

# 「知的財産推進計画2022」の進捗状況 (コンテンツ戦略関係)について

2023年3月

内閣府知的財産戦略推進事務局

# 知的財産推進計画2022の全体像

## 1. スタートアップ・大学の知財エコシステムの強化

- ・スタートアップが知財対価として株式・新株予約権を活用しやすい環境整備
- ・大学における事業化を見据えた権利化の支援
- ・大学等における共同研究成果の活用促進
- ・「大学知財ガバナンスガイドライン（仮称）」の策定と大学への浸透 等

## 2. 知財・無形資産の投資・活用促進メカニズムの強化

- ・企業の開示・ガバナンス強化と投資家の役割の明確化

## 3. 標準の戦略的活用の推進

- ・官民一丸となった重点的な標準活用推進 等

## 4. デジタル社会の実現に向けたデータ流通・利活用環境の整備

- ・データ取扱いルール実装の推進 等

## 5. デジタル時代のコンテンツ戦略

- ・Web3.0時代を見据えたコンテンツ戦略
- ・デジタル時代に対応した著作権制度・関連政策の改革 等

## 6. 中小企業／地方（地域）／農林水産業分野の知財活用強化

- ・中小企業の知財取引の適正化 等

## 7. 知財活用を支える制度・運用・人材基盤の強化

## 8. アフターコロナを見据えたクールジャパンの再起動

# 知的財産推進計画2022における基本認識

～意欲ある個人・プレイヤーが社会の知財・無形資産をフル活用できる経済社会への変革～

## グローバルな競争環境の変化

### ■ 技術をいかに機動的かつスピーディーにグローバルに社会実装させるかの“イノベーション・スピード競争”へ

⇒従来のプレイヤーだけでは対応できず、イノベーション 創出のプレイヤーの多様化(個人・スタートアップなど)が急務

<+知財ガバナンスが十分機能していない>

- 日本企業の知財・コンテンツがフルに活かされていない
- 大学で創出される知財が事業化に十分繋がっていない
- 成長に必要な知財・無形資産への投資不足
- 自己完結型の企業の知財管理がダイナミズムを阻害

### ■ デジタル空間の技術パラダイムの転換

⇒Web3.0時代の到来。メタバースやNFTに係る技術の進展に対応した仕組みの構築が急務

⇒デジタル化の進展に伴い、技術シーズ・コンテンツへのアクセスを容易にする必要性

### ■ 熾烈な技術覇権・国際連携競争と経済安全保障

⇒産業構造が「企業/業界単位のピラミッド型」から「業態を越えたネットワークで価値提供するレイヤー型」へ変化。国際市場獲得・経済安全保障実現に向け、標準戦略が死活的に重要に

### ■ 新たな知財 “データ” のガバナンスへの関心の高まり

⇒データ利活用のルール形成を巡る主導権争い(欧州データ法等の検討など)

## 政策の柱

大学で創出される知財の事業化促進

スタートアップによる知財のフル活用

知財・無形資産の投資・活用の促進

デジタル化に対応した著作権制度の適合

メタバースやNFTなどデジタル市場・空間における知財活用の促進

標準の戦略的活用

データ利活用のルール形成への対応

# デジタル時代のコンテンツ戦略

## 「知的財産推進計画2022」におけるポイント

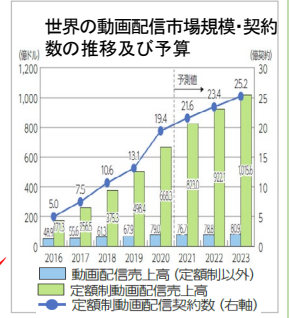
### 変化の動向

#### 〇コンテンツ市場の構造変化

- ・ グローバルプラットフォームの伸長  
※コンテンツはデジタルエコミーの主要な「中間財」に
- ・ 市場のボーダレス化・グローバル化と流通経路の多様化
- ・ 厳しい競争環境の一方、よいコンテンツは「世界で売れる」チャンス

