

「テクノロジーとコンテンツ」における知財マネジメントの変容と多様化 ～ 政策立案の起点となる状況認識に関する委員メモ ～

2012/12/25

委員：妹尾堅一郎（産学連携推進機構）

■「知財マネジメント」妹尾による新定義（放送大学教科書等）

事業優位のために、適切と考えられるビジネスモデルを担当部門等と共に形成しつつ、市場形成と収益の確保を同時に達成・継続・展開できるような、技術の伝播・波及やブランドの普及・浸透等のコントロールを行おうとする営み。

1. テクノロジーとコンテンツの関係の変容と多様化

- (1) 「著作権＝コンテンツ」を超えて、著作権の産業財産的活用が拡大している。
 - ・産業では著作権が大きく意味を持つようになった。「ものづくりのパラドクス」として、ハードウェア（機器）は、従来主価値を担う「作業系」から、それを仕切る「制御系」の付加価値へと比重が移行し、競争力を担いつつある。
→ ソフトウェア著作権の世界が主体となりつつある。
- (2) コンテンツにおける「新工芸（テクノロジーとアート）」の関係性の変容と多様化している。例えば「初音ミク」から「Additive Manufacturing」まで。
- (3) 関連政策提言（2007年11月の提案）がいまだ実施されていない。（別紙参照）
 - ・「コンテンツ」の制作に必要な機器等の劣性を挽回する技術開発を支援する必要がある。
 - ・「コンテンツ」クリエイターが触発される科学技術知識の啓発普及を支援する必要がある。

2. 教育コンテンツの劣性 日本の教育の相対的地位低下

- ・電子書籍 日本＝文芸書中心 米国＝医学書等の教科書市場を開拓
→ 欧米的知識体系へ世界が向かう
- ・電子書籍の形態・サイズとコンテンツの関係、教育方法の関係が変容
→ 年齢と使用サイズ、共視的サイズと使用法、等々。
- ・「世界の図書館は一つあれば済む」
→ 知の集約と共に、コンテンツビジネスのビジネスモデルは変容し、産業生態系は様変わりする

以上

本提案は、11/21の競争力強化委員会に引き続き、2007/12/4にコンテンツのWGにて承認された。その後政府の「知財戦略2008」に記入され、各省庁が支援を具体化するようになった。2008年度は各機関予算等でまかなうこととなったが、2009年度の本格的な予算化が期待できるとされた。それまで準備を着実に進められてきたが・・・。

参考 内閣 知的財産戦略推進本部

第3回知的財産による競争力強化専門調査会

「科学技術」と「コンテンツ」の知財創出の 相乗効果施策について（メモ：修正版）

2007/11/21（修正 11/27）

競争力強化専門調査会委員

妹尾堅一郎

従来ともすれば、別々に行われていた「科学技術」と「コンテンツ」の競争力強化について、下記のような相乗効果を意図した施策をご提案申し上げます。

1：「コンテンツ」を制作するクリエイターの方々に、先端の科学技術知識と知見を提供する場と機会を積極的に設ける。

対象：NF（ノンフィクション）、SF（サイエンスフィクション）、FF（ファンタジックフィクション）等における（映画、小説、コミック、アニメ、映画の作家、原作者、脚本家等、ならびにサイエンスライター等）。

効果：先端技術を題材あるいはヒントにして新しい魅力あるコンテンツを創出してもらうことが可能。その一方で、コンテンツ作家等の想像力を次の科学技術開発や用途開発のアイデアとして取り込むことができる。

提供元：科学技術の先端研究組織を活用（例：理研、産総研、大学等）

2：「コンテンツ」制作に必要な機器等の技術開発を積極的に支援する。

特に、映画、CG等、あるいはサウンド等における先端技術機器（モーションピクチャー等を含む）、ソフトウェア、グリッド等のサービスシステム、写真の保存修復利活用等の技術を研究開発し、「コンテンツ」制作の効果的・効率的推進を図る。

以上