

# 「知的財産計画2023」(コンテンツ戦略)の策定 に向けた検討の視点等について

2023年3月  
知的財産戦略推進事務局

# コンテンツの創作・流通・利用をとりまく状況（基本認識）

## デジタル時代の構造変化

### <産業構造の変化>

- コンテンツ市場のボーダレス化・グローバル化。流通経路の複線化・多様化
- 巨大プラットフォームによるコンテンツと制作資源の囲い込み  
～ 制作費のインフレ。国際的な投資誘致競争の激化
- 配給・配信層と製作・制作層、クリエイター層の多段階構造が圧縮・柔軟化。人材の流動化

### <多様な個人による創作活動>

- プロとアマチュアの境界曖昧化（UGCの市場化）
- 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創作・発信の一般化  
※コンテンツは「コミュニケーション中間財」に

## 次なるデジタル化の波

### <メタバース・NFT等>

- メタバースの拡大、NFTの活用等が新たなコンテンツ創造・消費の潮流を生む動き  
※コンテンツは「生活空間構成材」に  
→ クリエイターエコノミー創出の可能性  
→ 新たな法的課題等も惹起  
～ コンテンツホルダーの権利保護・利用者保護、ルール形成への要請

### <AI>

- ジェネレイティブAIの急速な技術進歩・普及  
→ 人間の創作と見分けがつかない高精度なAI生成物の大量産出  
(クリエイターの収益を奪う可能性等への懸念)

◎ コンテンツは、デジタルエコノミーにおける主要な「中間財」へ

※コンテンツ分野は、今後の成長の核となるデジタルエコノミーの領域において特に発展が期待される分野

◎ 世界のコンテンツ市場は急速に拡大。各国のコンテンツ産業はコロナ禍より急速に回復・成長

【2020-25の年平均成長率(分野別)】 アニメ；29.19% 映画；29.05% 音楽；12.85% 漫画；9.33%

\* 出典；JETRO「プラットフォーム時代の韓国コンテンツ産業振興策および事例調査(2022年)」

※人口減少等もある中、日本国内のコンテンツ市場の成長力は世界最低レベル

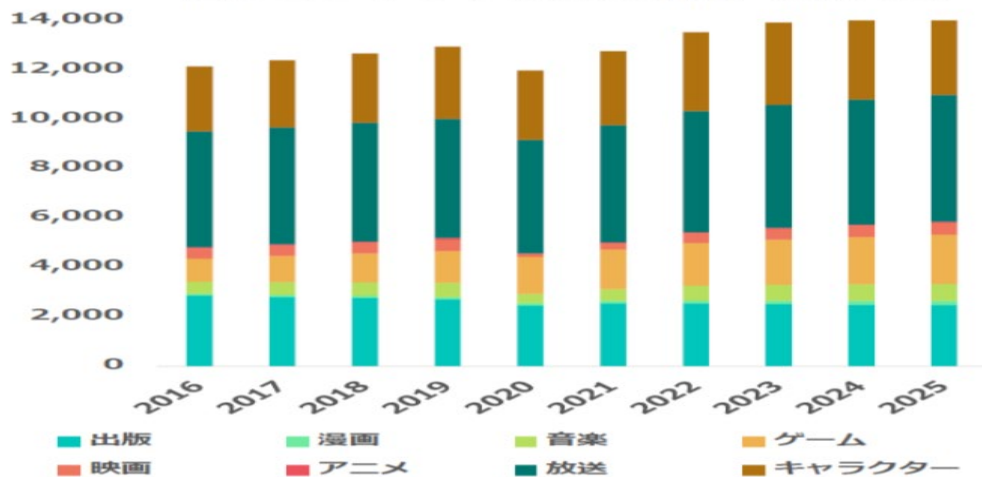
【2021年の対前年比成長率(国別)】 イギリス；36.5% 中国；32.2% 米国；15.7% 日本；6.6%

\* 映画・放送・音楽・ゲーム・出版・オンライン広告を含む。 出典；HUMAN MEDIA「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2022」