→ メディア・コンテンツ産業の構造転換が不可避

- ・ B2Cへの転換、
- ・ 世界展開を前提としたビジネスモデル



#### 〇個人のコミュニケーションツールとしてのコンテンツ活用、一般人の制作参入/プロ化

- ・ デジタル創作ソフトの普及、「一億総クリエイター」化
- ・ 二次創作・n次創作の拡大
- プロとアマチュアの境界曖昧化
- n次創作の市場化の可能性



#### 〇メタバース、NFT等の新たな潮流

- ・ 仮想空間上のコンテンツ消費経済圏の拡大  
※様々な財消費の仮想空間への転移
- ・ P2Pコンテンツ取引の増加  
※クリエイター等主導の流れへの加速
- ・ ファンコミュニティ型ビジネスの拡大
- コンテンツビジネスにおけるゲームチェンジの可能性
- 新たな法的課題等も惹起



### デジタル時代のコンテンツ戦略のポイント

- ◆ あらゆる人々の創造性発揮を促し、新たな価値創出を拡大
- ◆ クリエーター等主導によるコンテンツ・エコシステムを活性化
- ◆ メディア・コンテンツ産業の構造転換・競争力強化を促進

コンテンツの「利用」と「創作」の好循環による価値増殖の加速

Web.3.0時代の新たなコンテンツ消費への対応

「世界で売れる」作品作りに向けたビジネスモデルの転換促進

デジタル時代に対応した著作権制度・関連政策の改革

クリエイターへの適切な対価還元に向けた検討

メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題等への対応

NFTの活用に係るコンテンツホルダーの権利保護、利用者保護

制作システムの抜本的転換と国際販売力の強化

クリエイター等主導への転換を踏まえた人材育成

# デジタル時代に対応した著作権制度・関連政策の改革 (「知財計画2022」が示した改革の狙い等)

○ コンテンツエコシステムの活性化に向け、多様な個人・プレーヤーが社会に蓄積されたコンテンツを最大限に活用できるようにし、様々なアイデアの融合やコンテンツの共創を通じ、新たな価値創出を促進していくよう、膨大かつ多種多様な著作物の権利処理を簡易・迅速に行える仕組みを整備

