2008.11.18.

コンテンツ・日本ブランド専門委員会

委員 和田 洋一

日本のゲーム産業における国際的ブランド戦略について

1. 日本のゲーム産業を取り巻く環境

世界を牽引してきた日本のゲーム業界も、近年、海外有力メーカーとの国際競争、及び、巨大メディア業界等の他業態との熾烈な競争にさらされ、安閑とはしてられない状況にある。

市場競争は、むしろ歓迎されるべきものであり、健全な競争を生き抜いてこそ価値が生ずると考える。ここで、私企業に対する助成を訴えるのは本旨ではない。

しかしながら、日本のゲーム産業の土台がゲーム会社にしかないことは、残念ながら否定し難い事実であるため、いわば苗床としてのゲーム会社への支援、及びゲーム業界への潜在的参入者の育成、これら双方にかかる手当を行わなければ、日本の開発能力の土壌が痩せていく危惧を持つ。

ゲーム産業の国際的ブランドの再確立は、コンテンツ・日本ブランド戦略の構築において、重要な意義を有すると思われるところ、その具体的な対策を以下の通り提言する。

2. 具体的施策の提言

(1)税制上の優遇措置

①試験研究費の税額控除の控除率改定・恒久措置化

ゲームについて、現行の 10～12%の控除率を引き上げるとともに、恒久措置化し、ゲームへの研究開発投資を促進する。

②減価償却費の損金算入基準における損金経理要件の撤廃（税務会計と財務会計の分離）

現行の財務会計上、損金経理を行った減価償却についてのみ損金算入を認める方式を撤廃し、ゲームの開発・制作に必要なとされる開発環境への設備投資を促進する。

③移転価格税制の見直し

日本企業と海外子会社の間における知的財産に係る役務取引（著作権・商標権の使用許諾等）について、移転価格税制の基準と執行の明確化を図り、税務負担の予見可能性を高めることにより、海外進出を促進する。

④タックスヘイブン対策税制の見直し

特定海外子会社の留保所得の合算課税制度（所謂「タックスヘイブン対策税制」）にお

いて、中間持株会社や知的財産管理会社などを適用対象から外すことにより、海外における拠点配置・グループ企業構成の自由度を担保し、海外進出を促進する。

(2)各種助成・支援措置

①人材育成に対する助成

企業内における教育訓練等の人材育成努力に対し、一定の助成を行う。

②海外進出に対する資金支援

海外への開発拠点の進出や事業提携に伴う資金需要に対し、国が信用供与または優遇条件での融資を行う。

③海外進出に対する情報提供

JETRO などの在外機関を通して、海外の市場・企業情報をゲーム会社に提供し、海外進出を支援する。

(3)知的財産権侵害に対する対応

①政府間交渉の推進

海賊版・違法コピーの横行が著しい中国に対し、政府間交渉により、取締りの強化や日本企業による権利行使の円滑化を実現させる。

②在外機関による支援

海外における海賊版・違法コピーに対する日本企業の権利行使に関し、JETRO などの在外機関が情報収集・提供、執行機関との調整などの支援を行う。

③著作権法改正の推進

違法複製物に対する著作権法第 30 条に定める私的複製の適用除外は、プログラムの著作物についても認められることとすべきである。

(4)国際的な知的交流の促進

①技術文書の翻訳に対する助成

外国で出版されているゲーム開発やコンピュータサイエンスに関する技術文書の翻訳に対する助成を行うことにより、技術交流を促進する。

②外国人講師の招聘に対する支援

東京ゲームショウや CEDEC への外国人スピーカ・講師を招聘する際、主催者による通訳、ガイドなどの便宜供与に対し、一定の支援を行う。

③国際会議場の整備

首都圏において、大規模な国際会議・カンファレンスを開催するため、同時通訳設備を有する大規模国際会議場を整備する。

④大学における研究開発の促進

国立大学法人における、ゲーム開発に必要な要素技術の研究開発や他分野（人間工学、

情報倫理学、社会学等) との学際的研究を促進する。

(5)人材基盤の整備

①人材類型・スキル要件の定義

ゲームを含むエンタテインメント産業において必要とされる人材の類型および求められる専門能力要件を定義し、かかる人材の育成・確保に客観的な基準を設ける。

②人材の流動化

上記①に加え、社会保険受給資格の連続性など雇用のセーフティネットを整備することにより、ゲームを含むエンタテインメント産業における人材の流動化を促し、人材の適正配分が適時に行われる環境を実現する。

以上