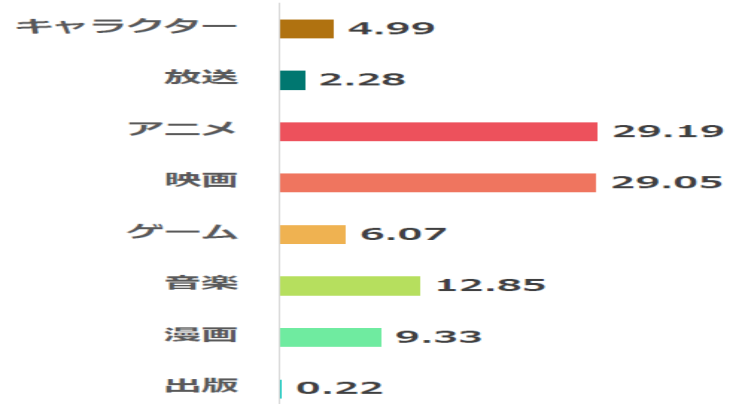
# 世界のコンテンツ市場における日本の位置づけ

○世界のコンテンツ市場は、コロナ禍による一時的縮小から急速に回復

世界コンテンツ産業の規模（億ドル）



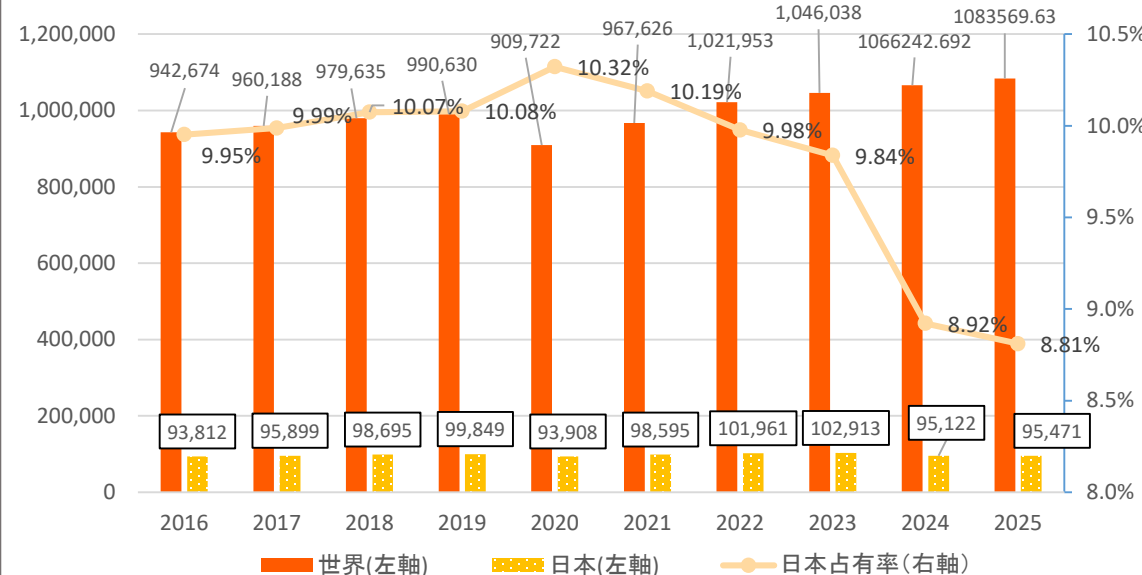
2020-25の年平均成長率（%）



出典：「JETRO」プラットフォーム時代の韓国コンテンツ産業振興策および事例調査（2022年3月）

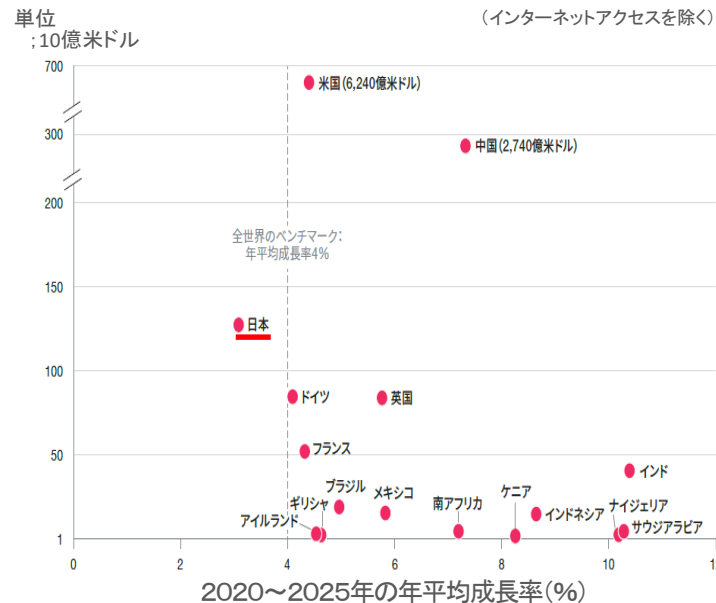
○世界市場の拡大に伴い、日本市場が占める割合は減少傾向（2020～2025年における日本市場の予測成長率は世界最低レベル）

