

「知的財産推進計画 2008」の策定に向けて

2008年3月18日
(社)日本経済団体連合会

目 次

I 総論	1
II オープン・イノベーションの推進と知的財産立国の実現による成長	2
(1) 知的財産の創造力の強化	2
① 職務発明（特許法第 35 条）のあり方の検討	
② 大学の知的財産活動について	
a) 大学の海外出願等への支援	
b) 産学連携における柔軟な対応	
c) 産学連携にあたっての税制的支援の実施	
③ ライフサイエンス分野における円滑な試験研究の促進と基本発明の保護	
④ コミュニティ・パテント・レビューへの対応	
(2) 企業の投資の促進と阻害要因の除去	4
① 中長期的な研究開発投資に対応する権利化のあり方の検討	
② パテントトロールへの対応をはじめとする権利行使のあり方の検討	
③ 学術論文を含めた知的財産に関する情報インフラの整備	
④ 先端医療に関する権利の強化	
⑤ 仮想空間から生じる知的財産権に関する問題への対応	
(3) デジタル化・ネットワーク化の下での複数システムによる 著作権法制のあり方の検討	5
① 著作物を互いに自由に利用しあって新たな著作物をつくる環境における 著作権のあり方の検討	
② インターネット上の権利保護の実効性の確保の検討	
a) 私的複製の適用範囲の見直し	
b) 法定賠償制度等の検討	
c) インターネット上の著作権侵害への対応	
d) モバイル向け違法コンテンツ配信の根絶に向けた取り組みの強化	
(4) 技術・サービスの海外への普及促進と国際連携の強化	7
① オープン・イノベーション等による協業や連携の促進	
② 国際標準化への取り組みの強化	

- a) 国際標準化の情報収集と戦略立案機能の強化
- b) 企業の国際標準化活動の促進
- c) 知的財産権と国際標準化の連携の強化
- d) 国際標準化人材の育成
- ③ 環境問題の解決に向けたわが国の果たすべき役割
- ④ 模倣品・海賊版対策の強化
- ⑤ 世界特許の実現に向けた取り組みのさらなる強化

(5) その他 11

- ① 知的財産分野における国際的に信頼される紛争処理機能の充実
- ② 知的財産法と独占禁止法との関係についての比較研究
- ③ ライセンス契約の保護のあり方の検討
- ④ 地方自治体の知的財産の活用の検討
- ⑤ IP マルチキャスト放送による同時再送信の権利処理のあり方の見直し
- ⑥ もっぱら音楽の提供を目的とする放送・有線放送の取り扱い
- ⑦ ゲームソフトの中古品流通のあり方の見直し
- ⑧ 薬事行政に関する著作権の権利制限の見直し
- ⑨ ライフサイエンス分野における知的財産の南北問題への対応

Ⅲ コンテンツ産業の振興 14

1. コンテンツの創造力の強化 15

(1) 人材育成 15

- ① プロデューサーの育成
- ② クリエイターの育成
- ③ マルチコンテンツ・プロデューサー人材の育成
- ④ マルチメディア・ビジネス人材の育成
- ⑤ 法務人材の育成
- ⑥ 子役の出演可能時間の延長

(2) 教育基盤の整備 17

- ① 映像教育体系確立のための検討
- ② ライブ・エンターテインメント人材育成のためのパフォーマンス技術
プログラム支援
- ③ コンテンツ系教育機関におけるアーカイブ整備
- ④ コンテンツ系教育機関の卒業生のさらなる職業訓練の推進

⑤ コンテンツ統計の整備	
⑥ インターンシップの推進	
⑦ 海外映像教育機関等での研修・講師招聘支援	
(3) 科学技術との連携	19
① コンテンツに関する技術開発の推進	
② コンテンツ関連技術の発信	
(4) 資金調達・税制	20
① 資金調達の多様化に向けた環境整備	
② コンテンツ制作支援税制の創設	
(5) 産業集積・地域振興	20
① 映像産業集積クラスターの整備	
② ライブ・エンターテインメント集積の推進	
③ 地域映像制作環境の整備	
④ 時代劇ロケーションパークの設置	
2. コンテンツの新たな市場の創出と流通の促進	22
(1) 国際展開の推進	22
① JAPAN 国際コンテンツフェスティバルの推進	
② マーケット機能の強化	
③ 日本コンテンツの海外展開への支援	
④ 国際共同制作協定の締結	
⑤ JETRO、在外公館等におけるコンテンツの情報収集・提供および 発信機能の強化	
(2) マルチユースの促進	24
① コンテンツ・ポータルサイトの充実	
② 権利者情報の整備	
③ 契約ルールづくりの推進	
④ デジタル・コンテンツの流通環境の整備	
⑤ 映画業界におけるデジタル環境の整備	
⑥ 流通促進・文化保全のためのアーカイブの整備	
⑦ 有料放送市場の拡大	

(3) 新市場の開拓	26
① 教育との連携	

I 総論

2002年にスタートした知的財産立国への取り組みも、本年で7年目を迎える。日本経団連では、『「知的財産推進計画 2007」の策定に向けて』などにおいて、これまでの取り組みを顧みて、新たな政策につなげていくことが必要と述べてきた。

こうした観点から求められるのは、知的財産立国の実現という原点に改めて立ちかえり、総合的な産業・文化戦略を考えるということである。知的財産は、それを創造し、製品やサービスに具体的に適用し、それらを国内外の市場に展開することによって、初めてその成果がグローバルに享受できるものであり、企業の成長を通じて知的財産の利益が国に還元されていく。コンテンツに関しても、海外に大きく展開することによってこそ、国全体の利益に貢献することができる。映像をはじめとするコンテンツに関する国の文化産業戦略を構築し、国は、継続的かつ府省横断的な体制を整備し対策を講じていくべきである。

同時に、時代の流れを的確に捉えていくことも重要である。イノベーションの実現に向け、さまざまな壁を超えた連携を可能とする政策を推進すべきである。技術がより高度化・複雑化している現代においては、自前の技術だけで製品やサービスを提供するには限界があり、それを打開するため、開発におけるオープン・イノベーション、あるいは知的財産におけるパテント・プールやパテント・コモنزといったオープン化の動きが生まれている。このような動きは企業を越えて、また、国を越えて起こっており、それらの連携が加速されるような政策を推進すべきである。

上記の方向性を踏まえ、「知的財産推進計画 2008」の策定に向けて、以下、提言を行うものである。

Ⅱ オープン・イノベーションの推進と知的財産立国の実現による成長

日本経団連では、『「知的財産推進計画 2007」の策定に向けて』などにおいて、これまでの改革の成果を検証することが必要と述べてきたところであるが、今般、知的財産委員会および同・企画部会を対象として、これまでの知的財産政策の成果を評価するためのアンケート調査を実施した（調査結果は、知的財産政策の評価に関するアンケート調査結果（2008年3月18日）を参照）。調査結果によると、程度の差はあるが、知的財産の創造、保護、活用について、関係者の努力により、知的財産政策が一定の成果を挙げてきたことが判明した。

今後は、知的財産の創造、保護、活用のため、引き続き、リターンを意識した着実な政策展開をすべきである。特にアンケートでは、政府投資等の成果の社会への還元が不十分との結果が出ている。知的財産の創造力の強化という第一の視点と、知的財産による新たな市場の創出と活用の促進という第二の視点に立って、不十分であった原因を分析し、次の政策に活かしていくべきである。

