

「知的財産推進計画2022**～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～**

(2022年6月3日 知的財産戦略本部)

Ⅲ. 知財戦略の重点 8 施策**5. デジタル時代のコンテンツ戦略**

経済社会のあらゆる領域におけるデジタル化の進展は、知財活用の在り方にも大きな影響を及ぼしている。世界的にもパラダイムシフトが進展し、地理的あるいは時間的制約のないデジタル空間に様々な活動が移行する流れにある。経済活動についてもリアルからバーチャルへのシフトが進み、デジタルエコノミーの領域が今後の成長の核となると想定される。我が国においても、これらに対応した社会環境整備をいかに迅速・円滑に進められるかによって、今後の経済発展のスピードが大いに左右されることとなると考えられる。

こうした中、デジタル市場・空間における成長発展が特に期待されるものとして、注目される分野の1つが、メディア・コンテンツの分野である。とりわけ、コンテンツ分野においては、デジタル・ネットワーク化が、コンテンツの創作・流通・消費全般の基本的な構造に大きな変革をもたらし、さらに、メタバースやブロックチェーン・NFTの活用といった新たな潮流が、仮想空間上における新たなコンテンツ消費や、デジタル経済圏の構築への動きを加速させている。

コンテンツは我が国文化の主要な基盤であり、人々の生活を豊かにするとともに、日本のソフトパワーやデジタル経済力の強化等にも決定的な役割を果たすものである。

デジタル時代においては、ネット上でのインタラクティブな交流が広がり、多様な人々が自己表現の手段としてコンテンツの創作・発信、消費を行うなど、コミュニケーションツールとしてのコンテンツ活用が一般化している。すなわち、コンテンツは、人々の日常により深く入り込み、視聴という受動的な活動から創作・改編・発信にまで広がり、人々の生活にとってますます欠かせないものになっている。あらゆる人々の創造性発揮を促し、それらの融合を通じた新たな価値創出を拡大させていく上でも、コンテンツの利用と創作の好循環を活性化させ、加速させるエコシステムの構築が重要となる。

他方、経済の領域では、近年、コンテンツが、デジタルエコノミーにおける主要な「中間財」としての価値を併せ持つようになるなど、様々なビジネス領域でコンテンツの重要性が一層増大している。

デジタル化の進展は、コンテンツビジネスの潜在的市場の拡大を促し、チャンスをもたらすと同時に、市場のボーダレス化等により、これまでになかった厳しい競争環境も生じさせている。コロナ禍における世界的なDXの進展は、そうした傾向にますます拍車をかけるとともに、メタバースやNFT(Non-Fungible Token)など、仮想空間上における新たなコンテンツ消費等の動きを加速させて

いる。このような状況の下、我が国が世界から愛されるコンテンツを持続的に製作していけるよう、個人による多様な創作活動等の力も取り込みながら、デジタル時代の変化を的確に捉えたメディア・コンテンツ産業の構造転換を進め、良質なコンテンツ創出のためのエコシステムの構築を図っていくことが必要である。

なお、デジタル化・ネットワーク化が進展する中、我が国のマンガ・アニメ・映画等のコンテンツの著作権等に対する侵害行為は国境を越えて拡大し、海外の海賊版サイトによる海賊版被害が深刻化するなどの問題も生じている。

これらの問題への対応をはじめ、我が国のコンテンツ・クリエイション・エコシステムを守り、支えるための取組に、継続的に取り組んでいくことが必要である。

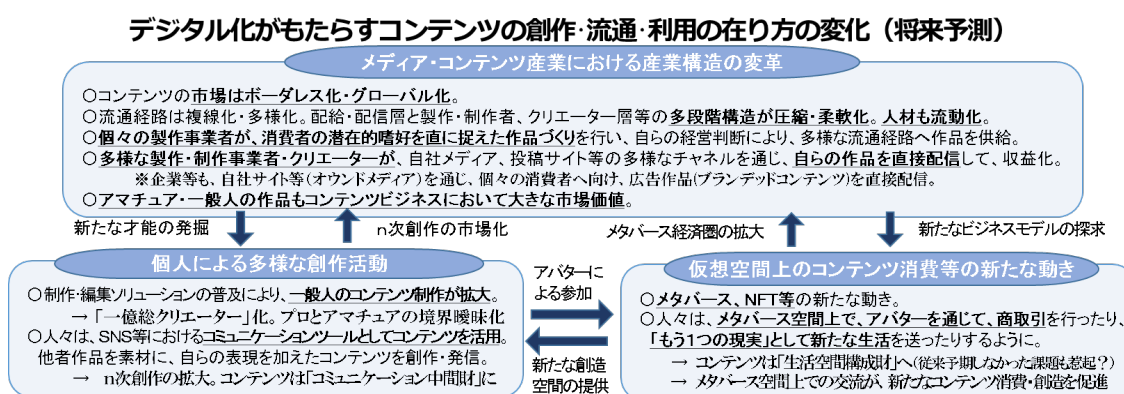


図 16 デジタル時代の構造変化とコンテンツの創作・流通・利用

（1）Web3.0 時代等を見据えたコンテンツ戦略

（現状と課題）

<コロナ禍における変化の進展>

新型コロナウイルス感染症の世界的な感染拡大から2年余り。コンテンツ分野では、特に、イベント・エンターテインメントの事業が、長期にわたり事実上の活動停止を余儀なくされた。現在では、イベント等の制限は相当程度緩和されているものの、なお影響が続いており、今後の動向についても予断を許さない状況にある。引き続き、イベント・エンターテインメント分野への力強い支援が求められる。

一方、この間、人の移動が大きく制限される中、コンテンツ分野においても、様々な変化が進行した。ライブでの活動の自粛を求められたエンタメ分野では、オンラインに活路を見出す動きが広がり、オンライン・コンサートや舞台芸術のアーカイブ配信、DJ のライブ配信、個々の芸能人による動画投稿などの取組が進展した。これらのバーチャルライブは、アーカイブ配信も含めグローバルに配

信され、かつてない視聴数を記録したり、制限緩和後には、リアルイベントとも連動して高収益を叩き出したりするなど、新たな成功モデルを生んでいる。

また、ゲーム空間が人々の交流の場となり、ユーザーによる様々な仮想イベントが自主的に開催されたり、企業がゲーム内に自社店舗を出店するなどの展開が見られた。さらに、巣ごもり需要の中、世界規模のプラットフォーマーによるコンテンツ配信サービスが伸長し、我が国国内でもそのシェアを拡大している。

これらの変化は、いずれもデジタル時代の趨勢に沿ったものとして不可逆の流れとなるとともに、コロナ後の世界においても、さらなる変化を呼び起こし、コンテンツの創作・流通・利用そのものの在り方を大きく変えていくことが予想される。

