

平成 21 年 12 月 8 日

第 24 回知的財産戦略本部会合に際して

本部員 角川歴彦

### 1. 世界標準になった「Cool Japan」

- ・日本のポップカルチャーの評価は「Kawaii」「Otaku」から「Cool」「Cool Japan」へと成長しています。
- ・例：アメリカでは「ガソリン車は Cool じゃない」、香港では「ホテルのサービスが Cool だ」
  - 大衆が受け入れられる尺度、好ましいと感じる尺度として、「Cool」という言葉が世界標準になっています。
- ・知財立国の実現は日本の成長戦略の要です。日本コンテンツを産業としていかに育て、国際的に発信し続けていくか、その戦略がますます重要になっています。

### 2. ネット上の著作権ルール作りが必要

- ・「Cool Japan」は、YouTube などインターネットの投稿動画サイトで拡大しました。
- ・しかし海賊版や違法コピーが氾濫し、その対策が喫緊の課題となっています。
- ・Winny 事件の顛末をみても分かる通り、著作権法をパッチワーク的に改正していくのでは間に合いません。ネットの分野は著作権法とは別のルール作り（例：「ネット法」の特別立法）が必要だと思います。
- ・国境のないネットの世界のルールを定めると、ACTA（模倣品・海賊版拡散防止条約）の締結交渉においても、日本の立場や主張をより明確にすることができると思います。

### 3. ACTA（模倣品・海賊版拡散防止条約）の推進に向けて

- ・日本は交渉において各国をリードする立場にあります。なぜなら、映画盗撮防止法（「映画の盗撮の防止に関する法律」）を各国に先駆けて成立させたことが、日本の立場を強くし、交渉に効いてくるからです。
- ・知財立国の実現には、国際間での知財ルールを共通化することが不可欠であり、外務省が進めている締結交渉を応援していきたいと思っています。

### 4. 東京国際映画祭等を中心としたCofestaの重要性

- ・Cofesta は知的財産推進計画に重要項目として盛り込まれています。開始から 3 年を経て、世界のマーケットからも注目度が上がっています。
- ・若手クリエイターやプロデューサーも Cofesta を通じて活躍の場を広げており、数年後のコンテンツ産業を背負う人材が育っています。
- ・今回の事業仕分けの結果（3分の1程度の予算縮減）は、これまで Cofesta を支

えてきた業界全体を、腰砕けにする危険性があります。知財立国の実現のためにも、再検討をお願いしたいと思います。

## 5. クラウドコンピューティングという知財を活かした日本経済の成長戦略

- ・日の丸プラットフォーム（東雲プロジェクト）の国家戦略

21世紀は知の産業革命が起こる時代だと思います。インターネット社会はネットワーク社会へと転換し（インターネット社会はネットワーク社会の前段階）、ここでは官民全てのB2Cが、一つの（単一の）プラットフォームで国民にサービスされる社会が実現されると思います。

国民が政府に頼る（格差解消等）	} の延長	} には東雲プラットフォームがある (イーストクラウドプラットフォーム)
政府が国民の面倒を見る政策		
I T 立国	} の延長	
電子政府		

（自治体クラウドは東雲クラウドの前段階と考えられます）

## 6. 知財政策や知財本部の課題について

- ・知財を統括して意思決定、予算取りをする役所の必要性  
（知財本部・推進事務局を「知財庁」へと昇華）
- ・技術の進歩や、諸外国（特に米国）に国内のルール整備が追いついていない  
（著作権法、「ネット法」、フェアユース、税制etc）
- ・海賊版、違法コピー対策の遅れ
- ・ハードとソフトの連携の不足

以上