(1) 知的財産の創造力の強化

① 職務発明（特許法第35条）のあり方の検討

職務発明規定（特許法第35条）の改正により、職務発明にかかる「相当の対価」については、使用者と従業者間の自主的な取り決めに委ねられることとなった。今後、企業というさまざまな人々が集まる組織の一員として、研究者が十分に力を発揮することができる環境をつくり上げていくことが期待される。

その一方で、企業がグローバルに事業を展開していくにあたり、欧米をはじめとする外国企業とさまざまな形で協業、連携する機会が増えている。国際的な協業、連携において、各国の職務発明の扱いの違いが企業の事業活動を阻害することがないように、諸外国の職務発明に関する慣習やルールを調査するとともに、産業競争力の強化の観点から、職務発明制度の評価、見直しを行っていくべきである。

② 大学の知的財産活動について

a) 大学の海外出願等への支援

大学知的財産本部や TLO の整備などにより、大学における知的財産活動は活発化してきている。ただ、大学が知的財産の活用の目的をロイヤリティ収益にのみ求めることは構造的に難しく本来の姿でもない。大学で生まれる知を産業に展開し、わが国の産業競争力を強化するためには、産学連携のさらなる促進

が不可欠であり、選択と集中を図りながら、大学の知的財産活動の充実に向けた予算措置などの支援を引き続き講じていくべきである。

特に、重要な成果については、十分な目利きを行い、海外出願することが期待される。その際、PCT出願を積極的に活用することで検討の時間を確保するなどの方策も必要と思われる。

b) 産学連携における柔軟な対応

産学連携については、共有特許を企業が自己の事業に活用した場合のいわゆる不実施補償の是非をめぐって、産学で立場の違いが見られるところである。しかし、産学連携は、技術の内容、連携の形等により、さまざまなバリエーションが存在し、一律に契約の内容を決めるのは望ましいことではない。連携の実態に応じて、産学双方にとって柔軟な契約の実現を目指す必要がある、そのため、産学双方によるさらなるコミュニケーションの推進が必要である。

c) 産学連携にあたっての税制的支援の実施

産学連携にあたって、税制が円滑な活用を阻害している側面がある。例えば、企業からの研究費で大学が購入した研究設備等について、大学が固定資産化して他の研究に活用した場合、企業は試験研究費として費用処理できないといったリスクがある。こうしたケースについては、税制面での柔軟な対応が求められる。

また、研究開発をベースとした起業を促進するための支援（エンジェル税制）を検討すべきである。

③ ライフサイエンス分野における円滑な試験研究の促進と基本発明の保護

ライフサイエンス分野では、それ自体は製品とはならないが、製品候補を選択するためのリサーチツール特許や研究成果物の活用が不可欠となっている。産学連携においては、権利者に配慮しつつ、それらをいかに効果的に活用できるかが重要である。

リサーチツール特許の活用については、総合科学技術会議において、「リサーチツール特許の使用の円滑化に関する指針」（2007年3月）がとりまとめられたところであるが、今後は、指針の円滑な使用を促す仕組みを構築するとともに、権利者、利用者の双方に納得感のある利用条件の醸成、合理的な契約条件モデルの提示等に取り組むべきである。

また、試験研究の例外の明確化についての検討も必要である。一方、試験研究の成果から生まれた基本発明については、サポート要件の緩和などにより、適切な範囲の保護が認められるようにすべきである。

さらには、研究材料の円滑な産業への移転・活用を促すため、研究材料に関する技術移転の円滑化に関するガイドラインを策定すべきである。

④ コミュニティ・パテント・レビューへの対応

特許の質を高める取り組みとして、米国においては、コミュニティ・パテント・レビューが行われている。大学等の知恵の特許審査に活用することは有意義であると考えますが、コミュニティ・パテント・レビューの検討にあたっては、情報提供制度との関係や日米の審査状況の違いなどを十分に考慮すべきである。

(2) 企業の投資の促進と阻害要因の除去

① 中長期的な研究開発投資に対応する権利化のあり方の検討

特許権の審査期間の短縮に向けてさまざまな取り組みが行われていることを評価しており、こうした取り組みをさらに加速していくことが必要と考える。

一方、出願される多くの特許の中には、中長期的な観点からの研究開発投資によって生まれたものも存在している。これらの中には、中長期的な技術動向を見極めた上で権利化していくことが望ましいものもある。早期に権利化することが利益に結びつかず、中長期的な観点からの研究開発投資に悪影響を及ぼすとすれば問題である。

審査の加速はさらに行いつつ、中長期的な観点からの研究開発投資に悪影響を及ぼさないようにするにはどうすれば良いか、検討を行うべきである。

② パテントトロールへの対応をはじめとする権利行使のあり方の検討

イノベーションは、知の創造の成果を活用した製品・サービスが社会に提供されてはじめて現実のものとなる。わが国においては、パテントトロールの問題は必ずしも顕在化しているわけではないが、製品を作るためにたくさんの技術が必要になればなるほど、その恐れは高まっていく。

例えば、自らは研究開発投資を行わず、他人の特許権を買い、その特許権を濫用して利益を得るような者に対して、イノベーション促進の観点から、米国の裁判例などを参考に、差し止め請求権や損害賠償の範囲等について、何らかの制限を行うべきと考える。

③ 学術論文を含めた知的財産に関する情報インフラの整備

技術の高度化、複雑化に伴い、非特許文献を含めて、参照すべき関連文献の数が増加している。わが国におけるイノベーションを促進する観点から、特許庁は、文献に容易にアクセスできる環境の整備に取り組むべきである。特に、

民間自身の取り組みでは限界がある中国や韓国等の文献について、機械翻訳を含めて、容易にアクセスできる情報インフラの整備が求められる。

④ 先端医療に関する権利の強化

医療関連行為の特許保護については、医薬の製造・販売のために医薬の新しい効能・効果を発現させる方法について、物質の特許として保護することとされた。しかし、わが国の先端医療（遺伝子治療、再生医療等）に関する権利の保護は、欧米と比べて依然として弱い傾向にある。先端医療の国際競争力の観点から、“方法”を含めて広く権利を認めていくべきである。

⑤ 仮想空間から生じる知的財産権に関する問題への対応

近年、仮想空間（「セカンドライフ」など）における知的財産の創造、保護、活用に関する問題が懸念されている。仮想空間において、現実世界のデザインが使われるなど、今後、仮想空間内の出来事が、現実世界に影響を与える可能性も想定される。しかし、現在は明確なルール、法制度がない状況にある。

海外の動向を踏まえつつ、仮想空間における準拠法について国際私法の観点から検討を行うべきである。また、事業者がオンラインで提供するサービスについては、当該サービスに関する利用規約が適用されることになるが、事業者、利用者の予測可能性を確保するため、オンライン・サービスに関する規約について、ミニマム・スタンダードの国際的なハーモナイゼーションを促進すべきである。

(3) デジタル化・ネットワーク化の下での複数システムによる著作権法制的あり方の検討

日本経団連では、「デジタル化・ネットワーク化時代における著作権法制的の中長期的なあり方について（中間とりまとめ）」（2007年2月）を公表し、デジタル化・ネットワーク化の下での著作権法制的のあり方について提言した。

デジタル化・ネットワーク化の進展という新たな環境の変化に対応するためには、従来のシステムに加えて新たなシステムを整備し、複数のシステムによって権利保護と利活用促進の新たなバランスを構築することで、産業の活性化や文化の発展を図ることが必要と考える。

複数システムとしては、従来の著作権法による仕組みとあわせて、例えば、著作物を互いに自由に利活用しあう環境の担保や、多額の投資の回収が不可欠な著作物等を対象にした円滑な利活用の促進と実効的な保護等が考えられる。また、インターネット上のコンテンツの創造・活用・保護について、新たなシ

