

No.	意見
1	<p>TPP 締結に当たってわが国における著作権侵害における告発は親告罪から非親告罪に変わった。しかし、アニメやマンガなどのパロディ・二次創作に関しては商目的以外では親告罪として取り扱うということが決まった。</p> <p>ただしどこまでが親告罪として取り扱われるのか非常に不明瞭であるため、わかりやすくするよう予め例などを示したガイドラインの策定をすべきではないだろうか。</p> <p>またアニメ・マンガ・ゲームの知的財産の法的取扱いについては著作権法とは別にアニメ・マンガ・ゲーム法などと言った特別法を制定し、より個別的、専門的に取り扱うべきではなかろうか。</p>

No.	意見
2	<p>まだ TPP が正確に合意したわけでもないのに稚拙な著作権法改正を行なわずまともな改正をしてほしい</p>

No.	意見（要旨）
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 外部教育機関への支援。</li> <li>・ 外部教育機関と現場を行き来する仕組みの構築。</li> <li>・ 欧米と同様に、クリエイターが会社をいったん離れることを前提にした仕組みを構築する。</li> <li>・ 外部教育機関には文系学部も含まれる。</li> <li>・ ゲーム業界と文系学部の連携は、文系不要論の防波堤になりうる。</li> <li>・ ゲームの競争の源泉の一つに、物語がある。</li> <li>・ ゲーム会社創業支援。</li> <li>・ 一般的な創業支援で十分。</li> </ul> <p>以上。</p>
	<p>意見（全文）</p> <p>101. これからのゲーム。</p> <p>●映画とゲームに共通していた問題点。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 実際に自分で観ないと（プレイして観ないと）面白いかどうか分からない。</li> <li>・ 映画：映画評論、予告編。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 映画が始まる前の予告編にはうんざりしている。</li> <li>・ 映画評論家の上から目線には嫌気がさしている。</li> <li>・ 評論ならまだしも、批評なんて聞きたくもない。</li> </ul> </li> <li>・ ゲーム：ゲームレビュー、体験版、店舗デモプレイ。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ファミ通のレビューを信じている小学生を見たことがない。</li> <li>・ 小学生は口コミが全て。</li> <li>・ 休日の試遊台のこみぐわいは異常。</li> <li>・ 体験版はよけいなおまけと捉えられてしまう。</li> </ul> </li> </ul>

- ・ゲームの新しい環境。
- ・ゲーム実況。
  - ・ゲームをしている様子を見ることで、ゲームが自分にとって面白いかどうかよくわかる。
- ・比率。
  - ・全世界の youtube 動画の 15%がゲーム動画。
  - ・日本 youtube のトップ 100 チャンネルの再生数割合の 25%がゲーム動画。
  - ・niconico の動画再生数の 34%、生放送番組数の 50%がゲーム動画。
  - ・ゲーム配信専用サイト Twitch の世界ユーザー数 1 億人、配信者 150 万人。
- ・世界のゲーム動画配信参入。
  - ・2014 年に Google が Twitch 買収失敗。Google 「YouTube Gaming」が 2015 年夏スタート。
  - ・2014 年に Amazon が Twitch 買収成功。Amazon 「Twitch.tv」として運営開始。
  - ・Sony PS4 による Twitter や Facebook、YouTube、Twitch、USTREAM、niconico へのゲーム動画配信は、ワンボタンで簡単。誰でもできる。
  - ・PS4 によるゲーム動画配信は、ゲーム会社が配信してほしくない部分(ネタバレなど)をコントロールできる。
  - ・PS4 によるゲーム動画配信は、非営利であれば著作権上もクリアされているので、安心して配信できる。
  - ・niconico がゲーム動画配信で敗北すると終わる。
- ・スマホゲーム。
  - ・ゲームを無料でできる。小中学生狂喜乱舞。
  - ・課金によってビジネスが成り立つ（事業の継続性が低い）。
- ・ネット配信。
  - ・ゲームクリエイターが直接自分の言葉でゲームを紹介してくれる。
  - ・ゲームクリエイターがゲームユーザーと一緒にゲームを盛り上げてくれるのは本当にうれしい。
- プラットフォームの重層化。
  - ・一度発生したプラットフォームの産業規模が激減しているケースが一つもない。
  - ・プラットフォーム。
    - ・アーケード。
    - ・PC。
    - ・コンソール(家庭用据置機)。
    - ・携帯ゲーム。
    - ・スマホゲーム。
  - ・新しいプラットフォームが新しいユーザーと産業規模を増やし続けている。
  - ・新プラットフォームの産業規模が増えると、他のプラットフォームのシェアが落ちている

ように見えてしまう。

- ・多くのユーザーが、複数のプラットフォームを重複利用している。
- ・コンソールがおもちゃであり続けるならば、コンソールがなくなることはない。
- ・おもちゃは大人も買う。
- ・家電にすると子供が買わない。
- ・誰でも簡単に素早く確実に高性能ゲームを始められる、こんな長所は他にはない。
- ・これから高齢者のゲーム人口が増える中で、簡単確実は重要。
- ・コンソールがなくなるときは、家電量販店からおもちゃ売り場がなくなるとき。
- ・コンソールは、次世代機へと切り替わる際にシェアが一変する夢のある市場。
- ・コンソール市場の新陳代謝によって、独占による腐敗を防ぎ、挑戦する動機を与え続ける。

●開発予算。

- ・PC：10 億円未満 +運営費。
- ・コンソール：1 億円～500 億円(平均 10 億円～20 億円) +運営費。
- ・携帯ゲーム：5 千万～2 億円 +運営費。
- ・スマホゲーム：2 億円～5 億円 +運営費。
- ・競争の激化でスマホゲームの開発費は高騰していく。
- ・各社ともに、ハイスペックなスマホゲーム開発への準備を進めている真っ最中。
- ・運営費の発生はスマホゲームに限ったことではない。
- ・コミュニティチームの存在はすべてのプラットフォームで重要度が増す。
- ・利益率低下は大作主義が原因ではない。
- ・競争の激化と産業の成熟によって、どの産業も利益率は低下する。
- ・スマホゲームもいずれは利益率が低下していく。
- ・低い利益率で売上高を増やしていくことになる。
- ・日本のスマホゲームは日本でしか展開できない。
- ・大作主義はハイリスクだが、取るべきリスク(リスクの4分類)。
- ・海外展開は大作主義のほうが、はるかに可能性がある。
- ・自社にとってのリスクは他社にとってもリスク。
- ・他社とは海外パブリッシャー(販売会社)。
- ・他社が取りに来るリスクは自社も取らなければならない。
- ・取るべきリスクからは逃げられない。

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・回避と待機は経営者の怠慢。</li> <li>・大作の失敗に耐えうる資本の集約を目指そう。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・開発予算の高騰は、スーパーファミコンのころから言われ続けてきた永遠の課題。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・なぜ開発予算の高騰が、30 年以上も指摘され続けているのか？             <ul style="list-style-type: none"> <li>・日本の資本主義システム(資本の集約)の未成熟からくるもの。</li> </ul> </li> <li>・ハリウッドの最初の衰退は、大作主義が原因ではなく、テレビの登場と独占禁止法によるスタジオシステム解体が原因。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・アメリカの資本主義システム(資本の集約)は、健全に機能している。</li> <li>・映画もゲームも大作が作られ続けている。</li> <li>・大作主義が業界全体としての致命的なリスクにはなっていない。</li> <li>・あらゆる産業において、衰退の原因は倒産ではない。起業がないこと。</li> </ul> </li> <li>・日本は資本を集約し、大作主義に耐えうる財務体質(失敗を許容しうる財務体質)を構築することが重要。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・資本の集約はクリエイターの仕事ではなく、経営者の仕事。</li> <li>・大作の失敗をクリエイターの責任にするゲーム会社は、生き残れない。</li> </ul> </li> </ul> <p>●新しい体験(新しい世界)。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームにとって最も重要なことは、新しい体験(新しい世界)を獲得できるところ。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ネット上のコミュニケーションはあくまでコミュニケーションの一つ。</li> <li>・不完全な作品の補完を楽しんでいるのではない(熱狂的マニアを除く)。</li> <li>・新しい体験の共有を楽しんでいる。</li> </ul> </li> <li>・新しい体験は人によって違う。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・例) 車。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>・運転したことがないユーザー。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム上の車の運転は新しい体験。</li> </ul> </li> <li>・運転したことのあるユーザー。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・行ったことのない場所での運転は新しい体験。</li> <li>・やってはいけない運転は新しい体験。</li> </ul> </li> <li>・ただ車が走っているだけの映像。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・映画や TV でさんざん体験してきた既存の体験。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>・例) 映画的游戏表現。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>・ただ見せるだけのゲームは、映画や TV でさんざん体験してきた既存の体験でしかない。</li> <li>・「映画みたい」は褒め言葉ではない。</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 映画のゲーム表現は視覚に訴える表現手法の一つでしかなく、新しい体験ではない。</li> <li>・ これまでに体験したことがない映像表現は、ゲームを支える長所の一つ。</li> <li>・ 例) コミュニケーション。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームクリエイターとのコミュニケーションは新しい体験。</li> <li>・ ゲーム実況上のコミュニケーションは古くて新しい体験。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 昔の小学生の放課後の定番。</li> </ul> </li> <li>・ ユーザー同士のコミュニケーション。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 新しい体験の共有を楽しんでいる。</li> <li>・ コミュニケーション自体が新しい体験ではない。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>・ 新しい体験は各時代限定。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 映画。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ サイレント映画。</li> <li>・ トーキー映画。</li> <li>・ カラー映画。</li> <li>・ ハリウッド黄金期の新しい体験。</li> </ul> </li> <li>・ 日本映画。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 東宝東映黄金期の新しい体験。</li> </ul> </li> <li>・ 日本車。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ダットサン。</li> <li>・ カローラ。</li> <li>・ シビック。</li> <li>・ フェアレディ Z。</li> <li>・ 日本車黄金期の新しい体験。</li> </ul> </li> <li>・ TV。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 街頭 TV。</li> <li>・ カラーTV。</li> <li>・ 大型液晶 TV。</li> <li>・ TV 局黄金期とタイムシフトの新しい体験。</li> </ul> </li> <li>・ 音楽。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 鼻歌。</li> <li>・ 路上ライブ。</li> <li>・ ライブ。</li> <li>・ クラシックコンサート。</li> <li>・ レコード。</li> <li>・ CD。</li> <li>・ ウォークマン。</li> <li>・ iPod。</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ダウンロード。</li> <li>・各プラットフォームが共存する新しい体験（まだまだ続いていく）。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・花札。</li> <li>・ボードゲーム。</li> <li>・アーケードゲーム。</li> <li>・PC ゲーム。</li> <li>・TV ゲーム。</li> <li>・3D ゲーム。</li> <li>・携帯ゲーム。</li> <li>・ネットゲーム。</li> <li>・スマホゲーム。</li> <li>・各プラットフォームが共存する新しい体験（まだまだ続いていく）。</li> </ul> </li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・新しい体験。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・発見。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・数字に裏付けられた緻密な分析が必要。</li> <li>・多様な価値観の許容が必要。</li> <li>・グローバル視点が必要。</li> </ul> </li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・創作。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・新しい挑戦が許される組織体質(財務体質)が必要。</li> <li>・失敗が許される組織体質(財務体質)が必要。</li> <li>・懐古主義からの脱却が必要。</li> <li>・新しい体験(個人創作)を披露共有できる場が必要。</li> </ul> </li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・新しいテクノロジー。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・VR、人工知能、ネット配信、ネット決済、クラウド、MOD、ドローン。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・人工知能の研究が、ここ数年でブレイクスルーを果たす。</li> <li>・VR を使った、ドローンレースの個人開催など、組み合わせとすそ野が広がっている。</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・新しい遊びの「場」。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・砂場(サンドボックス)。</li> <li>・箱庭。</li> <li>・オープンワールド。</li> <li>・ゲーム実況。</li> <li>・クラウドファンディング。</li> <li>・eSports。</li> <li>・ドローンレース。</li> <li>・ハロウィーン。</li> <li>・教育。</li> <li>・老人ホーム。</li> <li>・宇宙。</li> <li>・市民社会。</li> </ul> </li> </ul>
--	---

## ●eSports(プロゲーマー)。

- ・プロゲーマーによる賞金のあるゲームイベントで、以下の2種類が世界の主流。
  - ・FPS(FirstPersonShooting)：一人称シューティングゲーム。
  - ・RTS(RealTimeStrategy)：戦略型リアルタイムゲーム。
- ・海外では賞金総額 10 億円を超える eSports もある。
  - ・アメリカは、他分野での充実した賞金システムが完成している点が大きい。
- ・日本ではほとんど成立していない。
  - ①そもそも各ソフト単位の母数(国内プレイヤー数)が少ない。
  - ②母数(国内プレイヤー数)が少ないと、ソフト販売利益が見込めない。
  - ③利益が見込めないと宣伝が出来ない。
  - ④宣伝なしでは各ソフト単位の母数(国内プレイヤー数)が増えない。
  - ⑤増えないから企業(スポンサー)も参入しにくい。
  - ⑥企業(スポンサー)が少ないと、ゲーム業界がやしなえるプロゲーマー数が少ない。
  - ⑦プロゲーマー数が少ないと、各ソフト単位の母数(国内プレイヤー数)が拡大しない。
  - ①から⑦を永遠とグルグル回り続けている。
- ・ゲームの定義は多様。
  - ・ボードゲーム。
    - ・囲碁。
    - ・将棋。
    - ・チェス。
    - ・花札。
    - ・モノポリー。
    - ・テーブルトーク RPG。
    - ・囲碁将棋の TV 中継はゲーム実況と同じ。
  - ・ギャンブル。
    - ・麻雀。
    - ・競馬。
    - ・パチンコ。
    - ・カジノ。
    - ・競馬の TV 中継はゲーム実況と同じ。
  - ・スポーツ。
    - ・サッカー。
    - ・野球。
    - ・スポーツ観戦はゲーム実況と同じ。
- ・ゲームのトッププレイヤーも多様。

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・羽生名人などのプロから、アマチュアまで。</li> <li>・新世界(大阪)で将棋をしている部屋を窓越しに見る光景は、まさにゲーム実況。</li> <li>・雀荘でたのしむアマチュアから、競馬のような公営ギャンブル場まで。</li> <li>・プロ野球選手やプロサッカー選手は、日本のみならず、世界で活躍できる。</li> <li>・日本ではプロゲーマーが少ない。</li> <li>・ゲーム実況は日本生まれ、そして、まだ始まったばかり。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・トッププレイヤー戦略。</li> <li>・トッププレイヤー戦略の歴史。 <ul style="list-style-type: none"> <li>①1964年東京オリンピックでオニツカタイガー(現アシックス)をはいたレスリング、バレーボール、マラソンなどの選手が活躍。</li> <li>②トッププレイヤーからの支持が、ブランドの知名度になり、売り上げにつながる。</li> <li>③オニツカタイガー(現アシックス)の北米販売代理店が独立、ブルーリボン(現ナイキ)の始まり。</li> <li>④その後、オニツカタイガー(現アシックス)の技術者を引き抜いたブルーリボン(現ナイキ)は、同様にトッププレイヤー戦略を採用。</li> </ul> </li> <li>・プロ棋士やプロスポーツ選手が職業として成立し、生活していけるという事実は、多数のプレイヤーの獲得が期待できる(すそ野が広がる)。</li> <li>・プロゲーマーやゲーム実況者が職業として成立し、生活していけるという事実は、多数のプレイヤーの獲得が期待できる(すそ野が広がる)。</li> <li>・youtuberのゴリ押しも、トッププレイヤー戦略。</li> <li>・市民社会とお祭り。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・幕藩体制の日本は理想的な市民社会(封建制度と儒教文化を除く)。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・幕藩体制下で、各地方に多くのお祭りが誕生した。</li> <li>・農耕主体の時代にとって、ハレの日であるお祭りは必要不可欠。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ルーチンワークが主流。</li> <li>・同調性圧力の生活。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>・列強各国の帝国主義に対抗するため、市民社会を捨て、フランス絶対王政と同じ中央集権国家に作り変えたのが明治維新。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・薩長側は軍事と政治を担当。</li> <li>・旧幕府側は官僚組織を形成。</li> </ul> </li> <li>・労働人口の減少によって労働市場の売り手市場は長期化し、労働者(大衆)の発言権が増し、日本はやがて江戸時代と同じ市民社会へと回帰していく。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・中国の脅威次第で、逆に強引に中央集権を強化する可能性がある。</li> </ul> </li> <li>・市民社会と官僚組織という、水と油の共存の達成には時間がかかる。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・官僚組織は全ての組織が目指すべき理想の組織。これを手放す必要はない。</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
--	---



- ・ 欧米の市民社会にとって、日本のお祭りはお手本。
  - ・ 欧米からみて、日本人のお祭り好きは異常。
  - ・ 欧米の地方のマイナーなお祭りの数々は、日本のお祭りを真似して、ここ 30 年で新しくつくられた。
  - ・ 地方各地のお祭りに限らず、近年は日本全体で実施するカーニバルが増えてきた。
- ・ eSports はお祭りにして成功させよう。
  - ・ アメリカの賞金システムとイベント運営をそのままコピペしても失敗する。
  - ・ 日本のメッセ(見本市)は海外から、すこぶる不評。
    - ・ 日本のメッセ(見本市)のような可もなく不可もなくな eSports なら、やらない方がいい。
    - ・ ウメハラ(プロゲーマー)が活躍したのは、ただ強かったからではなく、そこに緊張や驚き、興奮があったから。
    - ・ 予定調和、予定通り、出来レース、そんな eSports は楽しくない。
    - ・ いかにリアルに興奮できるかがポイント。
    - ・ 日本人はノリがワルイ。在日外国人や、海外からの観光客にアプローチしよう。
    - ・ 他のプロスポーツや囲碁将棋チェスの歴史と、プレイの見せ方から学ぼう。
  - ・ 東京ゲームショウやコミケ、niconico 超会議は数少ない成功例。
  - ・ 市民社会型のお祭りは、定着に時間がかかる。
    - ・ ゲームのリリース本数、消費期間の短さとは矛盾する。
    - ・ ゲームのタイトルに依存しない、eSports の仕組みの構築が必要。
    - ・ クラシックコンサートとお祭りの組み合わせなど、他のイベントやお祭りとのコラボで仕組みの構築は可能。
    - ・ オンラインゲーム(MMORPG)はヒットすれば消費期間が長いので、長期間にわたって開催可能。
    - ・ スプラトゥーンのような傑作ゲームは長く続けられる。
    - ・ とにかく、長く続けること。
- ・ 女子の話。
  - ・ niconico が闘会議(ゲームの祭典)を開催して一番驚いたのが客層。
    - ・ ゲーム実況者の熱狂的ファンのほとんどが女性。
  - ・ 女性が求める男性像。
    - ・ クールではなく、面白い人。
  - ・ プロゲーマーやゲーム実況に求められるイメージ。
    - ・ クールではなく、面白い人。
  - ・ 女性はプロレスにハマらない。

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出来上がったキャラクターと、出来レースは求められていない。</li> <li>・女性が求めるのはK-1 とお笑い芸人。</li> <li>・男子の話。</li> <li>・HIKAKIN(youtuber)がイベントを開催して一番驚いたのが客層。</li> <li>・youtuber の熱狂的ファンのほとんどが小学生(男子)。</li> <li>・小学生(男子)が求める大人像。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・社会人ではない。</li> <li>・近所のおもしろ兄ちゃんである。</li> </ul> </li> <li>・youtuber に求められるイメージ。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・アーティストではない。</li> <li>・近所のおもしろ兄ちゃんである。</li> </ul> </li> <li>・小学生(男子)の憧れ。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームクリエイター。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・面白いことを教えてくれる近所のおもしろ兄ちゃんだから。</li> </ul> </li> <li>・スポーツ選手。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ケンカが強く優しいナイスガイだから。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>・小学生(男子)の最優先事項。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・おもしろいことを一つでも増やす。</li> <li>・おもしろことをみんなで楽しむ。</li> <li>・女子は邪魔。</li> <li>・きれいなおねえさんは必要。</li> </ul> </li> </ul> <p>●クラシック音楽とゲームミュージック。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・クラシック音楽の衰退。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・音楽を聴くと言うより、演奏の違いを聴くのがクラシックコンサートの聴き方になってしまった。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・懐メロばかりで成り立っている。</li> <li>・わくわくが足りない。</li> </ul> </li> <li>・新しい音楽(ゲームミュージック)をクラシックに開放することは、クラシック史からみても違和感のない自然な流れ。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・モーツァルトもベートーヴェンも、アバンギャルドにしてイノベーター。</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
--	---

- ・クラシックコンサートは東京開催が中心ではあるが、本来は市民社会型のコンサートで、地方をメインにしなければならない。
  - ・地方にある公共文化施設は廃止の瀬戸際。
  - ・ゲームは都市インフラと関係ないため、日本中(世界中)にゲームファンがいる。
  - ・地方開催であっても、確実に客数が獲得できる。
- ・ゲームミュージックとクラシック音楽は相性がいい。
  - ・ゲームに合う音楽はポップな歌謡曲ではなく、繰り返し聞くクラシック音楽こそふさわしい。
    - ・Jpop でもなくアニソンでもない、ゲームミュージックは予算が豊富なため、クラシック音楽で聞くに堪えうる高いクオリティを維持し続ける。
    - ・数分で終わる歌謡曲と異なり、ゲームミュージックは非常に長いため、クラシック音楽として演奏可能。
  - ・ゲームミュージックはゲーム中、ヘビーローテーションで流れるため、魂に刻み込まれている。
  - ・ゲームミュージックにはわくわく感と緊張感と感動がたっぷり、クラシック音楽に今一番必要なこと。
    - ・ゲームミュージッククリエイターの登場だけでも、興奮がある。
- ・ゲームミュージックとクラシックコンサートと、地域のお祭り(eSports)を連携して、クラシック離れに歯止めをかけよう。
  - ・サントリーホールのさくらまつり(オープンハウス)がお手本。
  - ・オーケストラを吹奏楽に変えれば、対象は中高生にも広がる。
  - ・リコーダーに変えれば小学生も対象になる。
    - ・特に子供たちの、文化振興策への参加は非常に重要となる。
    - ・所得の高い層の子供たちだけが、クラシック音楽の担い手ではない。
  - ・ここ 20 年で、日本のオーケストラはレベルが格段に上がった。これを生かさない手はない。
- ・音大卒の音楽家の受け皿になる。
  - ・クラシックコンサート開催数が増えれば、楽団数も増える。
  - ・ゲームミュージックなら、海外でのクラシックコンサート開催も視野に入る。
    - ・今の日本のオーケストラのレベルなら、ゲームミュージックで世界に挑戦できる。
  - ・ゲーム業界の成長は、音大卒のゲームミュージッククリエイターを増やすことになる。

- ・クラシック音楽の知識と経験は、ゲームミュージックと相性がいい。

●スマホゲーム。

- ・無料で遊べる。
  - ・お小遣いで生きる小中学生にとって、無料でできることの意義は大きい。
    - ・文字と記号の世界は、想像力のごちそう。
    - ・ゲーム人口の維持に重要。
  - ・完結するスマホゲームもあり。
    - ・ユーザー数を維持できず過疎るよりまし。
    - ・ゲームという作業に対する達成感には、完結が必要となる。
    - ・途中でスマホゲームを放置したという卒業感は、ゲーム人口を減少させる。
  - ・Ingress へのポケモン参入など、可能性はまだまだ広がっていく。
  - ・インディーズゲームはもちろん、もっとファンライクな同人ゲームのプラットフォームになる。
- ・レッドオーシャン化。
  - ・空き時間を利用する様々な業態と競合する。
  - ・参入障壁の低さにより、教科書通りレッドオーシャンに突入する。
  - ・スマホの高性能化で、スマホゲームも高性能化する。
  - ・開発費もコンソールクラスの金額に高騰する。
- ・パチスロユーザーの影響。
  - ・パチスロの市場規模は、30 兆円 (2004 年) から 19 兆円 (2011 年) に変化。
    - ・パチスロのマニア化とギャンブル性の低下。
  - ・減少した市場規模の何割かがスマホゲームに流れている。
    - ・タバコとコーヒーの関係と同じ。
  - ・スマホゲームの射幸心を利用する利益システムは、パチスロユーザーの影響が大きい。
- ・スマホゲームはアーカイブとして残らない。
  - ・完結しないゲーム性。
  - ・勝ち組と負け組をはっきりさせないと成立しない収益システム。
  - ・ゲームをアーカイブとして残す必要性は、レトロゲームを見れば明らか。

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・技術、ゲームシステムの系譜を歴史的資料として残さないと、新しい系譜(技術、ゲームシステム)が誕生しない。</li> <li>・ブランド(知的財産)としての再利用可能性。</li> </ul> <p>・TV と映画の関係は、スマホゲームとコンソールの関係に近づいていく。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・TV はネット配信と SNS によってレッドオーシャン化し、スマホゲームの状況に近づいていく。</li> <li>・TV と映画が互いに補完しあう関係になるには時間がかかった。</li> <li>・スマホゲームとコンソールは、TV と映画の関係の歴史と相互補完の手法を学ぼう。</li> </ul> <p>・アジアモバイル市場の比較。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・世界市場におけるゲームアプリは、スマホアプリの世界全体収益の 80%、世界全ダウンロード数の 40%に達している。</li> <li>・日本は iphone 王国。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・世界でも類を見ない iphone 王国。</li> <li>・iphone シェア 50%超えは日本だけ(貿易赤字の原因)。</li> <li>・App Store 売上ランキング。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・北米 1 位、日本 2 位、中国 3 位、イギリス 4 位、オーストラリア 5 位。</li> </ul> </li> <li>・Google Play 売上ランキング。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・日本ダントツ 1 位、北米 2 位、韓国 3 位、台湾 4 位、ドイツ 5 位。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>・日本は iphone 王国であるにもかかわらず、Android ユーザーのほうが金払いがイイ。</li> <li>・モバイル市場規模は北米より大きい。</li> <li>・韓国は Android 王国。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・90%が Android ユーザー。</li> <li>・Google Play50%。App Store30%。</li> <li>・市場規模は日本、中国、北米にくらべると小さい。</li> <li>・Apple が嫌い。</li> </ul> </li> <li>・中国のスマホユーザー数は 5 億 2,000 万人(2014 年)、とにかく数が多い。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・厳しい従量課金。</li> <li>・データ利用量 200MB/月 (世界平均 800MB/月)</li> <li>・80%が Android ユーザー。にもかかわらず、Google Play が存在しない(中国政府による締め出し)。</li> <li>・Google Play が存在しないため、100 以上のアプリストアを攻略しなければならない。</li> <li>・現地パートナーとの協働が欠かせない。</li> <li>・良いパートナーを見極める目が必要。</li> </ul> </li> <li>・インドネシアを含む東南アジア諸国。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ユーザーに十分な選択肢が与えられていない現状、データ分析は未来予測にならない。</li> </ul> </li> </ul>
--	---

・ 好ご期待。

●VR(バーチャルリアリティ)。

・ 画期的新体験。

・ 制作サイドの実力が試される。

・ 没入感を壊さない、違和感を徹底的に排除した世界構築には、膨大なノウハウと技術が求められる。

・ 高いゲーム制作能力が求められるため、参入障壁が高く、大手パブリッシャー(販売会社)と大手デベロッパー(開発会社)にとっては、大きなチャンスとなる。

・ 新しい技術は、まずゲームで採算に乗る。

・ 応用分野

- ・ バーチャルライブ。
- ・ バーチャルスポーツ観戦。
- ・ バーチャルトラベル。
- ・ バーチャル遊園地。
- ・ バーチャルパチンコ。

・ ゲームをおろそかにすると必ず失敗する。

・ Playstation2 の DVD の成功体験と、Playstation3 の Blu-ray の失敗体験を、もう一度検証し、VR に生かそう。

・ Playstation3 はユーザーもデベロッパー(開発会社)も無視した傲慢なコンソール。

・ Playstation3 はゲーム以外の部分を欲張り過ぎた。

・ どのコンソールも、年数がたつとソフトの充実に伴い販売台数が伸びる。

- ・ 4 年間ほとんどヒット作がなかったコンソールは失敗。
- ・ ユーザーにとって、コンソールに投資した金額を 4 年で回収できなければ失敗。
- ・ ユーザーは、特にコンソールで失敗したくない。
- ・ ユーザーにとって、コンソールは娯楽への初期投資としては割高。

・ 3DTV の失敗は検証に値しない。

- ・ 起業家精神をもたないサラリーマン社長による、横並び精神の典型的な失敗例。
- ・ マニュアル通りの失敗。

・ シェンムー(オープンワールド)の失敗は、ユーザーに新しい体験を伝えられなかったため。

・ 試遊台の配備を十分に行う。

・ 家電量販店。

- ・ トイザらス。
  - ・ 近所のおもちゃ屋。
  - ・ sony store。
- ・ TV (TV 台) が必要なく、音が漏れないため、これまで不可能だった場所への試遊台の配備が可能。
- ・ ライバル apple store。
  - ・ 携帯キャリア大型店舗。
  - ・ マクドナルド。
  - ・ ファミリーレストラン。
  - ・ 大型書店。
  - ・ 旅行代理店。
  - ・ 百貨店。
  - ・ ショッピングモール。
  - ・ 大型スーパーマーケット (パラソル隊ふたび)。
  - ・ 大型レンタルショップ。
  - ・ 大型 CD ショップ。
- ・ 店舗数拡大 (来客数増加) のキラーコンテンツとなることをアピールしよう。
- ・ 試遊台のセキュリティ対応。
- ・ 最大の課題は、没入したユーザーをどう守るか？
  - ・ 防犯カメラ。
  - ・ ユーザーのツーマンセル (2 人 1 組)。
  - ・ スタッフの目の届く範囲に設置。
- ・ 没入感是美国人が特に求める体験。
- ・ VR ゲームソフトは、アメリカのデベロッパー (開発会社) との激しい競争になる。
  - ・ VR ハードは、XBOX (マイクロソフト) も当然参入してくる。
  - ・ ハードソフトともに先行して、先行者利益を得よう (先制攻撃)。
- クラウドゲーム (ゲームオンデマンド)。
- ・ 端末側で行っていた処理を、クラウド側 (データセンター) で行う。
  - ・ ユーザーにとっては、デジタル配信とクラウドゲームの違いが分からない。
  - ・ クラウドゲームはプラットフォームではなく、インフラに過ぎない。
  - ・ ネットゲームがクラウドゲームに切り替わるだけ。 (インフラの切り替え)
  - ・ インフラの切り替え需要はあるため、インフラビジネスとして成立する。 (BtoB)
  - ・ 端末を選ばない。

- ・ユーザーから見れば無個性化でしかない。
  - ・インディーズゲームや同人ゲームにとっては魅力的。(あくまで開発者都合)
  - ・GameSalad(自作ゲームツール)等と連携して、マーケットプレイスを充実させよう。
  - ・遊ぶより、作る方が面白いに決まってる。
- ・ユーザーにとって、クラウドゲームは新しい体験ではない。
  - ・将来完成する技術、立体映像と組み合わせて、初めて新しい体験となる。
  - ・Amazon Fire TV Stick を将棋盤に刺すイメージ。

●これからのゲーム。

- ・幸いなことにゲーム業界の未来はとても明るい。
- ・世界の音楽産業規模は 180 億ドル。
- ・世界の映画産業規模は 620 億ドル。
- ・世界のゲーム産業規模は 920 億ドル。
- ・2008 年の世界のゲーム産業規模が 480 億ドル。
- ・7 年で 440 億ドル成長。
- ・2017 年には世界のゲーム産業規模は 1000 億ドルを突破すると予想(E3 発表)。
- ・地域別。
  - ・アジア太平洋地域(46%)。
  - ・北米(24%)。
  - ・欧州(24%)。
  - ・中央・南アメリカ(4%)。
  - ・中東・アフリカ(3%)。
- ・産業規模はますます大きくなる。
- ・新しいテクノロジーはゲーム業界でまず採算に乗る。
- ・新しい優秀な人材はゲーム業界に集う。
- ・最も敏感な先行ユーザーはゲーム業界に釘付け。
- ・優先タスク。
  - ・トッププレイヤー戦略の実施。
  - ・資本の集約(制作委員会方式の拡充を含む)。
  - ・組織体質(財務体質)の改善。
  - ・懐古主義からの脱却。
  - ・国によるゲーム会社の創業支援。
  - ・国による外部教育機関への支援。
  - ・クラウドファンディングの活用によるユーザーの巻き込み。



