

# デジタル時代のコンテンツ戦略について

2022年1月

内閣府 知的財産戦略推進事務局

- デジタル化の進展はコンテンツの流通経路の多様化・ボーダレス化をもたらし、メディア・コンテンツ産業における産業構造の変革を促進。  
→市場はグローバル化。多様な制作事業者が、配給・配信事業者から独立し、自らの経営判断により多様な流通経路へ作品を供給する流れへ
- デジタル技術の普及により、アマチュア・一般人もコンテンツ制作に大量参入（「一億総クリエイター」時代）。  
→SNS等において、コミュニケーションツールとしてのコンテンツの発信が一般化し、他者の作品を素材にした二次創作・n次創作も拡大
- メタバースなど、仮想空間上におけるコンテンツ消費等をめぐる新たな動き。  
→仮想空間上のビジネス経済圏が拡大。アバターによる「もう1つの現実」での生活が現出（コンテンツは娯楽消費財から「生活空間構成財」へ）  
⇒ **多様なクリエイター・制作者による創作・発信とコンテンツ市場拡大に向けた基盤整備が必要**

## デジタル化がもたらすコンテンツの創作・流通・利用の在り方の変化（将来予測）

### メディア・コンテンツ産業における産業構造の変革

- コンテンツの市場はボーダレス化・グローバル化。
- 流通経路は複線化・多様化し、配給・配信と制作の系列関係（垂直統合）は解消。人材も流動化。
- 個々の制作者事業者が、ユーザーのニーズを直に捉えた作品づくりを行い、自らの経営判断により、多様な流通経路へ作品を供給。
- 多様な制作事業者・クリエイターが、自社メディア、投稿サイト等の多様なチャネルを通じ、自らの作品を直接配信して、収益化。  
※企業等も、自社サイト等（オウンドメディア）を通じ、個々の消費者へ向け、広告作品（ブランデッドコンテンツ）を直接配信。
- アマチュア・一般人の作品もコンテンツビジネスにおいて大きな市場価値。

新たな才能の発掘

n次創作の市場化

メタバース経済圏の拡大

新たなビジネスモデルの探求

### 個人による多様な創作活動

- 制作・編集ソリューションの普及により、一般人のコンテンツ制作が拡大。  
→プロとアマチュアの境界は曖昧化
- 人々は、SNS等におけるコミュニケーションツールとしてコンテンツを活用。他者作品を素材に、自らの表現を加えたコンテンツを創作・発信。  
→n次創作の拡大。コンテンツは「コミュニケーション中間財」に

アバターによる参加



新たな創造空間の提供

### 仮想空間上のコンテンツ消費等の新たな動き

- VR/ARからメタバースへの新たな動き。
- 人々は、メタバース空間上で、アバターを通じて、商取引を行ったり、「もう1つの現実」として新たな生活を送ったりするようになり。  
→コンテンツは「生活空間構成財」へ（従来予期しなかった課題も惹起？）  
→メタバース空間上での交流が、新たなコンテンツ消費・創造を促進