システムを検討することも考えられる。どのシステムを活用するかは、権利者の意思に委ねられるべきである。

① 著作物を互いに自由に利用しあって新たな著作物をつくる環境における著作権のあり方の検討

著作物を互いに自由に利用しあって新たな著作物をつくる環境での著作権については、例えば、著作権（財産権）について、本人の意思に基づく権利の放棄を法制度上位置づけたり、著作人格権について、一定の条件のもとで本人の意思に基づく不行使や放棄などを認めたり、その効力を担保したりすることが可能かについて検討すべきである。

また、多くの人々の知を集めることにより、新たな創作物が生まれる場合などにおいては、利活用促進の観点から、権利者のより一層の明確化を図るための諸制度・インフラ整備が求められる。

権利者明確化の方策としては、現行の裁定制度の利用促進や、権利者明確化のための新たな登録制度の導入などが考えられる。その際、登録の効果や、実効性の確保策との組み合わせも検討の対象とすべきである。

なお、米国では、オーファンワーク（権利者不明著作物）に対して、利用者が誠実、合理的に権利者を探しても見つからなかった場合、利用後に権利者が現れても一定の条件のもとに、損害賠償や差し止めに制限できるとする法案も検討されているが、こうした方式も検討の対象となろう。

② インターネット上の権利保護の実効性の確保の検討

インターネット上の権利保護の実効性の確保については、権利者に多大の侵害を与えている恐れがあるような場合について、私的複製のあり方をどう考えるか検討が必要である。また、デジタル化・ネットワーク化社会における複数システムを考えた場合、技術的保護手段に対する法的な担保のあり方の検討も不可欠である。

さらには、間接侵害、ネット上の匿名性、プロバイダーとの協力のあり方も検討する必要がある。また、侵害の救済としての ADR の活用なども論点としてあげられる。なお、実効性の確保にあたっては、許諾権と報酬請求権、刑事罰の有無を使い分けることも考えられる。

a) 私的複製の適用範囲の見直し

インターネット上では、違法音楽配信サイト等の急増とその利用の蔓延によって、おびただしい数の違法なコンテンツが流通し、正規の市場の成長が大きく阻害され、新たなビジネスモデルの発展が困難な状況に陥っている。特に、

デジタル化・ネットワーク化のもとで、違法複製物であることを知りながら行う私的使用のための複製について、違法複製物であるかどうか分かる仕組みの整備や、社会的啓発・教育をあわせ講じながら、私的複製の許容範囲から除外し、権利者が権利主張できるような著作権法上の措置を講ずる必要がある。

私的録音録画補償金制度についても、「知的財産推進計画 2007」や文化審議会著作権分科会における検討をふまえ、私的録音録画に関する法的枠組みを抜本的に見直し、具体的結論を得るべきである。

b) 法定賠償制度等の検討

インターネットを利用した著作権等の侵害事例においては、損害額の算定費や必要な侵害回数を立証することが困難な場合が多く、権利者の救済が必ずしも適切に図られていない状況にある。法定賠償制度の創設等を含め、著作権侵害に関する損害賠償請求や不当利得返還請求等について総合的に検討を行い、結論を得るべきである。

c) インターネット上の著作権侵害への対応

近年、動画投稿サイト等、インターネット上での著作権侵害行為が急激に増加している。これらの侵害行為により、権利者の収益機会が大きく損なわれているにもかかわらず、実効的な取り締まりが行われていないのが実態である。インターネット上の侵害行為について、国際的な調査、研究を行うとともに、その対策を検討すべきである。

d) モバイル向け違法コンテンツ配信の根絶に向けた取り組みの強化

モバイル向け音楽配信は、コンテンツ業界、ハード業界、通信業界の連携によるわが国発のビジネスモデルであり、その市場規模は年々拡大している。しかしながら、近時、権利者の許諾なく音源を提供する違法サイトが急増し、相当量の権利侵害が行われることで、ビジネスにも影響を与えつつある。

今後、映像についてもモバイル向け配信が期待される中、モバイル向け配信ビジネスの健全な発達に向け、政府は、権利者団体、通信キャリア事業者等の関係者間の協議を促進すべきである。

(4) 技術・サービスの海外への普及促進と国際連携の強化

① オープン・イノベーション等による協業や連携の促進

イノベーションを推進し、経済や社会の課題を解決していくには、さまざまな関係者が連携するオープン・イノベーションも重要な選択肢である。一方、知

的財産権の個々の権利主張を強めた場合には、イノベーションが効果的に機能しない恐れもある。最近では、パテント・コモنزのような動きも生まれてきている中、ライセンスを行う意志をもっている者が広くライセンスを行うことなどにより、オープン・イノベーションを促進するための仕組みづくりに向けた検討を行うことが必要である。

例えば、欧州における“ライセンス・オブ・ライト”を参考として、自らの知的財産を積極的にライセンスする意思をなんらかの形で登録する制度を設けることを検討すべきである。さらには、この仕組みを、参加者が互いにライセンスしあったり、協業や連携から生じた成果を参加者間でライセンスし合ったりする意思を表明した場合にも拡大することを検討すべきである。

そのことによって、第三者は、安心して協業や連携に参加できるようになると思われる。また、これらのライセンスを国際標準や ODA による支援などに活用していくことも可能と思われる。

② 国際標準化への取り組みの強化

日本経団連では、昨年の提言に従い、2007年5月、「技術の国際標準化に関するアクションプラン」を策定し、経営層への理解促進、内外の国際標準化の取り組み状況の調査、国際機関で活躍する企業人の活躍の紹介などを行ってきた。

国際標準分野におけるわが国の取り組みを強化していくため、政府は、「国際標準総合戦略」を着実に実施するとともに、産業界もさらなる努力を行っていく必要がある。

a) 国際標準化の情報収集と戦略立案機能の強化

官民が連携して、国際標準化への取り組みを一段と強化していくには、まず、欧米アジア各国の標準化動向・標準化活動の情報を的確に把握することが重要である。特に、国際標準化活動は国の数から見ても欧州がその中心であり、また、欧州の旧宗主国の影響を受けているアジア諸国が多い現状を踏まえても、欧州における関係組織を十分に活用することを含め、国際標準化に関する情報を、体系的かつ継続的に収集する体制を整備すべきである。さらには、中国に関する情報を取得・閲覧できるような情報収集・提供機能の強化が求められる。

こうして収集された情報をもとに、現地の活動も束ねて、標準化戦略を策定・推進していく方策について、官民が協力して検討していくべきである。

b) 企業の国際標準化活動の促進

国際標準化活動においては、個々の産業分野のビジネスの実態を踏まえた戦略が必要である。個別企業および産業界として、海外現地法人の活動を含めて、

より国際的に標準化を進めやすい環境の整備が求められる。

例えば、国際会議に参加する際の費用助成やミッションの支援は、大変有効であり、引き続き強化が期待される。また、参加費助成にあたっては、国際会議以外への参加は認められていないが、外国の委員との意見交換や関連学会への参加も認め、仲間づくりを促進すべきである。さらに、企業の国際標準化活動に関する費用に関して、一定の範囲で税制優遇を行うことも検討すべきである。

技術分野によっては、既に国際的な枠組みでアライアンスが形成されている場合もあるが、そのような分野においては、国際標準化の場を維持するための活動を重点的に支援するなどの方策も有効と考えられる。