<メディア・コンテンツ産業が直面する競争環境と世界市場への展開>

コンテンツの流通経路を見ると、放送、音楽、書籍など特定の分野のコンテンツが特定の媒体に紐づくのではなく、ネット配信をはじめ多様な媒体の選択が可能となっている。これらの変化は、ユーザーの利便性を向上させ、コンテンツ市場の拡大をもたらすとともに、市場のボーダレス化・グローバル化を促し、よいコンテンツは「世界で売れる」チャンスを広げさせている。

一方、こうした変化は、海外事業者の日本市場への進出も促すなど、新たな競争環境を生んでおり、とりわけ、コンテンツの流通段階では、世界規模の配信プラットフォームの支配力が強まっている。これらのプラットフォーマーは、巨額の資本を武器に、コンテンツやその制作資源を囲い込む動きも見せており、国内の既存メディアとの間では競合関係に立つ一方、製作者や制作者にとっては、世界市場に直結する販路を開く、豊富な制作資金の提供元となるなどの面で、パートナーとなり得る存在ともなっている。

こうした状況を踏まえ、デジタル時代の変化に伴う厳しい競争環境に対応するためにも、我が国のメディア・コンテンツ産業は、産業構造の転換を含む構造変革を迫られている。配信ルートが多様化し、メディア間競争が激化し、コンテンツと制作資源の取り合いが進む中で、我が国の文化に裏付けられた独自のコンテンツを生み出す製作・制作層のグローバルな競争力・収益力を回復・向上させていくことが中心的な課題となる。

そのためには、消費者の潜在的嗜好を直に捉え、感動・共感を引き出すという原点への回帰が重要であり、一部の映像製作で見られるような広告スポンサー等の意向を反映した作品づくりよりも、世界に通用する普遍的なテーマに即した価値提供を目指す作品づくりが求められる。その上で、個々の製作事業者が自ら IP を押さえ、多様な流通経路や IP 活用に対してコンテンツを提供していくことにより、収益の多角化を図ることが求められる。このような変革を通じて、

配給・配信層と製作・制作層、クリエイター層等の多段階取引構造の圧縮・柔軟化や人材の流動化等が進んでいくことも想定される。

以上を踏まえつつ、世界展開を前提としたビジネスモデルへの転換を目指し、「世界で売れる」作品づくりに向けた制作システムへの展開や販売・交渉力の強化、これらを支える人材の育成、環境の整備等を推進する必要がある。

<個人の創作活動等の促進とクリエイターの裾野拡大>

個人とコンテンツとのかかわりも変化している。デジタル技術の普及により、例えば、SNS等における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、アマチュアや一般の人も生活の一部として気軽にコンテンツ制作・発信を行っている。これらについては、個人や一定のグループでコンテンツの創作・消費を楽しむ場合がほとんどだが、その活動の中からプロのクリエイターとしてビジネスに飛び込む者も出現しており、文化・産業の新たな担い手を育成する役割を果たしている。このようなクリエイターは、個人で企画した作品を制作・編集ソフト等を駆使して自ら制作し、配信プラットフォームや投稿サイト等を通じて発信するなど、既存の仕組みにとらわれない独自の制作・発信手段で活動を行っている場合が多く、新たなコンテンツ・エコシステムの中でいかにサポートし、活躍の場を広げることができるかが、重要な課題となる。

同時に、こうした状況の下、メディア・コンテンツ産業とユーザーとの関係にも変化が生じている。ネットを通じた相互交流が様々な領域で広がる中、メディア・コンテンツ産業のビジネスモデルは、メディアを通じた一方的な作品の供給だけでなく、送り手と受け手の双方向の対話や、クリエイターとファンコミュニティによる共創を重視し、それらの場を提供して収益拡大につなげるモデルが出現してきている。

マスメディア主導の時代からデジタルプラットフォーム主導の時代へと移り、巨大プラットフォームが今後も強い支配力を持つことが想定される一方、Web3.0の時代を迎え、こうしたプラットフォームによる支配を離れ、クリエイター主導、プロデューサー主導によるコンテンツ制作が拡大していく可能性も指摘されている。コンテンツ市場においては、メディアやプラットフォームがマーケティング等により選別した作品を届ける形だけでなく、クリエイターやキュレーターとファンコミュニティが直接つながり、そこに付加価値が生まれるビジネスが今後より一層発展していくと予想される。クリエイターとユーザーの共感に基づく多様なコミュニティの生成は、デジタル化による流通コストの低減とも相まって、ニッチな作品を含め、多様なニーズに応じたロングテール領域でのコンテンツにも、採算化を図れる機会を与えることともなる。多様なニーズに対応した多様な作品供給が、市場規模を拡大させ、メディア・コンテンツ

産業全体に高成長をもたらすことが期待される。

同時に、こうした産業構造の基盤となり、主役となるクリエイターの人材育成に当たっても、ファンコミュニティが重要となる。ファンコミュニティは、創作の担い手の裾野を拡大し、当該分野を担う才能の発掘・育成を図る場となっており、事業者の側からも、その場の形成に積極的に乗り出す取組が見られる。

クリエイション・エコシステムの構築に当たっては、多様な創作活動等を通じ質の高いコンテンツを生み出す人材が継続的に生まれ、育つ環境を整備することが欠かせない。これらも踏まえつつ、個人による多様な創作活動の促進と、クリエイターの裾野拡大を図るよう、UGCのマネタイズを可能とする仕組みの積極的導入や、ファンコミュニティの活性化、クリエイターの育成・支援を促す取組を推進することが求められる。