	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 東アジア開拓(中国の輸入禁止措置のおかげで日本も世界もこれから)。</li> <li>・ 欧米ユーザーと日本ユーザーの差は、お小遣い文化の差。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 子供のお小遣いは文化の仲介者。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 子供はお小遣いを使うことで、自分の生活(文化)を創造する。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>・ 昔、欧米の市民社会にとって、子供は未完成な市民であり、強力な権力であるお金(お小遣い)を子供には渡さなかった。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 親が作品を選ぶため、欧米の作品は、親が思う「理想の子ども」あるいは「理想の将来像」が描かれる。</li> <li>・ 欧米の子供には親が選んだおもちゃが買い与えられる。</li> <li>・ クリスマスプレゼントが重要視される理由がここにある。</li> </ul> </li> <li>・ 現在、欧米の市民社会にとって、お小遣いは子供に未来の生活の準備をさせるためのツール。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 家庭内の労働量に対して報酬を得る(労働者教育)。</li> <li>・ 子供がレモネードを製造販売して獲得する(起業家教育)。</li> <li>・ お小遣いで必要な学習用品を購入する(市民教育)。</li> <li>・ 青年には、自分の通信費、交通費、家賃、食費、水道光熱費を一部負担させる(未来の生活準備)。</li> </ul> </li> <li>・ アメリカの作品(親が選択権を持つ)。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 美男美女、お姫様に王子様。</li> <li>・ 品性良好。</li> <li>・ いたずらしない。</li> <li>・ 賢くて優しい。</li> <li>・ 親の言うことを良く聞く。</li> <li>・ 男の子は女の子を助ける。</li> <li>・ 女の子は強くて自立。</li> <li>・ リロ&amp;スティッチは日本のアニメを研究した結果生まれた。</li> </ul> </li> <li>・ 東アジアの仏教文化にとって、子供は大人よりも純粋な目(価値観)を持ち、大人よりも正しいとされ、強力な権力であるお金(お小遣い)が渡される。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 決まった日に一定のお小遣いが無償で手に入る。</li> <li>・ お小遣いは全額、自分の嗜好のために使われる。</li> <li>・ 一定以上のお小遣いは手に入らないため、我慢を覚えることになる(サラリー教育)。</li> <li>・ 子供が自由におもちゃを買うため、子供が好きなキャラクター作品が自由に作られる。</li> </ul> </li> <li>・ 日本の作品(子供が選択権を持つ)。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ドラえもんに頼ってばかりの、のび太。</li> <li>・ コミュ障のアムロ。</li> <li>・ ムカつく子供代表クレヨンしんちゃん。</li> </ul> </li> <li>・ 欧米のお小遣いは、自分の力で未来を切り開く自立教育。</li> <li>・ 日本のお小遣いは、我慢を強制する奴隷教育。</li> </ul>
--	--

- ・ 2 つの違いは、
  - ・ 子供たちに与えるプレッシャーの違いになる。
  - ・ かわいい文化と、かっこいい文化の違いになる。
  - ・ キャラクター文化と、ストーリー文化の違いになる。
  - ・ ファンタジー文化と、ロールプレイ文化の違いになる。
- ・ お小遣い文化(無償)は東アジアが中心。
  - ・ ゲーム産業の成立条件。
    - ・ 安定した社会(政府)の存在。
    - ・ 可処分所得がある中間層の存在。
    - ・ 市場を形成可能な人口規模の存在。
  - ・ アジアユーザー攻略。
    - ・ アジア通貨危機から 18 年。
    - ・ インドネシアをはじめとする東南アジアはゲーム産業の成立条件を満たしつつある。
    - ・ 欧米にとってのグローバルとは、安全保障(集団的自衛権)の範囲。
      - ・ ヨーロッパ。
      - ・ 北米。
      - ・ オーストラリア。
      - ・ 日本。
      - ・ 日本以外の東アジアは含まれていない。
      - ・ 中国包囲網によって、東南アジア各国はアメリカの安全保障(集団的自衛権)の範囲に参加することになる。
    - ・ アジアユーザーに十分な選択肢が与えられていない現在、データ分析結果は未来予測にはなりえない。
      - ・ アジアのスマホゲームの拡大は、シグナルでしかない。
      - ・ 世界の経常黒字の半分をアジアが占め、世界はアジアへと大きくシフトする。
      - ・ アジアユーザは今後 20 年かけて、十分な選択肢が与えられることになる。
      - ・ お小遣い文化が同じのため、アジアユーザーの嗜好は日本ユーザーに酷似している。
      - ・ 今後、世界がアジアにシフトする中で、東アジアにヲタクが大量発生する。
  - ・ ゲームは総合芸術作品であり、総合体験作品。
    - ・ ユーザーにとっては、ゲームは総合体験作品であることを意識して、五感と感情を揺さぶる作品を制作する。
    - ・ なぜ人は物語を必要とするのか？
      - ・ 物語とは、人が作った虚構の世界と虚構の出来事。
      - ・ ゲームもアニメも実写映画もすべてが虚構。

- ・ 子供にとって物語は、空想の補助。
  - ・ 文字と記号は想像力のごちそう。
  - ・ 空想こそが最高の快感であり娯楽でもある。
- ・ 大人にとっては、人間関係のケーススタディと、教養。
  - ・ 思いやりや自己肯定の獲得に欠かせない。
  - ・ 人間性と人生を豊かにする。
  - ・ 辛い現実からの逃避行動。
  - ・ 発見と自己改革。
- ・ なぜ人はキャラクター(人形)を必要とするのか？
  - ・ キャラクター(人形)とは、人が人に似せて人ではない何かを作ったもの。
  - ・ 子供にとっては、キャラクターは捨てた親の代わり。
    - ・ 親なしで外界へ飛び出すために、安全と勇気を持ったと勘違いすることができる必需品。
  - ・ 大人にとっては、キャラクターは失った子供時代の代わり。
    - ・ 少年少女は取り返しのつかないことをして青年になり、失ってはいけないものを失って大人になる。子供還りの必需品。
- ・ なぜ人は新しい体験を必要とするのか？
  - ・ 新しい体験とは、新しい世界。
    - ・ 人が旅をするのと同様、まだ見ぬ世界にまだ見ぬ何かと出会えるのではないかと勘違いできる。
  - ・ 子供にとっては、すべてが新しい体験。
    - ・ 現実世界で出来ることが少ない分、ゲームにも新しい体験を求める。
  - ・ 大人にとっては、退屈な自分からの逃避行。
    - ・ 同じ体験(生活)をループしていると、生きる意味(意義)を見失ってしまう。
- ・ 新しい体験とは、新しい感覚。
  - ・ 五感だけではなく心の感動も含まれる。
  - ・ 子供にとっては、すべてが新しい感覚。
    - ・ 現実世界で得られる感覚の延長戦。
    - ・ ゲームも昆虫採集もかくれんぼもピンポンダッシュも全て同じもの。
  - ・ 大人にとっては、失った感覚への回帰。

- ・年を取ればとるほど感動や時間感覚が鈍くなる。
- ・強い刺激の体験、経験にない体験をすることで、子供のころの敏感さを一瞬あじわえる。
- ・たとえ既存の体験であっても、昔とは違った発見があり、忘れていた成長への感動がある。
- ・なぜ人はゲームを必要とするのか？
  - ・自己実現の欲求(最も高次の社会的要求)を満たす疑似体験。
    - ・目標を打ち立て、それに向かって努力しながら突き進んで実現した時に満たせる欲求。
    - ・ゲームには、自己実現の欲求を満たすものが多い。
    - ・ゲームには、常に目的が用意されている。
      - ・進むべき方向が分かっている安心感。
      - ・目標に対し、自分の行動理由を考える必要がない。
      - ・与えられる小さな目標をひとつずつクリアしてだけで、ゲームそのもののクリアという大きな目標へと必ずたどり着けるという安心感。
      - ・常に受身でありながら、あたかも自分の意志で、能動的に成功を得たかのような錯覚を得られる。
  - ・ネットによって、「所属の欲求」や「承認（尊重）の欲求」も満たされる。
  - ・自己同一性の未達による、同一性拡散の逃避的解消。
    - ・自己同一性の未達：自分は何者であり、何をなすべきかがわからない状態。
    - ・同一性拡散：自分のなすべきこと、目標が見えていない状況。
  - ・ヤーキーズ・ドットソンの法則(動機づけレベルの自己選択)。
  - ・目標には、それを達成しようとする達成動機というものが生まれる。
  - ・達成動機は、目指す目標が高すぎても、低すぎても弱まってしまう。
  - ・人によって適度な目標の高さは違う。
  - ・ゲームには、適切な難易度があり、クリアが難しいほど目標が高くなる。
    - ・コアユーザー。
      - ・達成動機が高い。
      - ・簡単すぎるゲームでは「つまらない」と感じる。
    - ・ライトユーザー。
      - ・達成動機が低い。
      - ・簡単なゲームにハマる。
      - ・難しいゲームは欠陥商品と感じる。

- ・ 話題のためにプレイするユーザー。
  - ・ 達成動機が低い。
  - ・ クリアした後、そのゲームについて話をするのが目的。
  - ・ 「最先端のゲームをやった」という気分になるのが目的。
- ・ ゲームは、自分にとって適切な難易度の目標を自由に選べる。
  - ・ 無理してでもやらなければならない現実とは違う。
  - ・ やりたくない単純なことまでやらされる現実とは違う。
  - ・ ヤル気をかきたててくれる世界。
  - ・ 一つのゲーム内での難易度選択機能の搭載は必須。
- ・ フロー理論(没入感)。
  - ・ ゲームに限らず、映画やジョギング、登山、勉強、作業など、人が何かに没入感を感じているときの状況。
  - ・ フローを体験する条件。
    - ・ 安全地帯。
      - ・ 圧倒的な信頼状況がないと、エネルギーが分散されてしまう。
      - ・ ゲームの続編が売れてしまう最大の原因。
    - ・ 明確な目標。
    - ・ 自分の能力に対する、適切な難易度。
    - ・ 対象への自己統制感。
    - ・ 即時性のあるフィードバックを得られるという実感。
    - ・ 集中を妨げる外乱がシャットアウトされている。
  - ・ 条件が満たされると、自分の「心理的エネルギー」は、よどみなく連続して、100% その対象に注ぎ込まれるようになり、とてつもない集中と、楽しい感覚が生み出される。
  - ・ なぜテレビを見てしまうのか？
    - ・ テレビを見ることによってそこに受動的に意識が集中され、心理的エネルギーがTVに注ぎ込まれ、ある種の安定を自分にもたらすから。
  - ・ 問題点。
    - ・ 自分の脳力を伸ばすような挑戦には全くなっていない。
    - ・ 自分自身で心理的エネルギーの集中をコントロールするという作業を放棄している。
    - ・ 他人が組み立てた論理の道筋やストーリーによりかかり、無駄に心理的エネルギーを放流され続けることになる。
    - ・ 自分の頭で考えない人間が形成される。

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームはテレビよりは能動的。</li> <li>・疑似的な能動感により、脳力の向上と、自分の頭で考える人間が形成される。</li> <li>・ただし、現実の挑戦と達成にまざるものはない。</li> <li>・現実の挑戦と達成が困難な時代だからこそ、ゲームが必要とされてしまう。</li> <li>・物語に現実逃避という重要な役割があるように、TV にもゲームにも重要な役割がある。</li> <li>・減少している欧米市場輸出への対応策。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・2000 年には、すでに多くのパブリッシャー(販売会社)の欧米市場への輸出は減少し、苦戦していた。</li> <li>・2008 年まで欧米市場への輸出が右肩上がりだったのは、任天堂のおかげ。任天堂すげえ。</li> <li>・任天堂以外のパブリッシャー(販売会社)による、欧米市場への輸出が好調だった期間は極めて短い。</li> <li>・映像産業が盛んなアメリカ(本場)への輸出が厳しいのは当たり前。</li> <li>・欧米市場は依然としてコンソールと PC が主戦場。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・欧米ユーザーは日本のスマホゲームには期待していない。</li> <li>・欧米ユーザーは日本の大作ゲームに期待している。</li> <li>・技術の維持向上には、他業種による PC ゲーム市場(ソフト)とミドルウェア開発への参入が必要。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>・家電メーカー。</li> <li>・映画スタジオ。</li> <li>・携帯キャリア。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>・海外の優秀なデベロッパー(開発会社)との連携を強化する。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・海外のゲーム産業規模も拡大している。</li> <li>・海外の優秀なクリエイターがゲーム産業に集結している。</li> <li>・海外のデベロッパー(開発会社)のクリエイターは、日本のゲームで育った世代。</li> </ul> </li> <li>・日本の優秀なクリエイターの待遇を改善する。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・海外ユーザーはパブリッシャー(販売会社)ではなくデベロッパー(開発会社)に注目する。</li> <li>・海外ユーザーはデベロッパー(開発会社)よりトップクリエイターに注目する。</li> <li>・日本のトップクリエイターの待遇を強化する。</li> <li>・欧米ユーザーは日本のトップクリエイターの不遇について、大きな不満を感じている。</li> </ul> </li> <li>・パブリッシャー(販売会社)とデベロッパー(開発会社)の構造にこだわらない。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・パブリッシャー機能は取締役役員(執行役員)を堕落させる。</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
--	--

- ・ 自社でリスクを取り、人材育成を強化する。
  - ・ 企業内教育の国の支援体制(外部教育機関)を構築する。
  - ・ 現場と外部教育機関を行き来する仕組みを構築する。
- ・ 内製充実と、協力会社育成の両立。
  - ・ 協力会社は下請けではないし、内製を軽んじる会社は必ず衰退する。
- ・ パブリッシャー(販売会社)とデベロッパー(開発会社)の境界は、これまで以上に無くなっていく。
  - ・ ダウンロード販売によってパブリッシャー(販売会社)は在庫リスクがなくなる。
    - ・ 在庫リスクがないのであれば、デベロッパー(開発会社)もパブリッシャー機能を持つことができる。
    - ・ パブリッシャー(販売会社)にとっては脅威、デベロッパー(開発会社)にとってはチャンス。
- ・ ゲーム産業の環境が変わり、研究、開発、販売、運営の一気通貫のサービスが必要になってきた。
  - ・ 零細では、1 部門に特化することで競争力を保つことができる。
    - ・ 研究は公開情報を利用、開発の下請けを通して、プロジェクトマネジメント能力の獲得を急ぐ。
  - ・ 中小では、ユーザーとの距離を縮めるため、販売と運営を自社で取り組む必要がある。
    - ・ 販売能力の獲得に向け、資本の集約と、広告代理店との連携強化を急ぐ。
  - ・ 大企業では、すべての部門を差別化することで、模倣困難性を高め、競争力を維持する。
    - ・ 1 部門だけ差別化しても効果がうすい。全ての部門を連鎖させ、ユーザーに価値を届ける。
- ・ 自社技術は蓄積するものではなく開放するもの。
  - ・ 技術を開放共有し、ゲーム産業全体の研究費を抑え、開発費と広告費に振り向ける。
  - ・ 世界の技術フォーラムに参加し、発言することが重要。
  - ・ ルールを作る側に立たなければ、技術競争で確実に負ける。
- ・ ハード、ソフト、流通小売の構造にこだわらない。
  - ・ ソフトを提供するハードは、ソフトが提供できる新しい体験によって決定する。
    - ・ ハード(開発環境含む)の開発は、デベロッパー(開発会社)との密接な連携で生み出す。
    - ・ playstation3 は、デベロッパー(開発会社)もユーザーも無視した、傲慢なコンソール。

- ・ゲームの出荷本数は、小売や問屋の発注量では決まらない。
- ・ユーザーの期待感と遊びで決まる。ここを刺激する。
- ・ダウンロード販売の強化。
- ・CD と DVD のパッケージ販売が日本で大きい理由。
  - ・レンタル市場があるため。
    - ・レンタル市場のないゲームはダウンロード販売に大きくシフトしている。
    - ・ダウンロード販売を前提とした収益構造を構築する。
- ・失敗を恐れる国民性のため。
  - ・失敗をしないためには新しい挑戦をしなければいい。
  - ・演歌のカセットテープ販売や新聞 TV など、娯楽ですら昔の消費行動を維持しようとする。
- ・ダウンロード販売とパッケージ販売で、大きな価格差をつける。
- ・ダウンロードで購入することが失敗ではないことをユーザーに体験してもらうことが重要。
- ・新しい挑戦で失敗はしたくないが、新しい体験はしたいという矛盾するユーザーの心理を細かく分類してアプローチする。
- ・大手パブリッシャーによるクラウドファンディング活用。
  - ・クラウドファンディングは資本集約、ユーザーの期待感向上、ユーザーとの共作、販売後のユーザーとの遊びが一通貫で可能。
  - ・日本のゲームが世界でヒットするのならば、ユーザーは多大な援助をおしまない。
  - ・日本ユーザー、海外ユーザー問わず、ユーザーは日本のゲームの世界でのヒットを望んでいる。
- ・ユーザー層とゲームジャンルの構造にこだわらない。
- ・ライトユーザーとコアユーザーで既存体験は異ならない。
  - ・ゲームの既存体験が異なるだけ。
- ・ユーザー層はハードによって分類されない。
  - ・各ユーザー(年齢性別国籍)が持つ既存体験によってユーザー層は分類される。
- ・日本のユーザーの大半が PC、コンソール、モバイルを重複利用している。
  - ・重複利用している最大層の期待感にアプローチして台風の目を作る。
  - ・マルチプラットフォーム化によって、ユーザーはプラットフォームにこだわっていない。
  - ・ユーザーがこだわるのは、プレイスタイル(ライフスタイル)。
- ・コンソールのブランド力はモバイルでも通用するし、モバイルからコンソールへの誘導も可能。



- ・ 同一ブランド内、所有ブランド間でのコラボをどんどんやろう。
- ・ 課金やDLC(有料)を、ユーザーが喜んでやっていると思っはいけない。
- ・ 不信と不評を買っていることを自覚する。
- ・ 不信と不評を買わないためには、ユーザーと一緒にゲームを盛り上げていく中での必然が必要。
- ・ ユーザーはバカではない。
- ・ 「バカに見つかる」はとても便利な言葉。
  - ・ 作品が売れなかった場合、「バカには理解できない」とクリエイターの優位性を誇示できる。
  - ・ 作品が売れた場合、「バカに見つかった」とクリエイターの優位性を誇示できる。
  - ・ 見下しの精神は作品やネット配信に現れ、すぐにユーザーにばれる。
  - ・ TVの悪いところを真似する必要はない、ゲーム業界はユーザーに恵まれている。
- ・ 作品は従業員(クリエイター)を満足させるために存在しているわけではない。
  - ・ ユーザーを満足させる(期待感を満たす)ことが目的。
  - ・ 手段として従業員(クリエイター)の満足(モチベーション)が存在する。
  - ・ 経営者(管理職)は、従業員(クリエイター)が気持ちよく働ける環境づくりに全力を尽くそう。
  - ・ 経営者が作品内容に口を挟むなど、愚の骨頂。納期、品質、予算に口を挟もう。
- ・ スクエニのプロレス配信はお手本。ユーザーと一緒にバカになって楽しもう。
- ・ コンソールはアメリカ映画復活をお手本にして復活できる。
- ・ アメリカ映画の衰退の理由は、大作主義ではなく、テレビの登場と独占禁止法によるスタジオシステム解体が原因。
  - ・ アメリカ映画復活の理由。
    - ・ 事業ドメインを映画を作る会社から、娯楽を提供する会社へと変化させた。
    - ・ 作家性から娯楽性へと変化させた。
    - ・ ブロックバスター戦略と海外展開を積極的に進めていった。
    - ・ 徹底した分業と、人材の流動性を高めることで、高度に特殊化した専門分野の集約が可能になった。
- ・ 事業ドメインをゲームを作る会社から、娯楽を提供する会社へと変化させる。
  - ・ ゲームを作って終わりではない。
  - ・ ユーザーと一緒に待ち焦がれ、発売を歓喜し、ユーザーと一緒にバカになって遊ぶことが重要。
  - ・ 娯楽の提供は簡単。ゲーム業界は、もともと娯楽色が強い、自由な業界。
- ・ 物語を強化する。

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・小説や映画、アニメ、漫画は間延びしないように、物語のスピードコントロールが重要になってくる。</li> <li>・ゲームは総合芸術のため、間延びを満喫できる。</li> <li>・プロット(物語の因果関係)に感情の肉付けがいくらでもできる。</li> <li>・主観を複数人詰め込めることができるため、より多くの価値観(人格)が共感できる作品が作れる。</li> <li>・これらこそが、小説や映画、アニメ、漫画に勝る最大の特徴であり、差別化すべき競争の源泉。</li> <li>・ゲームは、娯楽性を維持し(間延びの満喫のため)、作家性を強化することになる。</li> <li>・映画は作家性から娯楽性へと変化させたが、ゲームは映画とは異なる道を進むことになる。</li> <li>・作家性のあるゲームクリエイターの待遇を強化しよう。</li> <li>・作家性のあるクリエイターに、ゲームこそ作家性が生かせる場であるとアピールしよう。</li> <li>・資本の集約によって大作主義とブロックバスターを貫く(経営者の役割)。</li> <li>・日本映画衰退の歴史から多くを学ぼう。</li> <li>・国ができること。</li> <li>・ゲーム、アニメを含むクリエイターの劣悪な労働環境を、これ以上放置することは許されない。日本の恥。</li> <li>・目標 GDP600 兆円。</li> <li>・2010 年から 2015 年までのわずか 5 年で、日本は世界の経済成長から大きく引き離され置いてけぼりにされてしまった。</li> <li>・2009 年から 2012 年までの、初動における金融政策の戦略性の欠如が原因。</li> <li>・GDP600 兆円は妥当な目標。</li> <li>・金融政策や為替変動は短期、中期では非常に重要となるが、長期的には無意味(貨幣の中立性)。</li> <li>・金融政策でやれることはやった。これまで通りの金融政策を継続するだけ。</li> <li>・全ては生産性(生産量)にかかっている。</li> <li>・一億総活躍社会はネーミングセンスはワルイが、正しい政策。タイミングも優先順位も間違っていない。(金融政策が先)</li> <li>・女性が安心して働ける社会が作られていない。逆にいえば、その分、成長余力があるということ。(生産量の増加)</li> </ul>
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・労働者が安心して気持ちよく働ける社会が作られていない。逆にいえば、その分、成長余力があるということ。(生産性の向上)</li> <li>・下記政策は GDP600 兆円への貢献を目標とし、その手段として労働者の労働環境の改善と成長を目的とする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム業界は、これまで国の支援なしで自力で成長してきた業界。</li> <li>・国の補助金による支援は有害。国の補助金に群がるような精神では成長できない。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・起業家はアウトローにして中二病。</li> <li>・昨日の世界に生きるお役所とは、水と油の関係。</li> <li>・ゲーム業界に全く関係のない連中に、税金が流れる可能性が高い。</li> </ul> </li> <li>・外部教育機関への支援。</li> <li>・ゲーム業界は労働市場の流動性が高い。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・労働市場の流動性の高さは、企業の社内教育の動機を失わせる。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム業界に限らず、企業内教育の限界論は、失った 20 年の間に散々言われ続けてきたこと。</li> </ul> </li> <li>・国はこれから 20 年～30 年かけて、労働市場の流動性を高めていくことになる。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム業界は、流動性の高い労働市場にアクセスする 30 年後の企業のモデルケースとなる。</li> <li>・国の企業内教育支援のありかたを試すいい機会。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>・終身雇用(正社員)。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・労働者の雇用(収入)の安定のための制度だが、労働人口の減少により、売り手市場が長期化する今後は必要なくなる(江戸時代と同じ)。</li> <li>・労働力の安定した確保のための制度だったが、失った 20 年の間に、企業が短期的利益を目指して放棄した(自業自得)。</li> </ul> </li> <li>・外部教育機関と現場を行き来する仕組みの構築。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・アメリカでは 2000 年ごろから、大学をはじめとする高等教育機関での、ゲーム開発教育、技術研究がおこなわれている。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームデザインやゲーム開発で、共通単位を取れる教育機関は 250 校以上。</li> <li>・大規模な税制優遇制度による、開発スタジオのクラスター形成(カナダも同様)。</li> </ul> </li> <li>・近年はヨーロッパでも、同様の動きが見られ、成果が出ている。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ヨーロッパのゲーム市場の規模は、日本を超え、200 億ドル(1 兆 6,000 億円)に達している。</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ヨーロッパ各国政府の支援によって、特にフランス、オランダ、スウェーデンが急成長を遂げた。</li> <li>・欧米と同様に、クリエイターが会社をいったん離れることを前提にした仕組みを構築する。</li> <li>・企業の労働力不足の現実と将来。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・労働人口の減少と、ゲーム産業の規模拡大によって、まちがいなく労働市場は売り手市場。</li> <li>・スマホの普及により、10年後、キータイピングが出来ない20代が圧倒的多数を占め、プログラマーが激減する。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラマーは、情報産業とデータ入力産業との間で、壮絶な獲得競争が発生する。</li> <li>・国は、ゲーム産業より、情報産業とデータ入力産業への労働力の振り向けを重要視しなければならない。</li> <li>・キータイピングは10代でマスターしないと、成人してからの職業訓練ではプログラミングやデータ入力に耐えうる速度、精度にならない。</li> </ul> </li> <li>・シナリオの大量生産、アートの大量生産に対応できなくなる。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・産業規模の拡大に伴い、作品数、作品規模ともに巨大になっていくが、クリエイターの増加が追いついていない。</li> <li>・クリエイターは佃煮にするぐらいいるが、それでも圧倒的に足らなくなる。</li> <li>・トップクラスの優秀なライター、クリエイターはごくわずか。今も昔もこれからも変わらない。</li> </ul> </li> <li>・そこそこ優秀なライター、クリエイターの品質向上が必要。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・海外はそこそこ優秀な中間層が異様に少ない。</li> <li>・日本はそこそこ優秀な中間層が非常に大きい。差別化できる部分。</li> <li>・中間層の品質を向上し、海外との競争に勝とう。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>・やりがいい搾取は通用しない。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・労働人口の減少に伴い、モノ言う労働者が大勢を占める。</li> <li>・ライフワークバランスを重要視する労働者世論がこれまで以上に形成され、無視できなくなる。</li> <li>・他に変わりはいくらでもいる時代は、とっくに終わっている。自覚しよう。</li> </ul> </li> <li>・仕組み。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・現役クリエイターはプロジェクト終了後、いったん会社を退職し、外部教育機関へ所属する。</li> <li>・現役クリエイターに対する教育を、現役研究者あるいは現役クリエイターが行う。</li> </ul> </li> </ul>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・未就労クリエイターに対する教育を、現役研究者あるいは現役クリエイターが行う。</li> <li>・現役クリエイターと、現役研究者が相互に一つの研究に取り組む。</li> <li>・クリエイターと研究者に負担金はない。</li> <li>・教えることは、学ぶことと同じぐらい成長がある。</li> <li>・教育(講師)期間中は失業給付金(生活費)が支払われる。</li> <li>・現行の失業給付金と職業訓練の範囲内に収まる。</li> <li>・現行の職業訓練は1週間から2年間(職業訓練中は失業給付金が支払われ続ける)。</li> <li>・失業保険料の最低納付期間(12ヶ月)は会社にとどまり続けることになり、過度な転籍の防止になる。</li> <li>・財源は、ゲーム会社が支払う失業保険料に、付加保険料を上乗せすることで確保する。</li> <li>・会社は作品(プロジェクト)ごとにクリエイターを募集する。</li> <li>・クリエイターは、希望する条件に合った作品(会社)を選び、採用されれば、教育期間が終了する。</li> <li>・採用されない場合は、教育期間が延長され、ほかの作品(会社)を選ぶことになる。</li> <li>・教育期間は現行の職業訓練と同じく、最長で2年間。</li> <li>・2年を超えた場合は、通常の失業対策となる。これから労働市場を考えると、かなりまれなケース。</li> <li>・外部教育機関(大学や専門学校など)の講師は、現役のクリエイター、現役の研究者でないと意味がない。</li> <li>・現役を引退した人間からは現在の技術(現在のノウハウ)が学べない。</li> <li>・競争に負けた人間が流れ着く場所が、教育機関であってはならない。</li> <li>・名誉職などという役職を用意できるほど、今の日本に余裕はない。教育委員会制度の失敗から学ぼう。</li> <li>・現役クリエイターと未就労クリエイターの接点になる。</li> <li>・未就労クリエイターの将来不安の解消。</li> <li>・未就労クリエイターに対して、クリエイターの仕事が向いてるか否かの判断材料が早期に提供できる。</li> <li>・インターン導入とセットにすることで、相乗効果が期待できる。</li> <li>・企業にとっては、優秀な未就労クリエイターの早期発見につながる。</li> <li>・優秀な未就労クリエイターは海外への就労を視野に入れている。</li> <li>・頭脳の海外流出防止の観点からも有効。</li> </ul>
--	--

- ・上記の仕組みを民間がやってしまうと、搾取の構造(奴隷産業)と化してしまい、長期的には日本のゲーム産業の衰退と、海外での敗北を招く。国が責任をもって運営する。
- ・企業の資本不足(労働不足)への対応になる。
  - ・企業内教育のアウトソーシング(国の支援)と、人件費の変動費化によって、研究、開発、販売、運営に経営資源を効果的に配分できる。
  - ・労働者の囲い込みでは、労働力不足に対応が不十分。
  - ・労働者の囲い込みでは、環境変化への対応に柔軟性を欠く。
  - ・クリエイティブな仕事に、オフショア外注は向いていない(プログラミング含む)。
  - ・オフショア外注は、海外デベロッパー(開発会社)と獲得競争になる。
    - ・日本のプロジェクトマネジメント能力の低さは、オフショア先で有名。
    - ・仕様齟齬、仕様変更の負担を発注先に押し付ける日本の下請習慣は、オフショア先で非常に評判が悪い。
    - ・オフショアは、日本と海外デベロッパー(開発会社)を比較して、海外デベロッパー(開発会社)の発注を優先的に受ける。
- ・安定した人材供給。
  - ・現役クリエイターが外部教育機関へ行くことは、業界全体で在庫(人材)ストックを持つことと同じ。
    - ・未就労クリエイター教育は生産。
    - ・現役クリエイター教育は在庫。
    - ・会社への就労は販売。
  - ・現役クリエイターの業界離職に歯止めをかける。
    - ・プログラミングは目に見えない異常な重労働。
    - ・外部教育機関をダメージコントロールに使う。
  - ・対象はゲーム業界に限らず、アニメ、映画、情報産業と段階的に広げていけば、より安定した人材供給が可能となる。
- ・労働市場の流動性の高さを逆に利用する。
  - ・現役クリエイターが会社(作品)を選ぶ環境になる。
  - ・選択権を現役クリエイターが持つことで、組織体質(労働環境)が改善される。
- ・雇用(収入)の安定化は、外部教育機関とゲーム業界全体で達成される。