中堅・中小企業の中には、国際標準は与えられるものであり、策定に自ら参加できるとの認識が十分に浸透していない恐れがある。特に、国際競争力を有する中堅・中小企業への理解増進活動を強化するとともに、政府としてさらなる支援を行っていくべきである。

なお、国際標準化への取り組みをさらに強めていくには、国際標準は与えられるものではなく、自ら参加できるとの認識を一般に広めていくことが大切である。大学教育の段階でも、こうしたことを伝えていく機会の充実が必要である。

c) 知的財産権と国際標準化の連携の強化

企業は、知的財産権について、独占権のもとで市場を確保する一方、ライセンスを行い、市場の拡大を図るという二つの選択肢を組み合わせながら、事業活動を展開しており、市場の拡大を図る上での手段の一つが国際標準化である。このように、知的財産権と国際標準化は密接に関連するものであり、企業として両者を連携させた取り組みの強化が期待される。

政府においては、知的財産権と国際標準化の双方が分かる人材の育成を支援するとともに、貿易の技術的障害に関する協定（WTO/TBT協定）で原則準拠が必要な国際標準に関連する知的財産について、標準化活動に参加しない第三者問題への対応や、RAND条件の明確化等の知的財産問題の解決方策について、WTOなどの場で国際的な議論を行うべきである。

このような問題の解決策として、一定条件下でのパテント・プールの設立や特許調査・評価を促す方策を検討し、実行に移すべきである。

d) 国際標準化人材の育成

企業における標準化の重要性に関する理解は徐々に広がりつつあるが、その活動を支える標準人材の確保は容易ではない。国際標準化は単に技術的な知識

だけでなく、特許に関する知識、語学力や交渉力、長年にわたる標準化活動による人的ネットワークなど、多様な能力と経験が必要とされる。

企業においては、そのような人材を育成・評価していく土壌やキャリア設計が期待される場所である。また、国や標準化団体においても、人材を育成するための仕組みを整備することが重要である。

③ 環境問題の解決に向けたわが国の果たすべき役割

地球的規模の環境問題の解決に向けて、わが国企業も、積極的な役割を果たす必要がある。

産業界としては、企業の競争力への影響や意図せざる技術流出に十分に注意を払いつつ、正当な対価を前提として、広くライセンスを行い、わが国の環境技術の普及を進めていくべきと考える。

さらには、わが国企業の優れた環境技術に関する知的財産を、海外の移転先との間でウィン・ウィンの関係を構築しつつ、移転していくための仕組みづくりに、政府のODAなどとも連携して取り組むことも重要である。

④ 模倣品・海賊版対策の強化

模倣品・海賊版の問題については、これまでの官民一体となった取り組みが進んでおり、評価するところである。しかし、模倣品の高度化や流通経路の複雑化など新たな状況も発生しており、さらなる取り組みが求められるところである。

2007年10月には、「模倣品・海賊版拡散防止条約（ACTA）」の実現に向けて、賛同国との間で具体的な検討が開始されることが発表された。早期成立に向けて、積極的な取り組みが期待される。

また、各国の税関等で得られた模倣品・海賊版に関する情報について、他国にすみやかに伝える国際的なネットワークを構築し、情報共有を進めることを検討すべきである。

さらに「模倣品・海賊版撲滅キャンペーン」の世界週間を設定し、各国が同時期にキャンペーンを行い、教育・広報活動の効果を最大限に高めていくべきである。

⑤ 世界特許の実現に向けた取り組みのさらなる強化

世界特許の実現に向けて、特許審査ハイウェイや新ルートなどの各国特許庁間の審査協力が進んでいることを評価する。今後は、参加国の拡大、多国間での枠組みでのプログラムの展開を行うべきである。

また、日本特許庁の審査官と他国の特許庁の審査官の間で、将来、共同審査

を行ったり、役割分担を行うことも検討すべきである。こうした審査の積極的な協力を進めるに当たっては、審査官やサーチャーのクオリティ、サーチの範囲や手法など、“審査クオリティ”の統一も進めるべきである。

さらには、米国における先発明主義見直しの動きが加速されることを期待したい。わが国としても、米国における法案審議の状況を見定めつつ、特許制度の国際調和に向けたさまざまな選択肢について、その功罪を検討し、国際的動向に十分に対応できるようにしていくべきである。

こうした活動を積み重ねるとともに、WIPOにおける関連する条約の交渉を進展させ、将来的に世界特許制度の実現を目指すべきである。

(5) その他

① 知的財産分野における国際的に信頼される紛争処理機能の充実

企業活動が国際化する今日、知的財産訴訟分野において、世界をリードするような信頼性のあるルール形成が期待される。裁判所において知的財産問題を扱う場合、法律的な判断だけでなく、技術的な判断が求められる場合が生じている。技術と法律の双方に知見のある人材の育成と活躍の場の拡充促進も含め、技術的な価値判断を伴う法律問題を適切に処理するための環境を整備することが求められている。

② 知的財産法と独占禁止法との関係についての比較研究

企業間で協業、連携し、知的財産の活用を行う場合には、知的財産法だけでなく、独占禁止法など関連する法律についても十分に考慮する必要がある。知的財産法と独占禁止法の関係について国際的な比較研究を行うべきである。

③ ライセンス契約の保護のあり方の検討

ライセンシーの保護について、産業界としては、特許権が移転した場合やライセンサーが倒産した場合、国際的な企業実務にあわせて、契約によって第三者に対抗できる米国型の「当然保護方式」とすることが望ましいとの意見を表明してきた。しかし、現行のわが国の法体系のもとでは、“契約で第三者に対抗できる”とする考え方を採用することは難しいとの意見が強く、産業界の意見に対する理解が進んでいるとは言い難い状況にある。

今後、法制度全体の見直しともあわせて、当然保護方式の導入に向けた検討を行うべきである。

④ 地方自治体の知的財産の活用を検討

地方自治体やその関連組織が保有する知的財産を活用することにより、地域の活性化を図ることが期待されている。地方自治体やその関連組織が有する知的財産について、活用可能なものがどのくらいあるのか調査を行い、その上で、地方自治体による信託業務の可能性について検討を進めるべきである。

⑤ IP マルチキャスト放送による同時再送信の権利処理のあり方の見直し

IP マルチキャスト放送を利用した同時再送信に関する電気通信役務利用放送事業者の権利処理のあり方について、他の放送事業者の権利処理の状況や権利者との関係を踏まえた上で、検討を行うべきである。

⑥ もっぱら音楽の提供を目的とする放送・有線放送の取り扱い

商業用レコードを用いた「もっぱら音楽の提供を目的とする放送または有線放送」について、実態や課題について調査するとともに、その結果を踏まえて、必要に応じて法制度のあり方を検討する。但し、現在、適法に行われている事業についても配慮すべきである。

⑦ ゲームソフトの中古品流通のあり方の見直し

ゲームソフトは長期にわたる開発期間と多額の資金をかけて製作されている。しかしながら、中古品業者により、中古ゲームソフトが広範に取り扱われていることから、発売後間もない新品の市場や、一定期間経過後に発売される廉価版の市場に大きな影響を及ぼし、ゲームメーカーの経営を圧迫する状況にある。

中古品流通の問題の解決に向けて、消費者の利益に配慮しつつ、中古ソフトの販売によって得られた利益を開発者に還元する仕組みが必要である。政府は、ゲームメーカーと流通業者による協議を支援し、有効な解決策を見出すよう支援すべきである。

⑧ 薬事行政に関する著作権の権利制限の見直し

文化審議会著作権分科会法制問題小委員会の「中間まとめ」（2007年10月）では、薬事法と著作権法が交錯する場面において、著作権法上、権利制限の形で何らかの対応を図ることが適当であるとの見解が示され、薬事法と著作権法との間での調整の方向性が示された。調整に向けた手当てが必要である。