コンテンツの世界市場・日本市場の規模



グローバルエンタテインメント&メディアアウトロク(PwC)、グローバルライセンシング調査(ライセンシングインターナショナル)等を用いて経済産業省作成

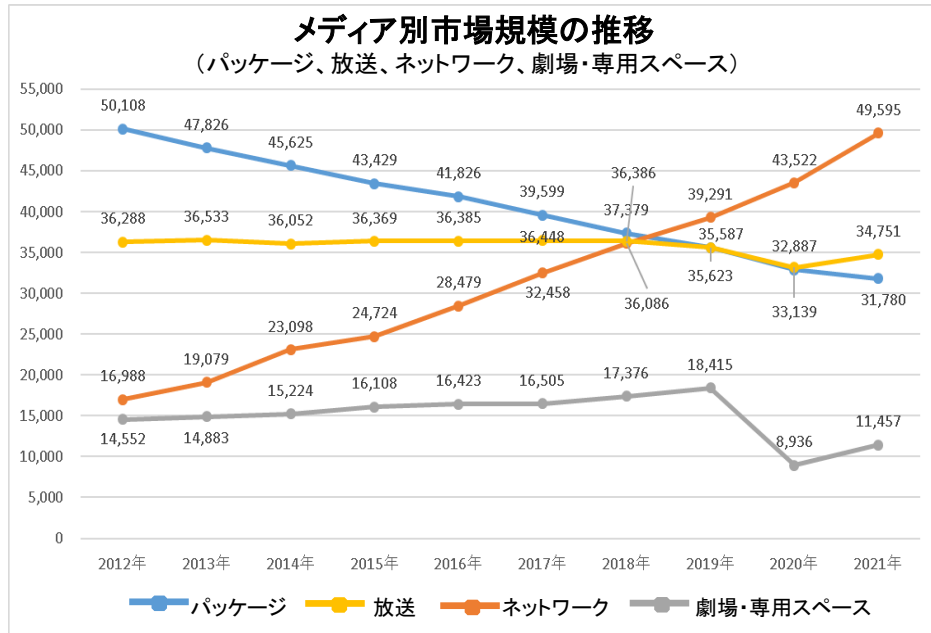
全世界のエンタテインメント&メディア業界の2025年の収益予測



出典：PwC「グローバルエンタテインメント&メディアアウトロク2021-2025」

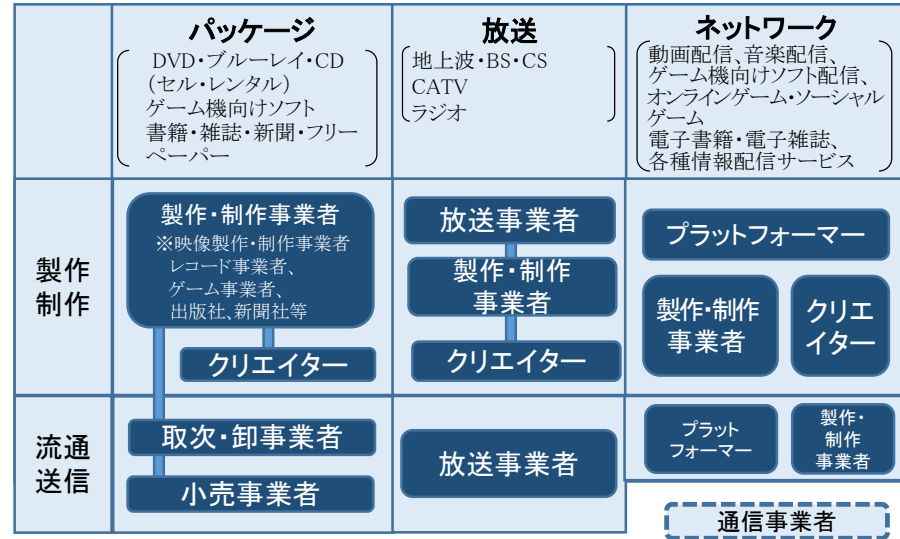