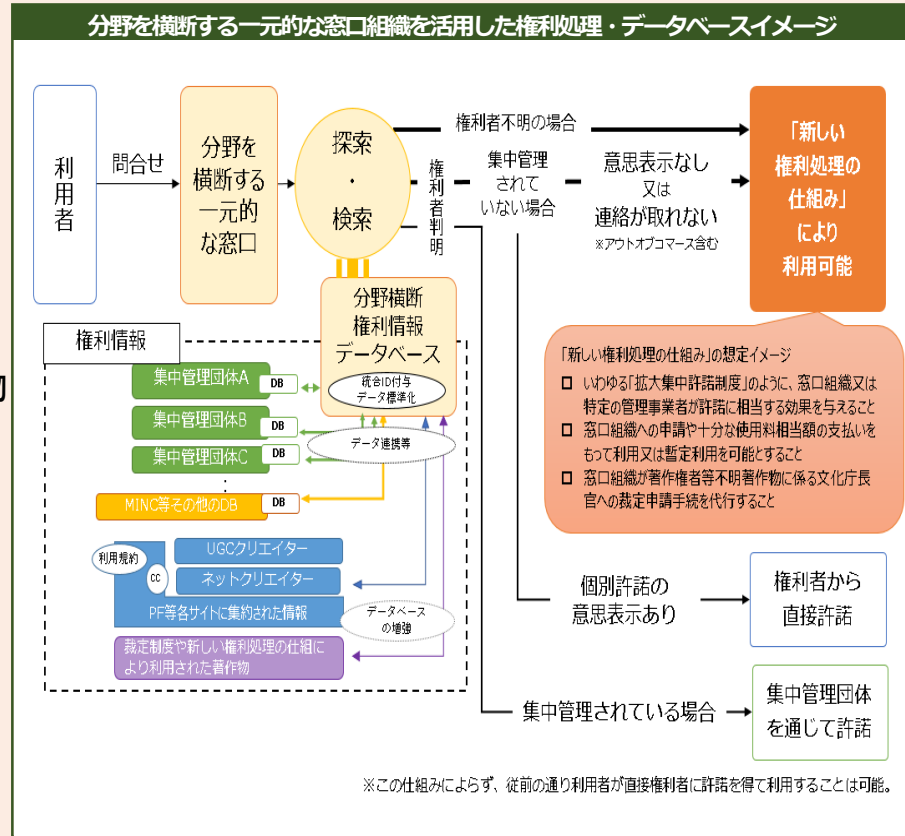
## 知財計画2022 簡素で一元的な権利処理の実現

### 【改革のねらい】

- ✓ **デジタル時代のスピードに対応し、権利処理にかかる  
 手続コスト・時間コストを大幅に削減**  
 → 「創作」と「利用」の循環による価値創造を加速・拡大  
 → 権利者への対価還元拡大
- ✓ **分野を横断する一元的な窓口組織を活用した  
 新しい権利処理の仕組みを創設**  
 → 著作権者等が不明の場合や意思表示のない著作物の利用が可能に
- ✓ **分野横断的な権利情報データベースを構築し、  
 これを活用した権利者等の探索を実施**
- ✓ **将来的にデジタルで完結する仕組みを目指す**

### 【新しい仕組みの想定される利用場面例】

- ・ 過去の放送番組や舞台公演等のデジタルアーカイブ・配信に際しての権利処理
- ・ UGC等のデジタルコンテンツの二次利用にかかる権利処理



<検討の経緯 (2021～) >

《知財計画2021》

拡大集中許諾制度等を基に、簡素で一元的な権利処理を可能とする制度を実現【2021年内に検討・結論。2022年度に所要の措置】

→ 文部科学大臣諮問(2021年7月)を受け、文化審議会著作権分科会において検討

2021年12月 著作権分科会中間まとめ

※ 分野横断権利情報データベース等を活用し、分野を横断する一元的な窓口組織による新しい権利処理の仕組みの実現を目指す

《知財計画2022》

簡素で一元的な権利処理の実現に向け、①「新しい権利処理」の制度化、及び②「分野横断権利情報データベースの構築について検討【2023年通常国会に関連法案提出】

→ ①「新しい権利処理」の法制度、及び②分野横断権利情報データベースの在り方について、検討

2022年12月 著作権分科会法制度小委員会が「報告書(案)」パブリックコメント

分野横断権利情報データベースに関する研究会「報告書」まとめ

※ 文化庁令和5年度予算案に、分野横断権利情報データベースに係る調査研究(97百万円)を計上

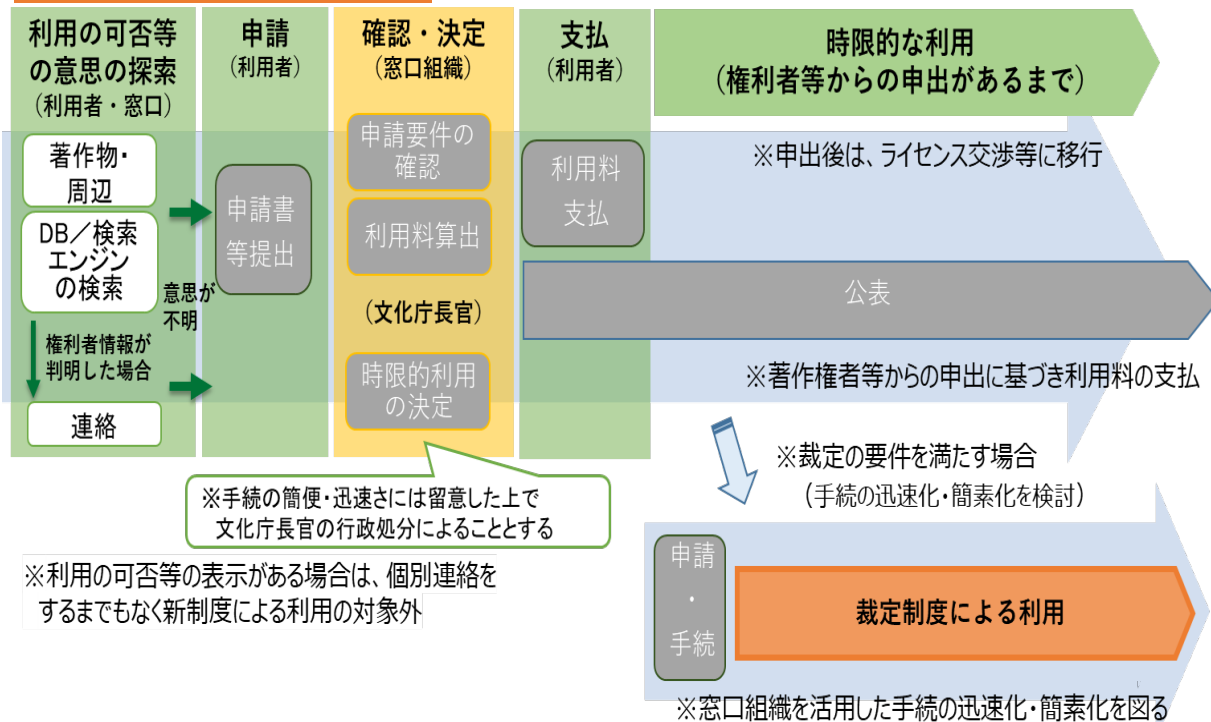
簡素で一元的な権利処理と対価還元の制度化 (新制度の創設等)