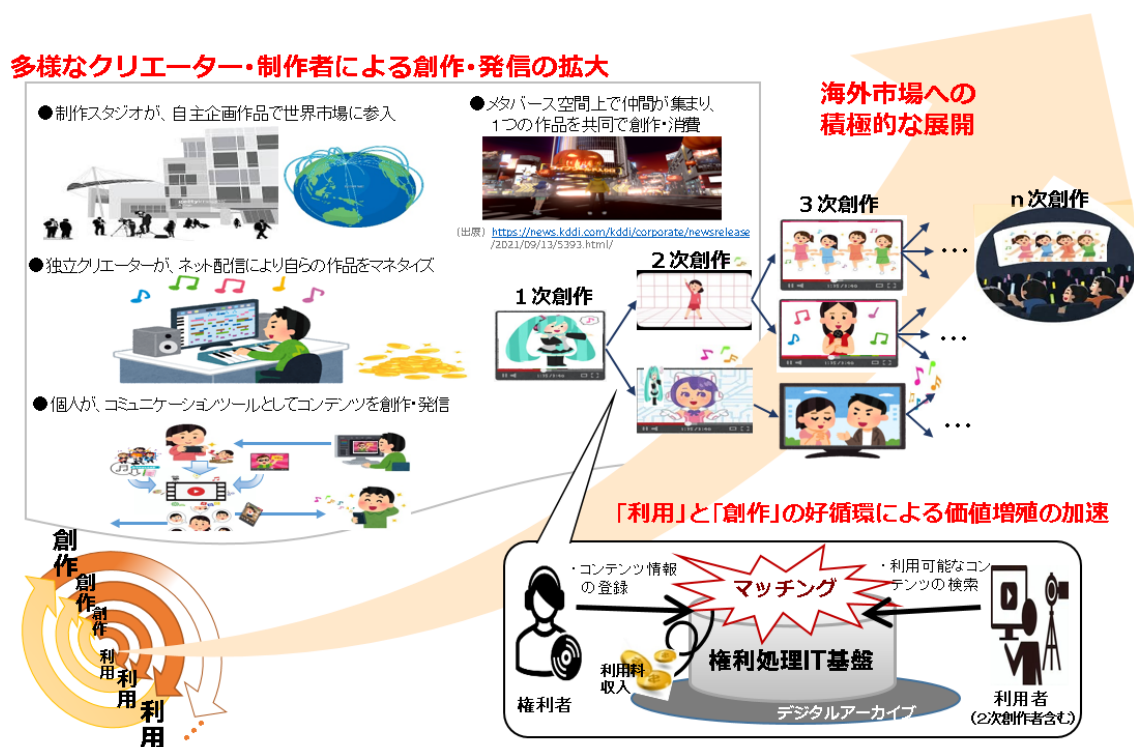


図 17 コンテンツ・クリエイション・エコシステムの活性化（イメージ）

<仮想空間上における新たなコンテンツ消費等への対応>

さらに、Web3.0の時代を迎え、メタバースやNFTの活用が、コンテンツの創作・流通・利用の新たな可能性を広げている。メタバース、NFT等の発展は、これまでにないコンテンツの楽しみ方をユーザーに提供し、その消費経済圏にユーザーを取り込むとともに、既存のプラットフォームに依存しない新しい形のコンテンツ流通も可能とするなど、コンテンツビジネスにゲームチェンジの機会をもたらす得るとの指摘もある。

アバターで体験するインターネット上の仮想空間サービスであるメタバースは、その空間そのものがコンテンツにより構成され、人々の様々な活動領域を取り込んで拡大している。例えば、ゲームやキャラクタビジネス等の分野でも、メタバースを取り入れたプラットフォームを設け、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する等の動きが広がっている。コロナ禍を受け、アバターで参加するライブイベントも数多く展開され、メタバース上でのイベントは既に定着段階に入っている。これらのプラットフォームの中には、ユーザーが、様々なコンテンツやアイテムを購入したり、自ら創作したりするだけでなく、それらを他のユーザーに売却することを可能としているものがあり、プラットフォーム内における様々なサービス等の取引と併せて、独自の経済圏を形成しつつある。

メタバースの世界において、人々は、リアルの世界での制約を超えて自己実現を図ることが可能となる。アバターを通じてなりたい自分になり、夢をかなえるため、現実空間で行われてきた様々な財の消費もメタバース空間へ転移し、新たなコンテンツ消費やそのための取引を拡大させていくことが想定される。アバターの衣装をはじめとした仮想オブジェクトについては、物理的制約等を受けることなくきわめて自由度の高いデザインが可能となり、様々な分野のデザイナーがコンテンツクリエイターとなって融合し、新たな価値創造を生む動きが活発となることも予想される。さらに、国境のないメタバース空間では、異文化の融合も加速し、そこで生まれた新しい文化の潮流が、現実世界にもフィードバックされ、リアル領域における文化や経済の発展にもつながることが考えられる。

一方、メタバースの発展は、仮想空間上で「保有」されるデジタルオブジェクトやその取引行為、その他アバターを介して行う様々な行為等について、それらの法的位置付けや、その場を提供する事業者の法的責任など、メタバース空間内外での権利関係等をめぐり、新たな課題を生じさせるところともなっている。例えば、アバターの肖像権・パブリシティ権やデジタルオブジェクトのデザインの保護、あるいは、これらによる他者の知財権の侵害など、いくつかの課題については、既に議論等があり、関連プラットフォームの利用規約による対応や、民間事業者等の団体によるガイドライン策定などの取組も見られる。

Web3.0の中核技術とされるブロックチェーンは、ユーザー間のピア・ツー・ピアの取引を行えるようにしており、ブロックチェーンを活用した取引は、耐改ざん性が高く、取引履歴の追跡も容易となって、取引の真正性を証明できるようになる。さらに、その技術は、二次流通時における、オリジナルの権利者への一定の対価還元（ロイヤリティの支払い）も可能としている。

コンテンツ分野では、特に、ブロックチェーン上で発行される唯一無二のデジタルトークン（証票）である NFT を用いて、希少性のあるデジタルコンテンツやこれを付した商品を作り出し、二次流通（転売）も可能として、高付加価値化を図る等のビジネスモデルが生まれており、これらがメタバースの経済圏とも結び付いて、さらに発展する動きを見せている。NFT の登場は、従来、特定のプラットフォームに依存していたデジタルアイテムの保有・使用を、複数のプラットフォームにわたり横断的に行えるようにする可能性も広げている。

なお、NFT の技術は、NFT に紐づけられたコンテンツがそもそも正規品であるか等を保証するものでなく、そのマーケットに、権利者の許諾を得ていない非正規品が多く流通する等の問題も生じていることに、留意が必要である。

以上のように、メタバース、NFT 等の発展は、新たなコンテンツビジネスの創出を促進している。メディア・コンテンツ産業をめぐる厳しい競争環境にあっては、DX 等による生産性向上とともに、コンテンツの高付加価値化やマネタイズ手法の多角化等による収益力強化が不可欠となるところであり、メタバースや NFT の活用は、そのための有効な方策となり得る。

さらに、新たな経済圏に顧客を引き込む上では、特に、コンテンツが有効な武器となるとの指摘もある。アニメ・マンガ・ゲームやそれらを彩るキャラクターなど、過去作品も含め強いコンテンツ（IP）を持つ我が国は、こうしたビジネスで優位な位置に立ち得る潜在力を有しているとも言われる。世界規模の巨大プラットフォームによる支配力が強まる中、我が国のメディア・コンテンツ産業にとっては、こうした潮流が、巻き返しのチャンスともなり得ると期待される。

加えて、メタバース、NFT 等は、ファンコミュニティとの親和性も高く、それらの活用により、クリエイターとユーザーが直につながるチャンネルがさらに強化され、クリエイターやキュレーター主導によるコンテンツ・エコシステムの活性化が、より一層促進されることも期待できる。

以上を踏まえ、権利者への適切な対価還元やユーザーの保護等に留意しながら、Web3.0 時代の新たなビジネス等の展開とコンテンツ・エコシステムの発展を後押ししていく必要がある。

