

「知的財産推進計画 2007」の策定に向けて

2007年3月20日
(社)日本経済団体連合会

目 次

I 総 論	1
II 知的財産の創造、保護、活用	4
1. 国際問題への積極的対応	4
(1) 世界特許の構築に向けた取組みの強化	4
(2) 模倣品・海賊版対策の強化	4
① 模倣品・海賊版対策の継続的推進	
② 経済連携協定（E P A）の活用	
(3) 国際標準化への戦略的取組み	5
① 官民が連携した国際標準化への取組みのさらなる強化	
② 対外政策、科学技術政策と国際標準化政策との連携	
③ 知的財産権と国際標準化の連携の強化	
(4) その他	8
① アジア地域の知的財産権制度の充実へ向けたリーダーシップの発揮	
② 海外における先使用権制度の整備促進	
③ 海外における出願や知的財産管理のための環境整備	
2. 世界に誇れる知的財産制度の実現	10
(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	10
(2) 企業行動憲章の実行の手引きの改定	10
(3) 職務発明に関する継続的な検討	10
(4) 創造力の強化	11
① 産学連携における実態をふまえた柔軟な対応	
② 技術力を持った中小・ベンチャー企業の育成	

(5) 有効な特許審査	12
① 企業の多様な知的財産活動の促進	
② 先行技術調査のための環境の整備	
③ 審査官のさらなる増員	
④ 審査手続きの柔軟化	
⑤ 審査レベルの均一化	
(6) 権利保護と活用の調整	13
① 相互運用性の確保と知的財産権の権利行使の調整	
② リサーチツール特許の活用	
(7) その他	14
① ライセンス契約の保護	
② ソフトウェアに関する日本版バイ・ドール制度の導入	
③ 医療関連行為の特許保護強化	
3. 著作権制度の整備	16
① デジタル化・ネットワーク化時代における著作権法制の中長期的あり方	
② 著作権の利用に関する権利の法律上の位置付け	
③ 法定賠償制度等の検討	
④ ゲームソフトの中古品流通のあり方の見直し	
⑤ コンテンツに関するあっせん・裁定制度の改善	
⑥ 技術的保護手段等の回避行為に関する検討	
⑦ デジタル化・ネットワーク化時代に対応した私的複製の範囲の明確化	
⑧ 映画盗撮防止法（仮称）の制定	
⑨ モバイル向け違法コンテンツ配信の根絶に向けた取組みの強化	
⑩ 薬事法に基づく医師への情報提供に伴う複写の権利制限規定への追加の 検討	
⑪ ユーザーによるコンテンツの健全な利活用の促進	
⑫ 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検討	
4. コンテンツの創造力の強化	22
(1) 人材育成	22
① プロデューサーの育成	
② クリエイターの育成	
③ 融合人材の育成	

④ 異業界からの人材流入の促進	
⑤ 法務人材の育成	
⑥ ゲートキーパー育成プログラムの推進	
(2) 教育基盤の整備	24
① 映像教育体系確立のための検討	
② コンテンツ統計の整備	
③ インターンシップの推進	
④ 海外映像教育機関等への留学・講師招聘支援	
(3) 科学技術との連携	26
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	26
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	27
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	
5. コンテンツの新たな市場の創出と流通の促進	29
(1) 国際展開の推進	29
① 国際コンテンツ・カーニバルの推進	
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 J E T R O、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	31
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 流通促進・文化保全のためのアーカイブの整備
- ⑥ 有料放送市場の拡大
- ⑦ ゲームのレーティング制度の啓蒙普及およびゲームが青少年の心身発達に与える影響の調査
- ⑧ ユニバーサルデザイン化への対応

(3) 新市場の開拓 33

- ① 観光との連携
- ② 教育との連携
- ③ 健康・福祉との連携

I 総 論

知的財産推進計画も、2006 年度より改革の第 2 期に入った。これまでの数次にわたる知的財産推進計画に基づき、様々な改革がスピード感をもって行われてきている。これらの成果を、産業の国際競争力の強化やイノベーションの推進につなげていかなければならないことは、先の推進計画で指摘された通りである。

そのためには、改革の実施による成果を常に検証して、さらなる政策の見直しにつなげる P D C A サイクルの確立が必要である。同時に、中長期的な視点に立って、着実に政策を積み上げていくことも重要である。その際、特にグローバルな視点からの取組みが大切である。

日本経団連では、この 1 月に、「希望の国、日本」をとりまとめ、今後 10 年間を視野に入れて、成長重視の選択の重要性、そのための目標等を明らかにしたところである。知的財産委員会と産業問題委員会は協力して、「希望の国、日本」の実現と、昨年とりまとめた『知的財産推進計画 2006』の策定に向けて」のフォローアップの両面からさらなる検討を行った。

『知的財産推進計画 2006』の策定に向けて」で指摘したいくつかの項目については、具体的な政策措置が速やかに講じられており、政府、与党の取組みを高く評価するところである。今後は、残された課題や新たに発生した課題に引続き積極的に取り組むことが求められる。継続課題を含め、具体的項目は本提言の通りであるが、その主な点を述べると、以下の通りである。

