

様式

- ・ 法人・団体名（ふりがな）：
一般社団法人ソフトウェア協会（いっばんしゃだんほうじんそふとうえあきょうかい）
法務・知財委員会 委員長（ほうむちざいいいんかい いいんちょう）
杉本 淳一（すぎもと じゅんいち）
- ・ 担当者所属：—
- ・ 担当者氏名：若生 静香
- ・ 住所：〒107-0052 東京都港区赤坂1-3-6 赤坂グレースビル
- ・ 電話番号：03-3560-8440
- ・ ファックス番号：03-3560-8441
- ・ 電子メール：gyoumu1@saj.or.jp
- ・ 御意見：

「知的財産推進計画 2022」の策定に向けた意見募集に関し、別紙のとおり意見を提出します。

《全文》

■ビジネスSaaSの海外展開を知的財産戦略に

社会のDX(デジタルトランスフォーメーション)が進展し、ともないソフトウェアの利用が広まっている。ソフトウェアも著作権法上の著作物に該当するため、コンテンツと同様に国産SaaS(Software as a Service)の海外展開も、知的財産推進計画として海外展開有望な分野を特定し、後押しすべきではないか。

例えばクラウド会計やタレントマネジメントなどのビジネス系SaaSは当初からグローバルクラウド基盤の上で動いており、技術的には国境を越えたビジネス展開の可能性が十分にある。事実として、この数年市場を席卷しているのは海外企業の提供するSaaSである。クラウド基盤をプラットフォームとして最大限活用することで言語や商慣習などの違いを乗り越え、展開していると考えられる。

■作品IPの多面的展開を後押しするコンテンツ戦略

従来、日本のコンテンツ展開の主流はメディアミックスという、IPを中心に複数のメディアやコンテンツを展開し、タッチポイントを増やしファンを獲得していくという手法がとられてきた。これは多面的展開を露出のための一手法としての活用に残っているともいえる。これは、ハリウッドなどで取り入れられている、壮大な世界観を作り出して映画とゲーム産業をつなげることで収益の柱としていく手法とは異なっている。

近年テクノロジーの進展により映像作品やゲームはますます高画質・高音質になり、1作品あたりの製作費は世界的に高騰している。十分な製作費をかけて消費者に選ばれる作品を創出し続けるためには、作品IPを映像・ゲーム・グッズ・電子書籍・NFTなどといった形で多面的に展開し、収益を多角化することを当初から見込んで企画する必要がある。そのためには、IP保有者が作品やキャラクターをあらゆる領域に自在に展開できるビジネス環境の構築

が急務であり、デジタル時代のコンテンツ戦略はこうした動きを後押しするものでなければならない。

政府知的財産戦略本部構想委員会の議論においては、デジタル時代のコンテンツ戦略の「メディア・コンテンツ産業の構造変化／今後の方向性」として「制作したコンテンツのIPを確保し、これを多角的・積極的に活用して、収益を最大化していく必要」と言及されており、「知的財産推進計画2022」で本項目が重点項目として取り上げられることを期待する。

■作品IPの多面的展開を後押しする制度案

デジタル時代となりコンテンツの市場はボーダレス化・グローバル化、拡大の一途を辿っているものの、実際に「稼ぐキャラクター」は一握りである。グローバルに人気のあるIPやキャラクターを創造する力を阻害せずに後押しする制度とは、例えば下記のようなものがあるのではないか。

1. 市場を知る＝マーケティングに十分な予算をかけることのできる座組の支援制度。
例えば経済産業省によって行われている「コンテンツグローバル需要創出等促進事業費補助金(J-LOD)」事業は企画・マーケティングで創造性を発揮しようとしている事業者も支援することができるものだが、実績としては既に出来上がっているコンテンツを翻訳し、販促することに活用されるケースが多いため、制度の認知向上の取り組みが必要ではないか。
2. 自前主義ではなく他業種や他国企業とのコラボレーションによるビジネス展開ができるよう、分かりやすい著作権処理の仕組み(一元的管理、窓口制度)の整備。権利処理の簡便化が利活用を促進し、権利者への利益還元にもつながるはずである。
3. 同様に、「売れるフォーマット(ゲームエンジンなど)」は技術の革新によって常に変化し続けるため、将来流行するであろうフォーマットを見据え、それに合わせたコンテンツの研究開発ができるよう、最新のテクノロジーとコンテンツ制作者のオープンイノベーションを促進する制度。例えばゲームエンジンであるUnreal EngineがCG映像制作の在り方を大きく変えたり、韓国のWEBTOONが縦スクロールの電子漫画をスタンダードにしたり、技術によるコンテンツの変革は次々に起きている。(オープンイノベーションについては「知的財産推進計画2021」P. 61などで言及があり、新たに整備される仕組みが幅広い産業で活用できる形となることを期待する。)

■VFXへの政策的支援

高画質化が進む映像制作産業では先端テクノロジーを使ったバーチャルプロダクションの利用が作品の質や制作工程の効率化に貢献している。VFX(視覚効果技術)により、建物や道路など都市の街並みを自動で生成でき、天候や時間帯による光源の変化などにも対応できる。作業工程の効率化とIPの多面的展開に必要な高品質化の両立に向けて活躍が期待される技術であるが、こうしたテクノロジーの導入を含めたデジタル化への投資は、制作者には一時的なコスト増になるため個社ではインセンティブがわきにくい。デジタル時代のコンテンツ戦略推進のための施策として、革新的な技術導入推進への全産業的な支援を要望する。

《要旨》

以下を提言いたします。

- 1) ビジネスSaaSの海外展開を知的財産戦略に
- 2) 「制作したコンテンツのIPを確保し、これを多角的・積極的に活用して、収益を最大化していく必要」について、「知的財産推進計画2022」で重点項目として取り上げられること
- 3) グローバルに人気のあるIPやキャラクターを創造する力を阻害せずに後押しする制度構築
- 4) VFXへの政策的支援

《意見の内容》

D. デジタル時代に適合したコンテンツ戦略