# コンテンツの流通経路(メディア)・産業構造の変化

○ 国内コンテンツ市場では、2019年に初めて、ネットワークメディアの市場規模が放送メディア、パッケージメディアの市場規模を超え、以後、その差が拡大。



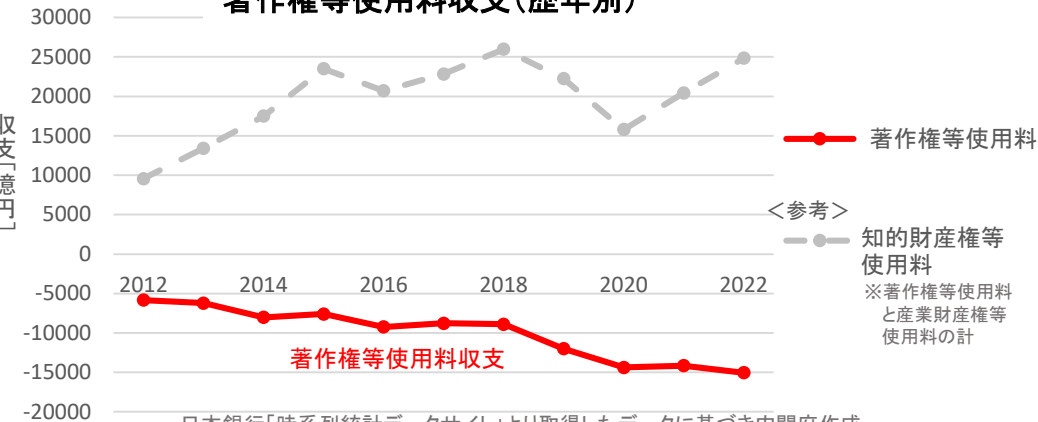
出典:「デジタルコンテンツ白書2022」

## コンテンツの製作・制作と流通を担う主体

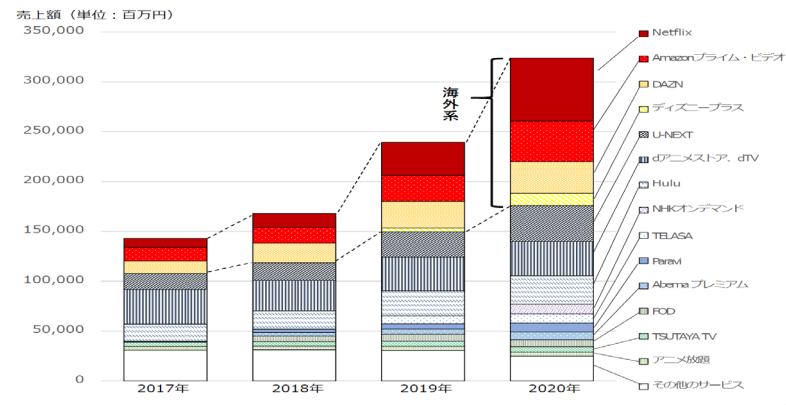


○ 我が国における著作権等使用料の国際収支は、2018年以降赤字幅が拡大(海外系配信プラットフォームへの支払超過が赤字幅を押し上げ?)