例えば、日米欧における様式の統一や審査の相互の活用への取組み、制度調和に向けた先進国会合の開催等、世界特許の実現に向けて、わが国が積極的な役割を果たしてきており、引続き、取組みの充実が期待される。特に、米国における先発主義の見直しの動きを促進していくことが重要である。

模倣品・海賊版対策について、対外的な協力と働きかけ等、官民が連携して取組みを着実に進めつつある。今後ともこうした活動や政策を充実させるとともに、経済連携協定（E P A）を活用した模倣品・海賊版対策にも、引続き、

積極的に取り組むべきである。

2005年4月に、知的財産高等裁判所が設けられ、知的財産紛争の解決に向けた環境は整備されつつある。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の形成が期待される。特に、技術と法律の双方に知見のある人材の育成を含め、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。

わが国が国際標準化を推進していくための環境の整備は着実に進みつつあるが、一方で、アジア諸国における独自規格の制定、国際標準と知的財産権の一体化等、新しい動きも生じている。日本経団連としてもアクション・プランを策定することとしているが、わが国産業界は、これまで以上に国際標準化に積極的に取り組むことが期待される。政府においても引続き、インフラの整備に努めるとともに、対外政策、科学技術政策といった他の政策との連携を強化していくべきである。

デジタル化・ネットワーク化のもとで、著作物の創作・流通・活用の形態が大きく変化している。知的財産委員会においては、2月に、「デジタル化・ネットワーク化時代における著作権法制の中長期的あり方（中間とりまとめ）－産業活性化のための複線化システムの提案－」を公表したところである。今後は、こうした中長期視点に立って、著作権法制のあり方に関する検討が進むことが期待される。また、デジタル化・ネットワーク化のもとで、当面の実効性の確保策として、違法複製物であることを知りながら行う私的複製を制限することが求められる。

コンテンツ市場の拡大に向けては、デジタル化・ネットワーク化・グローバル化に伴う環境変化に柔軟に対応しつつ、多様な関係者が連携し、国際的に通用するコンテンツを創造するとともに新たなビジネスモデルを構築し、マルチユースや国際展開も含めた多様な展開を通じてコンテンツの付加価値を最大化することで、さらなる創造につなげる正のスパイラルを構築することが不可欠である。3年～10年後もわが国がコンテンツ大国であり続けるよう、諸外国におけるコンテンツ振興政策も参考にしつつ、中期的な観点から産学官各々の役

割や課題を明確化し、国を挙げてさらなる改革を推進する必要がある。

そのためには、前述の模倣品・海賊版対策や著作権制度の整備とともに、コンテンツの創造力強化に向け、プロデューサーやクリエイター等の人材育成、教育体系の確立をはじめとする教育基盤の整備、世界最先端の科学技術との連携強化、資金調達の多様化に向けた環境整備、ライブを含めた産業集積の推進に取り組む必要がある。

さらに、新たな市場の創出と流通の促進に向け、国際コンテンツカーニバル(仮称)の推進や国際共同制作協定の締結をはじめとする国際展開の推進、コンテンツ・ポータルサイトの充実やデジタル・コンテンツの流通環境整備をはじめとするマルチユースの推進、観光、教育、健康・福祉等の新市場の創出に取り組む必要がある。

II 知的財産の創造、保護、活用

1. 国際問題への積極的対応

(1) 世界特許の構築に向けた取組みの強化

特許制度は、国ごとに整備されてきた経緯から、現在でも属地主義が原則とされているが、一方で特許制度の活用はグローバルに行われている。審査の効率化、迅速化の観点から、日米欧を中心に、審査協力、相互承認という段階を踏んで世界特許システムへの動きを加速すべきである。その際、相互承認を進める上でも、各国の審査クオリティの統一を積極的に進めるべきである。

昨年11月に開催された日米欧3極特許庁および3極ユーザー会合、特許制度調和に関する先進国会作業部会等の結果をふまえ、日米欧三極における取組みを軸に、制度や手続きの国際的調和への取組みを引続き進めていくべきである。特に、米国における先発明主義の見直しの動きを促していくことが重要である。

なお、提言「日米経済連携協定に向けての共同研究開始を求める」で指摘した通り、日米間において今後共同研究の開始が期待されるEPAの枠内でも、特許の相互承認といった制度の調和を進めることが望まれる。

(2) 模倣品・海賊版対策の強化

① 模倣品・海賊版対策の継続的推進

模倣品・海賊版対策については、実際に政策措置の効果が現れているという指摘がなされているものの、知的財産権、コンテンツ両分野にまたがって、模倣品・海賊版の氾濫は依然深刻な問題となっている。侵害発生国や地域への対策、水際での取締りの強化、「模倣品・海賊版拡散防止条約」（仮称）の実現に向けた取組み等、継続的な対策の実行が不可欠である。

