

2004年3月

エンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワーク

設立準備事務局

## エンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワーク（仮称）（骨子）

### 1 目的

エンタメロイヤー相互間及びクリエイター並びに関係業界との間のネットワークを構築する。

弁護士及び関係業界全体のエンターテインメント業に関わる各種能力の研鑽を図る。

### 2 構成

会長 （互選）

会員 弁護士、法科大学院等教員、エンターテインメント業界関係者、学生、研究者

評議員 （未定）

弁護士、業界関係者など

事務局 青山学院大学法科大学院研究室内

### 3 活動

シンポジウムの開催（年1～2回）

研修会（月1回）

- ・ 内容： 漫画、音楽、ゲーム、アニメ、映画又は放送などコンテンツ業界に関する契約実務、立法・判例の動向等
- ・ 会場： 青山学院大学法科大学院内会議室、その他会議室
- ・ 講師： 会員又は会員外の有識者

## エンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワーク

### 設 立 趣 意 書

現在、日本は、知的財産重視の時代を迎えています。

2002年2月4日の小泉首相の施政方針演説で始まった、知的財産重視の国家政策は、同年11月には知的財産基本法が成立し、2003年3月には、政府に知的財産戦略本部が発足し、同本部の下、各専門調査会では様々な検討が行なわれています。

今、まさに知的財産の時代といっても過言ではありません。

そのような知的財産の中でも、映画、漫画、アニメ、ゲームといったコンテンツの分野では、日本は国際的にも非常に優れた能力を有しており、世界でもすでに高く評価されています。

日本の、次世代を担う輸出産業は、アニメその他のコンテンツ作り、文化作りであるとまで言われています。

しかし、このような、わが国のコンテンツ文化の発展を支えている創作者や流通業者等のコンテンツ関係者に比較して、権利保護の基盤である司法とその主体的担い手である法曹は、質量ともに不十分であることは否めません。

コンテンツ関係業界は、そもそも権利者を始めとする関係者が多数人に及び、権利関係が錯綜していることに加え、コンテンツの二次的利用市場が拡大し、制作時においては予想できない利用態様が生まれることも少なくありません。

権利者等関係者間の調整を図り、円滑にコンテンツ利用を進め、さらにコンテンツを信託財産とするなどの方法により証券化事業を組み立てることも必至の状況にあります。

このためには、米国の例でも顕著ですが、法律専門家としての弁護士が存在は不可欠なものであり、まさにそのような弁護士が強く求められています。

そこで、私たち発起人は、専門弁護士の不足、弁護士へのアクセスの困難を打破すべくエンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワークを設立することとしました。

本ネットワークは、弁護士及びロースクール教員、学生が連携をとって、さらにコンテンツビジネスに関与する創作者・事業者等の関係者と共に、ネットワークを構築し、互いに研鑽を深めることにより、コンテンツに関して、弁護士アクセスを容易化すること、専門弁護士を多数育成すること、コンテンツ関係各業界との連携を図ることを通じて、コンテンツ文化の発展に寄与することを目的としています。

本趣意書にご賛同いただける方に、ぜひ発起人として加入していただき、迅速に本ネットワークを立ち上げたいと考えておりますので、よろしく願いいたします。

エンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワーク設立準備会事務局