- ・労働市場の流動化が、現役クリエイターの雇用(収入)の不安定化にはつながらない。
- ・現役クリエイターの成長こそが、日本のゲーム産業の競争の源泉となる。
- ・現役クリエイターのキャリアは、一般的に、作品数と上流工程の担当で決まる。
  - ・現役クリエイターのキャリアパスが自己目標として現実味を帯びる。
  - ・労働市場の流動化で、キャリア形成が容易になる。
  - ・労働市場の流動化で、会社(上司)の人事権と評価基準から解放され、より適正な、労働市場における会社(作品)の選択と、労働市場からの評価基準へと変わる。
- ・今やなければ、産業規模がこれまで以上に巨大になり、変化が不可能になる。
- ・今やなければ、日本のゲームは、世界のゲームに確実に負け、アジア市場まで失うことになる。
- ・総合芸術作品である日本のゲームが世界に負ければ、日本のコンテンツの世界への浸透は不可能となる。
  - ・観光産業に悪影響が出る。
  - ・輸出産業に悪影響が出る。
  - ・外交政策に悪影響が出る。
  - ・その他の、実写映画、音楽といったコンテンツ産業の世界進出の可能性が、絶望的になる。
- ・外部教育機関には文系学部も含まれる。
  - ・産学協同は理系学部に限ったことではない。
  - ・ゲーム業界と文系学部の連携は、文系不要論の防波堤になりうる。
    - ・文系学部への学生招致の強力な誘因となる。
    - ・産業規模が巨大なゲーム業界との連携は、文系学部の維持のみならず、発展に寄与する。
    - ・そもそも、諸外国に対する日本の文化的影響力強化に文系学部が必要なのはあたりまえ。生かしてないだけ。
  - ・ゲームの競争の源泉の一つに、物語がある。
    - ・ゲームだけが、物語のスピードコントロールが不要な唯一の作品。
      - ・総合芸術のため、物語を詰め込んでも間延びを満喫できる。
      - ・ゲームが小説や映画、アニメ、漫画と比べ、大きく差別化できる部分は、物語を詰め込める部分。

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム業界は、文系学部との連携を、心の底から望んでいる。</li> <li>・映像産業の本場アメリカで勝たなければ未来がないという危機感。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・キャラクター文化の日本でしか通用しないシナリオライターが多い。</li> <li>・キャラクター文化の日本で通用しても、ストーリー文化の海外で通用しなければ意味がない。</li> <li>・ストーリー文化の海外で通用する、物語や舞台設定の重要性が増した。</li> </ul> </li> <li>・物語の大量生産が必要。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・物語の構造から作れるシナリオライターが少ない。</li> <li>・シナリオの生産に時間がかかり過ぎる。</li> </ul> </li> <li>・多様な世界観をベースに、舞台設定をする必要がある。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・島国日本に住んでいると、多様な世界観を持ちづらい。</li> <li>・舞台設定に時間がかかり過ぎる。</li> </ul> </li> <li>・今やらなければ、文系学部は大幅に縮小する。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・縮小すれば文化の系譜を失う。</li> <li>・文化の系譜を失ってからでは遅い。</li> </ul> </li> <li>・ゲーム会社創業支援。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・一般的な創業支援で十分。</li> <li>・起業家はアウトローにして中二病。</li> </ul> </li> <li>・ベンチャーとは危険を冒すという意味、本来、ベンチャーに税金を使うべきではない。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・起業がなければ国は衰退する、目標は起業率 10% 廃業率 10% (現在は共に 3%-4%)</li> <li>・目標とする起業率の範囲内で支援する。</li> <li>・ゲーム会社の倒産は、あってしかるべき。</li> <li>・倒産させないための M&amp;A は無意味、戦略を持って M&amp;A を支援する。</li> </ul> </li> <li>・創業支援は地方創生と組み合わせて実施されている。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム会社は首都圏での創業がほとんど。</li> <li>・レベルファイブ(福岡)や、任天堂(京都)は例外。</li> <li>・首都圏での創業支援が重要。</li> <li>・大規模な税制優遇制度による、開発スタジオのクラスター形成は首都圏がベスト。</li> </ul> </li> <li>・アメリカ、カナダ、ヨーロッパがお手本。</li> <li>・創業間もないゲーム会社に対する、海外展開への支援。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・海外現地法人の設立支援。</li> <li>・海外デベロッパー(開発会社)の買収と運営の支援。</li> </ul> </li> </ul>
--	---



## ●パロディ（二次創作）

文化を形成するために重要な要素の一つ。

フランスがパロディ（二次創作）を合法化し、手厚く保護している理由も文化維持のため。

文化の維持には、パロディ（二次創作）を含む創作が欠かせない。

パロディ（二次創作）こそが、創作者を生み育てる。

中国の調理師資格の最終試験は、3つの伝統料理と1つの創作料理が出題される。

文化の維持には、伝統の上にアグラをいかず、創作することが必要と、中国4千年の歴史は語っている。

TPP 合意に基づき、著作権侵害が非親告罪化される。(QQ. H. 7.1 項)

二次創作関連に突出して関心が高いのは、交渉国の中でも日本特有。

日本は漢字文化の影響で、絵がそこそこ上手な人が多く、識字率が異様に高いから物語(日記文学を含む)を書く人も多い。

パロディ（二次創作）保護の観点からの、著作権侵害の非親告罪化への具体的対応策が必要。

## ●ロリコン

少女はまだ人格(価値観)が完成されていない可能性が高い。

人格(価値観)が完成されていない人間との性交渉は、深刻な人権侵害となる。

完成された人格(価値観)で、選択されていないのだから。

日本と欧米との差は、子供への考え方の違い。

欧米では、子供は明らかに未完成な市民であり、市民社会全体で保護し、市民へと育てていかなければならないと考える。

日本では、仏教の影響で、子供は大人よりも正しい目(価値観)を持った存在だと考える。

これがロリコンを正当化させてしまう。

	<p>どちらが正しいか？</p> <p>当然、子供の人格(価値観)はまだ未完成。</p> <p>表現の規制には反対。(憲法違反)</p> <p>思想の矯正にも反対。(憲法違反)</p> <p>ロリコンが人権侵害にならないければいいのだから、風俗と同じく、作品の発表の場の制限をすればいいだけ。</p> <p>いいかげん、コンビニや書店でエロ本を売るのはやめよう。</p> <p>コンビニでエロ本を買うのは、ほとんどが 60 代以上。amazon で買おう。</p> <p>以上。</p>
--	---

No.	意見
4	<p>企業における、保有知的財産の製品価格への反映推進</p> <p>企業は、政府方針（物価上昇率目標：2.0%）に従い製品価格を引き上げる努力をするべきである。まずは、本来、製品価格競争不要である実施特許等の自社知的財産を把握し、排他力のある知的財産を有していれば、それを考慮した上で、対象製品の価格引き上げを試行するべきである。</p> <p>現状の価格設定方法は、原価比率など、自社知的財産の存在を忘れた方法であり、また他社価格の影響を受けている。これは、企業内で価格決定者と知的財産管理部門、技術部門とが連携できていないのが一因である。企業は、このような状況を認識し、真の適正価格を設定する方策を講ずべきである。このためには、連携のツールであるデータベースや情報共有システム（例：価格設定システム）の構築が有用である。</p> <p>自社開発型企業は、知的財産を活用し、きちんと開発コストを回収することで、次の開発へもつながる。政府も、企業の実情を認識し、知的財産を考慮した価格設定の考え方を後押しする政策を進めるべきである。</p> <p>知的財産に関する中小企業の大企業との交渉について</p> <p>日本の商慣習や知識の豊富さからか、知的財産や価格の交渉においても大企業や客先企業が有利に進めています。</p> <p>知財制度は、理解するのが難しいのもあり、また、現状、大企業向きの制度になっているように思われ、中小企業での活用が制限されているのが実情のように思われます。</p> <p>例えば、厳密には客先も侵害行為を行っているのにも拘わらず、サプライヤー同士での交渉を促される。独占したくても独占できない。</p> <p>中小企業で開発したものを後々、客先企業が自社の下請け企業に転注するなどの例が挙げられます。中小企業が活用しやすい知財制度設計がなされることを切に願っております。</p>

No.	意見
5	<p>意見の骨子は、「知的財産推進計画 2015 を、第 5 期科学技術基本計画の推進のためのエンジンの 1 つに進化させて、知的財産推進計画 2016 にする。」です。第 5 期科学技術基本計画の概要は、次のリンク先に記載されています。</p> <p><a href="http://www8.cao.go.jp/cstp/siryo/haihui014/siryol-1.pdf">http://www8.cao.go.jp/cstp/siryo/haihui014/siryol-1.pdf</a></p> <p>次に具体論を述べます。</p> <p>知的財産推進計画 2015 中の「デジタル・ネットワークの発達に対応した法制度等の基盤整備」を発展させて、第 5 期科学技術基本計画が目指している「超スマート社会の実現」に資する施策に進化させます。すなわち、次の (1) と (2) の施策です。</p> <p>(1) データ所有権法の制定</p> <p>サイバー空間とフィジカル空間の融合を促進できる法整備をします。すなわち、知的財産権法という概念を拡張して「情報法」となし、人間の創作的な活動によって創造される情報である発明や著作物という知的財産の領域だけの範囲の知的財産権法だけでなく、マシン (例：センサー、人工知能 (AI)) が生成するデータ (例：センシングデータ、因果構造情報) の領域も法的保護の対象とするために、データ所有権法の制定を行なうというものです。</p> <p>参考に、データ所有権法 (試案) の掲載サイトを下記に示します。</p> <p><a href="http://www.patentisland.com/memo364.html">http://www.patentisland.com/memo364.html</a></p> <p>(2) 特許情報データベース中の請求項をスマート社会を駆動する AI のための知識情報に変換する</p> <p>特許情報は特許権という権利情報としての性格と、発明という問題解決知識の情報としての性格の 2 つがあります。これまでの知的財産推進計画は特許情報を権利情報としての側面で把握した施策ばかりでしたが、超スマート社会の実現に資するためには、特許情報を問題解決知識の情報として把握した施策が重要になります。</p> <p>簡単に言うと、スマート社会の実現のために AI が行なう問題解決機能の高度化に用いる問題解決知識に請求項を変換するということです。</p> <p>そのためには、請求項を AI が理解できるような記述形式で記述することが必要となります。その記述形式は、「請求項記述言語 (Patent Claim Markup Language; PCML)」です。PCML については、下記サイトを参照ください。</p> <p><a href="http://www.patentisland.com/Patent_Strategy_Engineering/Result.html">http://www.patentisland.com/Patent_Strategy_Engineering/Result.html</a></p> <p><a href="http://www.patentisland.com/pcml_open_editor.html">http://www.patentisland.com/pcml_open_editor.html</a></p> <p><a href="http://www.patentisland.com/memo27.html">http://www.patentisland.com/memo27.html</a></p> <p>最後に、しめくくり「ユビキタスネットワーク時代における知的財産権の課題と日本の国家戦略」を御紹介します。これは、今で言う「超スマート社会」や「IoT」を予見して 2004 年に提起したものです。下記サイトを参照ください。</p> <p><a href="http://www.patentisland.com/memo59.html">http://www.patentisland.com/memo59.html</a></p> <p>検証・評価・企画委員会の中の産業財産権分野の検討における下記リンク先に示されている「権利の安定性に関する整理 (案)」について、意見を述べます。</p> <p><a href="http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/kensho_hyoka_kikaku/2016/syori_system/dai5/siryou4.pdf">http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/kensho_hyoka_kikaku/2016/syori_system/dai5/siryou4.pdf</a></p> <p>意見の骨子は、「請求項記述言語 (PCML) に基づいた請求項記述を普及させることで、請求項の品質を向上させて、権利の安定性の強化と審査負担の低減を実現する」というものです。</p> <p>具体的に述べます。</p> <p>「権利の安定性に関する整理 (案)」は、品質の悪い請求項に起因する各種の問題 (例：出願人、審査官、裁判官、侵害訴訟での被告、競合企業の特許監視をしている多くの企業が同じ請求項をそれぞれに異なる意味内容で認識している場合が多く、それが無用な紛争の原因や審査遅延の原因にもなっているという問題) を放置したまま、人海戦術で試行錯誤を数十年も継続している状態を整理したものと思います。</p> <p>請求項記述言語を導入して、人間もコンピュータ (AI) も、同じ意味内容に請求項を解釈できるようになるならば、「権利の安定性に関する整理 (案)」に示されている問題事項の大部分は消滅します。</p>

	<p>このことは、知財学会第5回学術研究発表会で発表番号1 G 5 で発表した下記リンク先の資料にて詳しく説明しています。</p> <p><a href="http://www.patentisland.com/Patent_Strategy_Engineering/1G5.ppt">http://www.patentisland.com/Patent_Strategy_Engineering/1G5.ppt</a>  <a href="http://www.patentisland.com/Patent_Strategy_Engineering/1G5.doc">http://www.patentisland.com/Patent_Strategy_Engineering/1G5.doc</a></p> <p>現在、請求項記述言語は少しづつ発展させており、請求項を機能ブロック図に自動変換したり、請求項の品質評価値を自動採点するソフトウェアも実現しています。</p> <p><a href="http://www.patentisland.com/pcml_open_editor.html">http://www.patentisland.com/pcml_open_editor.html</a></p> <p>さらに、格成分に注目して請求項の権利範囲の広さを推定する研究もあります。</p> <p><a href="http://www.patentisland.com/Patent_Strategy_Engineering/1A6.ppt">http://www.patentisland.com/Patent_Strategy_Engineering/1A6.ppt</a></p> <p>特許に関する審査や裁判の体制を人間系で整備することを否定はしませんが、請求項記述言語を用いて請求項の品質を向上させることで、特許制度における多くの問題が解決するという点にも留意いただきたいと思います。</p>
--	---

No.	意見
6	<p>法整備は早過ぎる。</p> <p>TPP が大筋合意の程度で、アメリカ議会がまだ議決してないにもかかわらず、日本で TPP の著作権関連の法整備を進めるのは早過ぎると思う。</p> <p>TPP の著作権のくだりは、日本の著作物については何も良いことはなく、むやみに制限を増やすだけです。</p> <p>著作権法を慌てて改正することはないです。</p> <p>それと、著作権保護の延長を議論すべきなら、それは本人が選べるようにすべき。何もかも誰かが決めた年限、というのが時代遅れ。決まりがない場合は xx 年と、選択制にすべき。</p> <p>なんでもかんでもディズニーに合わせることは、国内の不利益につながります。</p> <p>よろしくお願い致します。</p>

No.	意見
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>・特許庁を知的財産省に再構築し、同省に司法権を持たせること。</li> <li>・特許違反に対する懲罰的賠償制度を設け、実施すること。</li> <li>・国内で認定された特許内容について、海外での違反に対する取り締まりができていないことがあるため、海外の省庁と連携をとり、懲罰的賠償を執行すること。</li> <li>・海外での特許に関するトラブル減少を目的とし、例えば中国の版權局での特許取得を行う事を政府は認定すること。</li> </ul>

No.	意見(要旨)
	<p>アメリカ等と比べて遜色の無い範囲で一般フェアユース条項を導入すること及びダウンロード犯罪化・違法化条項の撤廃を求める。何ら国民的コンセンサスを得ていない中での T P P 協定批准、有害無益なインターネットにおける今以上の知財保護強化、特に著作権の保護期間延長、補償金の矛盾を拡大するだけの私的録音録画補償金の対象拡大に反対する。今後真の国民視点に立った知財の規制緩和の検討が進むことを期待する。</p>
	意見(全文)
8	<p>最終的に国益になるであろうことを考え、各業界の利権や省益を超えて必要となる政策判断をすることこそ知財本部とその事務局が本当になすべきことのはずであるが、知財計画 2015 を見ても、このような本当に政策的な決定は全く見られない。知財保護が行きすぎて消費者やユーザーの行動を萎縮させるほどになれば、確実に文化も産業も萎縮するので、知財保護強化が必ず国益につながる訳ではないということを、著作権問題の本質は、ネットにおける既存コンテンツの正規流通が進まないことにあるのではなく、インターネットの登場によって新たに出てきた著作物の公正利用の類型に、今の著作権法が全く対応できておらず、著作物の公正利用まで萎縮させ、文化と産業の発展を阻害していることにあるのだということを知財本部とその事務局には、まずはっきりと認識してもらいたい。特に、最近の知財・情報に関する規制強化の動きは全て間違っていると私は断言する。</p> <p>例年通り、規制強化による天下り利権の強化のことしか念頭にない文化庁、総務省、警察庁などの</p>

各利権官庁に踊らされるまま、国としての知財政策の決定を怠り、知財政策の迷走の原因を増やすことしかできないようであれば、今年の知財計画を作るまでもなく、知財本部とその事務局には、自ら解散することを検討するべきである。そうでなければ、是非、各利権官庁に轡をはめ、その手綱を取って、知財の規制緩和のイニシアティブを取ってもらいたい。知財本部において今年度、インターネットにおけるこれ以上の知財保護強化はほぼ必ず有害無益かつ危険なものとなるということをきちんと認識し、真の国民視点に立った知財の規制緩和の検討が知財本部でなされることを期待し、本当に決定され、実現されるのであれば、全国民を裨益するであろうこととして、私は以下のことを提案する。

(1) 「知的財産推進計画 2015」の記載事項について：

a) 環太平洋経済連携協定（TPP）などの経済連携協定（EPA）に関する取組について

第53ページにTPPなどの協定に関する取組の強化について書かれている。TPP協定については、2015年10月5日に大筋合意が発表され、その後、文化庁、知財本部の検討を経て、11月25日にTPP総合対策本部でTPP関連政策大綱が決定されている。さらに2月には署名、3月には関連法案の国会提出、2016年の通常国会で審議が予定されているという報道もある。

ここで、TPP協定条文の内容については、日本政府は10月5日に大筋合意の概要のみを公表し、11月5日のニュージーランド政府からの協定条文の英文公表時も全章概要を示したのみで、その後2ヶ月も経って1月7日によりやく公式の仮訳を公表したが、報道通り3月に関連法案の国会提出がされるとすると、これは、TPP協定の内容精査と政府への意見提出の時間を国民に実質与えない極めて姑息かつ卑劣なやり方と言わざるを得ない。

そして、公開された条文によって今までのリーク文書が全て正しかったことはほぼ証明されており、TPP協定は確かに著作権の保護期間延長、DRM回避規制強化、法定賠償制度、著作権侵害の非親告罪化などを含んでいる。今ですら不当に長い著作権保護期間のこれ以上の延長など論外であり、アメリカで一般ユーザーに法外な損害賠償を発生させ、その国民のネット利用におけるリスクを不当に高め、ネットにおける文化と産業の発展を阻害することにしかつながない法定賠償のような日本に全くそぐわない制度の導入や、下で詳しく書く通りユーザーの情報アクセスに対するリスクを不必要に高める危険なものとしかなり得ないこれ以上のDRM回避規制の強化や、被害者が不問に付することを希望しているときまで国家が主体的に処罰を行うことが不適切な、人格権の保護という色彩が極めて強い著作権の侵害の非親告罪化など断じてなされるべきでない。極秘裏に行われた国際交渉の結果としてなし崩しでこのように危険な法改正がなされることに私は反対する。アメリカを始めとしてTPP協定を本当に批准するか国際動向が不透明な中、下で書くACTAの二の轍を踏むべきではなく、日本のみが先行して法改正、批准をするべきでないのは無論のこと、このようなTPP協定の署名・批准はなされるべきでなく、速やかに脱退するべきである。

また、TPP交渉のような国民の生活に多大の影響を及ぼす国際交渉が政府間で極秘裏に行われたことも大問題である。国民一人一人がその是非を判断できるよう、途中経過も含めその交渉に関する情報をすべて速やかに公開するべきである。

b) DRM回避規制について

経産省と文化庁の主導により無意味にDRM回避規制を強化する不正競争防止法と著作権法の改正案がそれぞれ以前国会を通されたが、これらの法改正を是とするに足る立法事実は何一つない。不正競争防止法と著作権法でDRM回避機器等の提供等が規制され、著作権法でコピーコントロールを回避して行う私的複製まで違法とされ、十二分以上に規制がかかっているのであり、これ以上の規制強化は、ユーザーの情報アクセスに対するリスクを不必要に高める危険なものとしかなり得ない。ユーザーの情報アクセスに対するリスクを不必要に高める危険なものとしかなり得ないこれ以上のDRM回避規制の強化はされてはならない。

特に、DRM回避規制に関しては、有害無益な規制強化の検討ではなく、まず、私的なDRM回避行為自体によって生じる被害は無く、個々の回避行為を一件ずつ捕捉して民事訴訟の対象とすることは困難だったにもかかわらず、文化庁の片寄った見方から一方的に導入されたものである、私的な領域でのコピーコントロール回避規制（著作権法第30条第1項第2号）の撤廃の検討を行うべきである。コンテンツへのアクセスあるいはコピーをコントロールしている技術を私的な領域で回避した

けでは経済的損失は発生し得ず、また、ネットにアップされることによって生じる被害は公衆送信権によって既にカバーされているものであり、その被害とDRM回避やダウンロードとを混同することは絶対に許されない。それ以前に、私法である著作権法が、私的領域に踏み込むということ自体異常なことと言わざるを得ない。また、同時に、何ら立法事実の変化がない中、ドサクサ紛れに通された、先般の不正競争防止法改正で導入されたDRM回避機器の提供等への刑事罰付与や、以前の著作権法改正で導入されたアクセスコントロール関連規制の追加についても、速やかに元に戻す検討がなされるべきである。

TPP協定にはDRM回避規制の強化も含まれているが、上で書いた通り、これ以上のDRM回避規制の強化がされるべきではなく、この点でも私はTPP協定の署名・批准に反対する。

#### c) 海賊版対策条約（ACTA）について

第53ページに書かれているACTAを背景に経産省及び文化庁の主導により無意味にDRM回避規制を強化する不正競争防止法及び著作権法の改正案が以前国会を通され、ACTA自体も国会で批准された。しかし、このようなユーザーの情報アクセスに対するリスクを不必要に高める危険なものとしかなり得ない規制強化条項を含む条約の交渉、署名及び批准は何ら国民的なコンセンサスが得られていない中でなされており、私は一国民としてACTAに反対する。今なおACTAの批准国は日本しかなく、日本は無様に世界に恥を晒し続けている。もはやACTAに何ら意味はなく、日本は他国への働きかけを止めるとともに自ら脱退してその失敗を認めるべきである。

#### d) 一般フェアユース条項の導入について

第42ページで柔軟性の高い権利制限規定について言及されている。ここで、一般フェアユース条項の導入について、ユーザーに対する意義からも、可能な限り早期に導入することを求める。特に、インターネットのように、ほぼ全国民が利用者兼権利者となり得、考えられる利用形態が発散し、個別の規定では公正利用の類型を拾い切れなくなるところでは、フェアユースのような一般規定は保護と利用のバランスを取る上で重要な意義を持つものである。

2012年の法改正によって写り込み等に関する権利制限の個別規定が追加されたが、あった方がよいものとは言え、これは到底一般フェアユース条項と言うに足るものではなく、これでは著作権をめぐる今の混迷状況が変わることはない。

著作物の公正利用には変形利用もビジネス利用も考えられ、このような利用も含めて著作物の公正利用を促すことが、今後の日本の文化と経済の発展にとって真に重要であることを考えれば、不当にその範囲を不当に狭めるべきでは無く、その範囲はアメリカ等と比べて遜色の無いものとされるべきである。ただし、フェアユースの導入によって、私的複製の範囲が縮小されることはあってはならない。

また、「まねきTV」事件などの各種判例からも、ユーザー個人のみによって利用されるようなクラウド型サービスまで著作権法上ほぼ違法とされてしまう状況に日本があることは明らかであり、このような状況は著作権法の趣旨に照らして決して妥当なことではない。ユーザーが自ら合法的に入手したコンテンツを私的に楽しむために利用することに著作権法が必要以上に介入することが許されるべきではなく、個々のユーザーが自らのためのものに利用するようなクラウド型サービスにまで不必要に著作権を及ぼし、このような技術的サービスにおけるトランザクションコストを過大に高め、その普及を不当に阻害することに何ら正当性はない。この問題がクラウド型サービス固有の問題でないのはその通りであるが、だからといって法改正の必要性がなくなる訳ではない。著作権法の条文及びその解釈・運用が必要以上に厳格に過ぎクラウド型サービスのような技術の普及が不当に阻害されているという日本の悲惨な現状を多少なりとも緩和するべく、速やかに問題を再整理し、アメリカ等と比べて遜色の無い範囲で一般フェアユース条項を導入し、同時にクラウド型サービスなどについてもすくい上げられるようにするべきである。

権利を侵害するかしなないかは刑事罰がかかるかかからないかの問題でもあり、公正という概念で刑事罰の問題を解決できるのかとする意見もあるようだが、かえって、このような現状の過剰な刑事罰リスクからも、フェアユースは必要なものと私は考える。現在親告罪であることが多少セーフハーバーになっているとはいえ、アニメ画像一枚の利用で別件逮捕されたり、セーフハーバーなしの著作権

侵害幫助罪でサーバー管理者が逮捕されたりすることは、著作権法の主旨から考えて本来あってはならないことである。政府にあっては、著作権法の本来の主旨を超えた過剰リスクによって、本来公正として認められるべき事業・利用まで萎縮しているという事態を本当に深刻に受け止め、一刻も早い改善を図ってもらいたい。

個別の権利制限規定の迅速な追加によって対処するべきとする意見もあるが、文化庁と癒着権利者団体が結託して個別規定すらなかなか入れず、入れたとしても必要以上に厳格な要件が追加されているという惨憺たる現状において、個別規定の追加はこの問題における真の対処たり得ない。およそあらゆる権利制限について、文化庁と権利者団体が結託して、全国民を裨益するだろう新しい権利制限を潰すか、極めて狭く使えないものとして来たからこそ、今一般規定が社会的に求められているのだという、国民と文化の敵である文化庁が全く認識していないだろう事実を、政府・与党は事実としてはっきりと認めるべきである。

e) リバースエンジニアリングのための権利制限の導入について

第42ページにリバースエンジニアリングに関する適法性の明確化について書かれている。このリバースエンジニアリングに関する権利制限について、2009年1月の分化審議会著作権分科会報告書において早期に措置すべきとされた後の7年間で何度も著作権法改正案を国会に提出する機会があったにもかかわらず、法改正案に入れなかったことは文化庁の怠慢である。技術的な調査・解析は、権利者の利益を害するどころか、技術の発展を通じて社会全体を裨益するものであり、著作権法によってこのような利用まで萎縮することは、その法目的に照らしても本来あってはならないことである。このような権利者の利益を害さず、著作物の通常の利用も妨げないような公正利用の類型についてはきちんとした権利制限による対応が必要である。このような利用を萎縮させて良いことなど全くなく、リバースエンジニアリングについて著作権法上の権利制限を速やかに設けると、知財計画2016には明記してもらいたい。

f) アーカイブの利活用促進のための著作権制度の見直しについて

第42ページにアーカイブの構築・充実に関する著作権制度の見直しについて記載されている。このことについて文化庁の法制・基本問題小委員会において検討が進められている。ここで、真に2次利用可能な形で各種アーカイブの構築・充実を考えるのであれば、裁定制度の見直しや法解釈による対応に関する検討だけでは不十分である。特に日本において十分になされているとは言い難いパブリックドメイン資料や絶版資料の利活用をより強力に促進するべきであり、著作権法の改正により、(a) 現行著作権法第31条で国会図書館のみに可能とされている絶版等資料の電子利用をあらゆる図書館及び文書館に可能とすること、合わせて(b) 同条における絶版等資料以外の資料についての「滅失、損傷若しくは汚損を避けるため」という電子化のための要件を緩和してここにアーカイブ化のためという目的を追加し、著作権保護期間満了後の資料公開に備えた事前の電子化を明確に可能とすること、及び(c) 個人アーカイブの作成が第30条の私的複製の範囲に含まれることを条文上明記し、個人資料の利活用及び著作権保護期間満了後の公開を促すことを私は求める。このような権利制限又は例外が不必要に狭くされるべきではなく、その他者がアーカイブを直接利用しないことを前提として他者の力を借りたアーカイブ化も可能とされるべきである。なお、諸外国における動向について注視が必要なことも無論であり、政府が強く関与する形で実質オプトアウト方式で強力に絶版作品の電子化を図るフランスの20世紀の絶版作品電子化法や、孤児作品のみならず絶版作品の利用についても規定するドイツの孤児・絶版作品デジタル利用促進法なども参考にされてしかるべきである。

さらに、法制度上の問題ではないが、国会図書館が著作権切れの著作物について2次利用に関する許諾を原則不要としている通り、NHKによるものを含め国費又は国費相当の予算を用いた各種アーカイブにおいては、インターネットを通じ書誌事項だけではなく全コンテンツの提供を行うことを目標として資料の電子化を行うとともに、公開情報に著作権期間満了日を明示し、合わせて公開された著作権切れの著作物に関しては原則2次利用の許諾を不要とするべきである。そして、特に国会図書館及び国立公文書館のような文書中心のアーカイブに関しては一般ユーザーからの入力を通じたテキスト化システムの実装も検討してもらいたい。

g) 私的録音録画補償金問題について

第42ページでは私的録音録画補償金問題についても言及されている。権利者団体等が単なる既得

権益の拡大を狙って i P o d 等へ対象範囲を拡大を主張している私的録音録画補償金問題についても、補償金のそもそもの意味を問い直すことなく、今の補償金の矛盾を拡大するだけの私的録音録画補償金の対象拡大を絶対にするべきではない。

文化庁の文化審議会著作権分科会における数年の審議において、補償金のそもそもの意義についての意義が問われたが、文化庁が、天下り先である権利者団体のみにおもり、この制度に関する根本的な検討を怠った結果、特にアナログチューナー非対応録画機への課金について私的録音録画補償金管理協会と東芝間の訴訟に発展した。ブルーレイ課金・アナログチューナー非搭載録画機への課金について、権利者団体は、ダビング10への移行によってコピーが増え自分たちに被害が出ると大騒ぎをしたが、移行後7年以上経った今現在においても、ダビング10の実施による被害増を証明するに足る具体的な証拠は全く示されておらず、ブルーレイ課金・アナログチューナー非搭載録画機への課金に合理性があるとは到底思えない。わずかに緩和されたとは言え、今なお地上デジタル放送にはダビング10という不当に厳しいコピー制限がかかったままである。こうした実質的に国民に転嫁されるコストで不当に厳しい制限を課している機器と媒体にさらに補償金を賦課しようとするのは、不当の上塗りである。

なお、世界的に見ても、メーカーや消費者が納得して補償金を払っているということはカケラもなく、権利者団体がその政治力を不当に行使し、歪んだ「複製＝対価」の著作権神授説に基づき、不当に対象を広げ料率を上げようとしているだけというのがあらゆる国における実情である。表向きはどうあれ、大きな家電・PCメーカーを国内に擁しない欧州各国は、私的録音録画補償金制度を、外資から金を還流する手段、つまり、単なる外資規制として使っているに過ぎない。この制度における補償金の対象・料率に関して、具体的かつ妥当な基準はどこ国を見ても無いのであり、この制度は、ほぼ権利者団体の際限の無い不当な要求を招き、莫大な社会的コストの浪費のみにつながっている。機器・媒体を離れ音楽・映像の情報化が進む中、「複製＝対価」の著作権神授説と個別の機器・媒体への賦課を基礎とする私的録音録画補償金は、既に時代遅れのものとなりつつあり、その対象範囲と料率のデタラメさが、デジタル録音録画技術の正常な発展を阻害し、デジタル録音録画機器・媒体における正常な競争市場を歪めているという現実には、補償金制度を導入したあらゆる国において、問題として明確に認識されなくてはならないことである。

#### h) インターネット上の著作権侵害の抑止について

第53ページにインターネット上の著作権侵害の抑止について書かれており、知財本部の次世代知財システム検討委員会で検討がされようとしているが、このようなネット上の違法コンテンツ対策、違法ファイル共有対策について、通信の秘密やプライバシー、情報アクセス権等の国民の基本的な権利をきちんと尊重しつつ対策を検討してもらいたい。この点においても、国民の基本的な権利を必ず侵害するものとなり、ネットにおける文化と産業の発展を阻害することにつながる危険な規制強化の検討ではなく、ネットにおける各種問題は情報モラル・リテラシー教育によって解決されるべきものという基本に立ち帰り、現行のプロバイダー責任制限法と削除要請を組み合わせた対策などの、より現実的かつ地道な施策のみに注力して検討を進めるべきである。