昨年、特許権のように侵害か否かの判断が税関では難しい案件では、裁判所などで争っている場合は不受理・保留にできる旨の制度改正が行われた。政府

の取組みを高く評価するとともに、その効果的な運用が期待されるところである。

コンテンツについては、政府およびコンテンツ海外流通促進機構、不正商品対策協議会、コンピュータソフトウェア著作権協会等の取組みにより徐々に成果が出つつある。とりわけコンテンツ・ジャパンマーク（C Jマーク）事業については、アジアを中心に着実に実績が上がってきており、政府は同事業の運営を引続き支援するとともに、関係企業の参加を奨励すべきである。

② 経済連携協定（E P A）の活用

提言「経済連携協定の拡大と深化を求める」で指摘した通り、東アジア諸国等とのE P A交渉において、交渉相手国の知的財産制度の基盤整備を促すとともに、実効的なエンフォースメントを確保するための条項（模倣品・海賊版の取締りや罰則強化等）を盛り込むよう交渉すべきである。併せて、E P A発効後も執行状況をレビューしていくことが重要である。

また、提言「日米経済連携協定に向けての共同研究を求める」「日・スイス経済連携協定の早期締結を求める」で指摘した通り、E P Aの枠内で、第三国における知的財産権保護対策の協力も進めていくべきである。

E P A交渉をはじめとする政府間協議等においては、アジアをはじめとする諸外国においてコンテンツ・ビジネスに係る障壁がある場合は、その解消を相手国に働きかけていくことも重要である。

(3) 国際標準化への戦略的取組み

① 官民が連携した国際標準化への取組みのさらなる強化

これまでの政府、関係団体等の努力により、国際標準化支援センターの設立等、国際標準化活動分野におけるわが国の環境整備は着実に進展している。しかし、最近では、アジア諸国における独自の規格策定、知的財産権と国際標準化との連携の強化といった新しい動きが起こっており、政府が先にとりまとめた国際標準総合戦略をもとに、官民が連携して、国際標準化への取組みを一段

と強化していく必要がある。

日本経団連では、2004年に「戦略的な国際標準化の推進に関する提言」をとりまとめ、国際標準化活動の統括部署の設置、国際標準化に携わる人材の積極的な評価、国際標準化提案への積極的取組み等、国際標準化活動における企業の果たすべき役割を指摘したところである。今後も、こうした提言の内容の浸透を中心に、経営者層を含め、広く国際標準化の重要性の理解増進に努めるとともに、あわせて、国際標準化への取組み状況に関するアンケートの実施、技術の国際標準化に関する各国の戦略分析、国際標準化の観点から取組みを強化すべき研究開発課題の抽出等、日本経団連として今後取り組む技術の国際標準化に関する活動について、アクション・プランとしてとりまとめることとした。

政府による国際標準化関連のインフラの整備は、進展が見られるところであるが、標準化人材のキャリアパス形成のための公的研究機関におけるポストの充実、ベテランと若手等が国際会議にペアで参加することへの支援、日本での国際会議開催への支援等人材育成支援の強化、国際標準化に関する情報提供窓口の設置、フォーラム活動への支援の強化等民間への支援、大学等における国際標準化活動の促進、日本発国際標準の政府における積極的活用等、さらなる取組みの充実が期待される。

なお、標準化にあたっては、分野ごとの特性を考慮することが不可欠である。例えば、情報通信のような技術革新の激しい分野では、技術の創出と国際標準化を平行して進めることが重要である。一方、鉄鋼等の日本が強い技術力を持っている成熟した分野では、国際標準の維持・改良にわが国が積極的に貢献することが重要である。

② 対外政策、科学技術政策と国際標準化政策との連携

国際標準化は、幅広い分野に関連するものであり、対外政策、科学技術政策といった他の分野の政策との連携が、わが国としての国際標準化活動を強化するために重要である。

対外政策との連携では、国際標準化に取り組む前提として、情報の収集・共有・発信が不可欠の課題である。特に、海外出先機関における情報収集や、問題となる情報が伝わる仕組みを充実すべきである。

また、アジア地域が独自性を有している分野等においては、日中韓の連携等によるアジア発国際標準の創出を支援する一方、これをさらに拡大してPASC（太平洋地域標準会議）やASTAP（アジア・太平洋電気通信標準化機関）等における活動の充実等、アジア・太平洋地域との連携を戦略的に強化すべきである。

いずれにせよ、技術の価値が正しく評価されるような国際標準化が重要であり、市場規模の拡大が見込まれる経済地域における独自規格への対応を含め、オープン化を推進すべく関係方面への働きかけが必要である。

科学技術政策との連携に関しては、国の研究開発プロジェクトで、国際市場を睨んでいる分野においては、初期の段階から、国際協力を含め、国際標準化や知的財産権の確保に取り組んでいくことが重要である。また、日本が強い技術を有する分野で、国際標準への取組みが十分でない分野について、特に、支援活動を強化していくべきである。

③ 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いるが、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、RAND条件の明確化、標準化活動に参加しない第三者問題への対応の検討等、国際標準化機関におけるパテントポリシー充実への働きかけをさらに進めていくべきである。