なお、メタバース、NFT 等については、未だ発展途上の段階にあり、進歩のスピードも急速であって、その将来的な動向については予測困難な面も多い。これらをめぐる法的課題等については、その取扱いが不明瞭なままでは、ビジネス上のリスクともなり、多くの事業者等が参入する上での阻害要因となることが懸念される。一方、この分野では、想定を超えた展開や、予想もしなかった課題が今後生じる可能性も強く、この分野に対し法的枠組み等を直ちに設けることは、新たなビジネスの可能性を阻害する結果となるおそれもあるとして、慎重な姿勢を求める声も聞かれる。こうした課題に対しては、民間事業者等によるソフト

ローでの対応によって解決が図られているところも大きく、政府においては、これらの状況を踏まえつつ、民間事業者等と密接に連携しながら、実情に即した課題把握や論点整理を行い、必要な対応の検討等を進めていくことが求められる。その際、国境のない仮想空間での課題として、民間主導の国際的なルール形成が必要とされていくことを強く意識し、その議論を主導するような国際的な働きかけにつなげていくことを目指すべきである。

(施策の方向性)

- ・ コンテンツ等をめぐりメタバース等がもたらす新たな法的課題等に対応するよう、有識者等による検討の場を設置し、課題把握や論点整理を行うとともに、関係省庁・民間事業者が一体となって、ソフトローによる対応も含め、必要なルール整備について検討する。

(短期、中期) (内閣府、経済産業省、文部科学省、関係省庁)

- ・ コンテンツ分野における NFT の活用について、コンテンツホルダーの権利保護や利用者保護等の課題に対応するよう、官民一体となって必要な施策を検討する。

(短期、中期) (経済産業省、文部科学省、内閣府)

- ・ ソーシャルメディアの普及等により、全ての国民が日常的に著作権に関わる状況が生じていることから、SNS 等の利用頻度が高い若年層に対する意識啓発・教育に取り組むとともに、著作権に関する普及啓発・教育の更なる充実に向け、適切な利用の事例集の作成や、著作権に関する研修の機会の充実、幅広い年代に対する日常的な著作物等の利活用場面での普及啓発などについて検討する。

(短期、中期) (文部科学省)

- ・ 顧客体験を拡張するようなテクノロジーを活用したコンテンツの創出を図るとともに、バーチャルライブをはじめ、収益チャンネルを多様化したコンテンツを周知する等により、ファンコミュニティの活性化等を図りつつ、産業全体として新たな収益モデルを構築する。

(短期、中期) (経済産業省)

- ・ コンテンツの製作・流通工程の効率化に資するシステムの開発・実証を促進し、サプライチェーン全体の見地からコンテンツ製作の生産性向上及び流通促進を図ることで、コンテンツ産業が持続的に発展するエコシステムを構築し、コンテンツ製作者の事業環境の健全化を促進していく。

(短期、中期) (経済産業省)

- ・ 企業や地方公共団体等のブランディングのために、自社等の姿勢や理念に対する顧客の共感を呼ぶストーリー性のある映像 (ブランデッドコンテンツ) を

制作する事業を支援することにより、企業におけるブランディングに資する映像コンテンツの活用を促し、コンテンツの新たな流通市場の創出を図る。

(短期、中期) (経済産業省)

- ・ 著作物の利用に係る契約をサポートするため、契約書の標準的ひな形の提供を行う「著作権契約書作成支援システム」の供用等を通じて、著作権に必ずしも精通していないフリーランスのクリエイター等を支援する。

(短期、中期) (文部科学省)

- ・ 文化芸術分野の適正な契約関係構築を目的とした契約書のひな型を作成し、その普及啓発を行うなど、フリーランスの芸術家を含む文化芸術関係者の事業環境の改善に向けた取組を進める。

(短期、中期) (文部科学省)

- ・ コンテンツ制作における取引の適正化及び就業環境の改善に資する各種ガイドラインや支援措置を周知するとともに、ガイドラインの遵守状況調査を実施する。映画産業については、取引の適正化等に向けた認定制度等の仕組みの構築や、製作者側による認証取得と表示の実行状況の調査を行う。

(短期、中期) (内閣官房(新資本主義事務局)、公正取引委員会、厚生労働省、総務省、経済産業省)

- ・ コンテンツ業界を支えるクリエイターや制作に携わるスタッフの能力向上に資する教育プログラムやマネジメント人材の育成及び現場における実践的な育成機会の充実、ゲームスキルを活用した地域の課題解決や企業とのデジタル共同開発に資するDX人材の育成、海外向けコンテンツ制作の資金調達・管理できる人材の育成を図る。

(短期、中期) (文部科学省、経済産業省)

- ・ 我が国文化芸術の魅力を世界に発信・展開することを目的に、グローバルにトップレベルの人材育成をするため、人材発掘から海外におけるプロモーションまでを支援する仕組みづくりを日本文化に理解のある国内外の人材・組織との連携・活用を図りつつ進める。また、活字や音楽等、文化関連ビジネスのグローバルな展開を担い手や事業者等と連携しつつ進める。さらに、デジタル化に伴う流通チャンネルの多様化により、コンテンツの海外発信の環境の整備が進み、海外コンテンツ市場への参入チャンスが到来していることから、世界知的所有権機関(WIPO)への拠出金事業によるアジア太平洋地域の著作権の集中管理団体の機能強化等を通じた海外での著作物利用からの収益向上の支援のほか、著作物の海外展開に向けた関係団体との連携等、更なる支援策について検討する。

(短期、中期) (文部科学省)

- ・ 増大する海外需要を獲得し日本発のコンテンツ市場の拡大を図るため、コンテンツの海外展開のためのプロモーションや、ローカライゼーション（翻訳等）の支援を行う。

（短期、中期）（経済産業省）

- ・ 日本のコンテンツの放送が進まない国・地域（南アジア、大洋州、中南米、中東、東欧、アフリカ等）を中心に、日本のドラマ、アニメ、ドキュメンタリー、映画、バラエティ等の放送コンテンツを無償提供し、それらの国・地域において番組の放送・配信を実施することにより、対日理解の促進、親日感の醸成、将来的な商業的海外展開への地盤形成を行う。

（短期、中期）（外務省）

- ・ 一般社団法人放送コンテンツ海外展開促進機構（BEAJ）、放送局、関係府省、自治体、地元の企業・人材等と連携して、動画配信の成長等の世界的な視聴環境の多様化も踏まえ、DX も効果的に活用し、放送コンテンツの海外展開を推進する。

（短期、中期）（総務省）

- ・ e スポーツ産業の健全な発展のため、関連する制度・政策分野における位置づけに関して関係府省において検討を進めるなど、必要な環境整備を図る。

（短期、中期）（経済産業省、関係府省）

- ・ e スポーツ分野における企業の参入を促進するため、e スポーツと親和性があり、かつ今後のグローバルトレンドの中心となる Z 世代を対象とした広告について、e スポーツにおける広告価値の検証事業を行い、その結果の周知・徹底を図る。