#### (2) その他の知財政策事項について：

##### a) ダウンロード違法化・犯罪化問題について

文化庁の暴走と国会議員の無知によって、2009年の6月12日にダウンロード違法化条項を含む改正著作権法が成立し、2010年の1月1日に施行された。また、日本レコード協会などのロビー活動により、自民党及び公明党が主導する形でダウンロード犯罪化条項がねじ込まれる形で、2012年6月20日に改正著作権法が成立し、2012年10月1日から施行されている。しかし、一人しか行為に絡まないダウンロードにおいて、「事実を知りながら」なる要件は、エスパーでもない限り証明も反証もできない無意味かつ危険な要件であり、技術的・外形的に違法性の区別がつかない以上、このようなダウンロード違法化・犯罪化は法規範としての力すら持ち得ず、罪刑法定主義や情報アクセス権を含む表現の自由などの憲法に規定される国民の基本的な権利の観点からも問題がある。このような法改正によって進むのはダウンロード以外も含め著作権法全体に対するモラルハザードのみであり、今のところ幸いなことに適用例はないが、これを逆にねじ曲げてエンフォースしようとするれば、著作権検閲という日本国として最低最悪の手段に突き進む恐れしかない。

そもそも、ダウンロード違法化の懸念として、このような不合理極まる規制強化・著作権検閲に対



する懸念は、文化庁へのパブコメ（文化庁HP <http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hokoku.html> の意見募集の結果参照。ダウンロード違法化問題において、この8千件以上のパブコメの7割方で示された国民の反対・懸念は完全に無視された。このような非道極まる民意無視は到底許されるものではない）や知財本部へのパブコメ（知財本部のHP <http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/keikaku2009.html> の個人からの意見参照）を見ても分かる通り、法改正前から指摘されていたところであり、このようなさらなる有害無益な規制強化・著作権検閲にしか流れようの無いダウンロード違法化・犯罪化は始めからなされるべきではなかったものである。文化庁の暴走と国会議員の無知によって成立したものであり、ネット利用における個人の安心と安全を完全にないがしろにするものである、百害あって一利ないダウンロード違法化・犯罪化を規定する著作権法第30条第1項第3号及び第119条第3項を即刻削除するべきである。

b) 著作権法におけるいわゆる「間接侵害」への対応について

セーフハーバーを確定するためにも間接侵害の明確化はなされるべきであるが、現行の条文におけるカラオケ法理や各種ネット録画機事件などで示されたことの全体的な整理以上のことをしてはならない。特に、著作権法に明文の間接侵害一般規定を設けることは絶対にしてはならないことである。確かに今は直接侵害規定からの滲み出しで間接侵害を取り扱っているのが不明確なところがあるのは確かだが、現状の整理を超えて、明文の間接侵害一般規定を作った途端、権利者団体や放送局がまず間違いなく山の様に脅しや訴訟を仕掛けて来、今度はこの間接侵害規定の定義やそこからの滲み出しが問題となり、無意味かつ危険な社会的混乱を来すことは目に見えているからである。知財計画2016において間接侵害への対応について記載するのであれば、著作権法の間接侵害の明確化は、ネット事業・利用の著作権法上のセーフハーバーを確定するために必要十分な限りにおいてのみなされると合わせ明記してもらいたい。

c) コピーワンス・ダビング10・B-CAS問題について

私はコピーワンスにもダビング10にも反対する。そもそも、この問題は、放送局・権利者にとっては、視聴者の利便性を著しく下げることによって、一旦は広告つきながらも無料で放送したコンテンツの市場価格を不当につり上げるものとして機能し、国内の大手メーカーにとっては、B-CASカードの貸与と複雑な暗号システムを全てのテレビ・録画機器に必要とすることによって、中小・海外メーカーに対する参入障壁として機能するB-CASシステムの問題を淵源とするのであって、このB-CASシステムと独禁法との関係を検討するということを知財計画2016では明記してもらいたい。検討の上B-CASシステムが独禁法違反とされるなら、速やかにその排除をして頂きたい。また、無料の地上放送において、逆にコピーワンスやダビング10のような視聴者の利便性を著しく下げる厳格なコピー制御が維持されるのであれば、私的録画補償金に存在理由はなく、これを速やかに廃止するべきである。

4K放送について、無料放送を録画不可とできるようにする検討が放送局とメーカーで構成される次世代放送推進フォーラムにおいて行われているという報道もあるが、上で書いたような、コピーワンスやダビング10の愚を繰り返してはならない。このような消費者の利便性に極めて大きな影響を持つ検討については可能な限り速やかに今まで及び今後の検討の公開並びに利用者・消費者からの意見の取り入れを促すべきである。

d) 著作権検閲・ストライクポリシーについて

ファイル共有ソフトを用いて著作権を侵害してファイル等を送信していた者に対して警告メールを送付することなどを中心とする電気通信事業者と権利者団体の連携による著作権侵害対策が警察庁、総務省、文化庁などの規制官庁が絡む形で行われており、警察によってファイル共有ネットワークの監視も行われているが、このような対策は著作権検閲に流れる危険性が極めて高い。

フランスで導入が検討された、警告メールの送付とネット切断を中心とする、著作権検閲機関型の違法コピー対策である3ストライクポリシーは、2009年6月に、憲法裁判所によって、インターネットのアクセスは、表現の自由に関係する情報アクセスの権利、つまり、最も基本的な権利の1つとしてとらえられるとされ、著作権検閲機関型の3ストライクポリシーは、表現の自由・情報アクセスの権利やプライバシーといった他の基本的な権利をないがしろにするものとして、真っ向から否定されている。ネット切断に裁判所の判断を必須とする形で導入された変形ストライク法も何ら効果を

上げることなく、フランスでは今もストライクポリシーについて見直しの検討が行われており、2013年7月にはネット切断の罰が廃止されている。日本においては、このようなフランスにおける政策の迷走を他山の石として、このように表現の自由・情報アクセスの権利やプライバシーといった他の基本的な権利をないがしろにする対策を絶対に導入しないこととするべきであり、警察庁などが絡む形で検討されている違法ファイル共有対策についても、通信の秘密やプライバシー、情報アクセス権等の国民の基本的な権利をきちんと尊重する形で進めることが担保されなくてはならない。

アメリカでは、議会に提出されたサイトブロッキング条項を含むオンライン海賊対策法案（SOPA）や知財保護強化法案（PIPA）が、IT企業やユーザーから検閲であるとして大反対を受け、審議が止められたが、日本においても著作権団体が同様の著作権ブロッキング法の導入を求めてくる恐れがある。

サイトブロッキングの問題については下でも述べるが、インターネット利用者から見てその妥当性をチェックすることが不可能なサイトブロッキングにおいて、透明性・公平性・中立性を確保することは本質的に完全に不可能である。このようなブロッキングは、憲法に規定されている表現の自由（知る権利・情報アクセスの権利を含む）や検閲の禁止といった国民の基本的な権利を侵害するものとならざるを得ないものであり、決して導入されるべきでないものである。

これらの提案や検討からも明確なように、違法コピー対策問題における権利者団体の主張は常に一方的かつ身勝手であり、ネットにおける文化と産業の発展を阻害するばかりか、インターネットの単純なアクセスすら危険なものとする非常識なものばかりである。今後は、このような一方的かつ身勝手な規制強化の動きを規制するため、憲法の「表現の自由」に含まれ、国際人権B規約にも含まれている国民の「知る権利」を、あらゆる公開情報に安全に個人的にアクセスする権利として、通信法に法律レベルで明文で書き込むことを検討するべきである。同じく、憲法に規定されている検閲の禁止から、技術的な著作権検閲やサイトブロッキングのような技術的検閲の禁止を通信法に法律レベルで明文で書き込むことを検討するべきである。

#### e) 著作権法へのセーフハーバー規定の導入について

動画投稿サイト事業者がJASRACに訴えられた「ブレイクTV」事件や、レンタルサーバー事業者が著作権幫助罪で逮捕され、検察によって姑息にも略式裁判で50万円の罰金を課された「第（3）世界」事件や、1対1の信号転送機器を利用者からほぼ預かるだけのサービスが放送局に訴えられ、最高裁判決で違法とされた「まねきTV」事件等を考えても、今現在、カラオケ法理の適用範囲はますます広く曖昧になり、間接侵害や著作権侵害幫助のリスクが途方もなく拡大し、甚大な萎縮効果・有害無益な社会的大混乱が生じかねないという非常に危険な状態がなお続いている。間接侵害事件や著作権侵害幫助事件においてネット事業者がほぼ直接権利侵害者とみなされてしまうのでは、プロバイダー責任制限法によるセーフハーバーだけでは不十分であり、間接侵害や著作権侵害幫助罪も含め、著作権侵害とならない範囲を著作権法上きちんと確定することは喫緊の課題である。ただし、このセーフハーバーの要件において、標準的な仕組み・技術や違法性の有無の判断を押しつけるような、権利侵害とは無関係の行政機関なり天下り先となるだろう第3者機関なりの関与を必要とすることは、検閲の禁止・表現の自由等の国民の権利の不当な侵害に必ずなるものであり、絶対にあってはならないことである。

知財計画2016において、プロバイダに対する標準的な著作権侵害技術導入の義務付け等を行わないことを合わせ明記するとともに、間接侵害や刑事罰・著作権侵害幫助も含め著作権法へのセーフハーバー規定の速やかな導入を検討するとしてもらいたい。この点に関しては、逆に、検閲の禁止や表現の自由の観点から技術による著作権検閲の危険性の検討を始めてもらいたい。

#### f) 二次創作規制の緩和について

2014年8月のクールジャパン提言の第13ページに「クリエイティビティを阻害している規制についてヒアリングし規制緩和する。コンテンツの発展を阻害する二次創作規制、ストリートパフォーマンスに関する規制など、表現を限定する規制を見直す。」と記載されている通り、二次創作は日本の文化的創作の原動力の一つになっており、その推進のために現状の規制を緩和する必要がある。これは知的財産に関わる重要な提言であり、二次創作規制を緩和するという記載を知財計画2016においてもそのまま取り入れ、政府としてこのような規制の緩和を強力に推進することを重ねてき

んと示すべきである。

g) 著作権等に関する真の国際動向について国民へ知らされる仕組みの導入及び文化庁ワーキンググループの公開について

W I P O等の国際機関にも、政府から派遣されている者はいると思われ、著作権等に関する真の国際動向について細かなことまで即座に国民へ知らされる仕組みの導入を是非検討してもらいたい。

また、2013年からの著作物等の適切な保護と利用・流通に関するワーキングチーム及び2015年からの新たな時代のニーズに的確に対応した制度等の整備に関するワーキングチームの審議は公開とされたが、文化庁はワーキングチームについて公開審議を原則とするにはなお至っていない。上位の審議会と同様今後全てのワーキンググループについて公開審議を原則化するべきである。

h) 天下りについて

最後に、知財政策においても、天下り利権が各省庁の政策を歪めていることは間違いなく、知財政策の検討と決定の正常化のため、文化庁から著作権関連団体への、総務省から放送通信関連団体・企業への、警察庁からインターネットホットラインセンター他各種協力団体・自主規制団体への天下りの禁止を知財本部において決定して頂きたい。(これらの省庁は特にひどいので特に名前をあげたが、他の省庁も含めて決定してもらえなら、それに超したことはない。)

(3) その他一般的な情報・ネット・表現規制について

知財計画改訂において、一般的な情報・ネット・表現規制に関する項目は削除されているが、常に一方的かつ身勝手な主張を繰り返す自称良識派団体が、意味不明の理屈から知財とは本来関係のない危険な規制強化の話を知財計画に盛り込むべきと主張をしていくことが十分に考えられるので、ここでその他の危険な一般的な情報・ネット・表現規制強化の動きに対する反対意見も述べる。今後も、本来知財とは無関係の、一般的な情報・ネット・表現規制に関する項目を絶対に知財計画に盛り込むことのないようにしてもらいたい。

a) 青少年ネット規制法・出会い系サイト規制法について

そもそも、青少年ネット規制法は、あらゆる者から反対されながら、有害無益なプライドと利権を優先する一部の議員と官庁の思惑のみで成立したものであり、速やかに廃止が検討されるべきものである。また、出会い系サイト規制法の改正は、警察庁が、どんなコミュニケーションサイトでも人は出会えるという誰にでも分かることを無視し、届け出制の対象としては事実上定義不能の「出会い系サイト事業」を定義可能と偽り、改正法案の閣議決定を行い、法案を国会に提出したものであり、他の重要法案と審議が重なる中、国会においてもその本質的な問題が見過ごされて可決され、成立したものである。憲法上の罪刑法定主義や検閲の禁止にそもそも違反している、この出会い系サイト規制法の改正についても、今後、速やかに元に戻すことが検討されるべきである。

b) 児童ポルノ規制・サイトブロッキングについて

児童ポルノ法規制強化問題・有害サイト規制問題における自称良識派団体の主張は、常に一方的かつ身勝手であり、ネットにおける文化と産業の発展を阻害するばかりか、インターネットの単純なアクセスすら危険なものとする非常識なものばかりである。今後は、このような一方的かつ身勝手な規制強化の動きを規制するため、憲法の「表現の自由」に含まれ、国際人権B規約にも含まれている国民の「知る権利」を、あらゆる公開情報に安全に個人的にアクセスする権利として、通信法に法律レベルで明文で書き込むべきである。同じく、憲法に規定されている検閲の禁止から、技術的な検閲やサイトブロッキングのような技術的検閲の禁止を通信法に法律レベルで明文で書き込むべきである。

閲覧とダウンロードと取得と所持の区別がつかないインターネットにおいては、例え児童ポルノにせよ、情報の単純所持や取得の規制は有害無益かつ危険なもので、憲法及び条約に規定されている「知る権利」を不当に害するものとなる。「自身の性的好奇心を満たす目的で」、積極的あるいは意図的に画像を得た場合であるなどの限定を加えたところで、エスパーでもない限りこのような積極性を証明することも反証することもできないため、このような情報の単純所持や取得の規制の危険性は回避不能であり、思想の自由や罪刑法定主義にも反する。繰り返し取得としても、インターネットで2回以上他人にダウンロードを行わせること等は技術的に極めて容易であり、取得の回数の限定も、何ら危険性を減らすものではない。

児童ポルノ規制の推進派は常に、提供による被害と単純所持・取得を混同する狂った論理を主張するが、例えそれが児童ポルノであろうと、情報の単純所持ではいかなる被害も発生し得ない。現行法で、ネット上であるか否かにかかわらず、提供及び提供目的の所持が規制されているのであり、提供によって生じる被害と所持やダウンロード、取得、収集との混同は許され得ない。そもそも、最も根本的なプライバシーに属する個人的な情報所持・情報アクセスに関する情報を他人が知ることは、通信の秘密や情報アクセスの権利、プライバシーの権利等の基本的な権利からあってはならないことである。

アニメ・漫画・ゲームなどの架空の表現に対する規制対象の拡大も議論されているが、このような対象の拡大は、児童保護という当初の法目的を大きく逸脱する、異常規制に他ならない。アニメ・漫画・ゲームなどの架空の表現において、いくら過激な表現がなされていようと、それが現実の児童被害と関係があるとする客観的な証拠は何一つない。いまだかつて、この点について、単なる不快感に基づいた印象批評と一方的な印象操作調査以上のものを私は見たことはないし、虚構と現実の区別がつかないごく一部の自称良識派の単なる不快感など、言うまでもなく一般的かつ網羅的な表現規制の理由には全くならない。アニメ・漫画・ゲームなどの架空の表現が、今の一般的なモラルに基づいて猥褻だというのなら、猥褻物として取り締まるべき話であって、それ以上の話ではない。どんな法律に基づく権利であれ、権利の侵害は相対的にのみ定まるものであり、実際の被害者の存在しない創作物・表現に対する規制は何をもっても正当化され得ない。民主主義の最重要の基礎である表現の自由や言論の自由、思想の自由等々の最も基本的な精神的自由そのものを危うくすることは絶対に許されない。この点で、2012年6月にスウェーデンで漫画は児童ポルノではないとする最高裁判決が出されたことなども注目されるべきである。

単純所持規制にせよ、創作物規制にせよ、両方とも1999年当時の児童ポルノ法制定時に喧々囂々の大議論の末に除外された規制であり、規制推進派が何と言おうと、これらの規制を正当化するに足る立法事実の変化はいまだに何一つない。

既に、警察などが提供するサイト情報に基づき、統計情報のみしか公表しない不透明な中間団体を介し、児童ポルノアドレスリストの作成が行われ、そのリストに基づいて、ブロッキング等が行われているが、いくら中間に団体を介そうと、一般に公表されるのは統計情報に過ぎず、児童ポルノであるか否かの判断情報も含め、アドレスリストに関する具体的な情報は、全て閉じる形で秘密裏に保持されることになるのであり、インターネット利用者から見てそのリストの妥当性をチェックすることは不可能であり、このようなアドレスリストの作成・管理において、透明性・公平性・中立性を確保することは本質的に完全に不可能である。このようなリストに基づくブロッキング等は、自主的な取組という名目でいくら取り繕おうとも、憲法に規定されている表現の自由（知る権利・情報アクセスの権利を含む）や検閲の禁止といった国民の基本的な権利を侵害するものとならざるを得ないのであり、小手先の運用変更などではどうにもならない。

児童ポルノ規制法に関しては、提供及び提供目的での所持が禁止されているのであるから、本当に必要とされることはこの規制の地道なエンフォースであって有害無益かつ危険極まりない規制強化の検討ではない。DVD販売サイトなどの海外サイトについても、本当に児童ポルノが販売されているのであれば、速やかにその国の警察に通報・協力して対処すべきだけの話であって、それで対処できないとするに足る具体的根拠は全くない。警察自らこのような印象操作で規制強化のマッチポンプを行い、警察法はおろか憲法の精神にすら違背していることについて警察庁は恥を知るべきである。例えそれが何であろうと、情報の単純所持や単なる情報アクセスではいかなる被害も発生し得ないのであり、自主的な取組という名目でいくら取り繕おうとも、憲法に規定されている表現の自由（知る権利・情報アクセスの権利を含む）や検閲の禁止といった国民の基本的な権利を侵害するものとならざるを得ないサイトブロッキングは即刻排除するべきであり、そのためのアドレスリスト作成管理団体として設立された、インターネットコンテンツセーフティ協会は即刻その解散が検討されてしかるべきである。

なお、民主主義の最重要の基礎である表現の自由に関わる問題において、一方的な見方で国際動向を決めつけることなどあってはならないことであり、欧米においても、情報の単純所持規制やサイトブロッキングの危険性に対する認識はネットを中心に高まって来ていることは決して無視されてはならない。例えば、欧米では既にブロッキングについてその恣意的な運用によって弊害が生じている

ことや、アメリカにおいても、2009年に連邦最高裁で児童オンライン保護法が違憲として完全に否定され、2011年6月に連邦最高裁でカリフォルニア州のゲーム規制法が違憲として否定されていること、ドイツで児童ポルノサイトブロッキング法は検閲法と批判され、最終的に完全に廃止されたことなども注目されるべきである

(<http://www.zdnet.de/news/41558455/bundestag-hebt-zensursula-gesetz-endgueltig-auf.htm> 参照)。スイスの2009年の調査でも、2002年に児童ポルノ所持で捕まった者の追跡調査を行っているが、実際に過去に性的虐待を行っていたのは1%、6年間の追跡調査で実際に性的虐待を行ったものも1%に過ぎず、児童ポルノ所持はそれだけでは、性的虐待のリスクファクターとはならないと結論づけており、児童ポルノの単純所持規制・ブロッキングの根拠は完全に否定されているのである (<http://www.biomedcentral.com/1471-244X/9/43/abstract> 参照)。欧州連合において、インターネットへのアクセスを情報の自由に関する基本的な権利として位置づける動きがあることも見逃されてはならない。政府・与党内の検討においては、このような国際動向もきちんと取り上げるべきである。

そして、単純所持規制に相当し、上で書いた通り問題の大きい性的好奇心目的所持罪を含む児童ポルノの改正法案が国会で2014年6月18日に可決・成立し、同年6月25日に公布され、2015年7月15日に施行された。この問題の大きい性的好奇心目的所持罪を規定する児童ポルノ規制法第7条第1項は即刻削除するべきであり、合わせ、政府・与党においては、児童ポルノを対象とするものにせよ、いかなる種類のものであれ、情報の単純所持・取得規制・ブロッキングは極めて危険な規制であるとの認識を深め、このような規制を絶対に行わないこととして、危険な法改正案が2度と与野党から提出されることが無いようにするべきである。

さらに、性的好奇心目的所持罪を規定する児童ポルノ規制法第7条第1項を削除するとともに、児童ポルノの単純所持規制・創作物規制といった非人道的な規制を導入している諸国は即刻このような規制を廃止するべきと、そもそも最も根本的なプライバシーに属し、何ら実害を生み得ない個人的な情報所持・情報アクセスに関する情報を他人が知ること自体、通信の秘密や情報アクセスの権利、プライバシーの権利等の国際的かつ一般的に認められている基本的な権利からあってはならないことであると、日本政府から国際的な場において各国に積極的に働きかけてもらいたい。

また、様々なところで検討されている有害サイト規制についても、その規制は表現に対する過度広汎な規制で違憲なものとしか言いようがなく、各種有害サイト規制についても私は反対する。

#### c) 東京都青少年健全育成条例他、地方条例の改正による情報規制問題について

東京都でその青少年健全育成条例の改正が検討され、非実在青少年規制として大騒ぎになったあげく、2010年12月に、当事者・関係者の真摯な各種の意見すら全く聞く耳を持たれず、数々の問題を含む条例案が、都知事・東京都青少年・治安対策本部・自公都議の主導で都議会で通された。通過版の条例改正案も、非実在青少年規制という言葉こそ消えたものの、かえって規制範囲は非実在性犯罪規制とより過度に広汎かつ曖昧なものへと広げられ、有害図書販売に対する実質的な罰則の導入と合わせ、その内容は違憲としか言わざるを得ない内容のものである。また、この東京都の条例改正にも含まれている携帯フィルタリングの実質完全義務化は、青少年ネット規制法にすら反している行き過ぎた規制である。さらに、大阪や京都などでは、児童ポルノに関して、法律を越える範囲で勝手に範囲を規定し、その単純所持等を禁止する、明らかに違憲な条例が通されるなどのデタラメが行われている。

これらのような明らかな違憲条例の検討・推進は、地方自治体法第245条の5に定められているところの、都道府県の自治事務の処理が法令の規定に違反しているか著しく適正を欠きかつ明らかに公益を害していると認めるに足ると考えられるものであり、総務大臣から各地方自治体に迅速に是正命令を出すべきである。また、当事者・関係者の意見を完全に無視した東京都における検討など、民主主義的プロセスを無視した極めて非道なものとしか言いようがなく、今後の検討においてはきちんと民意が反映されるようにするため、地方自治法の改正検討において、情報公開制度の強化、審議会のメンバー選定・検討過程の透明化、パブコメの義務化、条例の改廃請求・知事・議会のリコールの容易化などの、国の制度と整合的な形で民意をくみ上げるシステムの地方自治に対する法制化の検討を速やかに進めてもらいたい。また、各地方の動きを見ていると、出向した警察官僚が強く関与する形で、各都道府県の青少年問題協議会がデタラメな規制強化騒動の震源となることが多く、今現在

	のデタラメな規制強化の動きを止めるべく、さらに、中央警察官僚の地方出向・人事交流の完全な取りやめ、地方青少年問題協議会法の廃止、問題の多い地方青少年問題協議会そのものの解散の促進についても速やかに検討を開始するべきである。
--	---

No.	意見
9	<p>著作権に関する施策全般の現状以上の規制強化は、無用である。</p> <p>また、情報の取得・閲覧に対する刑事罰は、取り締まりのリソースの無駄遣いなので撤廃すべき。コピーコントロールは利用者の利便性を損なうので緩和を求める。</p> <p>著作権侵害の非親告罪化には原則反対だが、海賊版対策にのみ限定し、二次創作物を対象から除外することが大前提。</p> <p>著作権の保護期間の延長は、著作物の死蔵を助長する為原則反対。延長を希望する著作権保有者の申請に応じる形でなら認めなくもない。</p> <p>各地方都市の青少年健全育成条例は憲法の保障する検閲の禁止に違反する為絶対に撤廃されなければならない。また、国の法律として青少年健全育成法やそれらに類する法律の制定には断固として反対する。これに関連するが、軽減税率について、著作物の内容によって税率が変わるという差別は認められない。</p> <p>ヘイトスピーチ対策法の制定を求める動きが見られるが、ドイツにおけるヒトラー著「我が闘争」の発売禁止の様なことにならないよう留意すべき。</p>

No.	意見
10	日本文化または二次創作を守るためには著作権の非親告罪化は絶対いけません。

No.	意見（要旨）
	<p>（１）日本の競争力向上の弊害になっている東京大学の共同研究ガイドライン等の撤回を促す世論をおこす</p> <p>（２）サーチレポート及び見解書の公的見解を海外特許出願や秘匿等の意思決定に活用させる制度を新設する</p>
	意見（全文）
11	<p>（１）東京大学の共同研究ガイドライン等が日本の競争力向上の弊害になっている。撤回を促す世論をおこしたい。</p> <p>平成 17 年 1 月 25 日付け制定の東京大学産学連携本部長裁定 「民間企業との共同研究による共同発明の取扱いに関するガイドライン」 <a href="http://www.ducr.u-tokyo.ac.jp/jp/materials/pdf/rules_and_forms/kyodo_guide.pdf">http://www.ducr.u-tokyo.ac.jp/jp/materials/pdf/rules_and_forms/kyodo_guide.pdf</a></p> <p>上記ガイドラインでは、東京大学と共同研究パートナー企業との共同特許出願において、(1)出願及び権利保全等に要する費用全額をパートナー企業が負担する、(2)パートナー企業の実施に対し東京大学への不実施補償をする、(3)第三者実施許諾の同意をパートナー企業が拒否した場合に東京大学へ一時金を支払う、を要求している。これらの全ての条件を満足していないならば学内審査さえ受けることはできず交渉の余地がない運用となっている。なお、一般的な共同特許出願の条件は、(1')出願及び権利保全等に要する費用について持分に応じてそれぞれ負担（民法 253 条参照）、(2')それぞれ自由かつ無償実施、(3')第三者実施許諾時に相手方の同意を得る（特許法 73 条参照）、である。</p> <p>このガイドラインは、東京大学が知財権獲得のための金銭的投資を全くせず利益は確り得ることをいっている。一方、共同研究パートナー企業は金銭的リスクを全て負う。数百万円要した特許群が拒絶査定となり金銭の回収ができなくなることはしばしば発生し、共同研究パートナー企業には過度の負担がある。この考えを真似する大学や研究機関が増える傾向にある。これらの大学や研究機関をパテントコントロール的との指摘もある。</p> <p>資本主義は、リスクを負って投資し利益を回収するものである。日本の最高学府である東京大学には積極的にリスクを負っていただき、リーダとして日本を引っ張ってほしい。具体的には、東京大学と共同研究パートナー企業との共同特許出願について、東京大学は自己持分相当の出願及び権利保全等に要する費用を負担して欲しい。そのためには、その費用を予算化するための説明責任を果たす必要がある。また文科省等はこの説明を目利きする力量が必要である。一方、共同研究パートナー企業はステークホルダーへの説明責任のもと費用を予算化している。ステークホルダーは、大学の予算獲</p>

得に一層配慮し、共同研究パートナー企業の過度の費用負担を容認すべきでない。

東京大学以外の大学で、(1') 出願及び権利保全等に要する費用について持分に応じてそれぞれ負担、(3') 第三者実施許諾時に相手方の同意を得る、についてご理解ある大学がある。共同研究パートナー企業の事業化の事情について高くご配慮いただいている。この大学は、出願及び権利保全等に要する持分費用を予算化するための説明責任を果たしている。自らリスクをとって挑戦する尊敬すべきリーダーである。

東京大学は、このガイドラインに強い信念があるのであれば、その説明責任を果たしていただきたい。上記(1)(2)(3)を満たしていなくても学内審査を受けることができ、誠実な交渉をいただきたい。特に東京大学と共同研究パートナー企業との共同研究契約締結時には上記ガイドラインの内容を条項に入れるべきである。共同研究契約締結時に上記ガイドラインを主張せず、後日の共同出願契約時に上記ガイドラインを強要することは卑怯である。後出しジャンケンのようなことは控えていただきたい。速やかな共同特許出願契約が締結できず、特許出願日が遅れてしまい、産業の発展の妨げになる。

NEDO の知的財産マネジメントに関する運用ガイドラインでは、企業側費用全額負担の場合は不実施補償を免除する例を示している。通常、交渉というものは、トレードオフにより双方の利害のバランスをとるものである。上記ガイドラインでは、企業側が一方的に不利な条件を強要させるものとなっている。共同研究パートナー企業の多くは日本国内企業であるため日本の産業強化に繋がらない。

不実施補償について、東京大学は特許権の設定登録前からの適用を主張するがその理由について説明責任を果たしていない。設定登録前は特許請求の範囲が不明確であり権利行使できない時期であるため設定登録後からの適用が適当である。十分なご協議の機会をお願いに対しご返事を賜りたい。出願及び権利保全等に要する費用持分負担分の控除を認めず不実施補償支払いについて脅迫する行為は不当利得となる可能性があると推測する。

無形資産の特許と有形資産とはその性質が全く異なる。特許は維持費用を支払い続けなければ消滅し一旦消滅すると復活しないに対し、有形資産は一時保留可能であり消滅しない。特許権の恩恵を受けることができる者は投資を継続した者だけであり、費用負担を途中で放棄した者は自身の持分資産を完全に放棄したことと同じである。東京大学が資本主義のリーダとして、持分費用を負担し続けながら知財を最適に醸成する手本を示すことを期待する。持分費用負担しないのであれば持分を共同研究パートナー企業等に適時譲渡することが合理的である。不実施機関の差止請求は eBay 判決後支持されなくなり、不実施機関が特許権の継続保有を主張するためには高度な理由付けが必要である。

更に、東京大学と共同研究パートナー企業との共同特許出願の特許庁のオフィスアクションの場合に、企業の検討結果の後でなければ、東京大学の学内審査が実施されない運用がある。東京大学には、是非リーダーシップをご発揮いただき、企業の検討結果よりも先行して大学の検討結果を示してほしい。

東京大学の目利きの実力に期待したい。東京大学が変われば国内の大学や研究機関も変わることであり日本国が強くなると確信する。

(2) 日本国への第1国特許出願とほぼ同時に出願サーチ請求をした当該第1国特許出願案件について、出願サーチ請求日から6月以内にオフィスアクションが得られる制度をご構築いただき、運用いただきたい。

この場合、特許出願人は、そのサーチレポート及び見解書の結果を知った上で、海外特許出願するかどうかを検討できる。特許性が低いと見解を受けた特許出願に高額な海外特許出願の投資をしなくて済む。特許性の論点が明確になった状態で高額な海外特許出願の投資を意思決定できる。また特許出願に適切な手続補正を実施した上で海外特許出願することもできる。さらには、そのサーチレポート及び見解書の結果を知った上でその特許出願を取り下げて秘匿に変更することもできる。これらは日本国の技術競争力向上に大きく貢献する。日本特許庁の高品質な公的見解であるサーチレポート及び見解書を最も重要な意思決定に活用できる。

現在の日本特許法の一般的運用では、特許出願人は日本国特許出願の後、オフィスアクションの情報を得ることなく、高額な海外特許出願の投資を決定しなければならない。オフィスアクションの拒絶理由通知を受け取って、全ての国の特許出願の権利化を諦めてしまうこともあり、多額の費用や工数を無駄にすることがしばしばある。

現在の日本特許出願の早期審査制度は、事情説明が必要であり大変利用しにくい。外国関連出願については、外国出願した後でなければ早期審査を受けることができず、実施関連出願については実施情報の開示が競争力低下のリスクとなる。海外特許出願するかどうか秘匿するかどうかの最も重要な意思決定に日本特許庁の公的見解を利用できず、自前の私的見解のみを利用することになる。中小企



	<p>業は大企業と比較して不利になりやすい。</p> <p>一方、現在の欧州特許出願のサーチレポート及び見解書は、特許出願から 6 月程度で通知される運用となっている。このためサーチレポート及び見解書を海外特許出願するかどうか秘匿するかどうかの意思決定に活用することが可能であり、欧州企業の競争力向上に役立っている。欧州は日本よりもイノベーションに適した制度を運用している。</p> <p>日本国特許出願料等の減免制度は競争力強化につながっているとは言い難い。血税を特許出願料等の減免制度に使うのではなく、血税を特許庁のサーチレポート及び見解書に使うことが適当である。良い特許か悪い特許か分からない特許の費用を減免するよりも、良い特許か悪い特許かを示唆してあげることの積み重ねが日本の国力向上につながる。</p> <p>なお、特許協力条約（PCT）に基づく国際出願を基礎出願として、予備審査の早期開始を請求すれば同等の手続きが可能かもしれないが費用その他で無駄が多い。</p>
--	--