(4) その他

① アジア地域の知的財産権制度の充実へ向けたリーダーシップの発揮

アジア地域では、中長期的な各国の技術的发展により、今後、知的財産権の適正な保護が一層重要となってくる。わが国産業にとって重要であるアジア地域の知的財産権制度・運用の充実のために、わが国が積極的にリーダーシップを発揮し貢献をしていくことが求められる。

具体的には、アジアにおける先行技術調査結果・特許審査結果の相互利用、さらには審査の統一、技術移転の促進にもつながる知財制度の整備を目標にリーダーシップを発揮すべきである。

また、制度・運用の充実には各国の知的財産人材の育成が欠かせない。現在実施しているわが国専門家の派遣や各国からの研修生の受入れを通じた人材育成を一層進めるべきである。

② 海外における先使用权制度の整備促進

ノウハウとして保持したい技術を守るためには、人材の管理等マネジメントレベルでの対応が、まず大事である。制度的には、先使用权制度の活用が有効策の1つであるが、わが国だけの対応では効果は薄い。海外において先使用权制度の整備は必ずしも十分に進んでいないため、海外における先使用权制度の整備を積極的に働きかけ、国際的調和の実現を目指すべきである。

③ 海外における出願や知的財産管理のための環境整備

海外において特許にかかる費用が膨大であり、そのことが海外出願を阻害する大きな要因となっている。また、海外における知的財産の適切な管理のためには、現地情報を迅速、適切に把握することも重要である。

これら、海外における知的財産活動において、企業におけるコスト負担を減らす観点から、特許庁において、わが国の先端技術開発の成果を積極的に活用して、機械翻訳に関する環境整備を早急に進めるとともに、その公開を行うべきである。特に、精度が良く、迅速かつ低コストの日中、日韓機械翻訳システ

ムを早急に開発し、広く利用可能とすることが重要である。

2. 世界に誇れる知的財産制度の実現

(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の形成が期待される。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。

人材育成において、まず重要なのは、理系の知識があるかどうかではなく、説明を受ければ、技術が理解できる素養を有しているかであり、文系・理系を問わず中等教育の段階でしっかりした理科教育を行うようにすべきである。また、理系の学生が法律を学び高度な法曹人材として活躍しやすい環境をこれまでに以上に整備することも必要である。

更に、裁判官等の法曹人材の外国研修の推進、調査官や専門委員のさらなる活用を含め、法曹人材の判断を支援する体制の充実も重要である。

また、弁理士の特定侵害訴訟における訴訟代理については、紛争処理機能の充実の観点から、弁理士の訴訟代理の状況や利用者のニーズを十分に踏まえて、今後のよりよいあり方を検討していく必要がある。

(2) 企業行動憲章の実行の手引きの改定

2005年7月にとりまとめた「知的財産権に関する行動指針」について、そのより一層の浸透を図るため、企業行動憲章の実行の手引きの中に盛り込むこととする。

(3) 職務発明に関する継続的な検討

職務発明制度については、企業という様々な人々が集まる組織の一員として、研究者が力を発揮できるような仕組みを作り上げていくことに注力することが

期待されるところである。

今後は、企業の運用状況や職務発明をめぐる訴訟の状況も見極めながら、職務発明制度や手続事例集のあり方について不断に検討を進め、産業競争力の強化という目的に照らして制度の評価、見直しを行っていくべきである。

なお、司法においては、改正法の趣旨に鑑み、企業の研究者と経営者が十分な話し合いを行い、その結果として契約が成立している場合には、その契約の内容を尊重するとともに、あわせて既存案件についても、改正法の趣旨を十分に参考とすることを期待したい。

(4) 創造力の強化

① 産学連携における実態をふまえた柔軟な対応

産学連携については、共同研究の数が最近5年間において、2001年度の5,264件から2005年度には13,020件と約2.5倍に増加する等、結びつきが強まりつつあると考える。

こうした中、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る、産学で意見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、様々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り、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。

また、大学の知的財産本部とTLOの関係の見直しや融合、日本の大学が国際的な産学連携を行う際の契約の整備も求められる。

② 技術力を持った中小・ベンチャー企業の育成

技術力を持った中小・ベンチャー企業の創出は、わが国全体としての技術の裾野を広げていくために、大変重要な課題である。知的財産政策の観点からも、技術力を持った中小・ベンチャー企業への支援を進めるべきである。

(5) 有効な特許審査

① 企業の多様な知的財産活動の促進

審査請求の中で特許査定となる比率、いわゆる特許率について、平均5割となっていることに対して、先行技術調査を十分に行っていないからであるとの指摘がある。先行技術調査を十分に行わないため、特許率が低い企業があるとなれば、しっかりした対応を行うことは必要である。しかしながら一方で、権利範囲をぎりぎりまで広くとって出願する場合、解釈の差によって、簡単には認められるとは限らず、特許率は低くなる傾向となる。製品化が遅い研究所の発明や、国際標準の決定が遅くなる規格関連発明のように、タイミングを遅らせた方が、事業に有利なものもある。

