

【D06】オリジナルとコピーを別個の生産物として認識する

1. 勧告の概要

2008SNA マニュアルの勧告概要	1993SNA における取扱の概要
<ul style="list-style-type: none"> ・知的財産生産物について、<u>オリジナルとコピーを別個の生産物として扱うことに関する指針を提供する。</u> ※2008SNA マニュアルでは、オリジナルとコピーを区分しうる知的財産生産物として、コンピュータ・ソフトウェアと娯楽、文学、芸術作品が例示されている¹。また、オリジナルの産出は固定資本形成として扱われる。 ・<u>コピーが、完全に売り渡されたもので、1年を超えて生産に使用されると予想される場合には、固定資産として扱う。</u> ・<u>使用ライセンスの下で利用可能なコピーも、1年を超えて生産に使用され、ライセンシーが所有に伴う全てのリスクと報酬を引き受けるのであれば、固定資産として扱う。</u> <ul style="list-style-type: none"> ・使用ライセンスの付いたコピーの取得が、複数年契約で定期的な支払をもって購入されたもので、ライセンスによってコピーが経済的に所有されたと判断される場合は、資産の取得とする。 ・定期的な支払が、長期契約のない使用ライセンスのためになされるのであれば、支払はコピー使用のためのサービス支払と扱う。 ・最初に大きな支払いがあり、その後年に少額の支払がなされる場合、最初の支払は固定資本形成として記録し、後年の支払はサービス支払と扱う。 ・ライセンスによって、ライセンシーがオリジナルを再生産し、コピーの頒布、サポート、メンテナンスの責任を担う場合、再生産ライセンスを持つ単位へのオリジナルの一部または全体の販売とみなす。 	<ul style="list-style-type: none"> ・無形固定資産（コンピュータ・ソフトウェア、娯楽、文学、芸術作品の原本等）において、オリジナルとコピーとを別個の生産物として扱うことに関する指針を提供していない。 ※オリジナルの産出は固定資本形成として扱われるとされる一方、コピーの扱いについて明確な記述はない。



① 2008SNA への対応で求められる事項

- ・新たに明確にされた指針の下で、知的財産生産物について、オリジナルとコピーを区別し、コピーについて、一定の要件を満たす場合には固定資産の取得として、そうでない場合はサービスへの支払として記録する。

② 主要計数への影響（概念上）

- ・GDP の増加要因（オリジナルとコピーを区別する指針が明確化されたことにより、明示的に固定資産に分類されるコピーが新たに記録される場合で、その取得が中間消費ではなく固定資本形成に振り替えられる場合には GDP を押し上げ）

¹ また、2008SNA マニュアルのパラ 6.208 でも、オリジナルとコピーの2段階の生産がなされる生産物として、書籍、レコード、映画、ソフトウェア、テープ、ディスクが例示されている。

2. 現行 JSNA での取り扱い

- 2008SNA で知的財産生産物として位置付けられているもののうち、コンピュータ・ソフトウェア及び娯楽、文学、芸術作品について、現行 JSNA におけるオリジナルとコピーの扱いは以下のとおり整理される。
 - コンピュータ・ソフトウェアについては、オリジナルとコピーを区別し、オリジナルについては全額を、コピーについて一定の要件を満たす場合に固定資本形成として扱っている。
 - 娯楽、文学、芸術作品については、基礎データの制約により、オリジナルとコピーを区別しておらず、また、関連する財貨・サービスの産出の一部についてのみ固定資本形成として計上する扱いとなっている。具体的には、ビデオ制作及びレコード制作の産出額のうち業務用レンタルビデオ等（コピーに該当）について、一般的に 1 年以上生産に使用されることから、固定資本形成として扱われている。

	コンピュータ・ソフトウェア ²	娯楽、文学、芸術作品 ³
オリジナル	<ul style="list-style-type: none"> 自社開発ソフトウェア、受注ソフトウェアについて、固定資本形成に計上。⁴ 	<ul style="list-style-type: none"> オリジナルとコピーを区別していない⁵。 娯楽、文学、芸術作品に係る財貨・サービスのうち、映像情報制作・配給業、その他の対事業所サービス（レコード制作業が含まれる）⁶の産出額の一部（1 年以上生産に使用される場合）は固定資本形成に計上。その他は、中間消費ないし最終消費（いずれもサービス支払）に計上。 また、その他の娯楽業（著述・芸術家業が含まれる）の産出額は、中間消費ないし最終消費（いずれもサービス支払）に計上。
コピー	<ul style="list-style-type: none"> 上記以外のコンピュータ・ソフトウェアのうち、業務用パッケージ、その他のソフトウェア⁷については、その産出額の一部（1 年以上生産に使用される場合）は、固定資本形成に計上。 その他は、中間消費ないし最終消費（いずれもサービス支払）に計上。 	