No.	意見
12	<p>「アーカイブの利活用促進のための著作権制度」には『匿名掲示板、または名前を記さずに紙やCD等で配布・発表された作品』『連絡が付かなくなった素人の作品』をどうするか、という点を入れてください。</p> <p>特にイラストあたりが凄いい数（一万枚超えてるか？）になっていますので、もしこれをないがしろにしたら出版社が大火傷する事態になりますよ。</p> <p>『善意のソフトウェアに仕込まれた悪意のあるプログラム』を事前に排除する為にリバースエンジニアリングの解禁を求めます。</p> <p>リバースエンジニアリング禁止でユーザーが解析できないせいでユーザーの見たサイト、酷いものと打ったキーを他者に送信するソフトが蔓延っているのです。</p> <p>TPP にある著作権侵害の非親告罪化をするならば、アメリカ等と比べて遜色の無い範囲で一般フェアユース条項、できればフランスのパロディー法の導入することを求めます。</p> <p>また、『侵害品か否かの調査手段が全く無い』ユーザーに重大な危険を与えるダウンロード犯罪化・違法化条項の撤廃も求めます。</p> <p>この条項のせいで『無名の作家』がユーザーから無視される事態が起きますよ。</p> <p>そもそも国民的コンセンサスを得ていない所か先の選挙で「ウソつかない。TPP 断固反対。ブレない。日本を耕す！」を掲げた政党が大量に得票して与党第一党になった中での T P P 協定批准は完全に詐欺ですよ。</p> <p>また、有害無益なインターネットにおける今以上の知財保護強化、特に著作権の保護期間延長、補償金の矛盾を拡大するだけの私的録音録画補償金の対象拡大に反対する。</p> <p>今後真の国民視点に立った知財の規制緩和の検討が進むことを期待します。</p> <p>児童ポルノ法規制強化問題・有害サイト規制問題における規制推進団体の主張は常に一方的かつ身勝手な事実かどうかすら怪しいものです。これはネットにおける文化と産業の発展を阻害するばかりかインターネットの単純なアクセスすら危険なものとする犯罪的行為です。今後は、このような詐欺的な規制強化の動きを規制するため、憲法の「表現の自由」に含まれ、国際人権B規約にも含まれている国民の「知る権利」を、あらゆる公開情報に安全に個人的にアクセスする権利として、通信法に法律レベルで明文で書き込むべきです。</p> <p>同じく、憲法に規定されている検閲の禁止から、技術的な検閲やサイトブロッキングのような技術的検閲の禁止や、業界団体による『私的検閲』を通信法に法律レベルで明文で書き込むべきです。</p> <p>TPP にある著作権侵害の非親告罪化をするならば、アメリカ等と比べて遜色の無い範囲で一般フェアユース条項、できればフランスのパロディー法の導入することを求めます。</p> <p>また、『侵害品か否かの調査手段が全く無い』ユーザーに重大な危険を与えるダウンロード犯罪化・違法化条項の撤廃も求めます。</p> <p>この条項のせいで『無名の作家』がユーザーから無視される事態が起きますよ。</p>



	<p>そもそも国民的コンセンサスを得ていない所か先の選挙で「ウソつかない。TPP 断固反対。ブレない。日本を耕す！」を掲げた政党が大量に得票して与党第一党になった中での T P P 協定批准は完全に詐欺ですよ。</p> <p>また、有害無益なインターネットにおける今以上の知財保護強化、特に著作権の保護期間延長、補償金の矛盾を拡大するだけの私的録音録画補償金の対象拡大に反対する。</p> <p>今後真の国民視点に立った知財の規制緩和の検討が進むことを期待します。</p>
--	--

No.	意見（要旨）
13	<p>① 著作権侵害の非親告罪化には原則として強く反対する。</p> <p>② 著作権法 119 条 3 項を削除して白紙撤回とし、改めて慎重に取り扱うべきである。</p>
	<p>意見（全文）</p> <p>① 現在 TPP によって著作権侵害の非親告罪化が取り沙汰されているが、基本的に反対する。著作権に限らずすべての知的財産において、そもそも権利侵害があるかどうかは権利者本人にしかわからないものだからである。</p> <p>特に日本のコンテンツ文化を支えているものの 1 つであるいわゆる「二次創作」の分野においては、権利者の黙認によって成り立っているという側面がある。</p> <p>しかし、ひとたびなし崩し的な非親告罪化が行われればこのバランス関係はたちまち崩壊してしまうだろう。</p> <p>また著昨年侵害が非親告罪化されることにより、オリジナルで制作される作品においても意識せず別の作品に似てしまったケースが「パクリ」とされて著作権侵害に問われる可能性があり、この 2 点だけでも安易な非親告罪化が日本のコンテンツ文化に大打撃を加えることは、容易に予想できよう。</p> <p>よって、著作権侵害の非親告罪化に強く反対する。</p> <p>② 2012 年 6 月の著作権法改正により追加され、同年 10 月から施行されている著作権法 119 条の 3 項は、いわゆる「違法ダウンロード刑事罰化」として改正が取り沙汰される前から様々な媒体で多くの波紋を呼んだことは今も記憶に新しい。</p> <p>しかし、この条文が追加される過程で問題点などの検証が行われたかどうかについて、現在もこのことに対して疑問を感じざるを得ない。</p> <p>施行から約 3 年たった現在も「どれが違法でどれが違法ではないか」といったことを判断することが難しい状態が続いており、委縮効果は現在もなお大きいままである。</p> <p>また著作権侵害の非親告罪化と組み合わせられると、最早ダウンロードという行為そのものが違法となりかねないのではないかと危惧する。</p> <p>著作権法を見直す時期に来ているならば、今こそ著作権法第 119 条 3 項は削除したうえで白紙撤回とし、改めて問題点などの検証に当たるなどの慎重な取り扱いが必要ではないだろうか。</p>

No.	意見
14	<p>TPP での一部の非親告罪化に関して、創作活動面では、通報を恐れた二次創作活動の萎縮、わずかでも類似していると疑われてしまうもの、2 番煎じ、3 番煎じ的ものについては、ファン同士の通報合戦を招くのはと懸念しております。</p> <p>創作活動の萎縮や文化の衰退を招くと共に、創作活動に携わる人が育たない、将来的に大きく減少する、もしくはいなくなってしまう事を危惧しております。</p> <p>経済活動面では、社内コピー、資料の PDF 化、メール等インターネット環境を使用した資料のやり取りができなくなると、内部告発を恐れた経済活動の萎縮や衰退、事業の縮小を招きかねません。</p> <p>インターネット環境を通して資料のやり取りができない事により、インターネットを通して仕事をしている個人や企業が廃業してしまいます。</p> <p>土地に縛られないビジネススタイルも誕生しており、この流れが断たれてしまう事は、経済活動の衰退はもちろんの事、地方活性化の足を大きく引っ張るものだと思います。</p> <p>その他、コピー等したものを含んだ店舗の POP やネットショップ、オークションサイト、ブログ、SNS 等で掲載されている商品等を撮影した写真も対象になると、大量の企業や個人が取り締まられるとい</p>

	<p>う危惧があります。</p> <p>取り締まると、新しいインターネットビジネスの誕生や発展の阻害に繋がり、経済の発展にはマイナスに働きます。</p> <p>範囲に関しても、学校のバザーや町内会のお祭りといった小さなもので対象になるのではと懸念しております。</p> <p>権利者が黙認していた事により売り上げが上がったり人気になったりした例もあり、一律に害を与えているとは言えません。</p> <p>よって、一部の非親告罪化は、社会的に大きな影響を与える悪質なもののみに限定し、権利者が黙認してきたものや処罰を望まないものに関しては、対象にするべきではないと思います。</p> <p>法定賠償金制度に関しても、創作活動の萎縮や経済活動の萎縮や衰退、社会の閉塞感を招く事がないようにする配慮する必要があると思います。</p> <p>最後に、法を決めた後すぐに施行すると、新法の周知が不十分になる可能性もあり、その場合広い範囲で混乱を起こすので、早々に決めて施行するのはよくないと思います。</p>
--	---

No.	意見
15	<p>2005 年の著作権法改正によって導入された「音楽レコードの還流防止措置」に基づき、国内レコード会社から申し立てられ、受理された対象レコードはわずか 16 タイトルである。海外における国内音楽レコードの販売を拡大することを目的に導入された本施策は、「音楽レコード」という媒体自体の終息、データのダウンロード販売への移行といった傾向によってすでに有名無実化しており、法律として死文化している。条文として残ることで、恣意的な解釈・運用の可能性は否定できず、知的財産推進計画に対して百害あって一利もない。早期に本施策の廃止を前提に見直しを行うことをお願いしたい。その際、本施策の導入の経緯や、その導入の功罪をしっかりと検証し、今後の知財政策に活かすようお願いしたい。</p> <p>TPP が批准され、その発効が現実のものとなった場合、著作権法も「非親告罪化」「保護期間の延長」といったポイントで改正が必要となる。すでに報道されているように、「非親告罪化」については国内での創作活動が萎縮しない方向での改正が検討されているとのことで、市井のクリエイターとしてはこの点においては嬉しく思う。「保護期間の延長」については、以前文化審議会で検討された際に負の影響の方が大きいという結論を得ていたわけだが、その結論が TPP によって無に帰すことは非常に残念である。こちらについても、過去の検討を活かし、保護期間の延長による負の影響を最小限に留めるような施策を検討されるよう、強くお願いしたい。</p> <p>TPP が発効しない事態に至り、これらの改正が必要なくなることを、個人的には願っている。</p>

No.	意見（要旨）
	<p>キャラクタービジネスの適切な保護のために、各種パブリシティ権の適切な法制化（明文化、著作者と対等な権利化）をした上で、商業目的でない個人二次創作をあらかじめ許諾してほしいです。</p> <p>さらに、著作権の曖昧な部分を、個人でもしっかりと勉強すればわかるよう定義を明らかにして、その他の産業財産権と同等の保護をめざしてしていくべきです。</p> <p>合計 11 の施策案でコンテンツビジネスの包括的保護を訴えています。</p>
	意見（全文）
16	<p>全文をわかりやすく書こうとしたら 3 万字になりました。</p> <p><a href="http://d.hatena.ne.jp/terasakamakiko/20160128">http://d.hatena.ne.jp/terasakamakiko/20160128</a> に掲載しておりますので下記に説明が必要であればご参照下さい。（字数が多すぎたので参考文献は分けて掲載していますのでご注意ください）</p> <p>1 番目は著作権法第 2 条第 1 項第 1 号を改正すべきです。「思想・感情」を要求している部分は解釈や評価が定まらない著作物を排除することにつながり、現在日本国民にだけ不当な制限があるといえます。米国や中国ではあらゆるものが著作権の対象になっています。</p> <p>2 番目は著作権者の適格を広げ、動物の著作権、コンピューターの著作権もその法定代理人などが適切に保護することができるようにすべきです。</p> <p>3 番目は 1 番目を補うものですが、社会的法益のため独占保護の対象外となるものを詳しく明記すべ</p>

	<p>きです。たとえば報道の自由を損なうもの、他の知的財産制度で保護を受けるもの。</p> <p>4 番目は、二次創作を定義付してフェアユース部分を保護し、必ず親告罪のままにする（非親告罪化しない）べきです。</p> <p>5 番目は、悪質な複製権侵害（海賊版）と、冒認著作物（営業秘密の妨害的公開）だけを親告罪化するべきです。</p> <p>6 番目はパブリシティ権・肖像権の対象を人・物・非実在キャラに渡ってひろげ、かつ、適切に保護する制度を創設することです。二度とSMA P 謝罪事件のような悲しい事件を産まないよう、著作権や商標権などのクロスライセンス交渉材料となり得る権利に昇格させるべきです。</p> <p>7 番目は、著作権の新しい分類と整理です。</p> <p>8 番目は、4 番目の達成を前提とした続編制作中チームの職務著作のさらなる著作権延長についてです。二次創作さえ許可されておれば延長しても一般市民に被害はなく、1 巻目の著者が早世したとしても長く続編が適切に出版され読める状態となり、原著作をリスペクトしながら創作を続ける者にインセンティブがあたえられます。</p> <p>9 番目は、著作権法第 60 条の「著作権の消滅」を法改正により削除、および同法 13 条の権利目的除外規定を削除することです。8 番目と同様、幅広く息の長い楽しみを許すことになります。</p> <p>10 番目は、チーム著作者と配信者の責任と権利です。3 番目と関わりますが、社会的悪影響があればグーグル検索結果などから排除するプロバイダ責任法の拡充することになります。</p> <p>11 番目は JASRAC や国会図書館など管理組織の設立推進、それによる孤児著作物の再利用推進です。</p>
--	---

No.	意見（全文）
17	<p>（著作権保護期間延長）</p> <p>TPP によって保護期間を延長しなければならないのならば、延長を見送った過去の文化審議会著作権分科会の判断の趣旨を尊重し、改正法施行後に創作／公表された作品に限定すべきです。また、TPP 発効と戦時加算の解消がなされる前に改正法が施行されることのないようにすべきです。</p> <p>（法定賠償金制度とフェアユース）</p> <p>平成 21 年 9 月 24 日の文化審議会著作権分科会法制問題小委員会において、音楽関係 7 団体は「法定損害賠償・懲罰的損害賠償制度などを設けずに、「権利制限の一般規定」のみ導入することは侵害のし得を許し、当事者間の公平性を欠く」と主張しました。TPP によって法定賠償金制度導入に向けて動きはじめたいま、保護と利用のバランスをはかるためにフェアユースを再度検討すべきです。</p> <p>（「著作権局」の設置）</p> <p>著作権法の整備に関し、改定にあたっての立法事実の調査や国会に対する助言等を行う機関として「著作権局」を設置すべきです。</p> <p>以上です。</p>

No.	意見（要旨）
18	<p>アメリカ等と比べて遜色の無い範囲で一般フェアユース条項を導入すること及びダウンロード犯罪化・違法化条項の撤廃を求める。何ら国民的同意を得ていない中での TPP 協定批准、有害無益なインターネットにおける今以上の知財保護強化、特に著作権の保護期間延長、補償金の矛盾を拡大するだけの私的録音録画補償金の対象拡大に反対する。今後真の国民視点に立った知財の規制緩和の検討が進むことを強く望む。</p>
	意見（全文）
	<p>最終的に国益になるであろうことを考え、各業界の利権や省益を超えて必要となる政策判断をすることこそ知財本部とその事務局が本当になすべきことのはずであるが、知財計画 2015 を見ても、このような本当に政策的な決定は全く見られない。知財保護が行きすぎて消費者やユーザーの行動を萎縮させるほどになれば、確実に文化も産業も萎縮するので、知財保護強化が必ず国益につながる訳ではないということを、著作権問題の本質は、ネットにおける既存コンテンツの正規流通が進まないことにあるのではなく、インターネットの登場によって新たに出てきた著作物の公正利用の類型に、今の</p>

著作権法が全く対応できておらず、著作物の公正利用まで萎縮させ、文化と産業の発展を阻害していることにあるのだということを知財本部とその事務局には、まずはっきりと認識してもらいたい。特に、最近の知財・情報に関する規制強化の動きは全て間違っていると私は断言する。

例年通り、規制強化による天下り利権の強化のことしか念頭にない文化庁、総務省、警察庁などの各利権官庁に踊らされるまま、国としての知財政策の決定を怠り、知財政策の迷走の原因を増やすことしかできないようであれば、今年の知財計画を作るまでもなく、知財本部とその事務局には、自ら解散することを検討するべきである。そうでなければ、是非、各利権官庁に響くのはめ、その手綱を取って、知財の規制緩和のイニシアティブを取ってもらいたい。知財本部において今年度、インターネットにおけるこれ以上の知財保護強化はほぼ必ず有害無益かつ危険なものとなるということをきちんと認識し、真の国民視点に立った知財の規制緩和の検討が知財本部でなされることを期待し、本当に決定され、実現されるのであれば、全国民を裨益するであろうこととして、私は以下のことを提案する。

(1) 「知的財産推進計画 2015」の記載事項について：

a) 環太平洋経済連携協定 (TPP) などの経済連携協定 (EPA) に関する取組について

第 53 ページに TPP などの協定に関する取組の強化について書かれている。TPP 協定については、2015 年 10 月 5 日に大筋合意が発表され、その後、文化庁、知財本部の検討を経て、11 月 25 日に TPP 総合対策本部で TPP 関連政策大綱が決定されている。さらに 2 月には署名、3 月には関連法案の国会提出、2016 年の通常国会で審議が予定されているという報道もある。

ここで、TPP 協定条文の内容については、日本政府は 10 月 5 日に大筋合意の概要のみを公表し、11 月 5 日のニュージーランド政府からの協定条文の英文公表時も全章概要を示したのみで、その後 2 ヶ月も経って 1 月 7 日ようやく公式の仮訳を公表したが、報道通り 3 月に関連法案の国会提出がされるとすると、これは、TPP 協定の内容精査と政府への意見提出の時間を国民に実質与えない極めて姑息かつ卑劣なやり方と言わざるを得ない。

そして、公開された条文によって今までのリーク文書が全て正しかったことはほぼ証明されており、TPP 協定は確かに著作権の保護期間延長、DRM 回避規制強化、法定賠償制度、著作権侵害の非親告罪化などを含んでいる。今ですら不当に長い著作権保護期間のこれ以上の延長など論外であり、アメリカで一般ユーザーに法外な損害賠償を発生させ、その国民のネット利用におけるリスクを不当に高め、ネットにおける文化と産業の発展を阻害することにしかつなげていない法定賠償のような日本に全くそぐわない制度の導入や、下で詳しく書く通りユーザーの情報アクセスに対するリスクを不必要に高める危険なものとしかなり得ないこれ以上の DRM 回避規制の強化や、被害者が不問に付することを希望しているときまで国家が主体的に処罰を行うことが不適切な、人格権の保護という色彩が極めて強い著作権の侵害の非親告罪化など断じてなされるべきでない。極秘裏に行われた国際交渉の結果としてなし崩しでこのように危険な法改正がなされることに私は反対する。アメリカを始めとして TPP 協定を本当に批准するか国際動向が不透明な中、下で書く ACTA の二の轍を踏むべきではなく、日本のみが先行して法改正、批准をするべきでないのは無論のこと、このような TPP 協定の署名・批准はなされるべきでなく、速やかに脱退するべきである。

また、TPP 交渉のような国民の生活に多大の影響を及ぼす国際交渉が政府間で極秘裏に行われたことも大問題である。国民一人一人がその是非を判断できるよう、途中経過も含めその交渉に関する情報をすべて速やかに公開するべきである。

b) DRM 回避規制について

経産省と文化庁の主導により無意味に DRM 回避規制を強化する不正競争防止法と著作権法の改正案がそれぞれ以前国会を通されたが、これらの法改正を是とするに足る立法事実は何一つない。不正競争防止法と著作権法で DRM 回避機器等の提供等が規制され、著作権法でコピーコントロールを回避して行う私的複製まで違法とされ、十二分以上に規制がかかっているのであり、これ以上の規制強化は、ユーザーの情報アクセスに対するリスクを不必要に高める危険なものとしかなり得ない。ユーザーの情報アクセスに対するリスクを不必要に高める危険なものとしかなり得ないこれ以上の DRM 回避規制の強化はされてはならない。

特に、DRM 回避規制に関しては、有害無益な規制強化の検討ではなく、まず、私的な DRM 回避行為自体によって生じる被害は無く、個々の回避行為を一件ずつ捕捉して民事訴訟の対象とすることは困難だったにもかかわらず、文化庁の片寄った見方から一方的に導入されたものである、私的な領域でのコピーコントロール回避規制（著作権法第 30 条第 1 項第 2 号）の撤廃の検討を行うべきである。コンテンツへのアクセスあるいはコピーをコントロールしている技術を私的な領域で回避しただけでは経済的損失は発生し得ず、また、ネットにアップされることによって生じる被害は公衆送信権によって既にカバーされているものであり、その被害と DRM 回避やダウンロードとを混同することは絶対に許されない。それ以前に、私法である著作権法が、私的領域に踏み込むということ自体異常なことと言わざるを得ない。また、同時に、何ら立法事実の変化がない中、ドサクサ紛れに通された、先般の不正競争防止法改正で導入された DRM 回避機器の提供等への刑事罰付与や、以前の著作権法改正で導入されたアクセスコントロール関連規制の追加についても、速やかに元に戻す検討がなされるべきである。

TPP 協定には DRM 回避規制の強化も含まれているが、上で書いた通り、これ以上の DRM 回避規制の強化がされるべきではなく、この点でも私は TPP 協定の署名・批准に反対する。

#### c) 海賊版対策条約（ACTA）について

第 53 ページに書かれている ACTA を背景に経産省及び文化庁の主導により無意味に DRM 回避規制を強化する不正競争防止法及び著作権法の改正案が以前国会を通され、ACTA 自体も国会で批准された。しかし、このようなユーザーの情報アクセスに対するリスクを不必要に高める危険なものとしかなり得ない規制強化条項を含む条約の交渉、署名及び批准は何ら国民的な同意が得られていない中でなされており、私は一国民として ACTA に反対する。今なお ACTA の批准国は日本しかなく、日本は無様に世界に恥を晒し続けている。もはや ACTA に何ら意味はなく、日本は他国への働きかけを止めるとともに自ら脱退してその失敗を認めるべきである。

#### d) 一般フェアユース条項の導入について

第 42 ページで柔軟性の高い権利制限規定について言及されている。ここで、一般フェアユース条項の導入について、ユーザーに対する意義からも、可能な限り早期に導入することを求める。特に、インターネットのように、ほぼ全国民が利用者兼権利者となり得、考えられる利用形態が発散し、個別の規定では公正利用の類型を拾い切れなくなるところでは、フェアユースのような一般規定は保護と利用のバランスを取る上で重要な意義を持つものである。

2012 年の法改正によって写り込み等に関する権利制限の個別規定が追加されたが、あった方が良いものとは言え、これは到底一般フェアユース条項と言うに足るものではなく、これでは著作権をめぐる今の混迷状況が変わることはない。

著作物の公正利用には変形利用もビジネス利用も考えられ、このような利用も含めて著作物の公正利用を促すことが、今後の日本の文化と経済の発展にとって真に重要であることを考えれば、不当にその範囲を不当に狭めるべきでは無く、その範囲はアメリカ等と比べて遜色の無いものとされるべきである。ただし、フェアユースの導入によって、私的複製の範囲が縮小されることはあってはならない。

また、「まねき TV」事件などの各種判例からも、ユーザー個人のみにによって利用されるようなクラウド型サービスまで著作権法上ほぼ違法とされてしまう状況に日本があることは明らかであり、このような状況は著作権法の趣旨に照らして決して妥当なことではない。ユーザーが自ら合法的に入手したコンテンツを私的に楽しむために利用することに著作権法が必要以上に介入することが許されるべきではなく、個々のユーザーが自らのためのものに利用するようなクラウド型サービスにまで不必要に著作権を及ぼし、このような技術的サービスにおける取引コストを過大に高め、その普及を不当に阻害することに何ら正当性はない。この問題がクラウド型サービス固有の問題でないのはその通りであるが、だからといって法改正の必要性がなくなる訳ではない。著作権法の条文及びその解釈・運用が必要以上に厳格に過ぎクラウド型サービスのような技術の普及が不当に阻害されているという日本の悲惨な現状を多少なりとも緩和するべく、速やかに問題を再整理し、アメリカ等と比べて遜色の無い範囲で一般フェアユース条項を導入し、同時にクラウド型サービスなどについてもすくい上げられるようにするべきである。

権利を侵害するかしなないかは刑事罰がかかるかかからないかの問題でもあり、公正という概念で刑事罰の問題を解決できるのかとする意見もあるようだが、かえって、このような現状の過剰な刑事罰リスクからも、フェアユースは必要なものと私は考える。現在親告罪であることが多少セーフハーバーになっているとはいえ、アニメ画像一枚の利用で別件逮捕されたり、セーフハーバーなしの著作権侵害幫助罪でサーバー管理者が逮捕されたりすることは、著作権法の主旨から考えて本来あってはならないことである。政府にあっては、著作権法の本来の主旨を超えた過剰リスクによって、本来公正として認められるべき事業・利用まで萎縮しているという事態を本当に深刻に受け止め、一刻も早い改善を図ってもらいたい。

個別の権利制限規定の迅速な追加によって対処するべきとする意見もあるが、文化庁と癒着権利者団体が結託して個別規定すらなかなか入れず、入れたとしても必要以上に厳格な要件が追加されているという惨憺たる現状において、個別規定の追加はこの問題における真の対処たり得ない。およそあらゆる権利制限について、文化庁と権利者団体が結託して、全国民を裨益するだろう新しい権利制限を潰すか、極めて狭く使えないものとして来たからこそ、今一般規定が社会的に求められているのだという、国民と文化の敵である文化庁が全く認識していないだろう事実を、政府・与党は事実としてはっきりと認めるべきである。

e) リバースエンジニアリングのための権利制限の導入について

第 42 ページにリバースエンジニアリングに関する適法性の明確化について書かれている。このリバースエンジニアリングに関する権利制限について、2009 年 1 月の分化審議会著作権分科会報告書において早期に措置すべきとされた後の 7 年間で何度も著作権法改正案を国会に提出する機会があったにもかかわらず、法改正案に入れなかったことは文化庁の怠慢である。技術的な調査・解析は、権利者の利益を害するどころか、技術の発展を通じて社会全体を裨益するものであり、著作権法によってこのような利用まで萎縮することは、その法目的に照らしても本来あってはならないことである。このような権利者の利益を害さず、著作物の通常の利用も妨げないような公正利用の類型についてはきちんとした権利制限による対応が必要である。このような利用を萎縮させて良いことなど全くなく、リバースエンジニアリングについて著作権法上の権利制限を速やかに設けると、知財計画 2016 には明記することを強く望む。

f) アーカイブの利活用促進のための著作権制度の見直しについて

第 42 ページにアーカイブの構築・充実に関する著作権制度の見直しについて記載されている。このことについて文化庁の法制・基本問題小委員会において検討が進められている。ここで、真に 2 次利用可能な形で各種アーカイブの構築・充実を考えるのであれば、裁定制度の見直しや法解釈による対応に関する検討だけでは不十分である。特に日本において十分になされているとは言い難いパブリックドメイン資料や絶版資料の利活用をより強力に促進するべきであり、著作権法の改正により、

(a) 現行著作権法第 31 条で国会図書館のみに可能とされている絶版等資料の電子利用をあらゆる図書館及び文書館に可能とすること、合わせて (b) 同条における絶版等資料以外の資料についての「滅失、損傷若しくは汚損を避けるため」という電子化のための要件を緩和してここにアーカイブ化のためという目的を追加し、著作権保護期間満了後の資料公開に備えた事前の電子化を明確に可能とすること、及び (c) 個人アーカイブの作成が第 30 条の私的複製の範囲に含まれることを条文上明記し、個人資料の利活用及び著作権保護期間満了後の公開を促すことを私は求める。このような権利制限又は例外が不必要に狭くされるべきではなく、その他者がアーカイブを直接利用しないことを前提として他者の力を借りたアーカイブ化も可能とされるべきである。なお、諸外国における動向について注視が必要なことも無論であり、政府が強く関与する形で、実質オプトアウト方式で強力に絶版作品の電子化を図るフランスの 20 世紀の絶版作品電子化法や、孤児作品のみならず絶版作品の利用についても規定するドイツの孤児・絶版作品デジタル利用促進法なども参考にされてしかるべきである。

さらに、法制度上の問題ではないが、国会図書館が著作権切れの著作物について 2 次利用に関する許諾を原則不要としている通り、NHK によるものを含め国費又は国費相当の予算を用いた各種アーカイブにおいては、インターネットを通じ書誌事項だけではなく全コンテンツの提供を行うことを目標として資料の電子化を行うとともに、公開情報に著作権期間満了日を明示し、合わせて公開された著作権切れの著作物に関しては原則 2 次利用の許諾を不要とするべきである。そして、特に国会図書館

及び国立公文書館のような文書中心のアーカイブに関しては一般ユーザーからの入力を通じたテキスト化システムの実装も検討してもらいたい。

g) 私的録音録画補償金問題について

第 42 ページでは私的録音録画補償金問題についても言及されている。権利者団体等が単なる既得権益の拡大を狙って iPod 等へ対象範囲を拡大を主張している私的録音録画補償金問題についても、補償金のそもそもの意味を問い直すことなく、今の補償金の矛盾を拡大するだけの私的録音録画補償金の対象拡大を絶対にするべきではない。

文化庁の文化審議会著作権分科会における数年の審議において、補償金のそもそもの意義についての意義が問われたが、文化庁が、天下り先である権利者団体のみにおねり、この制度に関する根本的な検討を怠った結果、特にアナログチューナー非対応録画機への課金について私的録音録画補償金管理協会と東芝間の訴訟に発展した。ブルーレイ課金・アナログチューナー非搭載録画機への課金について、権利者団体は、ダビング 10 への移行によってコピーが増え自分たちに被害が出ると大騒ぎをしたが、移行後 7 年以上経った今現在においても、ダビング 10 の実施による被害増を証明するに足る具体的な証拠は全く示されておらず、ブルーレイ課金・アナログチューナー非搭載録画機への課金に合理性があるとは到底思えない。わずかに緩和されたとは言え、今なお地上デジタル放送にはダビング 10 という不当に厳しいコピー制限がかかったままである。こうした実質的に全国民に転嫁されるコストで不当に厳しい制限を課している機器と媒体にさらに補償金を賦課しようとするのは、不当の上塗りである。

なお、世界的に見ても、メーカーや消費者が納得して補償金を払っているということはカケラもなく、権利者団体がその政治力を不当に行使し、歪んだ「複製＝対価」の著作権神授説に基づき、不当に対象を広げ料率を上げようとしているだけというのがあらゆる国における実情である。表向きはどうあれ、大きな家電・PC メーカーを国内に擁しない欧州各国は、私的録音録画補償金制度を、外資から金を還流する手段、つまり、単なる外資規制として使っているに過ぎない。この制度における補償金の対象・料率に関して、具体的かつ妥当な基準はどこ国を見ても無いのであり、この制度は、ほぼ権利者団体の際限の無い不当な要求を招き、莫大な社会的コストの浪費のみにつながっている。機器・媒体を離れ音楽・映像の情報化が進む中、「複製＝対価」の著作権神授説と個別の機器・媒体への賦課を基礎とする私的録音録画補償金は、既に時代遅れのものとなりつつあり、その対象範囲と料率のデタラメさが、デジタル録音録画技術の正常な発展を阻害し、デジタル録音録画機器・媒体における正常な競争市場を歪めているという現実、補償金制度を導入したあらゆる国において、問題として明確に認識されなくてはならないことである。

h) インターネット上の著作権侵害の抑止について

第 53 ページにインターネット上の著作権侵害の抑止について書かれており、知財本部の次世代知財システム検討委員会で検討がされようとしているが、このようなネット上の違法コンテンツ対策、違法ファイル共有対策について、通信の秘密やプライバシー、情報アクセス権等の国民の基本的な権利をきちんと尊重しつつ対策を検討してもらいたい。この点においても、国民の基本的な権利を必ず侵害するものとなり、ネットにおける文化と産業の発展を阻害することにつながる危険な規制強化の検討ではなく、ネットにおける各種問題は情報モラル・リテラシー教育によって解決されるべきものという基本に立ち帰り、現行のプロバイダー責任制限法と削除要請を組み合わせた対策などの、より現実的かつ地道な施策のみに注力して検討を進めるべきである。