様々な企業がある中で、一律に、特許率で知財活動を評価することは適切ではない。企業は、自らの経営・事業戦略に沿って知的財産の創造・保護・活用に努めてきており、政府としての目標の設定、個別企業の特許率の公表等により、企業に一定の行動を強いることは適切ではない。むしろ、企業の多様な知的財産活動を促進しつつ、あわせて、特許審査の効率化を図る方策を、官民が協力して探っていくべきである。

② 先行技術調査のための環境の整備

先行技術調査の効率化の観点から、特許庁の保有する非特許文献に関するデータについて、著作権との関係に留意しつつ、さらなる公開を進めていくべきである。

③ 審査官のさらなる増員

国際的に見て遜色の無いレベルまで、審査官やその役割の一部を担う人員の数を増員すべきである。そのための対策として、任期付審査官の拡大、審査官OBの臨時雇用、ポストドクターの活用、外部委託のさらなる活用を積極的に行う等、あらゆる手段を講ずるべきである。

④ 審査手続きの柔軟化

審査に着手したら短期間で結論を出すとの審査迅速化への政府の取組みは引き続き維持すべきである。一方、審査結果を必要とする時期は、技術の内容により様々であるため、事業予定が明確でなく、必ずしも早急には審査結果を必要としない将来的なものも含まれている。出願後3年以内に審査請求を行う現行制度の下で、企業の多様な知的財産活動を促進させ、かつ審査の滞貨を実質的に減じる観点から、審査の着手時期を延期しても良いとの出願人の要請を認め、適正な時期に権利成立を図れるよう審査手続きを柔軟にすることを検討すべきである。

⑤ 審査レベルの均一化

審査レベルの不均一さが出願増の誘因になることもあるので、特許が認められるレベルについて、分野ごとにきめ細やかな審査の均一化を図るべきである。

(6) 権利保護と活用の調整

① 相互運用性の確保と知的財産権の権利行使の調整

高度にネットワーク化された社会においては、情報システム同士の組み合わせ効率を高めていく過程においてシステム間の相互依存が高まり、その結果、一つの共通プラットフォームが採用されていくようになる傾向が強い。このようなプラットフォーム上に、最も優れた技術を迅速に構築しイノベーションを進めていくためには、プラットフォームがオープンな標準（インターフェイス、プロトコル、データやファイルのフォーマット等が開かれた参画プロセスのもとで合意され公開されていること）を採用すること等により、相互運用性（インターオペラビリティ）が確保されていることが重要である。一方、知的財産権の権利行使によって、こうした相互運用性の確保が阻害される可能性も存在する。相互運用性の確保と、特許権、著作権その他の知的財産権の行使との関係のあり方について、他国の法制度も十分に考慮の上、課題の検討を行い、そ

の対策を探っていくべきである。

② リサーチツール特許の活用

バイオテクノロジー分野では、代替性のないリサーチツールに関する特許が試験・研究の実施を妨げるおそれがあることが指摘されている。

今般、総合科学技術会議において、ライフサイエンス分野におけるリサーチツール特許の使用円滑化に関する指針がとりまとめられたことは評価できる。この指針の普及が図られることを期待したい。

(7) その他

① ライセンス契約の保護

ライセンス契約については、米国と同様、権利の譲渡時やライセンサーの倒産時においても、包括的クロスライセンス契約を含めて、通常実施権の確保等ライセンサーの立場に影響が出ないようにすべきである。

包括ライセンス契約による通常実施権の登録制度について、新たな提案が出されたことは、段階的対応として、一定の評価ができるが、特許権以外の権利の取扱い、契約による保護と法体系の関係、制度の国際調和等について不断の検討も進めるべきである。

② ソフトウェアに関する日本版バイ・ドール制度の導入

政府向けコンテンツについては、受託者または請負者にその成果物に関する知的財産権を帰属できるよう法改正がなされているが、政府向けソフトウェアの開発事業についても知的財産権の帰属を受託者または請負者にすることができるようになるべきである。

導入に向けて、改正法案が提出されたことは、評価できるものであり、法律の早期の成立と趣旨に沿った運用の推進を期待するところである。

③ 医療関連行為の特許保護強化

医療関連行為の特許保護に関しては、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なった。しかしながら、物質の特許による保護には一定の限界が存在するため、方法の特許による保護を認めていくべきである。また、先端医療行為に対する特許保護についても、早急に検討を行うべきである。

3. 著作権制度の整備

① デジタル化・ネットワーク化時代における著作権法制の中長期的あり方

現行著作権法は、「著作物等の文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もって文化の発展に寄与すること」を目的として制定されている。そこでは、創作者の経済的・人格的利益の保護といったインセンティブの付与によって、優れた著作物の創作を促し、ひいては文化の発展を促すという理念が基本となっている。

一方、昨今のデジタル化・ネットワーク化の進展に伴い、現行著作権法の前提とは大きく異なった環境が出現しており、現行著作権法制がこうした変化に十分に対応できているとは言い難い状況が生じている。

第一に、インターネット上で多くの人の知を結集することで新たな創作活動が促される等、著作物の自由な利用や相互連携が産業や文化の発展につながるとの理念が生じており、これは現行法制では予定されていなかった。