### 著作権等使用料収支(歴年別)



### 国内の定額制動画配信サービス市場推移

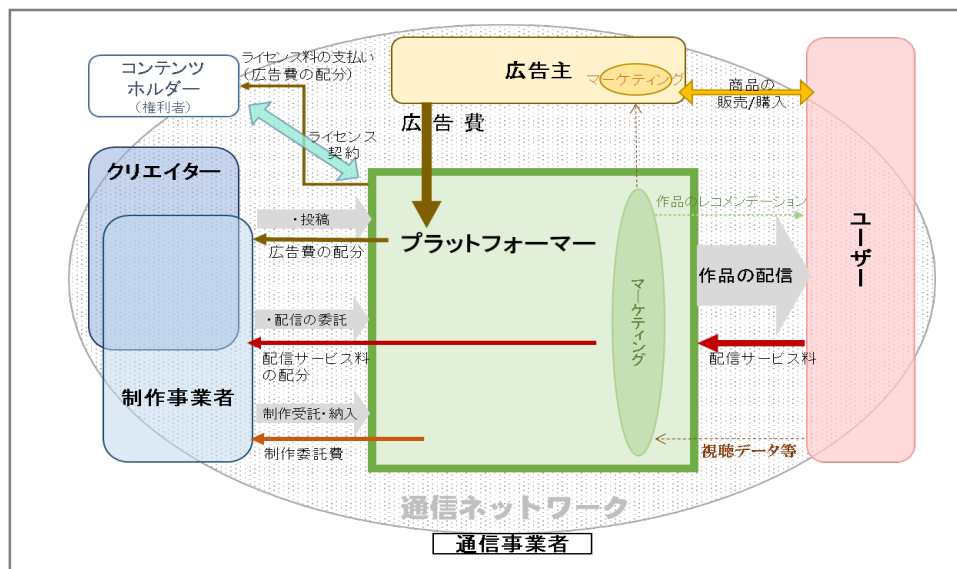


# 巨大プラットフォームの伸長とコンテンツ・エコシステム

## プラットフォームとクリエイター・制作事業者との関係

- デジタル・ネットワーク化によりコンテンツの流通コストは激減
- 投稿型プラットフォームでは、著作権管理事業者や個々の権利者とライセンス契約を締結し、**ライセンス料を支払い**
- 世界規模の巨大プラットフォームは、コンテンツ制作者へ**世界に直結する販路を提供**
  - 多様なクリエイターが、**自己の作品の収益化を図ることが可能に**(クリエイター主導への転換)
  - 制作事業者が、自社の作品を、**自らの経営判断で、市場へ供給することが可能に**(クリエイティブ制作層の独立)
- 巨大プラットフォームは、コンテンツ製作者ともなり、**制作委託**により、オリジナルコンテンツを調達
  - 制作事業者にとって、**プラットフォームは、豊富な制作資金の提供元**に
- プラットフォーマーは、各作品の視聴データなど豊富なデータを入手

## 《プラットフォームへの作品提供とクリエイター・制作事業者への収益分配等の構造》



## ＜参考＞諸外国等におけるプラットフォーム・インターネット上の媒介者等関連政策の論点

### 違法コンテンツ対策

- ・ コンテンツ共有サービスプロバイダに許諾取得義務、違法コンテンツの削除義務 【欧州・デジタル単一市場著作権指令】
- ・ 違法コンテンツの通報受付・対応の体制整備等 【欧州・デジタルサービス法】

(参考:日本の関連法令)  
 ✓ プロバイダ責任制限法  
 ✓ 著作権法

### 公正競争の確保

- ・ 著作権者に対する情報開示(著作物の利用実績、利用により得た収入等の情報)、追加的な報酬請求権の確保 【欧州・デジタル単一市場著作権指令】
- ・ 報道出版物の利用に係る対価還元 【欧州・デジタル単一市場著作権指令】  
 【豪・ニュースメディア・デジタルプラットフォーム義務的行動規範】

(参考:日本の関連法令)  
 ✓ デジタルプラットフォーム取引透明化法

### 通信インフラ投資の負担

※ 欧州議会では、ネットワークインフラの整備にかかるコストをプラットフォーム等に負担させることの是非について、協議開始

～ 欧州の通信事業者は、増大するデータに対応するインフラのアップグレードについて、そのための資金をプラットフォームに負担させる「公正な送信者負担」枠組みの導入を要求

### プライバシー情報の保護等

- ・ Cookie取得に関する情報提供と事前同意取得の義務付け 【欧州・一般データ保護規則、ePrivacy指令】
- ・ リコメンダー・システムの透明性確保、プロファイリングに基づく広告の制限 【欧州・デジタルサービス法】

(参考:日本の関連法令)  
 ✓ 個人情報保護法  
 ✓ 電気通信事業法

# クリエイターへの適切な対価還元について(文化審議会における検討)

《文化審議会「デジタルトランスフォーメーション(DX)時代に対応した著作権制度・政策の在り方について(諮問)」2022年7月19日》 抜粋  
(理由)

## 2. DX時代に対応したコンテンツの権利保護、適切な対価還元方策について

(略)

コンテンツの流通・利用が国内外に多様化する中で、クリエイターへの適切な対価還元の在り方も検討していく必要があります。例えば、コンテンツの創作・流通・利用及びそこから収益の各側面の基盤として大きな社会的役割を果たしているデジタルプラットフォームサービスについては、サービス事業者とクリエイターの間にバリューギャップがあるとの指摘があります。また、各クリエイターとそのコンテンツを流通・利用に供する事業者との契約の在り方についての課題も指摘もされています。

