

コンテンツ・プロデューサー  
に求められる  
~~リーガルセンス~~

弁護士法人淀屋橋・山上合同  
弁護士 藤川義人

# 企画・制作段階の問題

---

- コンテンツの特殊性 = 複雑な権利処理  
様々な種類の権利が含まれる。  
様々な権利者が含まれる。
  - 資金調達  
近時、知的財産を利用した資金調達に注目。
  - その他(契約慣行など)
-

# 利用形態の多様化

---

- 本来的利用

- 二次利用

ex TVアニメキャラクターの場合

ビデオ化、映画化

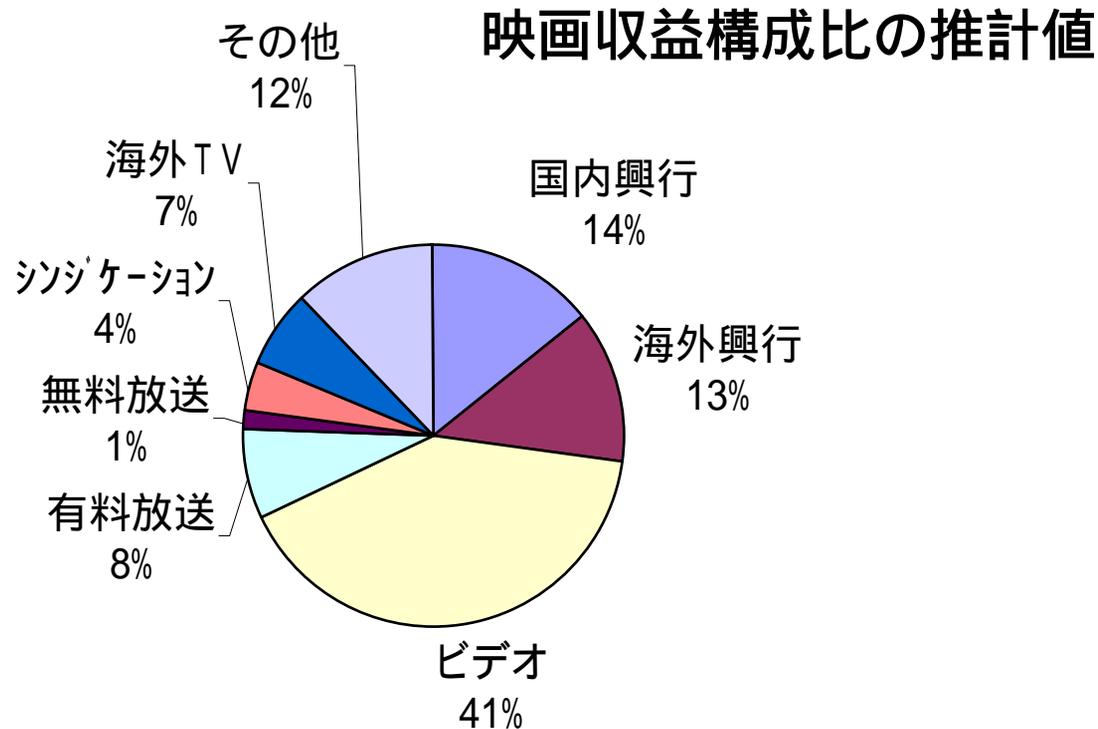
ゲーム化

子供向け商品(玩具、衣料、食品など)

- 海外展開

---

# 二次利用 (映画の例)



# 二次利用 (ポケモンの例)

---

- ゲームソフト 売上930億円  
カードゲーム、ゲーム攻略本など
- テレビアニメ  
漫画雑誌、映画、DVD (ビデオ)
- ポケモン関連商品 4000アイテム 7000億円  
玩具、食品、衣料、文房具……

直接効果1兆円、波及効果2兆3000億円

---

# リメイク権の例

---

- ザ・リング      リメイク権100万ドル  
                         興行収入1億2500万ドル
  - AKIRA          ワーナーブラザーズにより  
                         実写化へ
  - ドラゴンボール      20世紀フォックスにより  
                         実写化へ
-

# 海外展開

---

- 現状

  - 米、英、韓の積極性。わが国は輸入超。

- 問題

  - 海賊版問題(特にアジア諸国)

  - 海外との契約

---

# コンテンツ・プロデューサーに求められるリーガルセンスとは

---

- 法律実務に対する基礎的知識
  - 様々な関係者の著作権等の権利処理を行なう調整力
  - 資金調達方法などに工夫をこらす柔軟性
  - 将来の活用形態を見越した構想力、計画力
-