

令和2年4月16日  
構想委員会配布資料

参考資料4

# コンテンツワーキンググループの 検討状況について

令和2年4月16日

# コンテンツWGについて

○近年のデジタル化・ネットワーク化の進展や新たなビジネス・モデルの出現に伴い、コンテンツの創作・流通・利用のされ方が変化し続けている。クリエイターが持続的にコンテンツを創作できる環境が整備され、海外展開を含むコンテンツの円滑な流通及び利用が促進されるとともに、クリエイターへの適切な対価還元が実現する方策について幅広く検討する。（令和2年3月27日 知的財産戦略本部 構想委員会座長決定）

## 委員名簿

役割	氏名	所属
座長	中村 伊知哉	iU（情報経営イノベーション専門職大学）学長
委員	上野 達弘	早稲田大学大学院法務研究科教授
	大崎 洋	吉本興業ホールディングス（株）代表取締役会長
	太田 勇	（株）テレビ東京コンテンツ事業局コンテンツビジネス部兼制作局CP制作チーム主事
	川上 量生	（株）ドワンゴ顧問
	迫本 淳一	松竹（株）代表取締役社長
	瀬尾 太一	（一社）日本写真著作権協会常務理事 （公社）日本複製権センター代表理事
	林 いづみ	弁護士、桜坂法律事務所パートナー
	堀 義貴	（一社）日本音楽事業者協会会長 （株）ホリプロ代表取締役社長
	ローレン・ローズ・コーカー	ZAICO株式会社 取締役COO FUGA Japan Business Development Advisor

## 知的財産推進計画2019主要事項の進捗状況の報告・意見交換

- インターネット上の海賊版対策
- デジタルアーカイブジャパン推進
- 我が国のロケ撮影の環境改善に向けた取組
- 日本のeスポーツの発展に向けた取組

## 知的財産推進計画2020以降に向けた論点に関する意見交換

- コンテンツを取り巻く市場や技術の変化に伴い、ビジネス・モデルや収益構造も変化している。こうしたデジタル時代の変化に伴い、本来、対価還元されるべきクリエイターに対価還元されていない可能性はあるか。もしあるとすれば、どのような方策により対価還元を実現できるか。
- コンテンツの配信ビジネスにおいて、例えば多数の権利者からの許諾が必要なことなどにより権利処理コストが高くなり、円滑な利活用が進まない場面はあるか。もしあるとすれば、どのような方策により円滑な利活用が進むと考えられるか。
- 上記の課題に対応するために、ブロックチェーンやフィンガープリント等の最新技術をどのように活用できるか。
- コンテンツの海外展開を支援する官民の取組としてどのようなものが必要と考えられるか。
- 今般の新型コロナウイルス感染症による影響等を踏まえ、デジタル技術・環境を活用しつつ、柔軟な対応が可能なビジネス構造を構築していくに当たっての方策は考えられるか。

## 1. クリエーターへの対価還元／利益円滑化方策（最新技術の活用含む）（1／2）

- 正規の利用であるものの利益配分がアナログなシステムによることから、クリエイターに対価が還元されていないことがあるのではないかと。海外の音楽分野ではフィンガープリントを活用した利用状況の把握や、デジタル課金が進んでいるところ、（他分野でも）権利情報（孤児著作物を含む）の集中管理、包括許諾などの効率的な権利処理、適正な収益分配を、三位一体でデジタルで行うことを進めるべきである。
- デジタル化以前から制作現場の労働環境が悪いという課題がある。デジタル化により世界と対面することによって、それが見えやすくなっている。例えばフリーランスの正社員化といったことが必要なのではないか。
- 音楽パッケージ（CD）が減少する半面、アーティストが直接発信したり、グッズを販売したりすることも可能になった。各々のキャリアに応じ、レーベル・事務所・自分で全てやるという選択肢がアーティストにあれば、対価還元にもつながるのではないかと。
- 日本では著作物等の利用について権利制限する場合、一部、無許諾有償での利用が可能になるものの、無許諾無償での利用を認める例が多い。海外には補償金を付した上で権利制限する例なども見られる。こうした海外の立法例も参考にできるのではないかと（例：①公貸権：図書館等が本を貸し出すにあたって、権利者に補償金を支払う、②追及権：美術品の転売にあたって著作者に利益配分を行う、③図書館等における複製について権利者に補償金を支払う）。