このため、クリエイターと各種事業者の関係性の実態や状況を踏まえ、著作権制度・政策での対応が必要・可能なものについて、他の法制度や運用との関係に留意しつつ、御審議願います。

(略)

## 文化審議会著作権分科会における検討

### ○デジタルプラットフォームサービスにおけるクリエイターへの対価還元に関する実態把握

2022年 2月 音楽分野 調査報告      2022年12月 電子書籍分野 調査報告      2023年 3月 映像分野 調査報告

### ○「令和4年度基本政策小委員会の審議の経過等について」(令和5年3月17日文化審議会基本政策小委員会)【抜粋】

#### (2) クリエイターへの適切な対価還元の将来の姿について

「新たな対価還元策」の在り方を考えるに当たっては、…著作物の流通や利用形態が新たな技術の下で急速に変化する中、クリエイターの立場からはどのような対価還元方策が望まれるのかといった観点からの検討、諸外国の状況、特に比較的クリエイターへの対価還元に関する理解が進んでいると考えられる欧州におけるDSM指令に対応した各国の法整備の進捗なども参考にして国内の課題を分析すること、コンテンツの利用者の視点を踏まえて「社会的な理解」やコストの低減をどのように志向すべきかといった観点からの検討、そのために一人一人の利用者やクリエイターの意見に耳を傾けながら議論していくことの重要性等を確認した。

(略)

#### (3) 他の政策や著作物の取引との関係について

DX時代におけるクリエイターへの対価還元の在り方に関しては、著作権以外の政策、具体的には競争政策やデジタルプラットフォームに関する政策も密接な関連を有しており、こうした諸政策の政府全体の動向を踏まえつつ、著作権政策との役割分担にも留意しながら、必要な対応について議論していく必要性を確認した。

また、各分野の実態把握と課題の整理を踏まえつつ、特に関係者間における透明性の確保のための仕組みその他適切な対価還元に関する運用上の取組を含め、著作物の取引上の必要な対応の在り方について議論していくことの必要性を確認した。