² OECD の”Handbook on Deriving Capital Measures of Intellectual Property Products”においては、自社開発ソフトウェアや受注ソフトウェアはオリジナル、パッケージソフトウェアはコピーと位置付けられている。

³ 娯楽、文学、芸術作品に関して、著作権資産については、現行 JSNA では、把握可能な部分（一般政府保有分）の期末残高を「無形非生産資産」に含め、ストック編の参考系列（一国の資産合計には含めていない）として掲載している（平成 23 年末 28 億円）が、次回基準改定では同項目の表章を廃止する方向で検討（D03 の項参照）。

⁴ 投資主体については、自社開発ソフトウェアの場合は自己勘定でソフトウェア開発を行った各産業、受注ソフトウェアの場合はこれを購入した各産業。

⁵ 以下で挙げている財貨・サービス（映像情報制作・配給業、その他の対事業所サービス、その他の娯楽）について、オリジナルの産出は、販売された場合についてその売上高を計上し、オリジナルの生産者による自己勘定総固定資本形成については計上していない。また、オリジナルが販売された場合、その額（産出額）は、平成 17 年産業連関表と整合的に、中間消費ないし最終消費に計上されており、固定資本形成には計上されていない。

⁶ 映像情報制作・配給業、その他の対事業所サービスのうちレコード制作業は、平成 23 年産業連関表では、「映像・音声・文字情報制作業」に再編されることとなっており、JSNA の次回基準改定でも同様の取扱いとする予定。

⁷ その他のソフトウェアとは、コンピュータシステムを管理し、基本的なユーザー操作環境を提供するコンピュータ等の基本ソフト。

3. 検討の方向性

- ・ 次回基準改定における対応の考え方（案）

<●：2008SNA 勧告に沿った対応が既になされている（一部）>

- ・ 2. のとおり、現行 JSNA でも、①コンピュータ・ソフトウェアにおけるオリジナル（全額を固定資本形成に計上）とコピー（一定の要件を満たす場合に固定資本形成に計上）の区別、②娯楽、文学、芸術作品のコピーの一部について一定の要件を満たす場合に固定資本形成に計上、という点で 2008SNA の勧告に一部対応済と整理できる。
- ・ ただし、上記いずれについても、コピーの産出先を、ライセンスの契約形態に応じて固定資本形成または中間消費に分けることについては、基礎資料の制約があるため対応は困難⁸。

4. その他の留意事項

<基礎統計における扱い>

- ・ 平成 17 年産業連関表におけるコンピュータ・ソフトウェアと娯楽、文学、芸術作品の扱いについては、基本的に、2. の現行 JSNA の取扱いと同様である。ただし、産業連関表では、自社開発ソフトウェアを固定資本形成と扱っていない（平成 23 年産業連関表でも同様の扱いとなる）。

<諸外国における対応状況>

- ・ オーストラリア

2008SNA マニュアルに準拠し、コンピュータ・ソフトウェア及び娯楽、文学、芸術作品についてオリジナルとコピーを別個の生産物とし取り扱っている。そのうち、ソフトウェアについては、使用年数を把握できる情報がないため、ほとんどのものが 1 年以上生産に使用されるとみなし、固定資産として記録している。

- ・ 米国

コンピュータ・ソフトウェア及び娯楽、文学、芸術作品について、オリジナルとコピーを区分しうる知的財産生産物として取り扱う。

- ・ EU

2008SNA に対応する欧州の最新の国民経済計算マニュアルである ESA2010⁹では、コンピュータ・ソフトウェアと娯楽、文学、芸術作品について、オリジナルとコピーが存在すると記述されている。

⁸ 現行 JSNA では、例えば企業のソフトウェア購入分について、ライセンス契約の形態により中間消費か固定資本形成かを分けるのではなく、平成 17 年産業連関表に基づき、生産に 1 年以上使用されるかどうかで分けている。

⁹ 欧州各国は、同マニュアルへの対応を 2014 年に行う予定である。