（短期、中期）（経済産業省）

（２）デジタル時代に対応した著作権制度・関連政策の改革

（現状と課題）

（１）に見たデジタル時代の環境変化は、人々の多様な創作活動を喚起し、個人の創造性発揮を促すとともに、メディア・コンテンツ産業に新たな市場創出の機会を与えるなど、産業発展のチャンスとなっている。また、クリエイターのイニシアチブの下で、多様なユーザーとのつながりを通じた相互利益を拡大する契機ともなっている。

例えば、個人の生活においては、ネットを通じたコミュニケーション等の一環として、他者のコンテンツを用いた二次創作等がより広く行われるようになってきている。今後さらに、メタバース空間上では、ユーザーが開催するイベント等に、様々なコンテンツがより多くアップロードされるようになるとともに、コンテ

ンツが紐付けられた NFT の取引やピア・ツー・ピアの取引等が一層普及していくことも想定されるが、これらの活動には、相応の権利処理の対応が必要となるであろう。

また、コンテンツビジネスにおいても、デジタル化の進展に伴い、多様なルートを通じたコンテンツの配信や、1つのコンテンツ（IP）の分野を跨いだ展開、分野を超えたコンテンツの融合など多面的なコンテンツ利用が拡大している。多数の権利者がかかわる著作物等の二次利用や派生コンテンツの制作等を、より一層多角的に行っていくことも考えられ、そのための権利処理にかかるコストは大きくなることが考えられる。

加えて、Web3.0 の時代において、クリエイター主導、プロデューサー主導によるコンテンツ製作が拡大していくことも想定される。多様な制作事業者やクリエイター集団が、質の高い作品を送り出し、コンテンツ産業が発展していくために、膨大かつ多種多様な著作権の権利処理について、中小事業者や個人クリエイターでも円滑に対応できることが望ましい。

こうした状況を踏まえつつ、デジタル化がもたらす社会経済的好機を最大限に生かすためには、著作権権利処理に係るコスト・時間コストの低減を図ることにより、個人によるコンテンツの創作・利用を安心して行えるようにするとともに、デジタル時代に対応したコンテンツ産業の成長加速を促し、クリエイターへの対価還元を拡大していくことが必要である。

著作権等の権利処理については、「知的財産推進計画 2021」を受け、簡素で一元的な権利処理方策の検討が、文化審議会において進められている。ここでは、著作物等の種類や分野を横断する一元的な窓口を創設し、分野横断的な権利情報データベース等を活用した著作権者等の探索等を行うこと、著作権者等が不明の場合や権利処理に必要な意思表示がなされておらず、著作権者等に連絡が取れない場合等について新しい権利処理の仕組みを創設することにより、権利処理を迅速、円滑に進めることが提案されており、制度改革を含めて速やかに具体化を図ることが求められる。

さらに、デジタル時代のスピードの要請に鑑みれば、著作権権利処理についても、その手続を、可能な限りデジタルで完結できるようにしていくことを目指すべきである¹。

これらにより、手続コスト・時間コストを大幅に縮減し、コンテンツの「創作」と「利用」の循環による価値増殖を格段に加速させていくことが期待される。文化資源の豊かな我が国において、多様な個人・プレイヤーがそれらの資源を最大

¹ 2021年12月に閣議決定された「デジタル社会の実現に向けた重点計画」においても、デジタル社会の実現に向けた構造改革のための5つの原則の1つとして「デジタル完結・自動化原則」が掲げられている。

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促していくためにも、デジタル時代にふさわしい権利処理の仕組みの構築は、必須の課題である。

以上を踏まえ、デジタル時代のスピードに対応し、コンテンツの「創作」と「利用」の循環を加速させるよう、著作権制度・施策について、法制度面・運用面から必要な改革を進める必要がある。

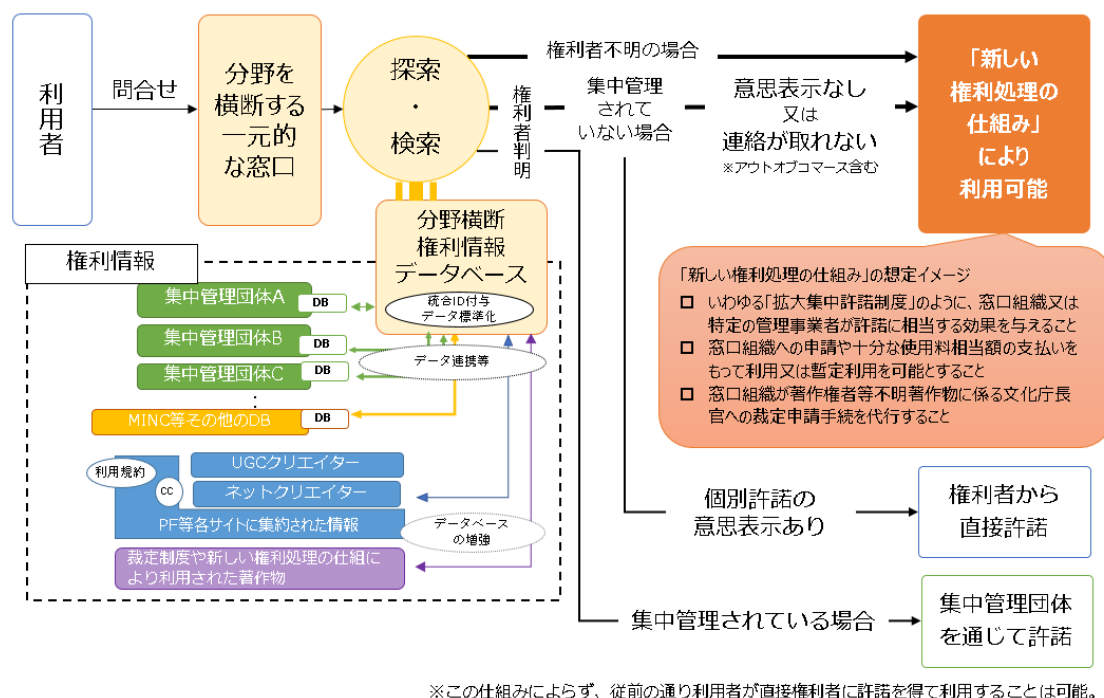


図 18: 分野を横断する一元的な窓口組織を活用した権利処理・データベースイメージ

(施策の方向性)