(2) その他の知財政策事項について：

a) ダウンロード違法化・犯罪化問題について

文化庁の暴走と国会議員の無知によって、2009 年の 6 月 12 日にダウンロード違法化条項を含む改正著作権法が成立し、2010 年の 1 月 1 日に施行された。また、日本レコード協会などのロビー活動により、自民党及び公明党が主導する形でダウンロード犯罪化条項がねじ込まれる形で、2012 年 6 月 20 日に改正著作権法が成立し、2012 年 10 月 1 日から施行されている。しかし、一人しか行為に絡まないダウンロードにおいて、「事実を知りながら」なる要件は、超能力者でもない限り証明も反証もできない無意味かつ危険な要件であり、技術的・外形的に違法性の区別がつかない以上、このようなダウンロード違法化・犯罪化は法規範としての力すら持ち得ず、罪刑法定主義や情報アクセス権を含



む表現の自由などの憲法に規定される国民の基本的な権利の観点からも問題がある。このような法改正によって進むのはダウンロード以外も含め著作権法全体に対するモラルハザードのみであり、今のところ幸いなことに適用例はないが、これを逆にねじ曲げて強行しようとするれば、著作権検閲という日本国として最低最悪の手段に突き進む恐れしかない。

そもそも、ダウンロード違法化の懸念として、このような不合理極まる規制強化・著作権検閲に対する懸念は、文化庁へのパブコメ（文化庁HP <http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hokoku.html> の意見募集の結果参照。ダウンロード違法化問題において、この 8 千件以上のパブコメの 7 割方で示された国民の反対・懸念は完全に無視された。このような非道極まる民意無視は到底許されるものではない）や知財本部へのパブコメ（知財本部の HP <http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/keikaku2009.html> の個人からの意見参照）を見ても分かる通り、法改正前から指摘されていたところであり、このようなさらなる有害無益な規制強化・著作権検閲にしか流れようの無いダウンロード違法化・犯罪化は始めからなされるべきではなかったものである。文化庁の暴走と国会議員の無知によって成立したものであり、ネット利用における個人の安心と安全を完全にないがしろにするものである、百害あって一利ないダウンロード違法化・犯罪化を規定する著作権法第 30 条第 1 項第 3 号及び第 119 条第 3 項を即刻削除するべきである。

b) 著作権法におけるいわゆる「間接侵害」への対応について

セーフハーバーを確定するためにも間接侵害の明確化はなされるべきであるが、現行の条文におけるカラオケ法理や各種ネット録画機事件などで示されたことの全体的な整理以上のことをしてはならない。特に、著作権法に明文の間接侵害一般規定を設けることは絶対にしてはならないことである。確かに今は直接侵害規定からの滲み出しで間接侵害を取り扱っているので不明確なところがあるのは確かだが、現状の整理を超えて、明文の間接侵害一般規定を作った途端、権利者団体や放送局がまず間違いなく山の様に脅しや訴訟を仕掛けて来、今度はこの間接侵害規定の定義やそこからの滲み出しが問題となり、無意味かつ危険な社会的混乱を来すことは目に見えているからである。知財計画 2016 において間接侵害への対応について記載するのであれば、著作権法の間接侵害の明確化は、ネット事業・利用の著作権法上のセーフハーバーを確定するために必要十分な限りにおいてのみなされると合わせ明記してもらいたい。

c) コピーワンス・ダビング 10・B-CAS 問題について

私はコピーワンスにもダビング 10 にも反対する。そもそも、この問題は、放送局・権利者にとっては、視聴者の利便性を著しく下げることによって、一旦は広告つきながらも無料で放送したコンテンツの市場価格を不当につり上げるものとして機能し、国内の大手メーカーにとっては、B-CAS カードの貸与と複雑な暗号システムを全てのテレビ・録画機器に必要とすることによって、中小・海外メーカーに対する参入障壁として機能する B-CAS システムの問題を淵源とするのであって、この B-CAS システムと独禁法との関係を検討するということを知財計画 2016 では確実に明記してもらいたい。検討の上 B-CAS システムが独禁法違反とされるなら、速やかにその排除をして頂きたい。また、無料の地上放送において、逆にコピーワンスやダビング 10 のような視聴者の利便性を著しく下げる厳格なコピー制御が維持されるのであれば、私的録画補償金に存在理由はなく、これを速やかに廃止するべきである。

4K 放送について、無料放送を録画不可とできるようにする検討が放送局とメーカーで構成される次世代放送推進フォーラムにおいて行われているという報道もあるが、上で書いたような、コピーワンスやダビング 10 の愚を繰り返してはならない。このような消費者の利便性に極めて大きな影響を持つ検討については可能な限り速やかに今まで及び今後の検討の公開並びに利用者・消費者からの意見の取り入れを積極的に促すべきである。

d) 著作権検閲・ストライクポリシーについて

ファイル共有ソフトを用いて著作権を侵害してファイル等を送信していた者に対して警告メールを送付することなどを中心とする電気通信事業者と権利者団体の連携による著作権侵害対策が警察庁、総務省、文化庁などの規制官庁が絡む形で行われており、警察によってファイル共有ネットワークの監視も行われているが、このような対策は著作権検閲に流れる危険性が極めて高い。



フランスで導入が検討された、警告メールの送付とネット切断を中心とする、著作権検閲機関型の違法コピー対策である 3 ストライクポリシーは、2009 年 6 月に、憲法裁判所によって、インターネットのアクセスは、表現の自由に関係する情報アクセスの権利、つまり、最も基本的な権利の 1 つとしてとらえられるとされ、著作権検閲機関型の 3 ストライクポリシーは、表現の自由・情報アクセスの権利やプライバシーといった他の基本的な権利をないがしろにするものとして、真っ向から否定されている。ネット切断に裁判所の判断を必須とする形で導入された変形ストライク法も何ら効果を上げることなく、フランスでは今もストライクポリシーについて見直しの検討が行われており、2013 年 7 月にはネット切断の罰が廃止されている。日本においては、このようなフランスにおける政策の迷走を他山の石として、このように表現の自由・情報アクセスの権利やプライバシーといった他の基本的な権利をないがしろにする対策を絶対に導入しないこととするべきであり、警察庁などが絡む形で検討されている違法ファイル共有対策についても、通信の秘密やプライバシー、情報アクセス権等の国民の基本的な権利をきちんと尊重する形で進めることが担保されなくてはならない。

アメリカでは、議会に提出されたサイトブロッキング条項を含むオンライン海賊対策法案 (SOPA) や知財保護強化法案 (PIPA) が、IT 企業やユーザーから検閲であるとして大反対を受け、審議が止められたが、日本においても著作権団体が同様の著作権ブロッキング法の導入を求めてくる恐れがある。

サイトブロッキングの問題については下でも述べるが、インターネット利用者から見てその妥当性をチェックすることが不可能なサイトブロッキングにおいて、透明性・公平性・中立性を確保することは本質的に完全に不可能である。このようなブロッキングは、憲法に規定されている表現の自由 (知る権利・情報アクセスの権利を含む) や検閲の禁止といった国民の基本的な権利を侵害するものとならざるを得ないものであり、決して導入されるべきでないものである。

これらの提案や検討からも明確なように、違法コピー対策問題における権利者団体の主張は常に一方的かつ身勝手であり、ネットにおける文化と産業の発展を阻害するばかりか、インターネットの単純なアクセスすら危険なものとする非常識なものばかりである。今後は、このような一方的かつ身勝手な規制強化の動きを規制するため、憲法の「表現の自由」に含まれ、国際人権 B 規約にも含まれている国民の「知る権利」を、あらゆる公開情報に安全に個人的にアクセスする権利として、通信法に法律レベルで明文で書き込むことを検討するべきである。同じく、憲法に規定されている検閲の禁止から、技術的な著作権検閲やサイトブロッキングのような技術的検閲の禁止を通信法に法律レベルで明文で書き込むことを検討するべきである。

#### e) 著作権法へのセーフハーバー規定の導入について

動画投稿サイト事業者が JASRAC に訴えられた「ブレイク TV」事件や、レンタルサーバー事業者が著作権幫助罪で逮捕され、検察によって姑息にも略式裁判で 50 万円の罰金を課された「第 (3) 世界」事件や、1 対 1 の信号転送機器を利用者からほぼ預かるだけのサービスが放送局に訴えられ、最高裁判決で違法とされた「まねき TV」事件等を考えても、今現在、カラオケ法理の適用範囲はますます広く曖昧になり、間接侵害や著作権侵害幫助のリスクが途方もなく拡大し、甚大な萎縮効果・有害無益な社会的大混乱が生じかねないという非常に危険な状態がなお続いている。間接侵害事件や著作権侵害幫助事件においてネット事業者がほぼ直接権利侵害者とみなされてしまうのでは、プロバイダー責任制限法によるセーフハーバーだけでは不十分であり、間接侵害や著作権侵害幫助罪も含め、著作権侵害とならない範囲を著作権法上きちんと確定することは喫緊の課題である。ただし、このセーフハーバーの要件において、標準的な仕組み・技術や違法性の有無の判断を押しつけるような、権利侵害とは無関係の行政機関なり天下り先となるだろう第三者機関なりの関与を必要とすることは、検閲の禁止・表現の自由等の国民の権利の不当な侵害に必ずなるものであり、絶対にあってはならないことである。

知財計画 2016 において、プロバイダに対する標準的な著作権侵害技術導入の義務付け等を行わないことを合わせ明記するとともに、間接侵害や刑事罰・著作権侵害幫助も含め著作権法へのセーフハーバー規定の速やかな導入を検討するとしてもらいたい。この点に関しては、逆に、検閲の禁止や表現の自由の観点から技術による著作権検閲の危険性の検討を即刻始めてもらいたい。

#### f) 二次創作規制の緩和について

2014 年 8 月のクールジャパン提言の第 13 ページに「クリエイティビティを阻害している規制についてヒアリングし規制緩和する。コンテンツの発展を阻害する二次創作規制、ストリートパフォーマンスに関する規制など、表現を限定する規制を見直す。」と記載されている通り、二次創作は日本の文化的創作の原動力の一つになっており、その推進のために現状の規制を緩和する必要がある。これは知的財産に関わる重要な提言であり、二次創作規制を緩和するという記載を知財計画 2016 においてもそのまま取り入れ、政府としてこのような規制の緩和を強力に推進することを重ねてきちんと示すべきである。

g) 著作権等に関する真の国際動向について国民へ知らされる仕組みの導入及び文化庁ワーキンググループの公開について

WIPO 等の国際機関にも、政府から派遣されている者はいると思われ、著作権等に関する真の国際動向について細かなことまで即座に国民へ知らされる仕組みの導入を是非検討してもらいたい。

また、2013 年からの著作物等の適切な保護と利用・流通に関するワーキングチーム及び 2015 年からの新たな時代のニーズに的確に対応した制度等の整備に関するワーキングチームの審議は公開とされたが、文化庁はワーキングチームについて公開審議を原則とするにはなお至っていない。上位の審議会と同様今後全てのワーキンググループについて公開審議を原則化するべきである。

h) 天下りについて

最後に、知財政策においても、天下り利権が各省庁の政策を歪めていることは間違いなく、知財政策の検討と決定の正常化のため、文化庁から著作権関連団体への、総務省から放送通信関連団体・企業への、警察庁からインターネットホットラインセンター他各種協力団体・自主規制団体への天下りの禁止を知財本部において決定して頂きたい。(これらの省庁は特にひどいので特に名前をあげたが、他の省庁も含めて決定してもらえらるなら、それに超したことはない。)

(3) その他一般的な情報・ネット・表現規制について

知財計画改訂において、一般的な情報・ネット・表現規制に関する項目は削除されているが、常に一方的かつ身勝手な主張を繰り返す自称良識派団体が、意味不明の理屈から知財とは本来関係のない危険な規制強化の話を知財計画に盛り込むべきと主張をしていくことが十分に考えられるので、ここでその他の危険な一般的な情報・ネット・表現規制強化の動きに対する反対意見も述べる。今後も、本来知財とは無関係の、一般的な情報・ネット・表現規制に関する項目を絶対に知財計画に盛り込むことのないようにしてもらいたい。

a) 青少年ネット規制法・出会い系サイト規制法について

そもそも、青少年ネット規制法は、あらゆる者から反対されながら、有害無益なプライドと利権を優先する一部の議員と官庁の思惑のみで成立したものであり、速やかに廃止が検討されるべきものである。また、出会い系サイト規制法の改正は、警察庁が、どんなコミュニケーションサイトでも人は出会えるという誰にでも分かることを無視し、届け出制の対象としては事実上定義不能の「出会い系サイト事業」を定義可能と偽り、改正法案の閣議決定を行い、法案を国会に提出したものであり、他の重要法案と審議が重なる中、国会においてもその本質的な問題が見過ごされて可決され、成立したものである。憲法上の罪刑法定主義や検閲の禁止にそもそも違反している、この出会い系サイト規制法の改正についても、今後、速やかに元に戻すことが検討されるべきである。

b) 児童ポルノ規制・サイトブロッキングについて

児童ポルノ法規制強化問題・有害サイト規制問題における自称良識派団体の主張は、常に一方的かつ身勝手であり、ネットにおける文化と産業の発展を阻害するばかりか、インターネットの単純なアクセスすら危険なものとする非常識なものばかりである。今後は、このような一方的かつ身勝手な規制強化の動きを規制するため、憲法の「表現の自由」に含まれ、国際人権 B 規約にも含まれている国民の「知る権利」を、あらゆる公開情報に安全に個人的にアクセスする権利として、通信法に法律レベルで明文で書き込むべきである。同じく、憲法に規定されている検閲の禁止から、技術的な検閲やサイトブロッキングのような技術的検閲の禁止を通信法に法律レベルで明文で書き込むべきである。

閲覧とダウンロードと取得と所持の区別がつかないインターネットにおいては、例えば児童ポルノにせよ、情報の単純所持や取得の規制は有害無益かつ危険なもので、憲法及び条約に規定されている「知

る権利」を不当に害するものとなる。「自身の性的好奇心を満たす目的で」、積極的あるいは意図的に画像を得た場合であるなどの限定を加えたところで、超能力者でもない限りこのような積極性を証明することも反証することもできないため、このような情報の単純所持や取得の規制の危険性は回避不能であり、思想の自由や罪刑法定主義にも反する。繰り返し取得としても、インターネットで2回以上他人にダウンロードを行わせること等は技術的に極めて容易であり、取得の回数の限定も、何ら危険性を減らすものではない。

児童ポルノ規制の推進派は常に、提供による被害と単純所持・取得を混同する狂った論理を主張するが、例えばそれが児童ポルノであろうと、情報の単純所持ではいかなる被害も発生し得ない。現行法で、ネット上であるか否かにかかわらず、提供及び提供目的の所持が規制されているのであり、提供によって生じる被害と所持やダウンロード、取得、収集との混同は許され得ない。そもそも、最も根本的なプライバシーに属する個人的な情報所持・情報アクセスに関する情報を他人が知ることは、通信の秘密や情報アクセスの権利、プライバシーの権利等の基本的な権利からあってはならないことである。

アニメ・漫画・ゲームなどの架空の表現に対する規制対象の拡大も議論されているが、このような対象の拡大は、児童保護という当初の法目的を大きく逸脱する、異常規制に他ならない。アニメ・漫画・ゲームなどの架空の表現において、いくら過激な表現がなされていようと、それが現実の児童被害と関係があるとする客観的な証拠は何一つない。いまだかつて、この点について、単なる不快感に基づいた印象批評と一方的な印象操作調査以上のものを私は見たことはないし、虚構と現実の区別がつかないごく一部の自称良識派の単なる不快感など、言うまでもなく一般的かつ網羅的な表現規制の理由には全くなならない。アニメ・漫画・ゲームなどの架空の表現が、今の一般的なモラルに基づいて猥褻だというのなら、猥褻物として取り締まるべき話であって、それ以上の話ではない。どんな法律に基づく権利であれ、権利の侵害は相対的にのみ定まるものであり、実際の被害者の存在しない創作物・表現に対する規制は何をもっても正当化され得ない。民主主義の最重要の基礎である表現の自由や言論の自由、思想の自由等々の最も基本的な精神的自由そのものを危うくすることは絶対に許されない。この点で、2012年6月にスウェーデンで漫画は児童ポルノではないとする最高裁判決が出されたことなども注目されるべきである。

単純所持規制にせよ、創作物規制にせよ、両方とも1999年当時の児童ポルノ法制定時に喧々囂々の大議論の末に除外された規制であり、規制推進派が何と言おうと、これらの規制を正当化するに足る立法事実の変化はいまだに何一つない。

既に、警察などが提供するサイト情報に基づき、統計情報のみしか公表しない不透明な中間団体を介し、児童ポルノアドレスリストの作成が行われ、そのリストに基づいて、ブロッキング等が行われているが、いくら中間に団体を介そうと、一般に公表されるのは統計情報に過ぎず、児童ポルノであるか否かの判断情報も含め、アドレスリストに関する具体的な情報は、全て閉じる形で秘密裏に保持されることになるのであり、インターネット利用者から見てそのリストの妥当性をチェックすることは不可能であり、このようなアドレスリストの作成・管理において、透明性・公平性・中立性を確保することは本質的に完全に不可能である。このようなリストに基づくブロッキング等は、自主的な取組という名目でいくら取り繕おうとも、憲法に規定されている表現の自由（知る権利・情報アクセスの権利を含む）や検閲の禁止といった国民の基本的な権利を侵害するものとならざるを得ないのであり、小手先の運用変更などではどうにもならない。

児童ポルノ規制法に関しては、提供及び提供目的での所持が禁止されているのであるから、本当に必要とされることはこの規制の地道なエンフォースであって有害無益かつ危険極まりない規制強化の検討ではない。DVD販売サイトなどの海外サイトについても、本当に児童ポルノが販売されているのであれば、速やかにその国の警察に通報・協力して対処すべきだけの話であって、それで対処できないとするに足る具体的根拠は全くない。警察自らこのような印象操作で規制強化のマッチポンプを行い、警察法はおろか憲法の精神にすら違背していることについて警察庁は恥を知るべきである。例えばそれが何であろうと、情報の単純所持や単なる情報アクセスではいかなる被害も発生し得ないのであり、自主的な取組という名目でいくら取り繕おうとも、憲法に規定されている表現の自由（知る権利・情報アクセスの権利を含む）や検閲の禁止といった国民の基本的な権利を侵害するものとならざるを得ないサイトブロッキングは即刻排除するべきであり、そのためのアドレスリスト作成管理団

体として設立された、インターネットコンテンツセーフティ協会は即刻その解散が検討されてしかるべきである。

なお、民主主義の最重要の基礎である表現の自由に関わる問題において、一方的な見方で国際動向を決めつけることなどあってはならないことであり、欧米においても、情報の単純所持規制やサイトブロッキングの危険性に対する認識はネットを中心に高まって来ていることは決して無視されてはならない。例えば、欧米では既にブロッキングについてその恣意的な運用によって弊害が生じていることや、アメリカにおいても、2009年に連邦最高裁で児童オンライン保護法が違憲として完全に否定され、2011年6月に連邦最高裁でカリフォルニア州のゲーム規制法が違憲として否定されていること、ドイツで児童ポルノサイトブロッキング法は検閲法と批判され、最終的に完全に廃止されたことなども注目されるべきである

(<http://www.zdnet.de/news/41558455/bundestag-hebt-zensursula-gesetz-endgueltig-auf.htm> 参照)。スイスの2009年の調査でも、2002年に児童ポルノ所持で捕まった者の追跡調査を行っているが、実際に過去に性的虐待を行っていたのは1%、6年間の追跡調査で実際に性的虐待を行ったものも1%に過ぎず、児童ポルノ所持はそれだけでは、性的虐待のリスクファクターとはならないと結論づけており、児童ポルノの単純所持規制・ブロッキングの根拠は完全に否定されているのである

(<http://www.biomedcentral.com/1471-244X/9/43/abstract> 参照)。欧州連合において、インターネットへのアクセスを情報の自由に関する基本的な権利として位置づける動きがあることも見逃されてはならない。政府・与党内の検討においては、このような国際動向もきちんと取り上げるべきである。

そして、単純所持規制に相当し、上で書いた通り問題の大きい性的好奇心目的所持罪を含む児童ポルノの改正法案が国会で2014年6月18日に可決・成立し、同年6月25日に公布され、2015年7月15日に施行された。この問題の大きい性的好奇心目的所持罪を規定する児童ポルノ規制法第7条第1項は即刻削除するべきであり、合わせ、政府・与党においては、児童ポルノを対象とするものにせよ、いかなる種類のものであれ、情報の単純所持・取得規制・ブロッキングは極めて危険な規制であるとの認識を深め、このような規制を絶対に行わないこととして、危険な法改正案が二度と与野党から提出されることが無いようにするべきである。

さらに、性的好奇心目的所持罪を規定する児童ポルノ規制法第7条第1項を削除するとともに、児童ポルノの単純所持規制・創作物規制といった非人道的な規制を導入している諸国は即刻このような規制を廃止するべきと、そもそも最も根本的なプライバシーに属し、何ら実害を生み得ない個人的な情報所持・情報アクセスに関する情報を他人が知ること自体、通信の秘密や情報アクセスの権利、プライバシーの権利等の国際的かつ一般的に認められている基本的な権利からあってはならないことであると、日本政府から国際的な場において各国に積極的に働きかけてもらいたい。

また、様々なところで検討されている有害サイト規制についても、その規制は表現に対する過度広汎な規制で違憲なものとしか言いようがなく、各種有害サイト規制についても私は反対する。

#### c) 東京都青少年健全育成条例他、地方条例の改正による情報規制問題について

東京都でその青少年健全育成条例の改正が検討され、非実在青少年規制として大騒ぎになったあげく、2012年12月に、当事者・関係者の真摯な各種の意見すら全く聞く耳を持たれず、数々の問題を含む条例案が、都知事・東京都青少年・治安対策本部・自公都議の主導で都議会で通された。通過版の条例改正案も、非実在青少年規制という言葉こそ消えたものの、かえって規制範囲は非実在性犯罪規制とより過度に広汎かつ曖昧なものへと広げられ、有害図書販売に対する実質的な罰則の導入と合わせ、その内容は違憲としか言わざるを得ない内容のものである。また、この東京都の条例改正にも含まれている携帯フィルタリングの実質完全義務化は、青少年ネット規制法にすら反している行き過ぎた規制である。さらに、大阪や京都などでは、児童ポルノに関して、法律を越える範囲で勝手に範囲を規定し、その単純所持等を禁止する、明らかに違憲な条例が通されるなどのデタラメが行われている。

これらのような明らかな違憲条例の検討・推進は、地方自治体法第245条の5に定められているところの、都道府県の自治事務の処理が法令の規定に違反しているか著しく適正を欠きかつ明らかに公

	<p>益を害していると認めるに足ると考えられるものであり、総務大臣から各地方自治体に迅速に是正命令を出すべきである。また、当事者・関係者の意見を完全に無視した東京都における検討など、民主主義的プロセスを無視した極めて非道なものとしか言いようがなく、今後の検討においてはきちんと民意が反映されるようにするため、地方自治法の改正検討において、情報公開制度の強化、審議会のメンバー選定・検討過程の透明化、パブコメの義務化、条例の改廃請求・知事・議会のリコールの容易化などの、国の制度と整合的な形で民意をくみ上げるシステムの地方自治に対する法制化の検討を速やかに進めてもらいたい。また、各地方の動きを見てみると、出向した警察官僚が強く関与する形で、各都道府県の青少年問題協議会がデタラメな規制強化騒動の震源となることが多く、今現在のデタラメな規制強化の動きを止めるべく、さらに、中央警察官僚の地方出向・人事交流の完全な取りやめ、地方青少年問題協議会法の廃止、問題の多い地方青少年問題協議会そのものの解散の促進についても速やかに検討を開始するべきである。</p> <p>&lt;最後に&gt;</p> <p>今回寄せられた意見に対して、情報開示請求が来た場合は、速やかに全てを開示するべきである。以前の東京都のように「権力者に都合の良い意見だけは開示して、権力者に都合の悪い意見は墨塗りで公開する」などといった愚かな意見開示はしないほしい。</p> <p>また、今回寄せられた意見は少数であろうと、きちんとその意図をくみとり「知的財産推進計画 2016」に確実に反映させてほしい。</p>
--	---

No.	意見
19	<p>TPP が結ばれ、著作権ライセンス侵害が非親告罪化されるようになる事から、これまで行えなかった形での不法行為への対処が行えるようになった事は大きな変化であると考えます。</p> <p>これによって、著作権ライセンス侵害を大規模に行い利益を上げる事を生業としている様な不法集団を処罰しやすくなりますが、不法行為についての通報窓口設置と合わせ、ある程度の規模以上のものについては報奨金を出す様な仕組みを作る事が望ましいのではないかと思います。</p> <p>この様な通報制度を作れば、通報者が多少手間でも報告を行うようになるため、期待されるため、海賊的行為を行う組織の活動を抑えるのに非常に効果的と思われます。（海賊的行為を行う組織の多くは別の組織犯罪と関連があり、また IS の様な国際的なテロ集団と関連あるものも多くあるでしょう。これらの活動を抑える事はその資金源を減らすので国際平和にもつながると思われます。）</p> <p>という事で、著作権ライセンス侵害についての通報窓口の設置と報奨金制度の策定、そしてその広報を行う事を提案します。</p>

No.	意見（要旨）
20	<p>TPP が気になっていたので、『知的財産戦略本部検証・評価・企画委員会産業財産権分野・コンテンツ分野合同会合（第1回）の、資料4 T P P 知的財産章（第18章）の概要』を拝見しました。</p> <p>著作権につきまして、関係者から予想されていた通り</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・保護期間が著作家の死から70年、等</li> <li>・著作物の違法な複製等を非親告罪とする。</li> </ul> <p>となっています。</p> <p>保護期間が切れた作品は、権利や印税への心配がなくなって自由な出版、上演、翻案などができ、そこから逆に原著物が再評価されるかもしれないのに、延長されたことで逆に死蔵作品が増えることになり、文化活動を阻害します。</p> <p>非親告罪化については、関係者の努力で二次創作は対象外となりそうですが、「収益性の影響」の判断のさじ加減など、恣意的な運用への懸念は残ります。</p> <p>T P P は著作権以外にも、特に農業と医療において国民に大きな打撃を与えます。署名・批准は止めて、速やかに撤退すべきです。</p>

No.	意見（要旨）
21	<p>「知的財産推進計画 2015」重点3本柱 第1「地方における知財活用の推進」の政策として、以下の事項を新たに盛り込むべきではないか。</p> <p>①特許権等の集中管理による創作と管理の分離の促進</p> <p>②金融と特許権等との結合による流動性供給</p> <p>③差止請求権の代替としての金銭的請求権の導入</p>
	意見（全文）
	<p>1. 「知的財産」と「知財戦略」</p> <p>「知的財産推進計画 2015」（以下、現計画といいます。）の冒頭には、「知財戦略は、知的財産の創造、活用及び保護のそれぞれの局面が有機的に密接に関連したものであるが、とりわけ知的財産は活用されてこそ、その価値が初めて実現されるものであり、知財戦略は事業戦略と一体のものでなければならない。」とされています。ここにいう「知的財産」は知的財産権による保護の客体としての創作成果であり、「知財戦略」は知的財産権を用いた、競争市場における競争優位獲得のための事業方針であるとの理解に立って、現計画に新たに盛り込むべき政策事項等について所見を申し述べたいと思います。</p> <p>2. 特許権等における集中管理</p> <p>（1）特許権等と著作権の管理の差異</p> <p>現計画「5. デジタル・ネットワークの発達に対応した法制度等の基盤整備」では、「権利処理のコストの低減はコンテンツ利用共通の課題であり、こうした集中管理の取組が他分野に拡大していくことが今後期待される」とされていますが、同じ創作保護法であるにもかかわらず、特許法や意匠法の分野ではこの集中管理に関する政策が浸透していないように思います。</p> <p>特許権、意匠権（以下、特許権等といいます。）は著作権と異なり、権利の成立には審査登録手続を経由しなければならない、いずれの国においても登録出願後権利取得に至る行政庁との中間手続の巧拙によって権利の市場価値が大きく変動するというのは、知財実務を担当する者あれば誰もが経験するところです。より高い経済価値をもった特許権等を取得するには、単に各国特許庁において引用される公知例を前提とした特許要件の充足性を見極めれば足りるというのではなく、当該要件を充足すると同時に当該出願発明等の属する技術分野における技術・製品動向を調査・分析し、将来において想定される侵害立証計画の下に、それを捕捉しながら権利形成を図ることが必要となります。</p> <p>しかし、こうしたオペレーションを実行して経済価値の高い特許権等のポートフォリオを形成することのできる中小企業は、特に人材の点から、非常に限られているのが実情ではないかと思われます。そこで、権利形成の局面における特許権等の集中管理は経済価値の高いポートフォリオ形成のため、特許権等の集中管理の必要性が認められるのではないかと考えます。</p> <p>（2）集中管理の方式</p> <p>地方中小企業の特許権等のポートフォリオ形成の局面における、こうした集中管理を担う仕組みの一つとして、特許等を受ける権利を信託会社に信託して管理するスキームを政策的に主導するのがよいように思います。</p> <p>3. 金融と特許権等との結合</p> <p>（1）特許権等の活用の可能性</p> <p>経済価値の高い特許権等の取得に成功したとしても、法律上の正義とは別に、製品等の流通過程における取引上の力関係を慮り、被疑侵害者に対して権利行使を自制したり、権利行使に要する費用や社会的評判を考慮して断念する選択をしている場合があるのも現実です。こうした現実を踏まえると、たとえ高い経済価値をもつ特許権等のポートフォリオを形成したとしても、伝統的な権利行使の枠組みにおいてはその価値は実現されることなく、「休眠」することになります。そして、そのような「休眠」特許権等は、特に日本においては多く潜在しているのではないかと推測しています。</p> <p>特許権等の活用を、その排他権の範囲内に捕捉した経済価値の実現であると理解するならば、何も特許権等に基づく差止請求権や損害賠償請求権等を裁判上又は裁判外で行使することのみに限定されるわけではないと考えます。例えば、捕捉した経済価値の実現のあり方として、当該特許権等に質権等の担保権を設定することにより、金融機関から信用供与を受けることでも経済価値の実現は可能です。こうした特許権等を担保物件とする知的財産権担保融資の考え方は従前よりありますが、現実</p>

	<p>にはほとんど普及していません。</p> <p>その原因は次のようなところにあるのではないかと思います。</p> <p>①受信者側の事情として、経済価値の高い特許権東を取得・保有していないこと。</p> <p>②与信者側の事情として、特許権東の価値評価や、特許権等に設定された担保権実行による回収のノウハウがないこと。</p> <p>(2) 金融と特許権等との結合方式について</p> <p>前述の受信者側の原因①に対しては、特許等を受ける権利を信託会社に信託するスキームが採り得る方式の一つになると思います。</p> <p>与信者側の原因②のうち信用供与の前提としての特許権等の価値評価に関しては、個別の特許権等というよりは、特許権等のポートフォリオとしてバルクで把握すると登録処分の無効化率や訂正による非侵害化率の統計を与信リスク要因の計算に利用することができるため、技術分野別にこうした統計の整備・公表が政策的には必要となるのではないかと思います。</p> <p>また、債権回収の場面では、特許権等の流通市場が未発達であるという制約がありますので、処分清算を前提とする不動産担保等と同列に扱うことはできません。特許権等に係る担保権の実行による債権回収は帰属清算によらざるを得ず、金融機関自身が当該特許権等に基づき被疑侵害者に対して実施許諾を申し出ることになります。</p> <p>(3) 信託を用いた集中管理との関係</p> <p>信託会社が委託者の特許権等に担保権を設定することは受託財産の処分に当たると思われ、信託会社は免許を取得しなければなりません。仮に、こうしたスキームによる流動性供給を促進しようとするのであれば、参入規制は著作権等管理事業法において手当てされているような所管官庁への登録制を導入し、中小企業からのアクセスを容易にする立法措置も検討されてもよいかもしれません。</p> <p>(4) 「知財ビジネス評価書」との関係</p> <p>現計画には、「知財ビジネス評価書」が政策項目として掲げられ、出願・特許発明と金融との結合が図られようとしています。しかし、「評価書」はあくまでも与信判断時の一資料に過ぎず、金融機関の与信リスクの低減に寄与するものではありません。「評価書」の提示を受けた金融機関としては、仮に当該「評価書」のみに依拠して与信行為をする場合には、短期の収支ブレを手当てする無担保融資の枠内において処理せざるを得ず、いきおいそれにより供与される信用額は非常に限定的です。</p> <p>「評価書」は、本来的には資金利益率の低い商業銀行ではなく、事業化リスクの十分に検証されていない事業に投資するベンチャー・キャピタルに向けられるのではないかと考えます。</p> <p>4. 差止請求権の代替としての金銭的請求権</p> <p>現計画では、米国の事業として「差止請求権を背景に高額なライセンス料を請求する」P A Eが否定的なニュアンスで紹介されています。仮に、不実施主体による差止請求権の行使が社会経済的損失を招くというのであれば、差止請求権と択一的に行使し得る金銭的請求権を用意し、実施料相当額の請求を可能とするような立法措置があってもよいように思います。</p> <p>そして仮にそうした制度が導入されると、特許権等を担保物件とする金融機関における債権回収もより円滑に行えるようになるのではないかと思います。</p> <p style="text-align: right;">以上</p>
--	---