その一方、権利制限を行う際には、通常の使用料相当額の補償金の支払いを義務づけることが適当とされているが、そうした場合、製薬企業は、薬事法上の努力義務を負っていることから、立場が弱くなり、関係者間の話し合いにおいて対等の価格交渉が十分に行われたい恐れも存在していると考えられる。また、

補償金の額については、当事者間の交渉のみに委ねるのではなく、裁定制度の適用を含め、公的な観点から何らかの形でチェックする仕組みを検討すべきである。

⑨ ライフサイエンス分野における知的財産の南北問題への対応

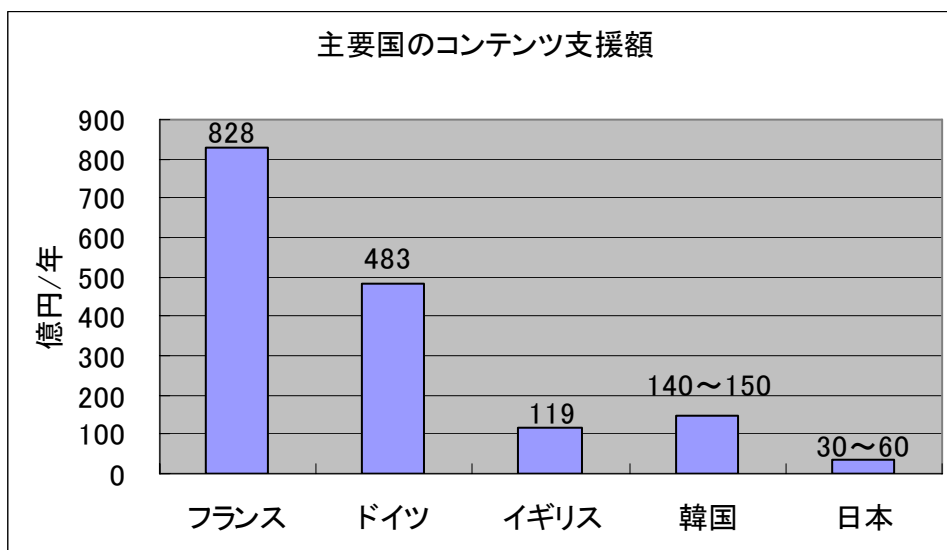
知的財産に関する南北問題への対応としては、権利制限はいかにあるべきかという問題設定ではなく、衛生環境などの背景となる問題の解決にどう貢献すべきかという視点で、支援政策を講じていくべきである。

Ⅲ コンテンツ産業の振興

わが国コンテンツが国内外問わず多くの人に楽しまれることは、わが国文化の発展のみならず、世界の文化多様性をより豊かにするとともに、わが国の対外イメージの向上等の面で、国益の増進にもつながるものである。こうした文化産業戦略の一面において、優れたコンテンツがわが国において継続的に多数創造されるためには、活力溢れたエンターテインメント・コンテンツ産業の存在が不可欠である。エンターテインメント・コンテンツは、そのわかりやすさから、収益性のみならず、他の日本ブランドの国際的な市場開拓にとっても重要な役割を担っているものである。

政府では、2002年11月に「知的財産基本法」を成立させるとともに、2004年6月の「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」等を受け、知的財産政策の重要な柱としてコンテンツの振興に取り組んでいる。しかしながら、わが国のコンテンツ産業への政府支援は、米国／ハリウッドを意識して、潤沢な資源と多様性を重んじた振興政策をとってきた欧州大国に比して十分なものとは言えないどころか、目覚ましい進展を遂げた韓国の政府振興実績にも追いついていない現状がある。さらに欧州は国家間連携によって、各国の持つ資源の連合を図り、少しでも映画、放送番組、音楽などにおける米国の競争力や、アニメ、ゲームなどにおける日本の競争力に近づこうとする一方、わが国はますます置き去りにされ、追いつかれるような状況である。

政府は、これらコンテンツ産業の抱える諸問題を解決するとともに同産業の一層の振興を図るべく、以下の要望を踏まえつつ、文化と産業を包括的に捉える文化産業戦略という視点によって、継続的かつ府省横断的に対策を講じていくべきである。その際、「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」で規定された法制上、財政上又は金融上の措置その他の措置を総点検するとともに、コンテンツ産業振興を図るべく法制度の制定を検討・支援すべきである。日本経団連としても、映像産業振興機構（VIPO）などの関連団体と連携をとりながら、望ましい政策のあり方を提言していきたい。



(特定非営利活動法人 映像産業振興機構 (VIPO) 調べ)

注1

(映画、放送番組、アニメ、ゲームなどのエンターテインメント・コンテンツを対象とした振興予算で比較)

フランス=CNC (国立映画センター) 2008年度予算

ドイツ=連邦機関及び各州の映像振興団体2007年実績

イギリス=UKFC (フィルム・カウンシル) 2006年度実績

韓国=2007年、映画を対象にした振興予算制度を整備し(2014年までの時限立法)、従来からの振興予算と合わせて4.3億ドル(7年合計)の振興財源を整備した。さらに放送番組(KBI、198億ウォン/2007年予算)や音楽やゲーム、デジタル・コンテンツ(KOCCA、512億ウォン/2007年予算)などに対する振興予算を考えると、わが国の同等分野に対する予算の数倍の財源を確保しているとみられる。

日本=政府2008年度エンターテインメント・コンテンツ専用予算

注2

原データはそれぞれユーロ(フランス、ドイツ)、ポンド(イギリス)、ウォン又はドル(韓国)、円(日本)。2008年3月現在の為替レートで換算。

1. コンテンツの創造力の強化

(1) 人材育成

① プロデューサーの育成

マルチユースや国際展開の重要性がますます高まる中、わが国の優れたコンテンツが幅広くユーザーに楽しまれ、関係者に適正な収益をもたらすためには、国際的にも活躍できるプロデューサーの育成が喫緊の課題となっている。プロデューサーには、法務、財務会計、マーケティングといったビジネス関連スキルや、業界に関する幅広い知識をベースとして、人的資源管理能力やプロジェクト・マネジメント能力、英語による国際的なコミュニケーション能力が求め

られ、中期的な視点から業界を挙げて育成していく必要がある。

そのため、高等教育機関は産学連携の下、社会人再教育も含めたプロデューサー教育プログラムを質的に強化するとともに、映像産業振興機構は、海外との人的ネットワークの強化やノウハウの蓄積、キャリア形成に資する事業を推進すべきである。政府はそうした取り組みを中期的な観点から継続的に支援すべきである。

② クリエイターの育成

優れたコンテンツの創造の源泉は人材のクリエイティビティにある。世界的な競争が激化する中、官民連携の下、欧米におけるクリエイター育成の現状を調査するとともに、ゲームやアニメをはじめ必要なキャリアパスやスキル等について検討し、英語によるコミュニケーション能力など国際的に発信するためのスキルも念頭に置きながら、有効なクリエイター育成策を推進すべきである。また、デジタル・コンテンツのめまぐるしい技術の発展に対応すべく、最新の技術に精通したクリエイターや、量的にも不足しているエンジニアの育成について政府は支援すべきである。

こうした人材育成策を講じると同時に、クリエイターが生み出すコンテンツを発表できる場を整備することも重要である。JAPAN 国際コンテンツフェスティバルの活用や世界の視聴者に開かれたネット上でのクリエイターの登竜門の創設などを含め、優れたコンテンツの発表・発掘の場を整備について検討を進めるべきである。

