの版号付与タイトル数の増加も重要である。さらに、ゲーム機を通じて海外市場との文化交流を促進し、国内ゲーム市場のさらなる発展を図るため、海外の優れたゲームコンテンツの認可を積極的に推進することが必要である。これにより、版号を取得するための内容審査の透明性向上と規制のいっそうの緩和を要望する。