No.	意見
22	著作権保護期間の延長の開始は、TPP 協定の発効と同時にされるべきである。もし発効に至るまでの法改正が必須ということであれば、法文の中で、保護期間が 70 年となる施行日を TPP 協定発効の日とすべきである。

No.	意見（要旨）
23	著作権侵害の非親告罪化についての意見です。 私個人の意見では、著作権侵害の非親告罪化そのものに反対ですが、導入されるのならば、非親告罪化の範囲を、海賊版のみにすべきだと考えます。それ以外は現行の状態で対応できると思われます。



	<p>あいまいな部分があると、どこまでが合法でどこからが違法なのか、といった不安が生じます。そこから表現活動をはじめとした様々な活動、特にインターネット上での活動の委縮が懸念されます。また、著作権者の望まない逮捕も起こり得ると考えます。</p> <p>加えて、この著作権侵害の非親告罪化そのものが、TPPの発効を以て行われるべきだと考えます。TPPの発効を待たずして法改正をする必要性はないのでは、と考えます。</p> <p>親告罪であった日本に非親告罪化を導入することは多くの混乱を招くことだと私は思います。是非とも慎重な議論をお願いいたします。</p> <p>ここまでお読みいただき、誠にありがとうございました。稚拙な文章であったとは存じますがご容赦ください。</p>
--	--

No.	意見（要旨）
	<p>国民・国益に不利益をもたらす TPP と ACTA からの脱退を求める。行き過ぎた知財保護強化、とくに無制限のアクセスコントロール回避規制と違法ダウンロード刑事罰化に反対する。TPP ではないがしろにされた知財政策議論の透明化とオープン化を求める。日本の著作権制度には、フェアユース規定を通じたユーザーの著作物使用の権利の促進およびイノベーションを創出するような仕組みづくりを求める。</p>
	<p>意見（全文）</p> <p>デジタル技術の発達により、クリエイティブ産業やメディア産業は変革の時を迎えている。いまや誰もが自由に創作しそれを発表することができる、国民総クリエイターの時代となった。日本は素晴らしいものづくりの伝統があり、さらに二次創作をはじめとした豊かな UGC(ユーザー・ジェネレイテッド・コンテンツ)のカルチャーがあり、それらは海外から賞賛を集める「クールジャパン」の重要な源泉となっている。日本の知財本部は本来こういったオンラインのアクティビティや、これらを推進する企業をこそ推進し、日本の魅力を広めようと努めるべきだ。しかし、日本の著作権をめぐる昨今の政策議論は行き過ぎた知財保護強化にばかり傾倒しており、UGC への萎縮効果が懸念されるだけでなく、その実質はほとんど「知財保護」の名目を超えて表現規制やインターネット検閲へ向かおうとしている。日本の知財本部はまずこの過剰な知財保護強化の過ちを見つめなおすべきだ。そして、デジタル技術によるイノベティブなビジネスが違法の名の下に押しつぶされないよう、また日本のポップカルチャーを世界中のインターネットユーザーが楽しめるよう、そして研究や批評、報道など公に利する著作物使用が萎縮しないよう、「ユーザー・消費者の権利」にもきちんと焦点を当てた知財法の提案を再度策定すべきだ。</p> <p>この意見表明では、以下の提言をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● TPP 協定にかかる知的財産制度の改正に関して <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 著作権保護期間延長</li> <li>○ 著作権侵害の非親告罪化</li> <li>○ 法定賠償金制度</li> </ul> </li> <li>● フェアユースの導入を</li> <li>● アクセスコントロール回避規制に関して</li> <li>● オープンコンテンツの重要性の明記を</li> <li>● イノベーションを促進するような知財の仕組みづくりを</li> <li>● 知財政策における政策議論の透明性の促進を</li> </ul> <p><u>TPP 協定にかかる知的財産制度の改正に関して</u></p> <p>2015 年 10 月に大筋合意に至った TPP 交渉は、すべてのインターネットユーザーに大きな不都合と萎縮効果を与える知的財産条文を残した。さらにその交渉過程は不透明であり、著作物利用にどのような影響をもたらされるのか、多くのインターネットユーザーが知ることなく条約は締結を迎えてしまった。TPP 交渉にかかわる国際情勢は未だ不透明であり、ACTA のように他国が批准しない可能性も大いにある。日本国だけが批准し国内法改正をしたにもかかわらず世界から見捨てられた ACTA の轍を踏まないため、また TPP 知財条項そのものの危険さを鑑み、知財本部は TPP 批准へのストッパーとなることを期待する。</p> <p><u>著作権保護期間延長</u></p>
24	



著作権の延長は日本の知財産における貿易赤字を拡大することにつながる。現在、著作権ビジネスを通じた日本の年間貿易収支は 6000 億円を超える赤字であり、その 60～70%がアメリカとの貿易によってもたらされている。海外で人気を博している日本のコンテンツはその多くが 1990 年代以降のものであり、TPP による著作権保護期間の延長は日本のコンテンツ産業になんら利益をもたらさないばかりか、1920 年代～30 年代に生まれたコンテンツを多く有するアメリカに対し日本は多額の著作権使用料を支払わなくてはならないため、知財貿易において不利な立場を強いられ続ける。

また著作権のパブリック・ドメイン入りは二次創作や上演、翻訳といった著作物の利活用を活性化させ、あらたな創作の促進につながる。さらに著作権が切れた著作物を利用することで、新たなビジネスが生まれている。例えば著作権が切れた書籍のデジタル化を進めている「青空文庫」のデータは数多くの電子書籍端末などに収録されており、日本における電子書籍の普及に役立っている。しかし著作権保護期間の延長はこのような創造のサイクルを破壊し、新たなビジネスチャンスを失わせる。以上の理由から、わが国は著作権保護期間の延長をすべきでない。

### 著作権侵害の非親告罪化

TPP により、著作者の申し立てなしに著作権侵害を告訴できてしまう、いわゆる「非親告罪」が刑事法に盛り込まれることになった。日本のポップカルチャーは二次的著作物やパロディによる作品が数多く存在しており、これらは法の「グレーゾーン」で栄えてきた。条文 QQ.H.7 の 6 項(g)が施行されればあらゆる二次的著作物やパロディが刑事告訴の対象となり、パロディ法制などのないわが国においては「クール・ジャパン」の源泉となる文化が萎縮する結果となり、世界中のインターネットユーザーの創造性を損なうばかりでなく、国益を害することにもつながる。

### 著作権の法定賠償金制度

アメリカに倣って導入されたこの制度はユーザーの正当な著作物の利活用に大きな萎縮効果をもたらす。そもそも知的財産権における「実害」というのはあくまで暫定的なものでしかないはずだが、それをさらに上回る「懲罰的」な賠償というのは法の均整性の法則を逸脱している。さらに研究者や起業家といった、社会に利益をもたらすステークホルダーへの影響は計り知れず、この条項はイノベーションの阻害にもつながるだろう。

### イノベーションを促進する知財のしくみづくりを

近年の著作権問題の根底にあるのは、悪魔のごとき海賊版がクリエイターの収入を奪っている、というような単純な善悪二元論ではない。この問題の本質は、インターネットの登場によって新たに出てきた著作物利用の類型に、今の著作権法が全く対応できていないことからきているものだ。にもかかわらず安直に知財保護一辺倒な政策に傾倒することは、著作物の公正利用まで萎縮させ、イノベーションや競争を阻害し、ひいてはユーザーの利便性が向上する機会を損なうということを知財本部とその事務局は認識すべきだ。

たとえば、アメリカで生まれ世界的に広まった Tumblr や Giphy をはじめとするコンテンツ投稿型のスタートアップは、アメリカの知財法にフェアユース規定があったからこそ生まれ得たもので、これを日本で始めようとする著作権侵害となってしまう。また古くは Google のような検索エンジンサービスも、日本では著作権法が厳しすぎたために生まれることができなかった。日本も世界で戦えるイノベティブなビジネスを後押しするため、コンテンツ産業戦略全般において、プロイノベーションという方針を明記し、それに従った具体策を策定すべきである。これからの時代のコンテンツの利用や創作は、それを鑑賞するための技術イノベーションと不可分である。ユーザーの利便性を高めてコンテンツを活用していくためには、技術のイノベーションを阻害しないことに最大限留意すべきである。

フェアユースの導入を

TPP における知的財産制度の改正は、権利者を一方的に保護し、消費者やインターネットユーザーの表現の自由や情報機器の利便性を損ねる。著作権の保護と利用のバランスを取る上では、TPP 著作権条項の国内立法までに、公正で市場で原著作物に与える影響の少ない利用に関する権利制限の一般規定（フェアユース）を導入すべきだ。その際、フェアユース規定は単なる産業振興策ではなく、言論の自由を担保し、教育やエンタテインメント、ユーザーによる技術検証・改善に資するものであるべきだ。

アクセスコントロール回避規制に関して

TPP 協定にはアクセスコントロールを回避する行為を規制する条文が導入されている。しかし無条件のアクセスコントロール回避規制は、ユーザーによるコンテンツのアーカイブを不可能とし、国民の正当なコンテンツ利活用を妨げる。またアクセスコントロール回避規制はわが国の ICT 技術の発展を不当に妨げ、ひいては日本の家電製品の競争力をも損なう。それに対する手当は一切なされていない。さらにアクセスコントロールを回避する目的には機器の安全性の確認のため、報道や不正告発のためなど、公的な利益に適ったものが多い。この重要性を知財本部は認識し、安直な規制を辞めるように求める。

海賊版対策条約（ACTA）について

2013 年に署名された ACTA は知財保護の目的を大きく逸脱し、国内外から批難を浴びた。ユーザーの知へのアクセスを阻害し、また不透明なプロセスで批准が進められた ACTA の発効の推進は、日本から見ても交渉参加国から見ても知的財産戦略としては誤りで、知財計画に掲載すべきものではない。さらに現状 ACTA を批准している国は世界中を見ても日本だけであり、ほかのどの国も批准していない ACTA を基準にした日本の国内法はまったく国益に適ったものではない。もはや ACTA に何ら意味はなく、日本は他国への働きかけを止めるとともに自ら脱退し、その失敗を認めるべきだ。

ダウンロード違法化・犯罪化問題について

2009 年の 6 月 12 日にダウンロード違法化条項を含む改正著作権法が成立し、2010 年の 1 月 1 日に施行された。また、自民党及び公明党が主導する形でダウンロード犯罪化条項がねじ込まれる形で、2012 年 6 月 20 日に改正著作権法が成立し、2012 年 10 月 1 日から施行されている。その要件は非常に曖昧で濫用の恐れをはらむものであり、罪刑法定主義や情報アクセス権を含む表現の自由などの憲法に規定される国民の基本的な権利の観点からも問題がある。このような法改正によってもたらされるのはモラルハザードと著作物の利活用の無限の制限、そしてユーザーの萎縮である。今のところ幸いなことに適用例はないが、この条項をエンフォースしようとするればインターネット検閲という最悪の方向に突き進むことになる。

ダウンロード違法化に関しては過去の文化庁へのパブコメにおいてもおおきな反対や懸念があったが、産業界のロビーと国会議員の無知によってこれらの民意は無視されたという経緯がある。国民の声を反映しない有害無益な規制強化・著作権検閲にしか流れようの無いダウンロード違法化・犯罪化はそもそもなされるべきではなかった。知財本部はこれをあらためて認識し、ダウンロード違法化・犯罪化を規定する著作権法第 30 条第 1 項第 3 号及び第 119 条第 3 項を即刻削除するべきである。

二次創作規制の緩和について

二次創作は日本の文化的創作の原動力の一つになっており、その推進のために現状の規制を緩和する必要がある。先日安倍首相が「TPP の国内法改正においては二次創作が委縮しないよう留意する」とコメントがあったが、この国としての方向性を違えることなく、二次創作規制を緩和するという記載を知財計画 2016 においてもそのまま取り入れ、政府としてこのような規制の緩和を強力に推進する

	<p>ことを重ねてきちんと示すべきである。</p> <p><b><u>オープンデータ・オープンコンテンツの促進を</u></b></p> <p>パブリックドメインとなった著作物は速やかに全国民が利用しやすい形態で提供されるべきだ。我が国には著作権が消尽し、文化的意義が大きいにも関わらず、鑑賞・閲覧の困難な戦前の作品が多数存在する。市場性が薄くなり著作権も切れた作品については国が主導して保存・公開する必要性が高いにも関わらず、こうした点についての現状認識・問題意識が乏しいのは大変遺憾である。また我が国では著作権の切れた書籍について、権利を持たない者の申し出によって国立国会図書館ウェブサイト上での提供が一時凍結されたことがある。今後このような不必要な配慮を行わないよう知的財産推進計画に明記することを求める。</p> <p>また、パブリックドメインに入った著作物だけではなく、政府はオープンデータやオープンコンテンツの促進にも力を入れるべきだ。たとえば日本文化を紹介するようなコンテンツを政府が提供し、それを海外の人も自由に利活用できるようなデータベースをつくれば、日本文化の大きな宣伝となる。著作物のクリエイティブ・コモンズ・ライセンスの促進や、企業のオープンコンテンツの普及にも政府は啓蒙して然るべきだ。日本のとくにポップカルチャーは二次創作やパロディなど、インターネット上で自由な使われ方をすることによってここまで人気を博してきた、ということを政府は認識し、そのような楽しまれ方をさらに促進するような仕組みづくりをする必要がある。</p> <p>ライセンス制度に関して、現代の著作物においては非常の多くの人とその制作に関わっており、制作に関わった関係者にも著作隣接権が付与される。その著作物を保存・活用しようとした場合、著作隣接権者を含めたすべての著作者に許諾を取る必要があるが、数年前に制作された著作物であっても著作者が不明という理由で許諾を取ることが不可能なケースも発生している。より高い創作性をもった環境を維持するためには、むしろ著作権保護期間は短縮すべきであり、さらには著作権を放棄し、パブリックドメイン化する仕組みも必要である。</p> <p><b><u>知財政策における政策議論の透明性の促進を</u></b></p> <p>インターネットの発達によって誰もが自由に創作できるようになった今日、知的財産権に関する議論は国民誰もが大きく影響を受けるものである。にもかかわらず、TPP の交渉は完全に不透明であり、国民はどのような議論が行われているのか交渉過程を通して知ることができなかった。また条文の公開も遅れ日本語の抄訳も 2015 年 12 月末にようやく公開された。このようなやり方での交渉は非民主的であり、国民の「知る権利」を不当に侵害している。今後の交渉では情報公開とできるだけ交渉過程の透明化を求める。また、日本では知的財産権をめぐる政策議論の国際動向について国民へ知られる仕組みがない。ACTA のように国内議論と国際議論が乖離した結果日本だけが条約を批准し海外に恥を晒すようなことが今後ないよう、著作権法政策が国内外でどのように議論されているかの情報を国民に開示するような仕組みづくりを求める。また、文化庁はそのワーキンググループの公開審議を原則化するべきである。</p>
--	--

No.	意見
25	<p>TPP 協定交渉は現時点ではまだ「大筋合意」であり、妥結していない。この段階で既に政府から TPP 関連法案の概要が固まったとの報道がある。  <a href="http://www.nikkei.com/article/DGXLASF08H30_Y6A100C1PP8000/">http://www.nikkei.com/article/DGXLASF08H30_Y6A100C1PP8000/</a></p> <p>昨年末にようやく条文の抄訳が公開されたばかりで、交渉の経緯はいまだ公開されていない。保護期間延長、非親告罪化などは、後世に長い影響を及ぼす。十分な議論をせずに著作権法を改正しようとするのは、あまりに拙速が過ぎる。</p>

No.	意見
26	<p>TPP について。フェアユース等の一般規定策定やダウンロード違法化・刑罰化の撤回などといった、過大な権限を握る企業権利者から権利を一般市民に取り戻して市民を保護する施策が無い状態では、TPP による保護期間の延長・非親告罪化・法定損害賠償化・DRM 回避規制の強化などは到底受け入れ</p>

	<p>られない。2012 年に著作権法に追加された権利制限の個別規定は限定的であり、到底フェアユースと呼べたものではない。米国で前述のような法制度が成立しているのはフェアユース規定が存在して多少なりともカウンターが存在するからという事もあるが（その米国ですら TPP の知財条項には非常に強い反対の声が上がっている）、いたずらに保護強化策のみを取るようでは、日本の知財法制度は米国をも超えた極端に厳しいものとなってしまう、国民に多大な不利益がもたらされることが懸念される。この危険性がある以上、TPP には参加すべきではない。むしろ権利者不明の孤児作品がいたずらに増えてしまう事を考えれば、著作権保護期間は短縮されることが望ましいし、本来合法なはずの個々人の私的な領域でのコピーの権利にまで踏み込んでくる DRM 回避規制は撤廃されるべきでこそあれ強化すべきでない。</p> <p>クラウド型サービスについて、日本は「まねき TV」「ロクラク II」などに代表される厳格過ぎる制度や運用により、米国などの他国に比べ明らかにクラウド型サービスの発展が遅れてしまっている。前述のフェアユース規定やセーフハーバー規定等を導入することにより制度を緩和し、今後さらに重要性を増していくクラウド型サービスの発展を促すべきである。なおクラウド型サービスとは異なるが、スキャン代行サービスのような私的複製を代行するサービスも、私的複製の範囲を踏み越えるような侵害が無いものであれば、こういった規定により合法のお墨付きを与えるべきである。</p> <p>その他、リバースエンジニアリングについての著作権法上の権利者の権利制限、二次創作規制の緩和、ダウンロード違法化条項の撤廃、通信の秘密の尊重（通信検閲による著作権侵害のストライクポリシーなどともない）などを求む。特にダウンロード違法化条項は「事実を知りながら」という誰にも証明のしようのない要件を含む欠陥法であり、そもそも成立すべきではなかったものである故速やかに撤廃すべきである。</p>
--	--

No.	意見
27	<p>こんにちは。私は東京都に住む会社員です。知的財産推進計画について申し上げたいことがあり、意見を送らせていただきました。</p> <p>私が気になっているのは TPP 加入によって著作権法に導入される予定の著作権非親告罪化についてです。まず日本の創作文化のために二次創作は取り締まりの対象外にする方針だそうですが、それは当然として、「著作物の一部を公開した場合でも合法」という決まりを作っていただきたいです。これはつまり、ツイッターやインスタグラムに投稿した写真偶然移りこんだ著作物、投稿された動画に偶然街頭で流れている音楽が入っていた場合に通報されることを防ぐためです。アメリカでは実際に投稿した写真に写りこんだり動画内で流れていた著作物の著作権を持っている会社が異議を申し立て、それが削除されるという事態が起きています。それ以外でも例えばある本を宣伝する目的でその本の表紙の画像をブログなどにアップするというようなこともあると思います。しかし本人には作者の利益を害するつもりは全く無いのに通報されたりすることはおかしいのでは？と個人的には感じます。</p> <p>次に新聞やツイッターの転載を合法にしていきたいということです。現代社会において信頼できる情報元からの情報を拡散することは生きていくうえで不可欠です。例えば大災害が起きた際などいざというときに情報が拡散できず知るべきことを知ることができなければ、命にかかわる場合もあります。そのような事態を防ぐために新聞、ツイッターなどの転載は合法にしてください。</p> <p>私の意見は以上です。ここまで読んでいただきありがとうございました。</p>

No.	意見
28	保護期間延長の著作権法改正は TPP 協定発効後にすべき、さもなくば改正法施行日を協定発効日に。

No.	意見（要旨）
	TPP 合意による著作権保護期間の延長に際しては、コンテンツ産業育成のため、部分的登録制の導入、図書館等の複製に関する権利制限などを合わせて導入すべきである。
	意見（全文）
29	TPP 交渉の大筋合意により、著作権法の改正が取り沙汰されております。TPP により、我が国におけるこれまでの著作権制度の大幅な転換が想定されています。その中には、非親告罪化、法定賠償金の導入など、これらについてもいろいろ懸念があるところですが、ここでは主として著作権保護期間の死後 70 年への延長問題について議論させていただきます。

まず、米国の批准の見通しが明らかでない中、拙速に著作権法を改正することには反対であります。その上で、仮に改正するならば、以下のことを真剣に考慮していただきたいとの要望であります。

著作権保護期間の延長については、映画や音楽を中心とする米国コンテンツ産業の強い要望から来ていると考えられます。我が国はコンテンツの輸入国であり、著作権使用料は約 6000 億円の赤字（2013 年 [1]）であります。米国のコンテンツ産業は、映画・音楽など商業的価値の高いコンテンツを多数保有しており、保護期間の延長により、この赤字はますます拡大することが想定されます。

さらに、保護期間の延長はコンテンツの保存・保護にたいして非常な悪影響を及ぼすことが懸念されます。たとえば過去の映画フィルムは酢酸アセテートなど極めて劣化しやすい素材でできており、日に日にしわができて上映できなくなります。貴重なコンテンツを保存・保護するためには、映像のコピーやデジタル化が必要ですが、現在でも著作権者に許諾のための連絡ができないなどの理由により著作権処理ができず、そうした作業が阻まれています。保護期間の延長は残されたわずかな保存の可能性も封じるものであり、文化の継承に重大な障害となります。

さらに、保護期間の延長はコンテンツの再利用にも影響があります。たとえば過去の小説や脚本を映画化・舞台化したくても、あるいは古い音楽を演奏したくても、死後 70 年という長い期間は、その著作者や相続者を探し出して連絡を取ることを非常に困難にします。相続者が多数にわたり、すべての相続者から許諾を取ることは事実上不可能となります。こうして過去の多くの文化資源はまったく再利用の道が閉ざされてしまいます。コンテンツ文化は過去の遺産の上に新しい脚色を施して発展していくものであり、これはシェークスピアの『ロミオとジュリエット』が『ウェストサイド物語』などさまざまに翻案されていることから明らかです。保護期間の延長はコンテンツ産業の発展上大きな打撃となると考えられます。

著作権保護期間が死後 70 年である米国においても、著作権局長マリア・パランテ氏は、2013 年 3 月 20 日の米国下院証言で、「死後 50 年過ぎたら、相続者が著作権局に登録しない場合は保護期間満了とみなしてはどうか」と提案しています [2]。さらに、教育機関や図書館が利用する場合は、原則として複製が許諾されているものとし、許諾しない場合は著作権者がその旨意思表示するという「オプトアウト」方式も提案しています。その理由は、市民の利用を容易にするとともに、著作権者と連絡がとれないためにデジタル化ができない、いわゆる「孤児著作物」問題を解決するためです。

実際著作権保護期間 70 年が実施されている米国では、著作権保護期間内であっても図書館による書籍等のデジタル化が大幅におこなわれております。グーグルが著作権の生きている本をデジタル化したことを、著作者などが著作権法違反と訴えた係争は、2015 年 10 月に「フェア・ユース」であるとの理由でグーグルの勝利に終わりました [3]。また、テレビニュースについては、著作権法図書館等が無許諾で複製保存することができ [4]、その結果過去のテレビニュースが自由に閲覧でき、研究調査可能となっています [5]。

わが国では、たとえば夏目漱石・芥川龍之介など保護期間満了の書籍 11,000 冊以上がボランティア活動により電子化され、無償・無契約で「青空文庫」[6] として利用に供されており、我が国の電子書籍ビジネスの土台となっています。保護期間が延長されれば、この活動は終焉せざるを得ません。その他各方面で進められている書籍、絵画、映画、録音資料、その他文化遺産のデジタル保存活動は重大な打撃をこうむることになります。

このような状況を鑑みるに、TPP により著作権保護期間を延長する場合には、相当の安全弁が必要と考えられます。以下に提案させていただきます。

(1) 著作者の死後一定期間（たとえば 20 年）に到達した場合、この延長を希望する場合は著作権者が文化庁等に登録することを義務付け、登録がない場合は著作権消滅とする。団体著作物、映画著作物もこれに準ずる。共同著作権者については、登録がない場合は、登録著作権者に権利実施が委託されたものとする。

(2) 著作者の死後一定期間（たとえば 20 年）を経過した著作物については、図書館、アーカイブ機関、教育機関においては無許諾で著作物の複製が可能であることとする。複製物の使用（ウェブ公開など）について著作権使用料を要求する場合は、あらかじめ定められた登録機関に使用条件を登録する必要がある。

以上

[1] <http://www.meti.go.jp/report/tshuhaku2014/2014honbun/i1240000.htm>

[2] <http://www.digitalmusicnews.com/2013/03/19/0319copyright/>

[3]

	<a href="http://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/10/fair-use-transformative-leval-google-books/411058/">http://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/10/fair-use-transformative-leval-google-books/411058/</a> [4] US Copyright Law. Section 108, (f) (3) [5] <a href="https://archive.org/details/tv">https://archive.org/details/tv</a> [6] <a href="http://www.aozora.gr.jp/">http://www.aozora.gr.jp/</a>
--	---

No.	意見
30	<p>フェアユース規定のような著作権侵害の主張に対する抗弁事由を認めること及びダウンロード犯罪・違法化条項の撤廃を求める。国民に対する説明、理解を通さずにTPP協定の批准を行うこと、インターネットにおける今以上の知財保護強化、著作権の保護期間延長、補償金の矛盾を拡大するだけの私的録音録画補償金の対象拡大に反対する。知財計画と関係のない一般的な情報・ネット・表現規制を盛り込むことのないようにしてもらいたい。</p> <p>～権利者とユーザーの共存共栄を考える～</p> <p>最近の知財・情報に関する規制強化はすべて間違っていると断言する。近年、SNS及びブログサイト、動画共有サービスなど、個人が趣味や嗜好のつながりを通じて人間関係を構築する場や話題を共有する場が多様化している。中には著作権侵害に抵触する恐れのあるものもあるだろう。だが、それらが一次コンテンツの収益を脅かすものばかりとはいえないだろう。</p> <p>消費者及びユーザーはあくまでも人間関係の構築及び話題の共有を目的にこれらを通して発信しているのであり、一次コンテンツへの収益を脅かすことを目的としていない。むしろ一次コンテンツの二次創作及び限定的な二次使用並びに二次配信を生かすことで、広告の役割を果たし一次コンテンツを始め文化と産業の発展に貢献することとなっているケースも見受けられる。</p> <p>たとえ著作権法上は違法行為、犯罪行為とされる恐れがあっても、一次コンテンツの収益を脅かす悪質なものは一概に考え難い。消費者やユーザーの行動を萎縮させることになれば、TPPやACTAといった知財保護強化が権利者とユーザーの共存共栄への道に水を差す行為にもなると認識してもらいたい。</p>

No.	意見（要旨）
	過去の著作物の利用の円滑化と、その利用可能な範囲の拡大を望みます。そのため、著作権保護期間を延長せず、むしろパブリック・ドメインの対象を広げることを提案します。
	意見（全文）
31	<p>著作権法ではその第一条に、権利を定めて保護を図る一方で、作品が広く公正に使われることにも意を払うこと、保護と利用、双方を支えとして文化の発展を目指すことが謳われています。だからこそ保護に期限を設け、社会の資産として広く活用されるよう願って、あるところで個人の手を離れるように定めています。</p> <p>この文化の共有を公的に保証するあり方は、インターネットを得てはじめて、実効性のある仕組みとして機能しはじめ、そして簡便な電子端末を得てようやく、その益を広く享受できはじめています。いたずらな著作権の保護強化が現実のものとなれば、自分たちの文化を社会で共有していく試みが制約され、自由な文化やそこから生まれる新たな経済活動は確実に狭くなっていくでしょう。</p> <p>著作権の保護期間が満了するまで経済的価値を継続的に持つ作品はごく少数です。その数少ない作品の利益を守るために、そのほかの作品が社会で再発見され、再び人々に共有されることを妨げるのは、作品の公正な利用という側面からも問題があるものだと考えられます。ましてや、保護期間が満了することで、著作物に手軽にアクセスできるようになり、そこから再発見・再活用されて新たな経済活動を生むことさえあります。多くの作品を長く社会や文化のなかで大事にし、また経済をも活性化させていくためには、保護と利用のバランスを考えても、そうした再発見や再活用の可能性をできるだけ大きくしておくことが必要です。</p> <p>TPP 交渉では、わが国の文化・社会にとって重要な決定が国民不在の密室の中で行われ、21 分野一体のため事実上拒否できない妥結案だけが国民に提示される事態を、たいへん遺憾に思います。</p> <p>先に述べたようなパブリック・ドメインによる豊かで多様な（かつ合法的な）共有文化が、経済交渉の都合のみで損なわれるようなことは、できるかぎり避けるべきだと考えます。そのため、著作権保護期間延長を受け入れる場合でも、過去の著作物については最大限柔軟な利用を許すような法的枠組みが必要であると考えます。</p> <p>1. 最も積極的な打開策は、保護期間の延長を「これから創作される著作物」に、あるいは、「現</p>

	<p>在存命の著作者」に限ることでしょう。TPP の施行以後（ないし以後に存命の人物）の創作物に限ること、今活動中の創作者へのインセンティブは確保できるでしょうし、また同時に過去の作品のアーカイブおよび活用を進めていくこともできます。</p> <p>2. ただしそれでも、著作者の不明（連絡不能）ないわゆる孤児著作物については、とりわけ戦前・戦時中に亡くなったとおぼしき著作者はその家族も戦中に行方不明となっている場合も少なくなく、パブリック・ドメインの確証が高くとも、市民・企業や私立・公立のパブリック・デジタル・アーカイブ等には利用しづらいものとなっています。</p> <p>そこで取り得るのは、アメリカ合衆国で「1923 年 1 月 1 日以前の著作物がパブリック・ドメイン」とされているように、ある特定の年以前の著作物に関しては、一律パブリック・ドメインとする措置をとることです。アメリカと歩調を合わせるのであれば、少なくとも「大正 12 年」より前の著作物はすべてパブリック・ドメインとすべきであり、または積極的に推し進めて何らかのみなし規定をもって、昭和以前の著作物、あるいはすでに公表から 70 年経過している 1945 年（昭和 20 年）以前の著作物は、登録の申し出がなければパブリック・ドメインとするような思い切った解決策も必要かと思われます。</p> <p>現に、アメリカの Project Gutenberg や Internet Archive、または合衆国議会図書館に豊かなデジタル化資料があるのも、こうしたある年以前の著作物が一律パブリック・ドメインとなる法規定が、大きな後ろ盾になってのことです。</p> <p>保護期間を生存期間に基づいて計算する現行の制度は、あまりに多くの孤児著作物を生みすぎるため、現在、国内の民間および学術的デジタル・アーカイブ計画にとっても大きな障害となっています。そしてその活用が困難となるために、現時点でも大きな社会的・経済的損失を与えているものと考えられます。</p> <p>よって「特定年以前の著作物の一律公有化」とそのための「部分的登録制度の導入」を、そして著作権保護期間延長については「導入回避」ないしは「現時点以後の著作者・著作物に限ること」を強く求めます。</p>
--	---

No.	意見
32	<p>知的財産の保護にとって一番大切なのは著作権者の利益を守ることです。</p> <p>そのためには非親告罪でパロディや二次創作物を積極的に取り締まるのではなく、(著作権者にとって)不利益を被る海賊版などの取り締まりに周知すべきだと思います。 また二次創作者たちで連携を取り合い、非親告罪に当たらないよう努力することも必要になると思います。 どうか財産権ばかりに誇示した非親告罪での取り締まりに終始しないようよろしくお願い致します。</p>