③ マルチコンテンツ・プロデューサー人材の育成

コンテンツのマルチユース等が進む中、プロデューサーやクリエイター、技術者といった異なる職能や、映画、放送、アニメ、ゲーム、音楽といった異なるジャンル等、複数の領域に精通した人材は、コーディネーターとして複数の領域にまたがる課題や新たなビジネスモデル構築に向け重要な役割を果たし得る。

政府は、映像産業振興機構等が行うマルチコンテンツ・プロデューサーの育成に向けた異業種間の人材の交流や情報共有に向けた取り組みを奨励・支援すべきである。

④ マルチメディア・ビジネス人材の育成

コンテンツ・ビジネスの飛躍的拡大のためには、家電や通信、金融等のコンテンツに関連する知識をコンテンツ業界の人材に教育することも重要である。

政府は、こうした他業界の技術的進歩や変化に関するコンテンツ業界向けの

セミナーの開催や技術教育を支援すべきである。

⑤ 法務人材の育成

今後、わが国コンテンツの国際展開や国際共同制作等を推進するためには、諸外国におけるコンテンツ関連法制や業界の事情に精通し、外国企業等との契約交渉をはじめとする各種渉外を行う法務人材の育成が不可欠である。

政府は、民間における法務人材育成を支援するとともに、エンターテインメント・ロイヤーのコンテンツ事業者との交流や専門能力の向上を促進すべきである。

⑥ 子役の出演可能時間の延長

従来、労働基準法により、演劇子役の就労時間が午後 8 時までとされていたところ、2005 年 1 月より午後 9 時までに延長された。以来子どもの福祉に問題が生じることもなく、3 年が経過している。意欲ある子どもの自己実現の機会の充実を図ると共に、社会人の演劇鑑賞を容易にする開演時間設定のためにも、子役の就労時間を午後 10 時まで延長すべきである。

(2) 教育基盤の整備

① 映像教育体系確立のための検討

映像を学問として深化させるためには、諸外国における映像学等も参考としつつ、制作現場の知恵・知識・技術等を整理・体系化し、理論化・整合化することが必要であり、映像系専門職大学院やコンテンツ関連の学部・研究科を有する大学と産業界との連携の下、コンテンツ人材育成についてのカリキュラム体系の開発や、あるべき「教育の質保証指針」について引き続き検討を行うべきである。同時に、教育への投資に対する効果が具現化するには長期間を要することから、教育基金の設立も含め、前述の取り組みによって確立した映像教育体系を長期的な持続性を持って実行するための環境整備を併せて検討すべきである。

またこれらの教育機関からの卒業生の産業界での受け入れに関して、質的、量的ともに、双方のすれ違いが大きい。政府はこうした需給関係を考慮した教育機関の充実を行うべきであるとともに、産業界の雇用ニーズの発掘に関して、従来から映像産業振興機構が行っているセミナーや調査などの拡充を支援すべきである。

② ライブ・エンターテインメント人材育成のためのパフォーマンス技術プログラム支援

ライブ・エンターテインメント産業の成長を支えるのは、優れたパフォーマンス者やプロデューサー等の人材である。国際競争力のあるこうした人材を育成するために、パフォーマンス技術を学問的に研究、体系化するプログラムや、実技を習得するプログラムを設けた大学等の設置を、政府が支援すべきである。

③ コンテンツ系教育機関におけるアーカイブ整備

コンテンツ・アーカイブは、国内のコンテンツ系教育機関にとって、学生の目利き能力や審美眼を育てるとともに、演習活動の素材となるものでもある。また海外の有力な教育機関においては、将来の世界のコンテンツ産業を担う才能に日本のコンテンツに関する認知を高めるものである。政府は国内と有力な海外の教育機関における日本のコンテンツを中心としたアーカイブ整備を支援すべきである。

④ コンテンツ系教育機関の卒業生のさらなる職業訓練の推進

従来の知的財産推進計画を受け、コンテンツを扱う多くの大学、大学院、専門学校等の専攻過程が設立されたが、これらの卒業生が大量に社会へ輩出されるのはこれからである。これらの教育課程を修了したとしても、真にワールドクラスのプロデューサー／クリエイターに上り詰めるには、多くの場合、さらなる職業訓練と経験が必要である。これを担っているものが、新入社員として彼らを採用する中堅・零細の企業群等である。これから大量に発生するコンテンツ系教育機関の卒業生のキャリアパスを整備し、同時に教育機関と職業現場をつなぐ持続的な才能育成の機会を確保するために、政府は、コンテンツ系教育機関と企業群の間の新卒雇用市場の需給バランスが適正になるよう配慮しつつ、中堅・零細のコンテンツ系企業群の新卒者雇用活動を支援し、産業の裾野の拡大に貢献すべきである。

⑤ コンテンツ統計の整備

エンターテインメント・コンテンツ産業の実態を示すデータの整備は、わが国コンテンツ産業の国際競争力強化に向けた戦略を立案する上で不可欠である。また、欧米では、業界が個々の作品の実データ（興行・販売実績等）等詳細なデータを公表しており、研究機関や事業者等による市場のメカニズムやコンテンツのヒット要因等の研究に活用されているほか、コンテンツの制作に要する資金調達の有用な情報として活用されている。

政府は、コンテンツ産業の振興の観点から必要となる統計指標の検討を行う

とともに、映像産業振興機構はじめ民間機関におけるこうしたデータ整備に関する取り組みを奨励・支援する等、コンテンツに係る統計を早急に整備し充実させるべきである。

⑥ インターンシップの推進

コンテンツの制作現場等で学生の実習を行うことは、受け入れ側、学生側双方にとって貴重な体験を得る機会となる。

大学等の側がインターンシップによる体験を正規の学習課程の中に組み込む努力をする一方で、政府は、大学の学生インターンシップ派遣を奨励するような制度の構築を図るべきである。

また、学生側・企業側のニーズをより効果的にマッチングすべく、政府はインターンに関するポータルサイトの運営等、映像産業振興機構等が行う事業を支援すべきである。

インターンシップのマッチングは、非常に多くの条件の照らし合わせが必要であり、そのタスクは膨大である。特に中小企業にあっては、大学・企業双方のニーズがあっても、資金的に受け入れが難しいケースもあり、政府による支援が求められる。

⑦ 海外映像教育機関等での研修・講師招聘支援

コンテンツ人材の育成を行うにあたっては、諸外国の映像教育機関あるいは先進的な企業で実際に映像教育やビジネスを経験することや、映像教育に従事している講師をわが国に招聘することがノウハウを蓄積する上での早道である。

政府は、研修先の拡充について検討するとともに、研修や海外からの講師招聘にかかる費用についてより一層支援を強化すべきである。

(3) 科学技術との連携

① コンテンツに関する技術開発の推進

コンテンツ産業の近代化・国際競争力強化に向け、大学、研究機関、企業等におけるCGをはじめとする先端の映像技術やインタラクティブ技術等の研究開発を政府は支援すべきである。また、映像産業振興機構は、当該分野における産学連携を促進すべく、大学・研究機関と企業の橋渡し役となるべきであり、政府はそうした取り組みを継続的に支援すべきである。

② コンテンツ関連技術の発信

わが国には、優れたコンテンツ関連技術が多数存在するにもかかわらず、必

ずしも新たなコンテンツの創造、新しいビジネスモデルの構築、コンテンツの保護に十分に活かされていない。

政府は、企業や研究機関が JAPAN 国際コンテンツフェスティバル等の場を活用してわが国コンテンツ関連技術を発信することを支援するとともに、ソフト、ハード等の情報共有を奨励すべきである。