第二に、劣化しない違法な複製物がインターネットを通じて大規模に流通し、権利行使の実効性確保が非常に困難となっており、コンテンツ産業の健全な発展を阻害するとともに、従来の理念の実現自体を揺るがしている。

そこで知的財産委員会の中に著作権部会を設置し、ソフト・ハード等の関連企業が連携して環境変化に対応した著作権法制の中長期的あり方について検討を行い、2007年2月に「デジタル化・ネットワーク化時代における著作権法制の中長期的なあり方（中間とりまとめ）」を公表し、産業活性化のための複線化システムの提案をしたところである。

中間とりまとめにおいては、一つの理念で全ての著作物を扱うという従来の考え方では、環境の変化に対応できないとの認識に立ち、「複数のシステム」を整備することで、権利保護と利活用促進の新たなバランスを構築し、産業の活性化や文化の発展を目指すことを提案した。

「複数のシステム」を導入すれば、例えば、著作物を互いに自由に利活用しあう環境を担保したり、著作物の財産的価値実現に主眼を置いて、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の仕組みを実現したりすること等が可能となると考えられる。著作権法や不正競争防止法などの法制度を産業の活性化の観点から必要に応じて見直し、整備を行うとともに、それを補完するものとしての契約、技術的保護手段、ADR（裁判外紛争解決）を含む救済・紛争解決措置、社会的啓発・教育等を組み合わせることで、「複数のシステム」を設計すべきである。

「複数のシステム」の設計にあたっては、例えば、互いに自由に利活用しあうことを主眼とするものや、円滑な利活用と実効的な保護による著作物の財産的価値実現に主眼をおいたものなどが考えられ、その活用については、権利者の意思に委ねられるようにすることが考えられる。

なお、今後、議論すべき論点としては、「複数のシステム」の具体的内容、国際条約との整合性、実効性確保の具体的方策等が挙げられる。

② 著作権の利用に関する権利の法律上の位置付け

特許権においては、専用実施権や通常実施権について、登録を効力発生要件ないし対抗要件とする等、法律上明確な位置付けがなされている。一方、著作権においては、著作物の利用に関する一般的な権利が法律上規定されていない。今後、著作権ビジネスを発展させていく上では、法的に明確な位置付けがなされた「著作物利用権」を整備していくことが必要である。

③ 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、侵害回数ないし具体的損害額の立証が非常に困難であるため、法定賠償制度の創設が有効であるとの考えもある。法定賠償制度の創設等を含めて、著作権侵害に係る損害賠償請求や不当利得返還請求等の役割・機能等に関して総合的に検討を行い、結論を得るべきである。

④ ゲームソフトの中古品流通のあり方の見直し

昨今の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制作されているが、中古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、それが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影響を及ぼし、ひいてはゲームメーカーの経営基盤を圧迫するに至っている。中古流通問題の解決には、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について開発者に還元される仕組みが必要であり、政府は、そのための仕組みの構築に向けてゲームメーカーと流通事業者による協議を支援し、有効な解決策を見出すよう奨励すべきである。

⑤ コンテンツに関するあっせん・裁定制度の改善

コンテンツ契約の内容について合意に至らなかった場合について、裁判手続によらず当事者間の紛争を簡易に解決する手段として、政府は、あっせん制度（著作権法第 105 条）の改善に取り組むべきである。

また、著作権者不明のコンテンツの利用に関する裁定制度（著作権法第 67 条）については、利用者が行う調査方法の明確化や調査にかかる事務的または経済的負担を目的として手続きの見直しが行われたところであるが、制度の利用状況や国際条約との関係もふまえ、権利者の適切な保護を確保しつつコンテンツの円滑な流通に資するよう、さらなる改善に向けた検討を進めるべきである。

⑥ 技術的保護手段等の回避行為に関する検討

「知的財産推進計画 2006」をふまえ、技術的保護手段の有用性を担保する観点から、接続管理（アクセスコントロール）回避行為への刑事罰の導入について構成要件の明確化も含め検討を行うべきである。

⑦ デジタル化・ネットワーク化時代に対応した私的複製の範囲の明確化（違法複製物であることを知りながら行う私的複製の権利制限規定からの除外など）

情報のデジタル化が進む中、IP網を利用したリモートコントロール録画サービス等が登場する一方で、衛星・地上デジタル放送では録画からの複製を技術的に制限する等、個人の私的複製が本来的にどこまで認められるべきかを問われる状況が現れている。

政府は、デジタル化・ネットワーク化のもとでコンテンツに認められるべき「私的使用のための複製」の範囲を明らかにすべく、国際条約との整合性もふまえつつ、権利者、利用者その他利害関係者による根本的な議論を促進すべきである。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、違法複製物かどうか分かるような仕組みの整備や、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、権利者が権利を主張できるような著作権法上の措置を講じる必要がある。

私的録音録画補償金制度についても、「知的財産推進計画 2006」や文化審議会著作権分科会報告書をふまえ、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。