○ 新制度の対象となる著作物は、①集中管理がされていない著作物、②利用の可否等の「意思」が示されていない著作物とする。

○ 新制度により、利用期間の上限内、かつ、著作権者等からの申出があるまでの間の時限的な利用を可能とする。

※ 時限的でない利用を可能とする仕組みについては、裁定制度を活用した方策とし、裁定制度については、窓口組織を活用した手続きの迅速化・簡素化を図る。

新制度の具体的なイメージ



※利用の可否等の表示がある場合は、個別連絡をするまでもなく新制度による利用の対象外

新制度の主な意義

- ・ 著作物等の利用の可否や条件に関する著作権者等の「意思」が確認できない著作物等を対象とすること
- ・ 著作権者等が申出を行えば利用を終了させることができる時限的な利用とすることで、著作権者等の権利を失わせることのない、柔軟なスキームとすること
- ・ 窓口組織において手続きを一元化し、著作権者等の探索や利用料算出手続を合理化することにより、利用者や関係団体の負担を軽減すること
- ・ 裁定制度において、申請中利用まで1～2か月程度要していたケースがあるところ、相当程度の時間の短縮を図ること
- ・ 新制度に係る手続きを窓口組織が担うことにより、利用のみの判断によらず手続きの適正化を図ることができること

# メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応（メタバースの動向）

## メタバースの発展

○ 1980年代から始まったコンピュータ上に仮想空間を作る試みは、SNS、オンラインゲーム、Eコマースなどの要素を取り入れたものとなり、近年「メタバース」と呼ばれるように。

※ プラットフォーム内では、リアル又はバーチャルの様々な商品の取引が行われるなど、**独自の経済圏も拡大**。

※ メタバースの世界市場は、**2021年の389億ドルから、2030年には6,788億ドル（約17倍）にまで拡大するとの予測もあり**。

<出典> ; Statista (Grand View Research)、令和4年版情報通信白書

## コンテンツ分野にもたらすインパクト

### クリエイターエコノミーの発展

- ◆メタバース空間内ではユーザー自らが、仮想オブジェクトによるアイテムやアートを作成したり、ワールドを構築したりして公開
- ◆それら仮想オブジェクトの販売・転売も拡大