- デジタル時代における著作権制度の確立に向けた工程表を作成する。
(短期、中期) (内閣府、デジタル庁、総務省、文部科学省、経済産業省)
- 文化庁は、著作物の利用円滑化と権利者への適切な対価還元の両立を図るため、過去コンテンツ、UGC、権利者不明著作物を始め、著作権等管理事業者が集中管理していないものを含めた、膨大かつ多種多様な著作物等について、拡大集中許諾制度等を基に、様々な利用場面を想定した、簡素で一元的な権利処理が可能となるような制度を実現する。その際、内閣府、経済産業省、総務省、デジタル庁の協力を得ながら、デジタル時代のスピードの要請に対応した、デジタルで一元的に完結する手続を目指して、①いわゆる拡大

集中許諾制度等を基にした、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、②分野横断権利情報データベースの構築の検討、③集中管理の促進、④現行の著作権者不明等の著作物に係る裁定制度の改善（手続の迅速化・簡素化）、⑤UGC等のデジタルコンテンツの利用促進を実現すべく、具体的な措置を検討し、2023年通常国会に著作権法の改正法案を提出し、所要の措置を講ずる。

（短期、中期）（文部科学省、内閣府、経済産業省、総務省、デジタル庁）

- 文化庁は、分野横断権利情報データベースについては、内閣府、経済産業省、総務省、デジタル庁の協力を得て、持続的に存続するためのビジネスモデルを検討した上で、ニーズのある全ての分野のデータベースとの接続を行うことに加え、ネットクリエイターやネット配信のみのコンテンツ、集中管理されていない著作物等の既存のデータベースに登録されていないコンテンツの登録が円滑に行われるものにしつつ、ニーズのあるあらゆる分野の著作物等を対象として、権利情報の確認や利用許諾に係る意思表示（利用方法の提示を含む）ができる機能の確立方策について検討し、2022年内に結論を得る。その際、関係府省庁は、府省庁横断的な検討体制の下、各分野のデータベースとの連携に加え、UGCに係るプラットフォームが管理するデータベースとの連携についても検討する。さらに、既存のデータベースの充実、権利者情報の統一やフォーマットの標準化、データベースの紐付けに必要なIDやコードに関するルール等を検討し、2023年内に結論を得る。

（短期、中期）（文部科学省、経済産業省、内閣府、総務省、デジタル庁）

- 分野を横断する一元的な窓口組織又は特定の管理事業者による新しい権利処理の具体的な仕組みを、デジタルで一元的に完結する手続を目指して、検討し、2022年内に結論を得る。その際、著作権者等による①利用許諾の可否とその条件、②オプトアウトなどの意思表示、③利用・対価還元状況の把握及び④個々の許諾手続、並びに⑤データベースに権利情報がなく、集中管理がされておらず、窓口組織による探索等においても著作権者等が不明の場合、意思表示がされておらず、連絡が取れない場合、又は連絡を試みても返答がない場合等における著作権者不明等の著作物等に係る拡大集中許諾や裁定制度を含めて検討する。

（短期、中期）（文部科学省）

- 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を含めた、簡素で一元的な権利処理が可能となるような制度の実現を促進するために、欧米の制度も参考にしつつ、通信関係事業者の協力体制及び役割分担の枠組みについて検討し、2022年内に結論を得る。

（短期、中期）（総務省）

- ・ クリエーターに適切に対価が還元され、コンテンツの再生産につながるよう、デジタル時代に対応した新たな対価還元策やクリエイターの支援・育成策等について、コンテンツ配信プラットフォームや投稿サイト等における著作物等の利用状況や権利者の利益保護に関する実態把握も踏まえ、検討を進める。私的録音録画補償金制度については、新たな対価還元策が実現されるまでの過渡的な措置として、私的録音録画の実態等に応じた具体的な対象機器等の特定について、関係省庁による検討の結論を踏まえ、可能な限り早期に必要な措置を構ずる。

(短期、中期) (文部科学省、内閣府、総務省、経済産業省)

(3) デジタルアーカイブ社会の実現

(現状と課題)

デジタルアーカイブは、社会が持つ知や文化的・歴史的資源等の記録を未来へ伝えるとともに、イノベーションの源泉ともいべきデータやコンテンツの共有基盤となり、社会のあらゆる面における知的活動を支える役割を果たしている。デジタルアーカイブの「構築・共有」と「活用」の推進は、知の創出や文化の保存・継承・発展だけでなく、コンテンツの二次利用や国内外への情報発信を促進していく上でも重要な取組である。こうした観点から、デジタルアーカイブ政策を、デジタル時代のコンテンツ戦略における重要な柱の1つと位置付け、各種関連施策との連携を図りながら、これを推進していく必要がある。

デジタルアーカイブによって、日々生み出されるさまざまなデータやコンテンツが共有され、誰でも簡単にアクセスでき、さらに日常的に利活用できるよう二次利用条件が整備されることで、誰もが新しいコンテンツを創造できる社会を実現していくことが、「デジタルアーカイブ社会」の目標である。

今般の新型コロナの影響により、様々なデジタルアーカイブ資源の潜在需要が顕在化した一方、教育や公的サービスの最前線では十分にデジタル技術を活用できていないなどの課題も浮き彫りになった。それらの課題も踏まえつつ、2021年の著作権法一部改正法では、国立国会図書館による絶版等資料のインターネット送信に係る権利制限規定が盛り込まれ、図書館が保有するデジタルアーカイブ利活用をより一層促進するための環境整備が図られている。また、2022年の通常国会で成立した博物館法の一部改正法では、博物館資料のデジタルアーカイブ化に係る事業が、博物館の事業として、法律上も明確に位置付けられた。

これらの動きも踏まえつつ、多様なデジタルコンテンツが、教育、学術・研究、観光、地域活性化、防災、ヘルスケア、ビジネスなど様々な分野で、より一層利活用されることが期待される。

日本におけるデジタルアーカイブ利活用の分野横断プラットフォームとして、多様なコンテンツのメタデータをまとめて検索・閲覧・活用できる機能を提供する「ジャパンサーチ」は、2020年に正式版が公表された。デジタルアーカイブに関する実務者検討委員会では、ジャパンサーチが様々な分野におけるデジタルアーカイブ活動の核となり、デジタルコンテンツの拡充と利活用をより一層推進していくよう、2021年9月に「ジャパンサーチ戦略方針2021-2025」を、2022年4月には、これに基づく「ジャパンサーチ・アクションプラン2021-2025」を策定している。

これらの戦略・プランを踏まえつつ、デジタルアーカイブが日常に溶け込んだ豊かな創造的社會を実現するよう、各分野におけるデジタルコンテンツの更なる充実を図るとともに、アーカイブのオープン化・利活用促進、人材育成・意識啓発、アーカイブ機関への支援等の取組を、さらに推進していく必要がある。