⑧ 映画盗撮防止法（仮称）の制定

劇場用映画については、上映中に盗み撮りされた作品がP2Pによりオンライン上で交換されたり、繁華街の路上でそれらの作品がDVDで販売される等、深刻な被害が生じている。劇場内で上映中の映画作品を盗み撮りすることは、著作権法上は、私的使用目的であれば盗み撮り行為自体は著作権侵害に当たらない可能性がある。

こうした問題の解決に向けて、現在、映画盗撮防止法（仮称）が今国会に上程されるべく準備が進められており、同法案を今国会中に確実に成立させるべきである。

⑨ モバイル向け違法コンテンツ配信の根絶に向けた取組みの強化

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なサイトが急増し、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展に向け、政府は、権利者団体、通信キャリア事業者等が一同に会して対策を協議する場を設置する等、モバイル向け違法コンテンツ配信の根絶に向けた取組みを奨励、支援すべきである。

⑩ 薬事法に基づく医師への情報提供に伴う複写の権利制限規定への追加の検討

製薬企業は、薬事法により医薬品の適正使用に関する情報の提供を、医師、薬剤師等に対して行うことを義務付けられている。そして、情報の正確性と迅速な提供を担保するためには、複写文献を用いて情報の提供を行わざるをえない。一方、現行の著作権法においては、文献の複写について、事前に著作権者の許諾を得ることが必要となる。

権利制限により製薬企業が無償で複写することとなれば患者の利益は確保されうるが、一方で、その負担を権利者のみに強要することになるという権利者側の意見もある。さらには権利者の所在不明等により事前に許諾を得られないケースも多々存在する。医薬品に関する情報の提供は国民の生存権にも関わるべき極めて公益性の高い行為であるため、著作権法と薬事法の調整を検討すべきであり、2005年度の文化審議会著作権分科会においても引続き検討すべき課題とされたが、2006年度は審議検討がなされなかった。

かかる経緯をふまえ、これらの諸課題を解決するために、情報提供行為の公益性と権利者利益とのバランスを十分に配慮しつつ、権利制限、補償金、裁定などの対策を早急に検討すべきである。

加えて、著作権法と薬事法とのコンフリクトが生じないような適切な情報提供のあり方等の運用面について、産業界等関係者ならびに関係省庁との間で継続的な協議検討の場が持たれることも必要である。

⑪ ユーザーによるコンテンツの健全な利活用の促進

ファイル交換（P2P）ソフトを利用した著作物の違法交換やインターネット・オークション等を通じた模倣品・海賊版の取引により権利者が多大な損害を被っている。コンテンツ・ビジネスを育成しわが国経済社会の健全な発展に資するためには、権利侵害に対する法的措置等の実施により違法なコンテンツを排除し適法なコンテンツを流通させるとともに、官民一体となって、ユーザーに対する著作権についての啓蒙を強化することを通じて、コンテンツの違法な利用を防止し秩序ある利活用を促進することが必要である。

⑫ 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検討

IPマルチキャスト放送による放送の同時再送信にあたって、電気通信役務利用放送事業者としての衛星放送事業者における権利処理のあり方について、委託放送事業者たる衛星放送事業者との関係や権利処理体制の整備状況をふまえ、検討を行うべきである。

4. 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充実させるとともに、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、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。国際コンテンツ・カーニバル(仮称)の活用も含め、優れたコンテンツの発表・発掘の場の整備について検討を進

めるべきである。

③ 融合人材の育成

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融合人材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組みを奨励・支援すべきである。

④ 異業界からの人材流入の促進

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業界から優秀な人材を受け入れることも重要である。

こうした他業界からの人材の流入を促進すべく、政府はコンテンツ業界に関する社会人向けセミナーやマッチングイベント等の開催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 ゲートキーパー育成プログラムの推進

アメリカ等では、演劇・放送・映画業界から独立した批評家・評論家がゲートキーパーとして、作品の成功や新人の発掘等において多大な影響力を有し、

コンテンツ産業の発展に貢献している。

こうしたゲートキーパーを育てるため、映像産業振興機構等は、ゲートキーパーの育成・研鑽の機会を提供する一環として、日本文化理解や青少年育成等に資するコンテンツのリストの作成を進めるべきである。政府はこうした取り組みを支援すべきである。

(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」について検討を行うべきである。こうした取り組みは、映像専門職大学院のための認証評価機関の設立にも資するものでもある。映像産業振興機構は産学官連携を推進する組織として上述の取り組みの中核的な役割を担うべきであり、政府はこうした活動を支援すべきである。

また、日本は他国に類を見ない独自のアニメーション分野を開拓し、世界的にも高い評価を得ている。海外では、アニメーションに関する大学・大学院が多数設立されており、政府は、わが国における高等教育機関によるアニメーション研究を強化すべきである。

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。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には、教育基金の設立も有効な手段と考えられ、そのための環境整備を併せて検討すべきである。

② 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。

③ 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みつつ、政府の支援を拡充することにより、半年程度の長期の実習を可能とする仕組みを構築すべきである。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構築等、映像産業振興機構等が行う事業を支援すべきである。民間企業においても学生を積極的に受け入れることが期待されるが、中小企業にあっては、大学・企業双方のニーズがあっても受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。