### 多様な創造・消費の発展 新たな価値創造

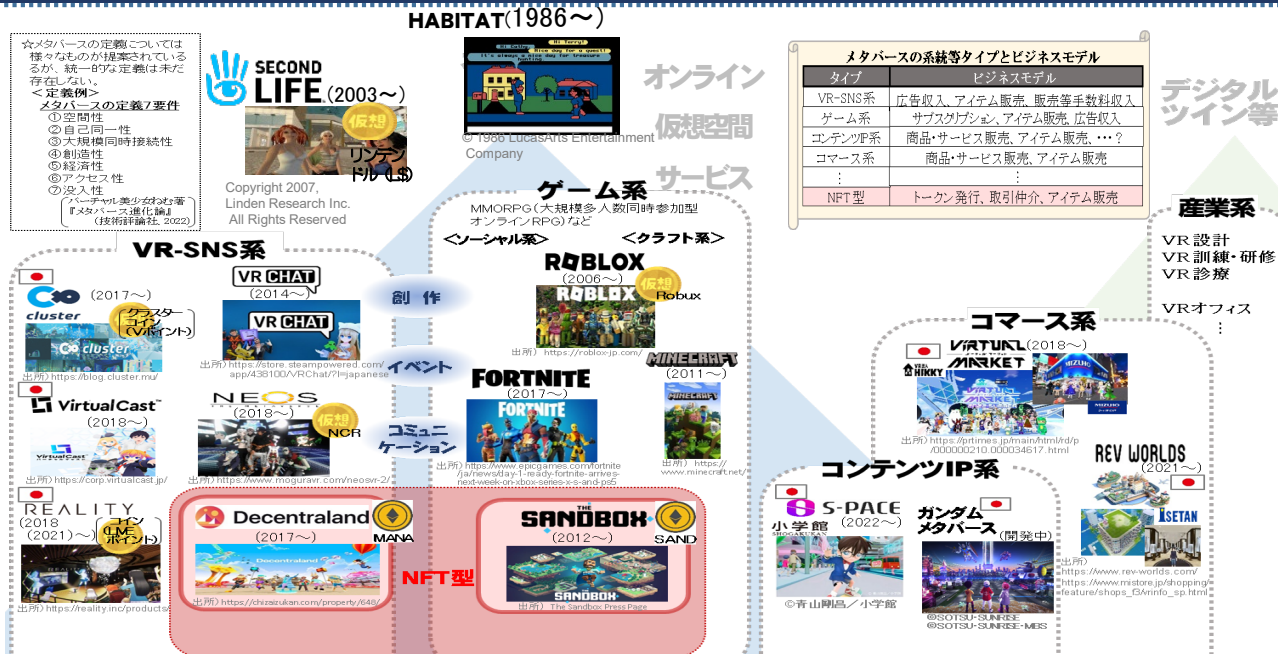
- ◆現実空間での様々な消費がメタバース空間へ転移（例；アバターのファッションなど）
- ◆ファッション分野等の多様なデザイナーがクリエイターともなって融合