**コンテンツビジネスは、海外展開を前提としたビジネスモデルに**

**多様なクリエイター・制作者による創作・発信が拡大、「利用」と「創作」の好循環による価値増殖が加速**

**（コンテンツ市場の成長とクリエイターへの利益還元拡大のチャンス）**

## 多様なクリエイター・制作者による創作・発信の拡大

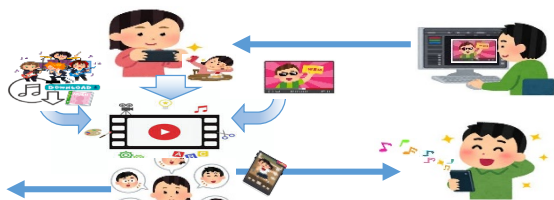
- 制作スタジオが、自主企画作品で世界市場に参入



- 独立クリエイターが、ネット配信により自らの作品をマネタイズ



- 個人が、コミュニケーションツールとしてコンテンツを創作・発信



- メタバース空間上で仲間が集まり、1つの作品を共同で創作・消費

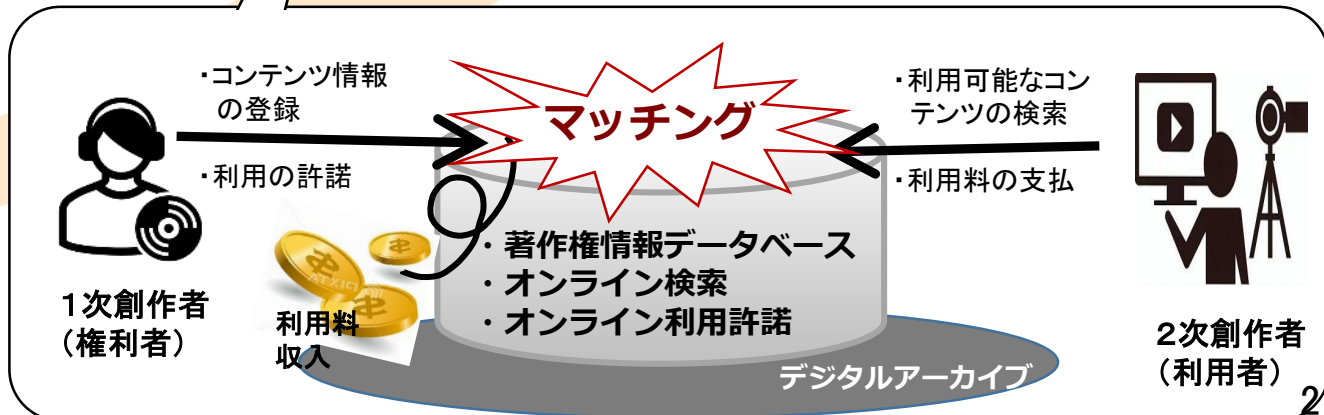
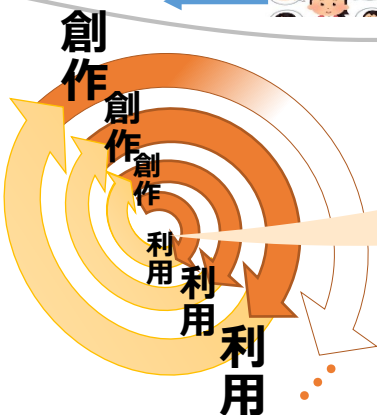


(出展) <https://news.kddi.com/kddi/corporate/newsrelease/2021/09/13/5393.html/>

## 海外市場への積極的な展開



## 「利用」と「創作」の好循環による価値増殖の加速



## コンテンツの創出・保護・利用の好循環を創出し、活性化させる環境

### <検討の観点>

#### 1. デジタル時代に対応した著作権権利処理の基盤づくり

- 簡素で一元的な権利処理のための仕組みを、どのように整備していくか。  
【→ 4府省庁による工程表の検討】
- ◆ 一元的な窓口の創設、新たな法制度等の導入【文化審議会において具体的に検討】
- ◆ 権利処理IT基盤の分野横断的整備  
※国のデジタル・アーカイブ政策やデータ戦略との連携

#### 2. 多様なクリエイター・制作者による創作・発信を支える環境づくり

- 創作・発信を支える環境づくりに向けて、例えば、以下の分野においてどのような課題が考えられるか。
- ◆ デジタル時代に対応したコンテンツ産業の制作システム  
(資金、IP, 人材、技術、プロジェクトマネジメント、取引モデル等)
- ◆ UGC(アマチュアの制作参入)の拡大等を、コンテンツ産業の発展につなげていく環境
- ◆ 仮想空間上における新たなコンテンツ消費等の動きに対応した権利保護等の在り方
- ◆ 著作権管理・利益分配の効率化・迅速化等に資するデジタル技術  
(ブロックチェーン、フィンガープリント等)