なお、著作権制度との関連では、2021年12月に公表された文化審議会著作権分科会「中間まとめ」において、新たに実現を目指す簡素で一元的な権利処理の仕組みの想定される利用場面の1つとして、過去の放送番組や舞台公演等のデジタルアーカイブ・配信が示された。一方、同「中間まとめ」では、著作権者等の探索を行うための分野横断権利情報データベースの構築に当たり、ジャパンサーチとの連携も考えられるとされており、デジタルアーカイブの利活用をより一層促進する等の観点から、分野横断権利情報データベースとジャパンサーチ、デジタルアーカイブとの連携について、必要な検討を進めていく必要がある。

(施策の方向性)

- ・ 日本の多様なコンテンツに関する情報をまとめて検索・閲覧・活用できるプラットフォームであるジャパンサーチにおいて、様々なデジタル情報資源を網羅的にナビゲーションできるよう、連携先の拡大などアーカイブ機関との連携の更なる拡充を図る。特に、地域の文化的資源等や未開拓の分野のデジタルアーカイブとの連携を推進する。

(短期、中期) (内閣府、国立国会図書館²、関係府省)

- ・ 教育、学術・研究、地域活性化等の様々な分野・テーマにおいて、ジャパンサーチの連携コンテンツを活用した利活用モデルを構築し、利活用の機会拡大や、多言語化など海外発信の強化に取り組む。また、ジャパンサーチ連携アーカイブ機関が所蔵するデジタルコンテンツの効率的な活用を促すよう、それらのコンテンツについて、各機関による二次利用条件の分かりやす

² 国立国会図書館は立法府に属する機関であるが、デジタルアーカイブに関する施策は国全体として取り組むものであり、同館は重要な役割を担っていることから、便宜上、本計画に関連する同館の事業について担当欄に記載するものである。

い表示を促進する。

(短期、中期) (内閣府、国立国会図書館、関係府省)

- ・ ジャパンサーチをデジタルアーカイブの利活用基盤として発展させるための方策をはじめ、デジタルアーカイブの構築や利活用に関する課題についてデジタルアーカイブジャパン推進委員会及び実務者検討委員会で検討し、具体的な取組に反映させる。

(短期、中期) (内閣府、国立国会図書館、関係府省)

- ・ 著作権に係る分野横断権利情報データベースとジャパンサーチとの連携等について、ジャパンサーチの連携アーカイブ機関が保有するデジタルアーカイブに係るコンテンツメタデータの一部を分野横断権利情報データベースに提供するなど、所要の連携を可能とするよう、実務者検討委員会で検討し、必要な措置を講じる。

(短期、中期) (内閣府、国立国会図書館、関係府省)

- ・ 各分野におけるデジタルコンテンツの更なる拡充・公開とそれらの自由な二次利用を可能にするオープン化に努めるとともに、可能なものについては、デジタルアーカイブされたコンテンツをオンライン配信に活用したり、海外展開等による収益化を図るなど、更なる利活用を進める。

(短期、中期) (内閣府、デジタル庁、総務省、文部科学省、経済産業省、国土交通省、国立国会図書館)

- ・ 各研究機関等におけるマンガ、アニメ、ゲーム等のメディア芸術作品の保存・利活用を支援するとともに、情報拠点の整備を進め、ジャパンサーチとも連携したコンテンツ発信の場を創出し、ユーザーの相互誘導を推進する。

(短期、中期) (文部科学省)

- ・ 図書館関係の権利制限規定の見直しに関する2021年改正著作権法の公布後2年以内の施行を踏まえ、詳細な運用に関する当事者間協議やガイドラインの作成など、円滑な施行に向けた準備を着実に進める。また、研究目的の権利制限規定の創設については、国内の研究者における著作物の利用実態や利用ニーズなどに関する調査研究の結果も踏まえ、権利者の利益保護に十分に配慮しつつ、必要な検討を進める。

(短期、中期) (文部科学省、国立国会図書館)

(4) 海賊版・模倣品対策の強化

(現状と課題)

新型コロナの感染拡大が長期化し、人々が屋内で過ごす時間が増える中、海賊版サイトへのアクセス数が大きく増加している。特に近年では、マンガを中心に、

海外に拠点を置くとみられる巨大海賊版サイトによる被害が深刻化しており、その被害規模は、かつて問題となった「漫画村」の最盛期を超えると指摘される。

海賊版に対し適切な対策をとることは、クリエイターをはじめとしたコンテンツ産業従事者がユーザーによる正規版消費を通じて対価を得ることを可能にするなど、コンテンツ・エコシステムの構築のための重要な一要素を構成する。コロナ禍による巣ごもり需要もあり、電子書籍や動画配信サービスの利用が伸びるなど、コンテンツ分野におけるDXは加速しているが、これらの恩恵をクリエイターやコンテンツ事業者が最大限に享受するためにも、海賊版対策については、政府の重要な課題として取り組む必要がある。

政府においては、海賊版対策に一体的に取り組むため、「インターネット上の海賊版に対する総合的な対策メニュー及び工程表」（2019年10月策定・2021年4月更新）をとりまとめ、その効果等を検証しつつ、各般の取組を推進している。

主な取組として、2020年の著作権法改正によるリーチサイト対策及び侵害コンテンツのダウンロードの違法化は、それぞれ2020年10月及び2021年1月から施行されており、大規模なリーチサイトやダウンロード型海賊版サイトが閉鎖されたほか、悪質なリーチサイトの検挙にもつながるなど、アクセス抑止に一定の効果を上げている。

また、発信者情報開示については、新たな裁判手続（非訟手続）を創設するプロバイダ責任制限法の一部改正法が2021年に成立しており、本年秋までに施行されることとなっている。これにより、とりわけ海外企業に対する発信者情報開示の申立て手続が簡易化され、より迅速な開示が可能となることが期待される。

加えて、海外の海賊版サイトによる被害の拡大に対しては、国際連携・国際執行の強化がより一層重要となる。特に悪質なサイトに対しては、出版社等による海賊版対策チームが、諸外国の裁判証拠収集手続等を活用した情報収集によりサイト運営者の特定を図り、刑事告訴等の法的措置を講じるなどの取組を進めており、政府においても、これらの取組への支援を進めている。こうした取組の結果、一部の大型海賊版サイトを閉鎖に至らせる等の成果も見られるようになってきている一方、それらの閉鎖後、間もなくして後継サイトが立ち上がる等の動きも続いている。

引き続き、海外海賊版サイトの運営者摘発等に向けた取組を推進するとともに、後継サイトへのユーザー流入の防止も含め、更なる対策強化を図っていくことが求められる。対策の検討に当たっては、それらの実施に要する社会的コスト等の面にも留意し、海賊版サイトの運営を成り立たせている構造全体を視野に入れながら、より効率的・効果的に海賊版被害を抑えることのできるアプローチ

を追求していくことが重要である。

海賊版・模倣品対策については、これらを踏まえつつ、民間との連携による取組の強化を図り、関係省庁一体となって対策を進めていく必要がある。

(施策の方向性)