(4) 資金調達・税制

① 資金調達の多様化に向けた環境整備

優れたコンテンツ作品の制作に要する資金調達を円滑化するため、政策金融機関によるコンテンツ制作者等への出融資を拡充すべきである。また、国際展開も視野に入れた大規模プロジェクトから、人材育成の側面をもつ個人クリエイター向けの小規模なものまで多様な手段による資金調達が可能となるよう、コンテンツ投信等の流通市場の構築、集団投資スキーム持分規制の明確化、大型コンテンツ作品の完成保証制度の導入、大型コンテンツ評価に長けたファンドマネージャーやアナリスト等の育成、コンテンツ事業者による I R の強化や、コンテンツ関連統計の整備等の環境整備を推進すべきである。

② コンテンツ制作支援税制の創設

欧米諸国においては、さまざまな税制措置を通じて、外資誘致を含めたコンテンツ産業振興策を積極的に講じている。

デジタル化時代に適応したコンテンツの制作・流通を進めるためには、多額の設備投資が必要であり、また、コンテンツ業界の資金調達力の課題などから、税額控除制度、特別償却制度、事業信託への課税方法の改善、ロケーション撮影誘致のための優遇税制等も含め、税制上の支援措置が不可欠である。

(5) 産業集積・地域振興

① 映像産業集積クラスターの整備

映像産業振興を効率的に進めるためには、日本に米国ハリウッドのような映像産業の集積地を構築することが望まれる。教育機関、コンテンツ関連事業者、インキュベーター、法律・会計等の専門職種等が特定地域に密集することにより、産学連携をはじめとする相互協力関係が高まり、コンテンツ産業振興の一大推進力となり得る。また、こうした高密度な映像産業の集積は、高付加価値の都市型産業として良質な雇用と他産業への大きな波及効果を有し、地域経済を飛躍的に活性化させるものともなる。

政府および地方自治体は、映像産業クラスターの整備をコンテンツ産業振興政策の重要な課題として位置付け、産学官一体となった具体的な検討を推進すべきであり、その一環として、産官学によるコンソーシアムの設立を支援すべきである。

② ライブ・エンターテインメント集積の推進

本年1月より観光立国推進基本法が施行されたが、今後、国際競争力ある魅力ある観光地づくりを推進する上で、ライブ・エンターテインメントを産業として振興していくことが重要である。ライブ・エンターテインメント産業を活性化し、日本を世界に誇れる観光拠点とすべく、政府は地方自治体や民間企業との連携の下、既存施設を含めた一定規模以上のライブ・エンターテインメント施設に係る税制優遇措置や野外会場・道路使用許可等の規制緩和等を推進し、ライブ・エンターテインメントに係る施設や事業者等の集積を図るべきである。その一環として、政府は、ライブ・エンターテインメント産業振興法の制定やライブ・エンターテインメント集積特区の設定等の法的措置を含め、民間における具体的な構想の検討を奨励・支援すべきである。

③ 地域映像制作環境の整備

ロケーション撮影には規制が多く、撮影許可の申請も煩雑で、企画・撮影の障害になっている。政府、地方公共団体は、撮影許可のあり方を見直し、各地のフィルム・コミッションに撮影許可申請の窓口を一元化する等の措置を講じるべきである。また、フィルム・コミッションの機能充実を促すため、運営補助策を検討すべきである。

④ 時代劇ロケーションパークの設置

映画、テレビ等での時代劇映画・ドラマをオープンセットで撮影することが非常に難しくなっている。大小道具、結髪等の技術、セットの維持管理が難しくなる中で、日本固有のコンテンツを制作していく基盤となるオープンセットスタジオまたはパークを、民間企業だけでなく、産業育成の視点から国・自治体の協力の下に設置することを検討すべきである。

2. コンテンツの新たな市場の創出と流通の促進

(1) 国際展開の推進

① JAPAN 国際コンテンツフェスティバルの推進

政府の経済成長戦略大綱等を受け、2007 年秋に第 1 回 JAPAN 国際コンテンツフェスティバルが開催された。同フェスティバルは、映画、放送番組、ゲーム、アニメ、音楽、マンガ、キャラクター等のジャンルを横断する画期的なイベント・見本市であり、ジャパン・ブランドの発信等を通じて、日本文化の発展のみならず、コンテンツ・ビジネスの拡大、わが国コンテンツの国際展開の促進、ソフト・パワーの強化等に資するものである。

政府は、関係省庁の緊密な連携の下、長期的な継続を保障する財源を確保しつつ、国を挙げて国際コンテンツフェスティバルを推進すべきである。同時に、第 2 回以降の同フェスティバルがより有意義なものとなるよう、関係者の意見を踏まえつつ、既存のイベント・見本市との連携・融合についても考慮するとともに、開催期間・会場、広報のあり方等を含め、運営方法を改善していくことが望まれる。

② マーケット機能の強化

国際見本市は、コンテンツの海外展開の促進についての基本インフラのひとつである。2007 年秋に第 1 回が開催された JAPAN 国際コンテンツフェスティバルは、日本最大級のジャンル横断的なイベントであり、わが国コンテンツの国際展開を推進する格好の機会である。政府は、諸外国における各種見本市も参考にしつつ、同フェスティバル関連のマーケット機能の強化を支援すべきである。

③ 日本コンテンツの海外展開への支援

コンテンツの輸出を目的とした海外のマーケットへの出展や販売ツールのための字幕の作成、適切な通訳の確保は、とりわけ中小企業にとっては負担が大きく、ジャパン・コンテンツの国際展開の阻害要因の一つとなっている。また、国際共同制作を含め国際展開に係る知識・ノウハウは必ずしも体系化されておらず、新規に海外展開を検討している事業者が必要な知識・ノウハウを得ることは非常に困難になっている。

政府は、コンテンツの輸出を目的としたマーケット出展や字幕制作、通訳確保を支援するとともに、国際共同制作を含む国際展開に係る知識・ノウハウの体系化・共有についての民間の取り組みを奨励・支援すべきである。また、上

海万博等におけるわが国コンテンツの紹介等も、わが国コンテンツの海外展開を促進する有効な方策と考えられ、たとえば JAPAN 国際コンテンツフェスティバルの海外 PR や海外ラウンドなど、具体的な案について検討すべきである。

なお、レコード産業では、日本音楽コンテンツのライセンスアウト拡大に向け、国の支援も受けつつ、主にアジア諸国に向けた取り組みを行っている。しかしながら、特に、アジア最大の潜在的市場である中国におけるライセンス拡大に向けた課題は依然として存在しており、政府はこれまで官民一体となって取り組んでいる海賊版対策や音楽文化交流施策等に加え、たとえば歌詞検閲制度の改善等を中国政府に対して積極的に働きかけていくべきである。

④ 国際共同制作協定の締結

制作段階から海外の事業者と協働することは、コンテンツのスケールを上げるとともに、現地でも受け入れられやすいコンテンツを作るうえで有効である。国家間の国際共同制作協定はそのための重要な制度的基盤となる。例えばフランスは、約 40 カ国と協定を結んでおり、相手国の事業者には税制措置を含めさまざまな優遇制度を適用しているが、こうした協定が締結される背景には、締結国双方において、自国事業者向けに整備してある振興制度を、共同制作を行う相手国事業者にも互恵的に適用することで、国際共同制作を行うインセンティブを付与していることがある。わが国においては、他国と類似した振興制度や受給資格制度の整備等、国家間国際共同制作協定の基盤がなく、ビジネス上、国際共同制作を行いにくい状況が生じている。