### ファンコミュニティ型 ビジネスの拡大

- ◆作品・キャラクターの世界観を核としたメタバースを展開
- ◆クリエイターとユーザー、又はユーザー同士の交流・共創を促す新たなサービスを提供

## → コンテンツビジネスにおけるゲームチェンジの可能性

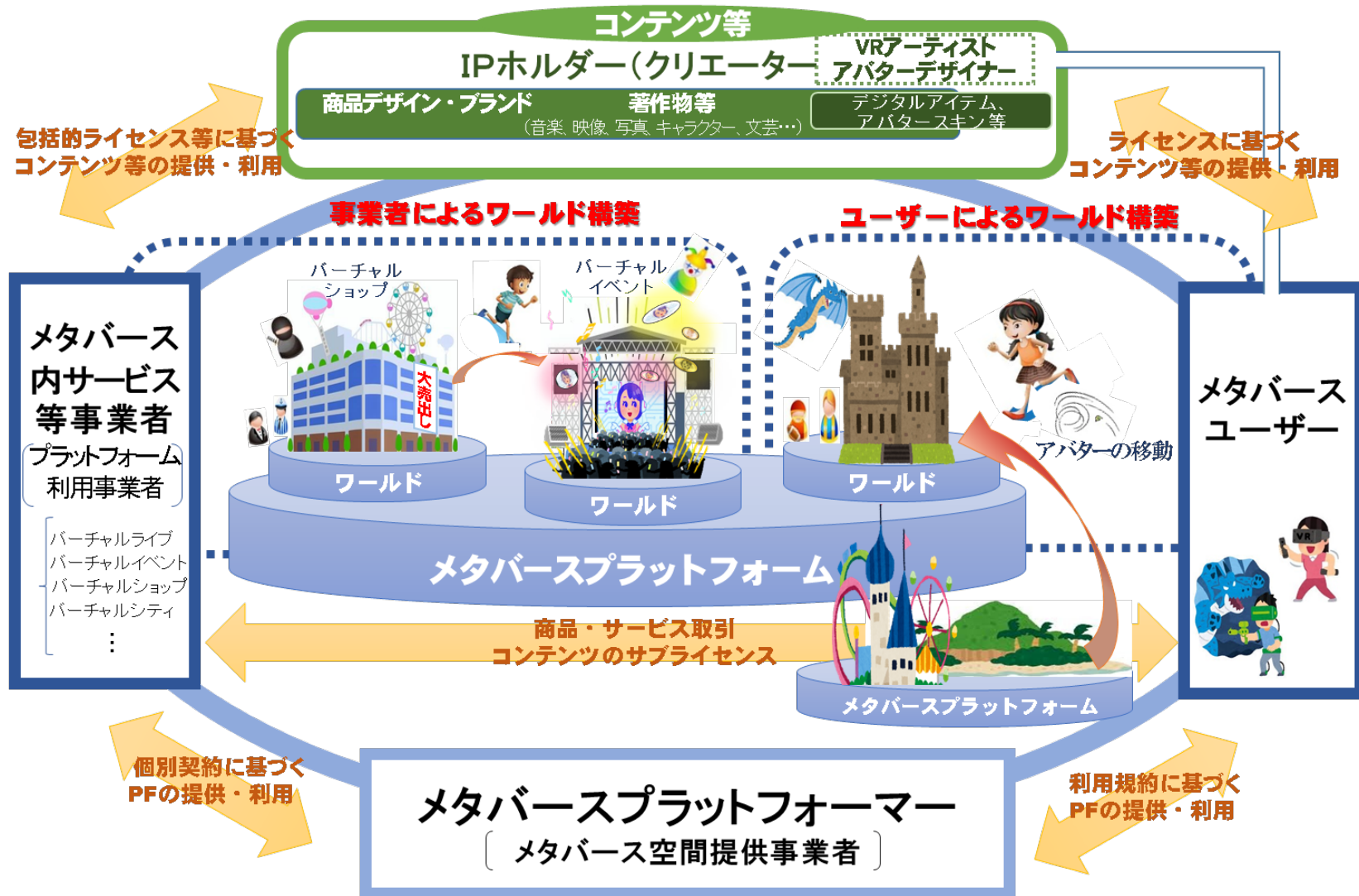
## 【参考】メタバース又はメタバース的な特徴を有する仮想空間サービス等の系統



# メタバース上のコンテンツ等をめぐるエコシステム

## メタバース上のコンテンツ等をめぐるエコシステム

(権利関係等の視点からみたプラットフォーマー・事業者・ユーザーとIPホルダーの関係)





## メタバース「官民連携会議」の設置等

## メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議

- メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題に対応するよう、「官民連携会議」を設置して、課題の把握、論点整理等を推進。

## 活動内容

- ・新たな法的課題の把握及び論点の整理
- ・官民一体となったルール整備に関する検討（ソフトローによる対応を含む）
- ・国際的なルール形成の動きへの対応 など

## 構成員

- ①民間事業者等又はそれらの団体の関係者
- ②法律、コンテンツその他の関連分野の有識者
- ③関係省庁の担当者 など

## スケジュール

- 2022年11月 全体会合・分科会の設置
- 2022年12月  
～2023年3月 全体会合・分科会で討議
- 2023年3月頃 論点整理とりまとめ予定
- 論点整理を受け、さらに必要に応じて官民一体となったソフトローの整備等について検討

## 主な検討事項

## 1. 現実空間と仮想空間を交錯する知財利用、仮想オブジェクトのデザイン等に関する権利の取扱い

- ・現実空間に実在するデザイン、標識等の権利の保護 ※次期通常国会に不正競争防止法の改正法案を提出
- ・仮想空間で新たに創作されるデザイン等に係る創作者等の権利保護
- ・仮想オブジェクト(デジタルアセット)の「所有者」がもつ権利に関する取扱い など

## 2. アバターの肖像等に関する取扱い

- ・実在の人物の肖像権・パブリシティ権の侵害防止等
- ・オリジナルのデザインで作成されたアバター肖像の取扱い など

## 3. 仮想オブジェクトやアバターに対する行為、アバター間の行為等をめぐるルールの形成、規制措置等の取扱い

- ・問題の発生防止・事後対応
- ・プラットフォームを横断して生じる課題への対応
- ・行為規制・刑罰法規等の取扱い など

## 4. その他

- ・国際裁判管轄・準拠法の取扱い など

## 関係省庁におけるメタバース・Web3.0関連の調査研究

- 経済産業省** Web3.0時代におけるクリエイターエコノミーの創出に係る調査事業（2022年7月～）
- 総務省** Web3時代に向けたメタバース等の利活用に関する研究会（2022年8月～）
- デジタル庁** Web3.0研究会（2022年10月～）