## 1. クリエーターへの対価還元／利益円滑化方策（最新技術の活用含む）（2／2）

- 遠隔教育における著作権の問題については、新型コロナ対策で進んだが、今年度は無償の方向であり、**対価還元の課題は残っている。補償金の対象となる利用と対象とならない利用があるが、両者は不可分な場合も多く、整理が必要。**
- 欧州の新しい著作権指令においては、利用許諾や権利譲渡に関する著作者等への対価が著作物等から得られる収入より不均衡に低い場合の調整の仕組みが盛り込まれた。一方、**日本においては著作権の契約について規制がないが、プラットフォームによるライセンスの対価の支払いが適正かも含め、検討課題ではないか。**
- 音楽の配信を行うにあたって、著作権管理事業者に利用を報告するためのエクセル作業の負担が大きい。フィンガープリントで自動的に報告できればいいが、自前で作るリソースがない。**複数社が使えるようなフィンガープリントがあれば、動画ライブに関する分配に役立てることができる。**

## 2. 海賊版対策

- 対価還元における大きな課題は海賊版である。**2019年10月にとりまとめられた総合的な対策メニューの第2段階に位置付けられている著作権法改正が成立すれば、次の段階の議論にうつる必要がある。**
- 海賊版対策については、**悪質なストリーミング・アプリ等とのいたちごっこが続いている。違法なアプリを配信しているプラットフォームへの働きかけも重要**である。
- 音楽パッケージは海賊版で崩壊した。いまだなお規制されずに残っているものがあるのは問題である。
- **海外における海賊版については、日本のコンテンツが正規に提供されていないことも原因の一つではないか。**
- **海賊版をうまく正規化することができれば、いたちごっこにならずにすむのではないか。**

## 3. 新型コロナウイルス感染症による影響を踏まえた今後のコンテンツのあり方等

(中長期的課題)

- **ライブの遠隔化やVR（バーチャル・リアリティ）により、日本全国どこでもコンテンツを楽しめる分散化が進むのではないか。**
- **ライブ配信等には、どこでも均等に受信できる環境が必要**であったり、**コストが配信収益を上回ったりするなど、課題もある。**
- 遠隔教育については、昨年度の経済対策で大きく進んだ。**コンテンツでも同様のアクション・プランが必要**である。
- **本来、社会で起こるべき変化が加速するのではないか。**リモートワークにより、家庭内のリモート・インフラ整備が進む。**こうした家庭内のインフラ整備を活用したコンテンツが出てくるのではないか。**
- 新型コロナで打撃を受けた者に対する一律の補償は難しいと考えるが、**基金の創設等は考えられないか。**
- 新型コロナの打撃への支援策として、国や地方自治体が個々のアーティストを支援するが難しいのであれば、**コンテンツの制作を助成するという方法は考えられないか。**

(短期的課題)

- 緊急経済対策である**給付金の申請等については、煩雑な手続きにならないように、前年度の収入について納税や確定申告をしている人はオンラインでできるようにするなど、手続面での工夫もしていただきたい。**



- 緊急支援が必要な短期、及びV字回復後の社会変革も見据えた中長期の視点で対応。
- ライブに加えてオンラインによるコンテンツの提供も充実させる、ハイブリッド型のデジタル・トランスフォーメーションを加速的に進める。

## 短期

### 緊急支援フェーズ

- 事業継続に困っている中小・小規模事業者等に対する新たな給付金（持続化給付金（仮称））
- 生活に困っている世帯に対する新たな給付金（生活支援臨時給付金（仮称））
- 上記対策に関するコンテンツ分野関係者への分かりやすい情報提供 等

## 中長期

### V字回復フェーズ

- イベント・エンターテインメントのチケットを購入した消費者に対する割引券等の付与（Go Toキャンペーン事業（仮称））
- 地域の文化芸術関係団体・芸術家によるアートキャラバン
- 先端技術を活用した新たなコンテンツ制作
- 多様な資金調達
- 海外を見据えたコンテンツの多言語化の支援
- コンテンツのオンライン配信の支援 等



## 4. ロケ環境の改善

- まずは日本の映像作品の撮影にあたってのロケ条件の緩和や柔軟化が重要である。撮影が許可されない場所がある、撮影場所が例えば道路なのか公園なのかによって許認可の申請先が異なる、フィルム・コミッションについても自治体ごとに取組状況が異なる、といった課題がある。

## 5. コンテンツの海外展開

- コンテンツづくりの姿勢として地上波だけを意識すると、没個性になってしまうため、世界で売れるようなコンテンツづくりにしていく必要。

## 今後の進め方

- 今回のコンテンツWGにおける議論を踏まえ、知的財産推進計画2020において可能な限り反映しつつ、その策定後も、引き続き、具体的な検討・整理を進めていく。