政府は、国際共同制作に関する協定・覚書が諸外国との間で締結されるよう奨励・支援するとともに、マッチング・ファンドなどの補助金や税制措置を含め、諸外国の制度に遜色のない国際共同制作のインセンティブ付与につき早急に検討し、必要な措置を講じるべきである。

⑤ JETRO、在外公館等におけるコンテンツの情報収集・提供および発信機能の強化

コンテンツの国際展開を図るにあたり必要となる、諸外国における市場動向、法制度、商慣習等の情報は、一企業だけで収集するには限界があり、また、業界において共有されるべき性質のものである。そのため、JETRO、在外公館等は、その情報収集機能を強化し、コンテンツの国際展開に資する各種情報の提供に努めるべきである。

同時に、今後はわが国コンテンツのアジア地域を越えた海外展開、特に世界第一のマーケットである米国への展開を目指し、政府は「文化」と「ビジネス」を切り分けるのではなく、包括的な海外展開戦略を行うべきであり、主要諸外

国の例に見られるように、JETRO、在外公館等が民間企業と一体となって、わが国コンテンツを売り込む商機を創出すべきである。

(2) マルチユースの促進

① コンテンツ・ポータルサイトの充実

「知的財産推進計画 2005」「知的財産推進計画 2006」に基づき、民間が中心となり、また政府の支援を得ながら、日本のコンテンツの情報を国内外に発信するための情報検索サイトであるコンテンツ・ポータルサイトを昨年6月から運用している。

同サイトは、国内外におけるジャパン・コンテンツの2次・3次利用を促進するための情報基盤として活用されるほか、個人のクリエイターや中小のコンテンツ制作事業者の作品情報を発信することによって新しい事業機会の創出を支援することにもつながっていく。また、ジャパン・コンテンツはいまや日本を代表する輸出商品の一つであり、広く諸外国に情報発信を図ることによってジャパン・ブランドのさらなる強化にも資するものである。

政府は、同サイトをわが国を代表するコンテンツ関連情報のポータルサイトとすべく、登録情報の充実、登録情報の多国籍言語化への対応、海外への情報発信などによる機能強化を図るとともに、JAPAN 国際コンテンツフェスティバルのオフィシャル・サイトとしての活用、および国内外で開催されるさまざまなコンテンツ関連事業・イベント等に関する情報発信の場としての活用を進めるなど、多面的に支援していくべきである。

② 権利者情報の整備

権利者情報の整備は、マルチユースに係る権利処理の円滑化のために不可欠な情報インフラである。現在、権利者団体や企業レベルで整備が進みつつあるが、資金的・人的なコストの大きさから、とりわけ中小規模の団体・企業において十分な対応が取れないことが多い。政府は、こうした権利者情報の整備に向けた取り組みを促進すべく、必要な支援を行うべきである。

③ 契約ルールづくりの推進

優れたコンテンツの創造、コンテンツのマルチユース、国際展開等を推進するためには、コンテンツに係る権利関係をより明確にし、権利処理をより円滑にすべく、関係者間で事前に書面で契約が締結されることが望ましい。しかし全ての関係者の間で詳細な書面契約を結ぶのは困難であるだけでなく、合理的とは言えないため、公平な契約関係を示す業界標準となる契約ルールを策定す

ることが有用である。政府は、こうした契約ルールづくりおよび契約ルールの普及を奨励・支援すべきである。

④ デジタル・コンテンツの流通環境の整備

ユビキタス化やコンテンツのデジタル化の推進は、より効率的・効果的なビジネスモデルを可能にする一方で、コンテンツの流通・配信段階でのセキュリティ上の課題や著作権管理、課金のシステム等に関する課題、規格の標準化や著作権法に係る課題等を発生させる。

こうした課題を解決し日本発のビジネスモデルを構築するためには、高度なセキュリティシステムの開発、DRM や新たな課金システムの整備、自主ルールの策定、場合によっては法的な整備等も考えられるところであり、政府はこうしたソフト・ハードを含む幅広い関係者の連携の一層の強化を奨励するとともに、課題解決に向け必要な支援をすべきである。

⑤ 映画業界におけるデジタル環境の整備

米国での映画制作のデジタル化・3D 化を踏まえ、米国内では急速にデジタル配給・興行体制に移行しつつある。この世界的な流れの中で、日本の映画産業のデジタル化も不可避といえる。デジタルシネマは、映画の配給上映のみならず、ビデオ化、デジタル放送、インターネット配信等のワンソース・マルチユースに際しても有用である。また、映画のみならずコンサート、ミュージカル、演劇、ゲーム、スポーツ等のライブエンターテインメントコンテンツの上映による新しいビジネスモデルの検証・実験が行われている。この分野を振興することで、国内の多様なコンテンツを活用した、国際的競争力を持つビジネスモデルの構築が期待でき、文化の地域格差の是正の一助となると思われる。

日本のコンテンツの国際展開のためにも、デジタルシネマの普及、促進について、関連業界は製作、配給、興行の各段階における環境整備を推進し、新しいビジネスモデルの構築に取り組むべきであり、政府は特別償却制度等税制措置を含め、このような取り組みを支援すべきである。

⑥ 流通促進・文化保全のためのアーカイブの整備

映画、放送番組、アニメ、ゲーム、音楽、音声、映画スチール写真、マンガ・書籍等のコンテンツについては、文化的・経済的資産として価値のあるものが多いにもかかわらず、十分な保全が行われておらず、散逸するに任せている状態にあることも多い。

政府は、歴史的音盤アーカイブ推進協議会をはじめ、文化的・経済的資産として価値のあるコンテンツのデジタルアーカイブ化に向けた取り組みを積極的

に支援するとともに、とりわけ、保存すべきコンテンツの修復・リマスターについては、国の直接的支援のもとに早急にデジタルアーカイブ化を推進すべきである。また、国会図書館に所蔵される 880 万冊に及ぶ書籍・雑誌等のデジタルアーカイブ化を急ぎ、広く国民の検索等に活用できるようにすべきである。

コンテンツやソフトウェアにかかわらず、古いメディア（再生）機器のアーカイブも重要である。

⑦ 有料放送市場の拡大

世界的に見ると、有料放送事業の成長がコンテンツ産業の拡大に重要な役割を果たしている。日本においても、有料放送事業が成長することで放送市場全体を底上げし、その収益がコンテンツ制作に還元されることでコンテンツ産業が拡大していくことが期待できる。また、コンテンツ産業の国際化を進める上で、わが国コンテンツの海外展開のみならず、映画祭受賞作品等、海外の優秀なコンテンツのわが国における鑑賞機会を確保することが重要であり、公共放送の活用とともに、有料放送もその有力な手段となることが期待される。

有料放送市場の拡大を目指し、民間は有料放送における一層のサービス充実を図り、政府は課題解決に向け必要な支援をすべきである。

(3) 新市場の開拓

① 教育との連携

映像、演劇、音楽等の豊かなコンテンツに接することやコンテンツの創造の過程に携わることは、青少年の健全な成長にとっても有益である。同時に、創造性豊かなクリエイターの育成にも資するものである。政府は、コンテンツが教育に与える効果等の調査や、小学校・中学校・高校等における映像、演劇、音楽の鑑賞や映像制作体験、体験ミュージカルといった体験型のプログラムの設置、民間におけるゲーム等のコンテンツを活用した新たなエデュテインメント事業を奨励・支援すべきである。

以 上