④ 海外映像教育機関等への留学・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、留学先の対象の拡充について検討するとともに、日本の学生の海外への留学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する等、奨学金制度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、政府の支援を得つつ大学・研究機関と企業の橋渡し役となるべきである。

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、企業や研究機関が国際コンテンツ・カーニ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IR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、様々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、資金調達力に限界があるコンテンツ業界にとって税額控除制度・特別償却制度等の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取組みを推進すべきであり、その一環として、民間における具体的な検討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、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。

5. 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 国際コンテンツ・カーニバルの推進

政府の経済成長戦略大綱等を受け、本年秋に国際コンテンツ・カーニバル（仮称）が開催される。同カーニバルは、映画、放送番組、ゲーム、アニメ、音楽、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、国を挙げて国際コンテンツ・カーニバルを推進すべきである。その際、東京国際映画祭、T I F F C O M、東京国際アニメフェア、東京ゲームショウ、東京アジアミュージックマーケット等の既存のイベント・見本市との連携・融合についても考慮すべきである。

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一つである。今秋開催される国際コンテンツ・カーニバルは、日本最大級のジャンル横断的なイベントとなるものであり、わが国コンテンツの国際展開を推進する格好の機会となる。政府は、諸外国における各種見本市も参考にしつつ、T I F F C O Mや東京ゲームショウ等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字幕の作成は、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、その可能性について検討を進めるべきである。

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同することは、コンテンツのスケールを上げるとともに、現地でヒットするコンテンツを作るうえで有効であり、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、相手国の事業者に税制措置を含め様々な優遇措置を講じているが、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、相手国に対し何らかの優遇措置を講ずることで、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、こうした国際共同制作に係る優遇措置がなく、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、税制措置を含め、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とともに、わが国コンテンツの情報発信を積極的に支援すべきである。

(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、政府の支援を得つつ民間が中心となり、コンテンツの内容や権利者に係る情報等に関する情報検索サイトであるコンテンツ・ポータルサイトを本年4月から運用開始すべく構築作業を進めている。

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基本的な情報インフラとなるだけでなく、個人のクリエイターや中小企業の作品の流通の円滑化のみならず、ジャパン・ブランドの海外発信にも資するものである。政府は、同サイトの機能強化や英語化等について、官民一体となり、その取組みを支援すべきである。

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組みを促進すべく、必要な支援を行なうべきである。

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。

民間の映像コンテンツ大国を実現するための検討委員会において、放送番組における出演契約ガイドラインがとりまとめられたところであり、政府は、こ

うした民間における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 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。

⑥ 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。

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。

⑦ ゲームのレーティング制度の啓蒙普及およびゲームが青少年の心身発達に与える影響の調査

ゲームについては、青少年の心身発達に与える影響について様々な研究・議論が行われているが、いまだ実証には至っていない。そうした中、CERO（コンピュータエンターテインメントレーティング機構）により、ゲームソフトの表現内容により対象年齢等を表示する年齢別レーティング制度が実施されているところであり、政府はこうした民間の取組みを支援するとともに、ユーザーへの周知および、青少年の心身発達に与える影響についての調査を進めるべきである。

⑧ ユニバーサルデザイン化への対応

ユニバーサルデザインによる映像の提供は、視覚・聴覚障害者や高齢者等の映像鑑賞人口を拡大し、映像をきっかけとした相互理解の促進にもつながるものであり、映像提供のユニバーサルデザイン化を政府は支援すべきである。

(3) 新市場の開拓

① 観光との連携

ライブ・エンターテインメントをはじめとするコンテンツは、わが国の魅力を高め、国外からの観光客を誘致する観光集客資源として極めて有用である。同時に、外国人がわが国の豊かな文化や景観に触れ、また、わが国コンテンツに親しむことは、わが国コンテンツの国際展開にも資するものである。

政府は、国際コンテンツ・カーニバルの活用も含め、わが国コンテンツの海外発信を強化するとともに、例えば、エンタメ観覧を目的としたツアーの企画

や、2005年度、2006年度に刊行されたライブ・エンターテインメントのシアターカレンダーの定期刊行化等を支援すべきである。また、ライブ・エンターテインメント産業の活性化のみならず観光立国推進、地域振興等の観点から、カジノに係る法整備について、国民的な理解の状況もふまえながら、引続き検討すべきである。

② 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。

③ 健康・福祉との連携

例えばゲームはインタラクティブ性と熱中性を有しており、いわゆる体感型ゲームをリハビリや健康維持に応用することができる可能性を有している。また、近年では音楽とスポーツを上手く連携させることで、新たなビジネスチャンスをつくりあげた事例もある。

政府は、コンテンツを健康・福祉に応用するための研究や技術開発、コンテンツが健康・福祉に与える効果の調査を奨励・支援するとともに、いわゆるゲーム・リハビリテインメントの事業化を促進するための制度環境の整備を進めるべきである。

以 上