

第 1 回構想委員会コメント

(株) ソニー・ミュージックエンタテインメント

村松 俊亮

所用により出席がかなわないため、書面にて意見を申し上げます。

1. 「知的創造サイクル (IP トランスフォーメーション)」について

- ・ コンテンツ IP について、人間がゼロ (0) から創造し、豊かな想像力によってその価値を無限大 (∞) に広げていく力を持つ。人口減少が見込まれ、資源を持たない日本において、このコンテンツの力を最大限に伸ばすことは国家にとっての最重要課題。
- ・ また、非コンテンツ産業 (ファッション・コスメ、食品、家電、モビリティ、旅行、教育など) との連携による IP 経済圏のさらなる拡大の余地は大きく、わが国の消費活性化の起爆剤や外貨獲得の手段となり得る。
- ・ その観点からは、「知的財産推進計画」にとどまらず、政府の成長戦略・産業戦略全体の中でコンテンツ等の IP 活用を基軸に置いて、あらゆる政策の IP トランスフォーメーションを進める視点が重要。
- ・ 鍵はコンテンツ IP を 0 から創造する「クリエイター」。クリエイターの IP 創造を起点とした好循環を確立する観点から、人材育成や利益の適切な還元等の施策を強化すべき。

2. 知財保護の徹底

- ・ 知的創造サイクルを進めるにあたって、創造・活用とあわせて、クリエイター等の創作環境と権利を保護することが大前提。
- ・ 生成 AI に関しては、「著作権法 30 条の 4」の存在等により、海外からは依然として「AI・機械学習パラダイス」とみられているなど、クリエイターの不安が大きいのが現状。実態把握や内外への丁寧な説明、著作権侵害に

対する毅然とした対応を行いつつ、状況の変化に応じて適時必要な対応を取るべき。

- ・ 海賊版・模倣品対策も引き続き課題。政府間交渉の強化などをつうじて実行力ある具体策を早急に講じるべき。

3. 司令塔機能

- ・ クリエイター・コンテンツ産業に関わる政府の司令塔として「コンテンツ産業官民協議会」が設立されたことは大きな一歩であり、感謝。
- ・ ただ、コンテンツ振興を強力かつ長期的に継続する観点からは、支援施策や予算等の権限を一元的に担う実施機関（たとえば「コンテンツ省（庁）」）の設置が急務。
- ・ 政治の判断を要する課題であるが、本委員会においても中長期的な課題として、その必要性等について集中的に議論すべき。
- ・ なお、経団連として、コンテンツ産業振興に向けた具体的施策をまとめた提言の公表を今秋に予定しており、公表後に改めてご紹介の機会をいただきたく存じます。

以 上