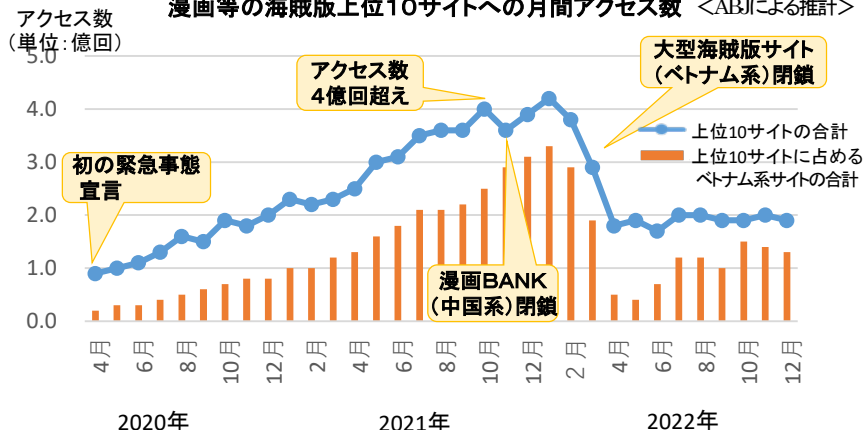
# インターネット上の海賊版対策への取組

- ベトナム海賊版をはじめとした海外海賊版サイトによる被害の拡大を受け、国際連携・国際執行の強化など、「総合対策メニュー」に基づく取組みを、政府一体となって推進。
  - 一部の大型海賊版サイトを閉鎖に至らせるなど、一定の成果。更なる対策強化が求められる。
- 「総合対策メニュー」による取組については、これまでの対策の効果を検証の上、更なる取組について検討。

## インターネット上の海賊版の被害状況

- コロナ禍において、漫画等の海賊版サイトへのアクセス数が増加。
  - 2021年10月には、上位10サイトへのアクセス数が**月間4億回を突破**。
- 出版社等の対策チームが法的措置を進めていた海外大型海賊版サイトが、2021年11月以降、相次ぎ閉鎖
  - 2022年4月以降のアクセス数は、**月間2億回規模で推移**。

漫画等の海賊版上位10サイトへの月間アクセス数 <ABJIによる推計>



## 被害の拡大防止に向けた主な取組み

### 《ベトナム海賊版サイト運営者の摘発に向けた取組み》

- 出版社等の対策チームと連携しつつ、ベトナム公安当局への働きかけ、フォレンジック調査による運営者特定につながる情報の収集など、サイト運営者の摘発に向けた取組みを推進

#### 【これまでの主な取組】

- ・ 国家公安委員長からベトナム公安大臣に対し、海賊版サイト運営者の特定・取締りについて働きかけ【2021年7月】
- ・ 日越首脳会談において、両首脳が海賊版対策への取組についての認識を共有【2021年11月・2022年5月】
- ・ サイト運営者特定のためのデジタルフォレンジック調査の拡充【2022年度】
- ・ 日越刑事共助条約の締結・批准【2022年8月発効】 など

### 《海賊版の運営を成り立たせるエコシステムへの対処》

- 海賊版サイトの運営やサイトへのアクセスに利用される各種民間サービスについて、必要な対策措置が講じられるよう、民間事業者との協力、対応の要請等の取組を推進

＜CDN対策＞ 海賊版サイトへのサービス提供を続けるCDN事業者に対し、サービス停止等の対応を要請

＜検索サイト対策＞ 海賊版に係る検索結果表示の削除・抑制について、検索サービス事業者と協力して対応

- ☆ 海賊版上位10サイトへのアクセス数の約7割は、ベトナム系へのもの
- ☆ コンテンツの安定的配信に不可欠とされるCDNサービスについては、殆どの大型海賊版サイトが、特定の1社のサービスを利用しているとも指摘。
- ☆ 新興海賊版サイトの成長期におけるユーザーの流入は、検索サービスからの流入によるところが大。