➡ 来年度以降も引き続き検討を行う必要がある。

# 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」が示した改革のねらい等)

○ 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

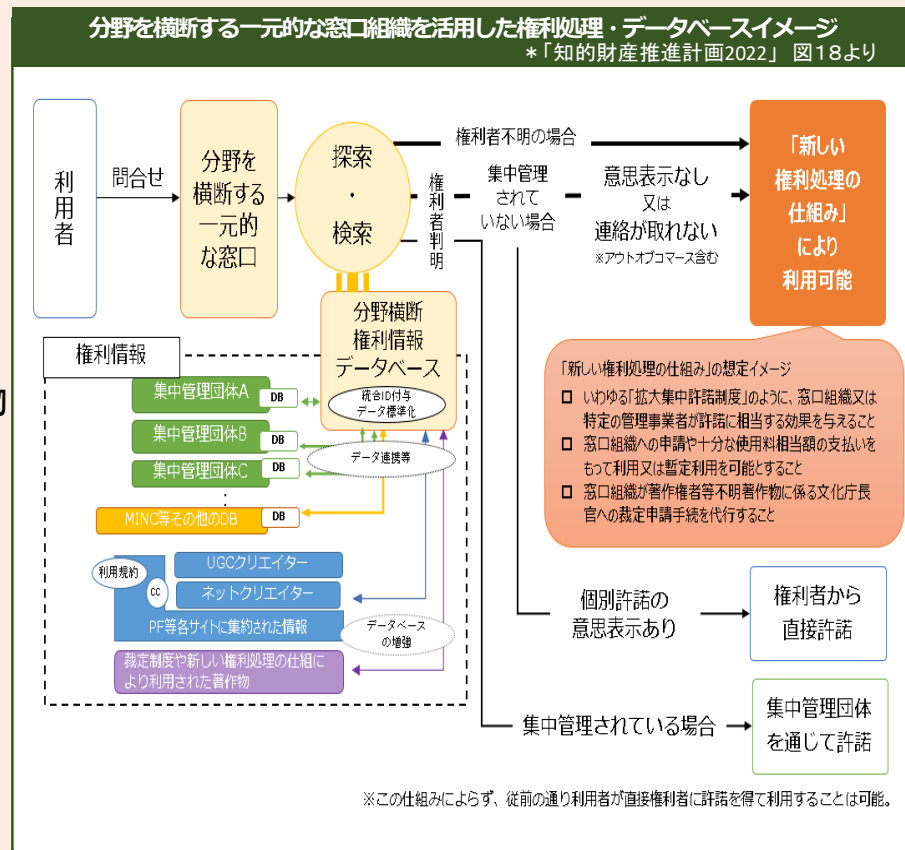
## 知財計画2022 簡素で一元的な権利処理の実現

### 【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**

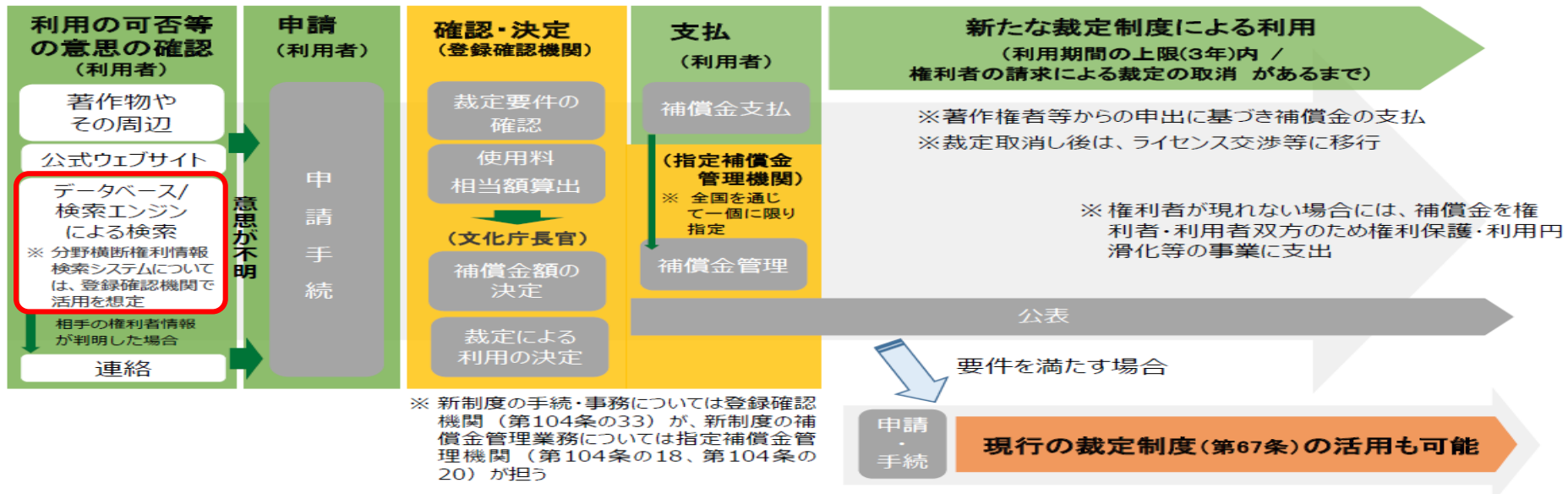
### 【新しい仕組みの想定される利用場面例】

- ・ 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

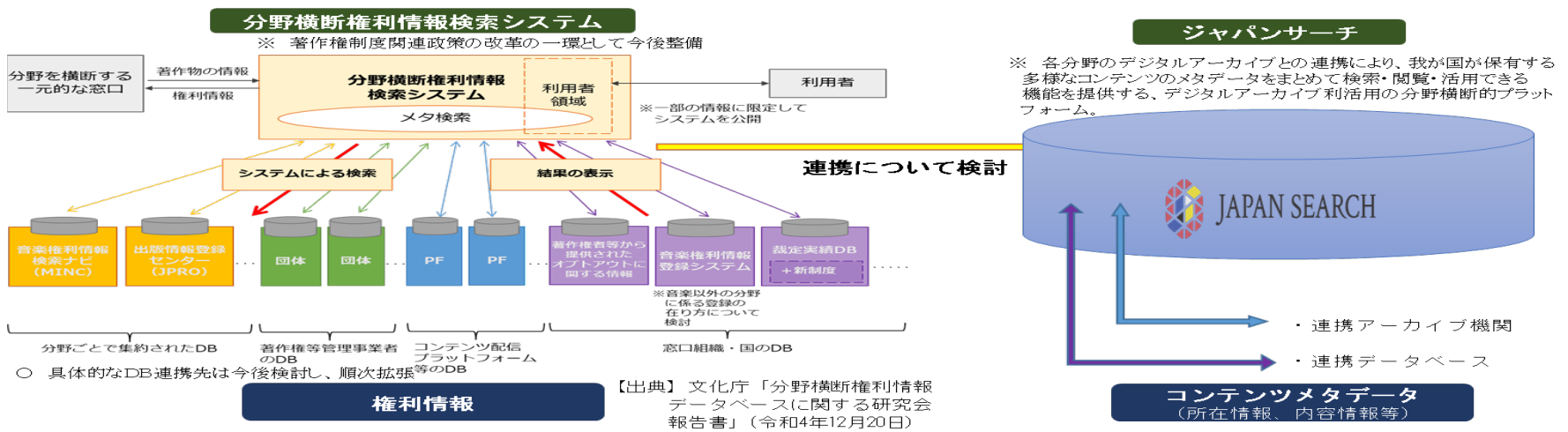


# 著作物等の利用に関する新たな裁定制度の創設等（新制度の概要とイメージ）

- 集中管理がされておらず、その利用可否に係る著作権者等の意思が明確でない著作物等について、文化庁長官に申請を行い、補償金を支払うことで、時限的な利用を可能とする。
- 新制度の手続は、利用者にとって簡素で一元的な権利処理となるよう、文化庁長官による登録や指定を受けた窓口組織が担うこととする。
- 著作権者等は、自らの著作物等が利用されているとわかった場合には、請求により時限的な利用を停止させることができ、利用されていた間の補償金を受け取ることができる。



## 分野横断権利情報検索システムとジャパンサーチ





# 検討の視点①

## 3つのアプローチ

### 産業競争力の強化

**日本発IPの国際的なプレゼンスを高め、世界の成長力を取り込む**

→ 「世界で売れる」作品づくり・販売力強化に向けたビジネスモデルの転換

**クリエイターが、コンテンツの利用に応じて適正な収益を得られるようにする**

- クリエイターエコノミーの創出
- クリエイターへの適切な対価還元  
の促進

クリエイター主導の促進

**我が国がもつコンテンツ資産をフル活用できる環境を整備する**

- オープン・クリエーション・エコシステムによる価値創造の最大化
