

第13回 「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」(コンテンツ産業振興法)

メディア芸術の著作権を考えると、多様化する媒体を扱うコンテンツ産業にとっては重要な問題である。2004年6月に「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」(コンテンツ産業振興法)が公布・施行されたことも注目しておかなければならないだろう。「コンテンツ」といった言葉を最近よく耳にするようになっているが、第2条第1項において定義されているので、紹介しておきたい。

この法律において「コンテンツ」とは、映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラム(電子計算機に対する指令であって、一の結果を得ることができるように組み合わせたものをいう。)であって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するものをいう。

なお、本法律には高度情報通信ネットワーク社会形成基本法、文化芸術振興基本法、消費者保護基本法、知的財産基本法などが関連している。

クール・ジャパンとして注目を集めるマンガ、アニメ、コンピュータゲーム等は単独のものではなく、マンガ→アニメ→DVD、マンガ→アニメ→コンピュータゲームなど、それぞれが複合化しているのが日本の大きな特徴と言ってもよいだろう。また、特に音楽産業ではインターネットを経由してのダウンロードなど、デジタル・コンテンツをどう考えるかはここ数年の大きな課題となっている。知的財産権とも関係も大いに関係して来る。2008年3月には知的財産戦略本部コンテンツ・日本ブランド専門調査会『デジタル時代におけるコンテンツ振興のための総合的な方策について』が発表されている。