- ・ インターネット上の海賊版による被害拡大を防ぐため、2021年4月に更新したインターネット上の海賊版に対する総合的な対策メニュー及び工程表に基づき、関係府省が連携しながら、必要な取組を進めるとともに、被害状況や対策の効果について逐次検証を行い、更なる取組の推進を図る。

(短期、中期) (内閣府、警察庁、総務省、法務省、外務省、文部科学省、
経済産業省)

- ・ 二国間協議や国際会議等の場を活用し、海賊版対策の強化に向けた働きかけを行うとともに、海外海賊版サイトの運営者摘発等に向け、国際的な捜査協力を推進するほか、民間事業者との協力の下、デジタルフォレンジック調査の実施等の取組を進めるなど、国際連携・国際執行の強化を図る。さらに、国境を超えた著作権侵害等に対し国内権利者が行う権利行使への支援の拡充など、更なる支援策について検討する。

(短期、中期) (内閣府、警察庁、総務省、法務省、外務省、文部科学省、
経済産業省)

- ・ CDNサービス事業者における海賊版サイトへのサービス提供の停止や、検索サイト事業者における海賊版に係る検索結果表示の削除又は抑制など、海賊版サイトの運営やこれへのアクセスに利用される各種民間事業者のサービスについて必要な対策措置が講じられるよう、それらの民間事業者と権利者との協力等を促進する。

(短期、中期) (内閣府、総務省、文部科学省、経済産業省)

- ・ 海賊版・模倣品を購入しないことはもとより、特に、侵害コンテンツについては、視聴者は無意識にそれを視聴し侵害者に利益をもたらすことから、侵害コンテンツを含む海賊版・模倣品を容認しないということが国民の規範意識に根差すよう、関係省庁・関係機関による啓発活動を推進する。

(短期、中期) (警察庁、消費者庁、総務省、財務省、文部科学省、
農林水産省、経済産業省)

- ・ 越境電子商取引の進展に伴う模倣品・海賊版の流入増加へ対応するため、個人使用目的を偽装して輸入される模倣品・海賊版を引き続き厳正に取り締まる。また、改正商標法・意匠法・関税法により、海外事業者が郵送等により国内に持ち込む模倣品が税関による取締りの対象となることから、当該改正法の2022年秋までの施行に向けて、善意の輸入者に不測の損害を与えることが

ないよう十分な広報等に努めるとともに、実効性のある水際取締りを実施できるよう必要な措置を講じる。他の知的財産権についても、必要に応じて、検討を行う。

(短期、中期) (財務省、経済産業省、文部科学省)

(5) ロケ撮影環境の改善等を通じた映像製作支援

映画、放送番組等の映像作品は、原作となるマンガや小説、音楽、美術等、様々な要素を含む総合芸術として、コンテンツの要となるとともに、国外の視聴者に対し、日本の歴史、文化、社会への共感を深めるソフトパワーとして新たな価値を実現する上でも大きな役割を担っている。

特に、外国映像作品のロケ撮影は、制作関連の技術力の向上や国際展開も見据えた企画立案力の向上等の制作現場の能力強化や、製作会計や契約書の書面交付等の国際標準に合致した商慣習の推進など制作環境の向上に資するものと指摘がなされている。加えて、多数の国で公開される大型映像作品は国際的な発信力も高く、映像作品をきっかけとしたロケーションツーリズムによるインバウンド効果も期待されるものである。

これまで「ロケ撮影の環境改善に関する官民連絡会議」の開催や、「ロケ撮影の円滑な実施のためのガイドライン」の策定、コロナ禍下の制約の中実施された実証調査等を通じ、ロケ撮影環境改善に向けた取組が行われてきたが、これらにとどまらず抜本的な支援策の検討が必要であるとの指摘がある。

諸外国では、ロケ誘致の財政支援制度や受入支援窓口の整備等様々な施策が導入されており、各国で誘致競争が激化している。これらの国におけるロケ誘致の効果として、映像関連産業の雇用増加、所得向上、人材育成、制作手法や制作管理の高度化、観光客の増加、地域経済の活性化等が挙げられており、日本においてもこれらの効果が期待できるが、財政支援を含む支援体制が整っていないこと等から、ロケ誘致の機会を多数逃しているとの指摘もある。

グローバルに展開する SVOD サービスの定着やコロナ禍による行動変容は、映像作品を大量かつ直接的に世界の視聴者に届けることを可能とした。これに伴い、よりユニークで質の高い映像作品の世界的な需要が高まっている。こうした世界的な潮流は、日本の自然や文化的な魅力を、日本発の映像作品や日本で撮影された外国映像作品を通じて世界中の視聴者に直接的に届ける機会を拡大させており、こうした機会を活かすためにも、デジタル時代に適合したグローバル基準の映像作品を制作するための環境構築が求められる。

これらを実現するためには、ロケ誘致を、国内映像産業の国際競争力強化やインバウンド拡大、地域経済の活性化の起爆剤と位置付け、引き続き、撮影環境の改善を進めるとともに、ロケ誘致に関する効果を検証しつつ、インセンティブとなる資金の提供を含めた持続的なロケ誘致策について検討を進めることが重要である。

(施策の方向性)

- ・ ロケ誘致及びロケ撮影の円滑化及び促進のため、FC、許認可権者、製作者等が取り組むべき事項等をまとめたガイドラインを必要に応じてフォローアップ・改定し、関係者間でのより一層の浸透や相互理解を進める。また、許認可等手続の運用面を含めた改善を行うとともに、国内各地のロケ地情報の集約、各地のFCを紹介、許認可等情報の共有、こうした情報の国内外への発信を更に強化する。

(短期、中期) (内閣府、警察庁、総務省、文部科学省、国土交通省)

- ・ 新型コロナの影響を注視しつつ、ロケ誘致が可能な状況であることを確認の上、デジタル配信を含む外国映像作品のロケ誘致に関する実証調査を進める。誘致による人材育成や映像産業の制作手法・制作管理等に関する新たな知見の獲得、地域活性化やインバウンド増加などの効果検証を行い、財政支援を含めた持続的なロケ誘致策について検討を進める。

(短期、中期) (内閣府、総務省、文部科学省、経済産業省、国土交通省)

- ・ 映画による国際文化交流の推進及び中国、インド及びASEANをはじめとしたオンラインも活用した海外における日本映画祭の開催等、日本映画の上映機会の継続的な確保を図る。また、日中映画共同製作協定の一層の活用やイタリアとの国際共同製作協定の締結に向けた交渉を含め、国際共同製作を促すための基盤整備を実施する。

(短期、中期) (外務省)

- ・ 日本映画の支援について、多様な作品の製作・公開の維持に寄与するため、優れた日本映画の製作を支援するほか、国内の映画の製作現場や海外の映画関係者との交流を通じた人材育成の取組を強化する。

(短期、中期) (文部科学省)