- ・ 制度インフラ・権利処理IT基盤等の整備
- ・ デジタルアーカイブの構築と利活用促進

コンテンツ・エコシステムの  
基盤整備

## 検討の視点②

### 産業競争力の強化

日本発IPの国際的なプレゼンスを高め、世界の成長力を取り込む

#### <キーワード(例)>

- ・「世界で売れる」作品づくりと販売力強化  
※世界の市場・消費者を当初から視野に  
(製作・配信層のマインドチェンジ)  
※オーセンティックな価値の高いコンテンツの制作・製作力を強化
- ・世界水準の制作環境の構築、拠点等の整備
- ・オリジナルIPの育成とクロスメディア展開
- ・業界の再編、クリエイティブ制作層の独立
- ・就労環境の改善・人材定着率の向上
- ・担い手育成、活躍の場の提供  
※クリエイター、プロデューサーその他のマネジメント人材、スタッフ人材等
- ・世界水準の教育の場とシステムの整備
- ・各分野における事業再構築
- ・新たな成長領域の育成(メタバースなど)

### クリエイター主導の促進

クリエイターが、コンテンツの利用に応じて適正な収益を得られるようにする

#### <キーワード(例)>

- ・クリエイターエコノミーの創出  
※Web3.0時代の新技术等の活用
- ・クリエイターへの適切な対価還元  
※バリューギャップ問題への対応など
- ・取引環境の改善、クリエイターの交渉力強化
- ・競争政策上の課題への対応
- ・権利保護・権利処理においてプラットフォーム・民間サービス事業者が果たす役割の整理
- ・インターネット上の海賊版対策の強化

### コンテンツ・エコシステムの基盤整備

我が国がもつコンテンツ資産をフル活用できる環境を整備する

#### <キーワード(例)>

- ・簡素で一元的な権利処理の実現
- ・権利処理IT基盤の整備  
※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
- ・社会全体のコンテンツ情報の見える化
- ・過去作品等のデジタルアーカイブ化・アウトオブコマースの利活用促進
- ・デジタル技術の進展がもたらす新たな権利保護上の課題等への対応(AI生成物、メタバース、NFTなど)