No.	意見（要旨）
33	<p>【意見 1】</p> <p>自然人と人工知能との「合作」による著作物の扱いについて、法上の問題点の洗い出しを望みます。</p> <p>【意見 2】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ TPP 未発効の状態で国内法改正を急ぐべきでない</li> <li>・ 国内法改正の施行は TPP の発効を条件とすべき</li> <li>・ 保護期間延長に伴い、若い世代によるコンテンツ増産へ向けた政策を希望</li> <li>・ 非親告罪化については、条文案公開から法案可決までの期間を長く取り、著作物の具体例を多く用いて内容を揉んで欲しい</li> <li>・ 損賠については填補賠償の原則に配慮して欲しい。現行法で TPP の要請を満たし得るならば、改正ではなく解釈で対応するのが良い</li> </ul> <p>【意見 3】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ マンガ図書館 Z の検討が有用と思われる。</li> <li>・ 削除要請と併せて、現地にローカライズされた正規版の早期公開に向けた取り組みを希望する。</li> <li>・ ローカライズ版作成による成功例の蓄積およびその公示を願う。</li> </ul> <p>意見（全文）</p> <p>【意見 1】</p> <p>知的財産推進計画 2015 第 2 部 重要 8 施策 5. デジタル・ネットワークの発達に対応した法制度等の基盤整備について</p> <p>自然人と人工知能との「合作」による著作物の扱いについて、懸念があります。</p> <p>2016/1/5 の朝日新聞 DIGITAL によれば、</p>

「貢献度は人間が 8 割でコンピューターは 2 割程度にとどまる。これからさらに A I の比率を高めていきたい」との、松原教授の言が引用されております。

(<http://www.asahi.com/articles/ASJ156JB2J15UEHF018.html>)

例えば将来、ある著作物に対する人間 a の寄与が 1 割、人工知能 b の寄与が 9 割となった場合に、著作物は法上どのように扱われるでしょうか。

仮に、人工知能 b が生み出したものには著作権を与えない方向に舵を切った場合を想定しますと、著作権侵害に基づいて、人間 a に対して支払う損害賠償額は、著作物について算定された損害額の「1 割」に按分する、ということでしょうか？もしくは、人間 a が損害額の「10 割」を得るのでしょうか？（人間の寄与は 1 割のみなのに、10 割の賠償金を得る状態でよいのでしょうか？）

また、人と人工知能との間の寄与の割合が算定できない場合はどうなるのでしょうか？

次に、著作物が人工知能による成果であることを人が「隠して」著作権を主張することが想定されます。この場合は、人工知能を利用できる人間著作者と利用できない人間著作者との間に、単位時間あたりに著作物を生み出す能力の格差が生じ得ます。この格差は、人工知能に係る技術の進歩に応じて大きくなるでしょう。この格差は、是認されるべきでしょうか？

著作者人格権の行使はどうでしょうか？

自然人 2 人の共同著作物の場合は、著作者人格権の行使も原則として全員の合意を要する（著 64 条 1 項）のですが、人間 a（寄与率 1 割）と人工知能 b（寄与率 9 割）により産み出された著作物について、人間 a は、人工知能 b の合意を得ずとも、人工知能 b が創作した部分も含めて、著作者人格権（例えば同一性保持権）の行使ができるのでしょうか？

AI 著作物に著作権を与えるか否かを決定した先に待っている法上の問題点を、可能な限り洗い出す作業を行う事を、望みます。

## 【意見 2】

知的財産推進計画 2015 7. 国際的な知的財産の保護及び協力の推進について

>特に、TPP 協定については、産業界を始めとした関係者の意見を踏まえつつ、国益にかなう最善の結果を追求する。（短期・中期）（内閣官房、外務省、財務省、経済産業省、文部科学省、農林水産省）

・ TPP 協定が発効していない状態で、国内法の改正を急ぐべきではないと考えます。

国内法の改正が施行されても、TPP 協定が発効には到らなかった場合、国内のみが法改正による影響を受ける事態となりかねません。

国内法の改正の施行は、「TPP 協定が発効」を条件とすべきであり、TPP 協定が発効しないのに国内法の改正だけ施行される事態は、避けるべきだと考えます。

・ 保護期間延長（70 年）については、現在、国際収支は大幅な赤字と言われております。

2015/12/26 の岩手日報より引用：

### 【URL 掲載省略】

「一方、日本の国際収支は大幅な赤字。日本はゲームやアニメが強みだが作品群はまだ新しく、期間延長は当面影響がない。音楽やキャラクター、小説などで有力作品の蓄積がある米国との間での不均衡が増す可能性がある。」

したがって、「国内コンテンツがたくさん生まれる」ことが、将来的なコンテンツ輸出の種を増やすことになり、国益に沿うものであると考えます。

よって、国内コンテンツの「増産」を意識した政策立案をお願いしたいです。

特に、わが国は少子化問題を抱えております。多感な時期である若い世代が、優れたコンテンツを多く生み出しやすい環境になるように、政策を進めていただきたいです。

例えば、「コンテンツを生み出したくなる何らかのインセンティブを与える」「そもそも若い世代の人口を増やす」「人工知能が人間の作業を代替することにより、国民の余暇時間を増やし、コンテンツ増産の時間を国民に確保させる」等です。

・ 非親告罪化については、国内法改正の「条文案」の公開から、国会での議論および法案可決までの期間を、可能な限り長く確保して、内容を具体的に揉むべきと考えます。

条文によって、「親告罪として扱われる領域」と「非親告罪として扱われる領域」とが切り分けられることになると思われますが、具体的にはどのような著作物が、それぞれどちらの領域に属するか（属しやすいのか）、国民の意見も取り入れつつ、検討すべきではないでしょうか？

著作権法第 10 条には、法上の著作物が例示列举されております。これは例示であり、具体的には多種多様な著作物があると思われます。



	<p>ですので、多種多様な具体例を集めて検討して欲しいです。</p> <p>新聞記事や雑誌や書籍（電子／非電子）、音楽CD、音楽配信、音楽ライブ、絵画、CG、美術品、設計図、映画やアニメ動画、ゲーム、MAD動画、写真、プログラム、データベース等です。</p> <p>例えば、MAD動画における海賊版と非海賊版とを分かつラインと、新聞記事における海賊版と非海賊版とを分かつラインとは、同じとは限らないと考えます。ですので、多くの具体例に基づいての検討をお願いしたいです。</p> <p>・法定賠償／追加的賠償については、填補賠償を超える額の支払いは、本来、「罰則」によって行うべきではないのでしょうか？</p> <p>また、填補賠償の原則に矛盾する制度となるならば、これを問題視する声も多く見られます。</p> <p>法制・基本問題小委員会（第6回）における主な意見の概要  <a href="http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoki/h27_07/pdf/shiryo_2.pdf">http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoki/h27_07/pdf/shiryo_2.pdf</a></p> <p>これらの点から、TPPの合意に国内法を合わせるが必要な場合は、「追加的賠償」ではなく「法定賠償」の方を導入するのが良いと考えます。</p> <p>そして、現行法の条文によってTPPの要請を満たし得るならば、敢えて条文を改正するのではなく、解釈によって対応できるのではないかと考えます。</p> <p>-----</p> <p><b>【意見3】違法アップロードされたコンテンツの迅速な削除要請について</b></p> <p>・違法動画を載せているウェブサイトは「雨後のたけのこ」のような状態だと思います。1つのサイトに対して削除申請を出して違法動画を削除しても、他のサイトにも同じ動画がアップロードされていて、これら全てを削除するのは困難だと思います。（特に、海外サーバの場合）</p> <p>赤松先生の「マンガ図書館Z」が非常に示唆に富むので、その研究を是非お願いします。</p> <p>・海外サーバが違法動画の削除要請に従ったとしても、そのタイミングで「現地の言葉に翻訳された正規版」が存在しなければ、海外の視聴者は別の違法動画を探すだけのことになるでしょう。例えば外国の「字幕組」が、正規版のクリエイターの許可無しに字幕を作成して、この字幕を添付した動画を、海外サーバに多くアップロードしており、海外の視聴者は字幕無しの日本語正規版よりも、字幕組が作成した字幕付きの動画を選ぶのではないのでしょうか？（その方が、日本語がわからない外国の視聴者にとって楽だからです。）</p> <p>そのため、外国の現地にローカライズされた正規版が「存在する」ようにする工夫が望まれます。（正規版への誘導は、日本語バージョンへの誘導ではなく、ローカライズされた正規バージョンへの誘導とする、等。）</p> <p>ですので、「違法版を減らす」対策と「正規版を現地で見れるフォーマットで早期公開する」対策は、セットで行った方が良いように思います。</p> <p>そこで思うのは、知的財産推進計画2015の「第3. コンテンツ及び周辺産業との一体的な海外展開の推進」における「ローカライズ支援」との連携はできないのでしょうか？</p> <p>また、機械翻訳、人工知能による翻訳などを利用して早期に現地版字幕（外国の「字幕組」よりも先に、機械翻訳などで提供）等を、将来的に実現できないのでしょうか？（コンテンツの味わいや機微を反映した「完璧版」の字幕は、後から手動で作成することも可能ではないのでしょうか？）</p> <p>企業は、自社の利益にならなければ積極的にローカライズしようとはしないでしょう。この観点から、ローカライズ版作成による（主に経済的な）成功例の蓄積と、それらの分かりやすい公示はできないのでしょうか？</p> <p>-----</p> <p><b>【意見4】その他</b></p> <p>このコメントの提出期限である本日、2016/1/29に、甘利経済再生担当相が28日の記者会見で閣僚の辞任を表明なさった旨の新聞記事を読みました。</p> <p>この件についての議論に時間が割かれる結果、本来のTPPの国内反映に係る審議が不十分なものにならないよう、ご配慮をお願いします。</p> <p>特に、日本のみがTPPの批准や国内法改正を急ぐ必要性もありません。十分な検討時間の確保を望みます。</p>
--	---

No.	意見（要旨）
34	国民・国益に不利益をもたらすTPPとACTAからの脱退を求める。行き過ぎた知財保護強化、とくに無制限のアクセスコントロール回避規制と違法ダウンロード刑事罰化に反対する。TPPではないがし

ろにされた知財政策議論の透明化とオープン化を求める。日本の著作権制度には、フェアユース規定を通じたユーザーの著作物使用の権利の促進およびイノベーションを創出するような仕組みづくりを求める。

#### 意見（全文）

デジタル技術の発達により、クリエイティブ産業やメディア産業は変革の時を迎えている。いまや誰もが自由に創作しそれを発表することができる、国民総クリエイターの時代となった。日本は素晴らしいものづくりの伝統があり、さらに二次創作をはじめとした豊かな UGC(ユーザー・ジェネレイテッド・コンテンツ)のカルチャーがあり、それらは海外から賞賛を集める「クールジャパン」の重要な源泉となっている。日本の知財本部は本来こういったオンラインのアクティビティや、これらを推進する企業をこそ推進し、日本の魅力を広めようと努めるべきだ。しかし、日本の著作権をめぐる昨今の政策議論は行き過ぎた知財保護強化にばかり傾倒しており、UGC への萎縮効果が懸念されるだけでなく、その実質はほとんど「知財保護」の名目を超えて表現規制やインターネット検閲へ向かおうとしている。日本の知財本部はまずこの過剰な知財保護強化の過ちを見つめなおすべきだ。そして、デジタル技術によるイノベティブなビジネスが違法の名の下に押しつぶされないように、また日本のポップカルチャーを世界中のインターネットユーザーが楽しめるよう、そして研究や批評、報道など公に利する著作物使用が萎縮しないよう、「ユーザー・消費者の権利」にもきちんと焦点を当てた知財法の提案を再度策定すべきだ。

この意見表明では、以下の提言をする。

#### ● TPP 協定にかかる知的財産制度の改正に関して

- 著作権保護期間延長
- 著作権侵害の非親告罪化
- 法定賠償金制度
- フェアユースの導入を
- アクセスコントロール回避規制に関して
- オープンコンテンツの重要性の明記を
- イノベーションを促進するような知財の仕組みづくりを
- 知財政策における政策議論の透明性の促進を

#### TPP 協定にかかる知的財産制度の改正に関して

2015 年 10 月に大筋合意に至った TPP 交渉は、すべてのインターネットユーザーに大きな不都合と萎縮効果を与える知的財産条文を残した。さらにその交渉過程は不透明であり、著作物利用にどのような影響がもたらされるのか、多くのインターネットユーザーが知ることなく条約は締結を迎えてしまった。TPP 交渉にかかわる国際情勢は未だ不透明であり、ACTA のように他国が批准しない可能性も大いにある。日本国だけが批准し国内法改正をしたにもかかわらず世界から見捨てられた ACTA の轍を踏まないため、また TPP 知財条項そのものの危険さを鑑み、知財本部は TPP 批准へのストッパーとなることを期待する。

#### 著作権保護期間延長

著作権の延長は日本の知財産業における貿易赤字を拡大することにつながる。現在、著作権ビジネスを通じた日本の年間貿易収支は 6000 億円を超える赤字であり、その 60～70%がアメリカとの貿易によってもたらされている。海外で人気を博している日本のコンテンツはその多くが 1990 年代以降のものであり、TPP による著作権保護期間の延長は日本のコンテンツ産業になんら利益をもたらさないばかりか、1920 年代～30 年代に生まれたコンテンツを多く有するアメリカに対し日本は多額の著作権使用料を支払わなくてはならないため、知財貿易において不利な立場を強いられ続ける。

また著作権のパブリック・ドメイン入りは二次創作や上演、翻訳といった著作物の利活用を活性化させ、あらたな創作の促進につながる。さらに著作権が切れた著作物を利用することで、新たなビジネスが生まれている。例えば著作権が切れた書籍のデジタル化を進めている「青空文庫」のデータは数多くの電子書籍端末などに収録されており、日本における電子書籍の普及に役立っている。しかし著作権保護期間の延長はこのような創造のサイクルを破壊し、新たなビジネスチャンスを失わせる。以上の理由から、わが国は著作権保護期間の延長をすべきでない。

#### 著作権侵害の非親告罪化

TPP により、著作者の申し立てなしに著作権侵害を告訴できてしまう、いわゆる「非親告罪」が刑事法に盛り込まれることになった。日本のポップカルチャーは二次的著作物やパロディによる作品

が数多く存在しており、これらは法の「グレーゾーン」で栄えてきた。条文 QQ.H.7 の 6 項(g) が施行されればあらゆる二次的著作物やパロディが刑事告訴の対象となり、パロディ法制などのないわが国においては「クール・ジャパン」の源泉となる文化が萎縮する結果となり、世界中のインターネットユーザーの創造性を損なうばかりでなく、国益を害することにもつながる。

### 著作権の法定賠償金制度

アメリカに倣って導入されたこの制度はユーザーの正当な著作物の利活用に大きな萎縮効果をもたらす。そもそも知的財産権における「実害」というのはあくまで暫定的なものでしかないはずだが、それをさらに上回る「懲罰的」な賠償というのは法の均整性の法則を逸脱している。さらに研究者や起業家といった、社会に利益をもたらすステークホルダーへの影響は計り知れず、この条項はイノベーションの阻害にもつながるだろう。

### イノベーションを促進する知財のしくみづくりを

近年の著作権問題の根底にあるのは、悪魔のごとき海賊版がクリエイターの収入を奪っている、というような単純な善悪二元論ではない。この問題の本質は、インターネットの登場によって新たに出てきた著作物利用の類型に、今の著作権法が全く対応できていないことからきているものだ。にもかかわらず安直に知財保護一辺倒な政策に傾倒することは、著作物の公正利用まで萎縮させ、イノベーションや競争を阻害し、ひいてはユーザーの利便性が向上する機会を損なうということを知財本部とその事務局は認識すべきだ。

たとえば、アメリカで生まれ世界的に広まった Tumblr や Giphy をはじめとするコンテンツ投稿型のスタートアップは、アメリカの知財法にフェアユース規定があったからこそ生まれ得たもので、これを日本で始めようとする著作権侵害となってしまう。また古くは Google のような検索エンジンサービスも、日本では著作権法が厳しすぎたために生まれることができなかった。日本も世界で戦えるイノベティブなビジネスを後押しするため、コンテンツ産業戦略全般において、プロイノベーションという方針を明記し、それに従った具体策を策定すべきである。これからの時代のコンテンツの利用や創作は、それを鑑賞するための技術イノベーションと不可分である。ユーザーの利便性を高めてコンテンツを活用していくためには、技術のイノベーションを阻害しないことに最大限留意すべきである。

### フェアユースの導入を

TPP における知的財産制度の改正は、権利者を一方的に保護し、消費者やインターネットユーザーの表現の自由や情報機器の利便性を損ねる。著作権の保護と利用のバランスを取る上では、TPP 著作権条項の国内立法までに、公正で市場で原著物に与える影響の少ない利用に関する権利制限の一般規定（フェアユース）を導入すべきだ。その際、フェアユース規定は単なる産業振興策ではなく、言論の自由を担保し、教育やエンタテインメント、ユーザーによる技術検証・改善に資するものであるべきだ。

### アクセスコントロール回避規制に関して

TPP 協定にはアクセスコントロールを回避する行為を規制する条文が導入されている。しかし無条件のアクセスコントロール回避規制は、ユーザーによるコンテンツのアーカイブを不可能とし、国民の正当なコンテンツ利活用を妨げる。またアクセスコントロール回避規制はわが国の ICT 技術の発展を不当に妨げ、ひいては日本の家電製品の競争力をも損なう。それに対する手当は一切なされていない。さらにアクセスコントロールを回避する目的には機器の安全性の確認のため、報道や不正告発のためなど、公的な利益に適ったものが多くある。この重要性を知財本部は認識し、安直な規制を辞めるように求める。

### 海賊版対策条約（ACTA）について

2013 年に署名された ACTA は知財保護の目的を大きく逸脱し、国内外から批難を浴びた。ユーザーの知へのアクセスを阻害し、また不透明なプロセスで批准が進められた ACTA の発効の推進は、日本から見ても交渉参加国から見ても知的財産戦略としては誤りで、知財計画に掲載すべきものではない。さらに現状 ACTA を批准している国は世界中を見ても日本だけであり、ほかのどの国も批准していない ACTA を基準にした日本の国内法はまったく国益に適ったものではない。もはや ACTA に何ら意味はなく、日本は他国への働きかけを止めるとともに自ら脱退し、その失敗を認めるべきだ。

### ダウンロード違法化・犯罪化問題について

2009 年の 6 月 12 日にダウンロード違法化条項を含む改正著作権法が成立し、2010 年の 1 月 1 日に施行された。また、自民党及び公明党が主導する形でダウンロード犯罪化条項がねじ込まれる形で、2012 年 6 月 20 日に改正著作権法が成立し、2012 年 10 月 1 日から施行されている。

その要件は非常に曖昧で濫用の恐れをはらむものであり、罪刑法定主義や情報アクセス権を含む表現の自由などの憲法に規定される国民の基本的な権利の観点からも問題がある。このような法改正によってもたらされるのはモラルハザードと著作物の利活用の無限の制限、そしてユーザーの萎縮である。今のところ幸いなことに適用例はないが、この条項をエンフォースしようとするればインターネット検閲という最悪の方向に突き進むことになる。

ダウンロード違法化に関しては過去の文化庁へのパブコメにおいてもおおきな反対や懸念があったが、産業界のロビーと国会議員の無知によってこれらの民意は無視されたという経緯がある。国民の声を反映しない有害無益な規制強化・著作権検閲にしか流れようの無いダウンロード違法化・犯罪化はそもそもなされるべきではなかった。知財本部はこれをあらためて認識し、ダウンロード違法化・犯罪化を規定する著作権法第30条第1項第3号及び第119条第3項を即刻削除するべきである。

#### 二次創作規制の緩和について

二次創作は日本の文化的創作の原動力の一つになっており、その推進のために現状の規制を緩和する必要がある。先日安倍首相が「TPPの国内法改正においては二次創作が委縮しないよう留意する」とコメントがあったが、この国としての方向性を違うことなく、二次創作規制を緩和するという記載を知財計画2016においてもそのまま取り入れ、政府としてこのような規制の緩和を強力に推進することを重ねてきちんと示すべきである。

#### オープンデータ・オープンコンテンツの促進を

パブリックドメインとなった著作物は速やかに全国民が利用しやすい形態で提供されるべきだ。我が国には著作権が消尽し、文化的意義が大きいにも関わらず、鑑賞・閲覧の困難な戦前の作品が多数存在する。市場性が薄くなり著作権も切れた作品については国が主導して保存・公開する必要性が高いにも関わらず、こうした点についての現状認識・問題意識が乏しいのは大変遺憾である。また我が国では著作権の切れた書籍について、権利を持たない者の申し出によって国立国会図書館ウェブサイト上での提供が一時凍結されたことがある。今後このような不必要な配慮を行わないよう知的財産推進計画に明記することを求める。

また、パブリックドメインに入った著作物だけではなく、政府はオープンデータやオープンコンテンツの促進にも力を入れるべきだ。たとえば日本文化を紹介するようなコンテンツを政府が提供し、それを海外の人も自由に利活用できるようなデータベースをつくれば、日本文化の大きな宣伝となる。著作物のクリエイティブ・コモンズ・ライセンスの促進や、企業のオープンコンテンツの普及にも政府は啓蒙して然るべきだ。日本のとくにポップカルチャーは二次創作やパロディなど、インターネット上で自由な使われ方をすることによってここまで人気を博してきた、ということを政府は認識し、そのような楽しまれ方をさらに促進するような仕組みづくりをする必要がある。

ライセンス制度に関して、現代の著作物においては非常に多くの人とその制作に関わっており、制作に関わった関係者にも著作隣接権が付与される。その著作物を保存・活用しようとした場合、著作隣接権者を含めたすべての著作者に許諾を取る必要があるが、数年前に制作された著作物であっても著作者が不明という理由で許諾を取ることが不可能なケースも発生している。より高い創造性をもった環境を維持するためには、むしろ著作権保護期間は短縮すべきであり、さらには著作権を放棄し、パブリックドメイン化する仕組みも必要である。

#### 知財政策における政策議論の透明性の促進を

インターネットの発達によって誰もが自由に創作できるようになった今日、知的財産権に関する議論は国民誰もが大きく影響を受けるものである。にもかかわらず、TPPの交渉は完全に不透明であり、国民はどのような議論が行われているのか交渉過程を通して知ることができなかった。また条文の公開も遅れ日本語の抄訳も2015年12月末にようやく公開された。このようなやり方での交渉は非民主的であり、国民の「知る権利」を不当に侵害している。今後の交渉では情報公開とできるだけ交渉過程の透明化を求める。また、日本では知的財産権をめぐる政策議論の国際動向について国民へ知らされる仕組みがない。ACTAのように国内議論と国際議論が乖離した結果日本だけが条約を批准し海外に恥を晒すようなことが今後ないように、著作権法政策が国内外でどのように議論されているかの情報を国民に開示するような仕組みづくりを求める。また、文化庁はそのワーキンググループの公開審議を原則化するべきである。

No.	意見（要旨）
35	近年の著作権保護期間中の書籍は、技術的には比較的容易に本文も含めた検索サービスを提供可能ならずであり、すでに米国の大学図書館連合デジタルリポジトリ HathiTrust では、それを著作権保持者への不利益を最小限にした形で実現している。我国においても、図書館等における厳格な運用ル

ールの下、著作権保持者への不利益を最小限にする形で、このようなサービスを実現可能とする法整備をすべきである。

## 意見（全文）

米国の大学図書館連合である HathiTrust では、図書館が著作権保護期間中の図書をスキャンして OCR したデータを単語により検索することが可能である（参考資料 1）。ただし、図書の内容自体については、特別な場合を除き当該図書を所蔵している図書館でも閲覧できず、当該図書館以外の場所でも、図書の検索のみが可能であり図書の内容そのものの閲覧まではできないこととなっている。かかる図書検索サービスの適法性については、米国の裁判所において、フェアユースの観点から、著作権侵害ではないとの判決が下されており、適法なものとして是認されている。（参考資料：時実 象一「大学図書館書籍アーカイブ HathiTrust」『情報管理』

[https://www.jstage.jst.go.jp/article/johokanri/57/8/57\\_548/\\_pdf](https://www.jstage.jst.go.jp/article/johokanri/57/8/57_548/_pdf)）。

我国においても、図書館等を中心としてこのような検索サービスが展開できたなら、文献の検索性が飛躍的に向上し、適時かつ的確な情報へのアクセスが達成される結果、学術研究全般、特に人文社会科学研究を大いに発展させるのみならず、社会一般の公衆にとっても様々な利益がもたらされることは多言を要しないところである。

しかしながら、後述のとおり、現状、我国では、こうしたサービスが展開できないために、HathiTrust またはこれに類似したサービスを通じた情報へのアクセス基盤が整備された諸外国における各種研究に比して、我国の各種研究が不十分なものとなってしまう、著作物を用いた研究活動等について先進国として立ち後れてしまっている大きな原因の一つとなっている。我国の著作権法上、HathiTrust のようなシステムは、違法となる可能性が高く、実際、日本国内で導入・展開されていないことから、著作物の効用享受及びこれを用いた研究活動における他国との格差は将来的に拡大の一途を辿ることは想像に難くない。我国では、図書をはじめとする各種資料の内容を検索できないため、適時かつ的確な資料の検索・発見ができず、その結果、資料の内容を直接検索できる米国をはじめとした諸外国に比して、国民が図書等資料に触れる機会が不当に制限されていると言わざるを得ず、適時かつ的確に資料（ひいては情報）へアクセスできる状況の下において本来もたらされるであろう利益を十分に享受できていない現状にある。そして、内容による検索ができず、図書等資料の発見が適切になされないという状況においては、結果として、図書等資料の販売量は現在の情報技術環境を前提とした時に本来期待し得るものと比較して不十分な状況であると言わざるを得ず、著作権者にとっても書籍流通業界にとっても逸失利益は少なからぬものであり、現状を放置したままではさらに大きくなるばかりである。

上記の HathiTrust のようなサービスを我国でも展開することで、技術や文化等の発展から本来得られるべき効用・利益を十分に享受することのできる情報へのアクセス基盤を作出することが可能となり、ひいては文化及び経済の発展に寄与するものであると期待される。

我国の著作権法上、情報解析のための複製等として書籍等をデータベース化することは適法とされている（著作権法第 47 条の 7）。ただし、同条により認められる利用は、記録媒体への記録と翻案に限られており、譲渡や公衆送信等の利用は一切認められていない。また、当該データベース（複製したデジタルデータ）について、情報解析目的以外の目的で利用することはできず、かかる利用を行った場合、その時点で目的外利用として複製権（同法第 21 条）侵害となり得る（同法第 49 条 1 項 5 号）。そして、ここでの「利用」とは、必ずしも支分権の対象となる行為のみを意味するのではなく、視聴行為等、それ自体が支分権の対象とならない行為であっても、著作物の表現の効用を享受する目的で行われる行為であれば、目的外利用の対象に含まれる。

したがって、現行法を前提にする限り、例えば、著作権法上の「図書館等」（同法第 31 条第 1 項）において、情報解析目的で適法に複製された著作物が蓄積されたデータベースを検索システムとして導入したとしても、図書館の利用者はかかる検索システムを適法に用いることはできない。また、例えば、HathiTrust のように、当該検索システムを図書館外でも利用可能とし、外部において特定の検索ワードによる著作物の内容の検索を可能とするシステムとして構築した場合には、複製権の侵害に加えて、公衆送信権（同法第 20 条）等の侵害をも構成することとなり、やはり適法な利用はできない。

解決方法について

図書館において、著作権保護期間中の図書であっても検索等の処理のためにテキストデータを作成・蓄積するとともに、作成・蓄積したデータベースをそこに含まれる単語ごとに検索可能な検索システムを構築し、HathiTrustのように、検索結果のみを表示して内容の閲覧を制限するという図書検索システムを、もしくは、これに加えてさらに、所蔵図書館においては図書の内容を閲覧することについても著作権を侵害することなく適法に運営・利用できるようにする制度。具体的には、検索目的での著作物の複製等を適法とする権利制限規定を新設することが考えられる。

仮に、我国において上述のような図書検索システムを適法に運用することを可能とする法整備を行ったとしても、著作物の内容を閲覧できないとの制限を課することで、著作権者の権利が侵害される可能性は極めて低い。さらには、所蔵図書館のみにおいて内容を閲覧できるようにしたとしても、所蔵図書館以外では図書資料等の著作物の内容を閲覧できないとの制限を課することで、所蔵図書館以外における当該著作物の複製、公衆送信その他の利用を防ぐことができるため、著作権者の権利が侵害される可能性は極めて低い。そもそも、現行の著作権法を前提としても、著作物のタイトル自体をデータベース化し、タイトルを対象に図書を検索するシステムを公衆に提供することは適法であるところ、さらに一歩進んで、タイトルのみならず著作物に含まれる単語等も含めて検索対象としても、著作権法上保護される創作的表現そのものを公衆一般に提供するわけではないことからすると、著作権者の権利が侵害される蓋然性の点で変わりはなく、タイトルのみの検索システムと実質的に同視されて然るべきものである。

また、図書館における著作物のコピーサービスは、利用方法が制限されているところ（著作権法 31 条）、上記図書検索システムにおいても、図書自体の閲覧は図書館内でのみ認められるものとし、複製については現行法と同様に限定的に許容することとすれば、（著作物に触れる機会が増えることにより）著作物の発行部数の上昇に資することこそあれ、減少させることはなく、出版権を有する出版社等への影響（著作権者等の正規のビジネスとの競合、衝突）という観点からも、問題はないものと思料する。

以上のとおり、我国において上述のような図書検索システムを適法に運用することを可能とする法整備を行ったとしても、著作権者等の利益を不当に害する可能性は極めて低い。他方で、同検索システムの利用が可能となった場合、著作物の有効利用が促進され、ひいては、著作権法の目的たる「文化の発展」に資する結果となることは明らかである。現状では、図書等資料を探そうとしても、著作物のタイトルや章タイトル等を対象に検索を行える程度であり、文中に含まれる単語で探すことができないことから、結局、目的の文献等を探し出すことができず、当該文献等に化体した創作的表現や情報に到達することができないという事態が生じている。上記図書検索システムを利用することで、利用者が自らの目的に合致する文献を適時かつ的確に探し出すことが可能になれば、これまで眠っていた著作物（ひいては、そこに化体した創作的表現や情報）がより広く社会に還元されることになり、「文化の発展」という著作権法の目的に資する結果となることは明白であり、同検索システムを導入すべき社会的要請は極めて高いものといえる。

また、著作権法上、図書館においてコピーサービスを提供することが認められているが、その趣旨は、図書館が研究者・学生にとって学術研究・教育・学習の中心であり、一般国民にとっても文化を享受し、その効用を高め、さらに研究・教育・学習を続ける施設であることに鑑みて、利用の必要性和著作権者の権利保護との調整を図ることにある。上記図書検索システムはかかる趣旨の達成に資することは明らかであって、むしろ、特段の問題がないにもかかわらず、同検索システムの利用を否定すれば、結局、図書等を学術研究や教育、学習等に活用し、もって文化を発展させるという上記趣旨、さらには著作権法の目的に逆行することともなりかねない。

以上のとおり、上記図書検索システムの利用は、著作権法の目的に資するものであり、また、著作権者等のビジネスとも競合せず、逆に、適時かつ的確な図書等の検索性が飛躍的に高まることにより

図書等の購入者が増えることになる可能性が高く、結果として、著作権者等の利益に資すると同時に書籍流通ビジネスを活性化させる可能性がある。

最後になるが、フェアユース規定を一般に導入することは、裁判の負担が相対的に大きい我国では運用が困難であると想定されるため、上記で提案した図書館における特例的な制度を設けることが現実的かつ効果的であると思われる。

参考資料 1 : Hathitrust での著作権保護中図書の内容検索の例（下記、図 1 ～ 4）

【掲載省略】

（図 1 : 「ghibli」で検索し、その語を含む図書がリスト表示された画面）

【掲載省略】

（図 2 : ヒットした図書の一つの書誌情報を表示した画面）

【掲載省略】

（図 3 : 本の内容を検索する画面）

【掲載省略】

（図 4 : 本の内容を検索して登場ページと登場回数が表示された画面）