

○塩原参事官 おはようございます。本日は、御多忙のところ、御参集いただき、誠にありがとうございます。

会議に先立ち、本日のオンライン会議の進行について御説明いたします。

会議中はノイズを防ぐため、発言時以外はマイクのミュートをお願いいたします。マイクがミュートでない場合、事務局でミュート操作をさせていただく場合がございますので、あらかじめ御了承願います。御発言を御希望の場合は画面で手を挙げていただくか、挙手ボタンにてお知らせいただくようお願いいたします。御発言される際にはマイクをミュート解除にいただき、発言が終わりましたら、再度ミュートにし、挙手ボタンを解除していただくようお願いいたします。

それでは、時間となりましたので、会議の開催をお願いいたします。

議事の進行は中村座長をお願いしたいと思います。よろしくお願いいたします。

○中村座長 では、第3回「コンテンツ戦略ワーキンググループ」を開催します。

お忙しいところ、お集まりいただきまして、ありがとうございます。

今日は、大崎さん、福井さん、渡部俊哉さんが御欠席と聞いております。

初めに、事務局から会議資料の確認をお願いいたします。

○塩原参事官 本日の会議資料でございます。

議事次第にありますとおり、資料が1点、参考資料が1-1、1-2の2点となっております。また、そのほか、委員の先生方には、机上配付資料といたしまして、机上配付資料1、2-1、2-2、3の計4点を配付しております。とりわけ資料2-1、2-2、本日のメインの議題対象となります「知財計画2023」の文章案につきましては、政府の決定の検討途上の内容ということでございまして、情報の取扱い上、委員の方限りでお願いしたく思っております。本日の会議進行に当たって画面の投映もしないという形での説明にさせていただきたいということでございまして、先生方、本日中盤以降この議題になりますが、その際にはお手元のディスプレイ、ないし紙でプリントアウトしていただき、それに沿って御議論に参加いただけるようお願いいたします。

以上でございます。

○中村座長 よろしいでしょうか。よろしくお願いいたします。

では、早速、議事に入りましょう。まず、施策の進捗状況について、事務局から2点報告いただきます。

初めに、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に関する論点整理の案について、お願いします。

○塩原参事官 参考資料1-1及び1-2でございます。

こちらの関係でございますが、昨年の「知財計画2022」におきましても、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に対応するために、関係省庁等が一体となって課題把握や論点整理を進めるべしということの決定を頂いたところでございます。これに基づきまして、内閣府が事務局となって昨年11月に官民連携会議という検討体を設けまして、課題把握及び論点整理を進めてきたところでございます。その論点整理の案が今回取りまとめまして、パブリックコメントを開始したところでございます。その内容につきまして、御説明させていただきます。

まず、今、見ていただいておりますのが、今回なぜメタバースをコンテンツ戦略の中で取り上げたかというところでございますが、メタバースがコンテンツ分野にもたらすインパクトについての認識でございます。左側でございますとおり、例えば様々な財消費がメタバース空間に転移していったら、そのことが多様なコンテンツ消費の発展をもたらすのではないのか。例えばユーザー自らが様々なアイテムを作成・公開するなどによって、新たなクリエイターエコノミーが生み出される。さらに、キャラクターの世界観を核としたメタバースなどが発展し、ファンコミュニティ型ビジネスの拡大にもつながる。こういったインパクトも想定されるところでございまして、これらがコンテンツビジネスにとってもゲームチェンジの可能性をもたらす、新しいチャンスをもたらす、そういった期待がある一方、そういったチャンスを現実のものにしていく際には、その際のネックともなり得る法的リスク等につきまして、きちんと整備を行っていく必要があるのではないかと、こういった観点から今回この課題に取り組んでいるところでございます。

その上で、法的課題の対応のための官民連携会議でございます。こちらにありますとおり、構成員としては民間事業者等の関係者、法律、コンテンツ等の関連分野の有識者、関係省庁の担当者を集めまして、昨年11月から検討いただき、3つの分科会に分かれて検討いただいた結果、今般、論点整理、パブコメ案がまとまったという状況でございます。

その論点整理の全体構成でございます。大きく4章立てというところでございまして、1章、まずはメタバースの活用により目指すべき価値と理念、さらに第2章、目指すべき価値を実現するためのルール形成の基本的な在り方を整理した上で、第3章で法的課題の各論、その上で第4章のルール整備に向けた今後の方向性、こんな構成でございます。

第1章、第2章に当たる部分でございますけれども、メタバースの活用により実現する価値と理念でございます。

官民連携会議はこういった視点に立って検討し、論点整理を進めたという、この会議の立場ということでございますが、まず価値につきましては、自己拡張・自己実現、人の交わり・文化の融合、価値の創出といった3つの価値を書き、また、理念といたしましては、自由な活動の場としてのメタバース、多様な人々が集まるメタバース、安全・安心に過ごせるメタバース、創造性が開かれるメタバース、この4つの目指すべき姿を描いた上で、そういった姿を目指す際に求められる一般的な行動規範としまして、プラットフォーマーないしサードパーティーたるサービス事業者に求められる行動、さらにはユーザーに求められる行動等について一定の考え方をまとめているものでございます。

その上で、そういった目指すべき価値を実現するためのルール形成の在り方として、基本的な考え方として、自由で多様性に満ちた空間にふさわしいルールの在り方を独自に検討していこう、安全・安心に過ごせる空間となるよう、法的ルールによる対応と技術による対応を併せて検討していこう、こういったスタンスでの検討を進めているところでございます。

さらに、メタバースの特性を踏まえたルール形成といたしまして、まず、変化・発展の途上にあるメタバースというところを踏まえれば、アジャイル的なアプローチによるルール形成、さらには柔軟なソフトローの整備やハードローの解釈・運用による対応が望ましい面が大きいのではないかとといった考え方、さらに国境のないメタバース空間という特性を踏まえれば、国境を越えた通用性を持つソフトローの役割が重要になるのではないかと、こういった観点で今回まとめを行ったところでございます。

以下、各論となります。大きく3つのテーマにつきまして、分科会に分かれて検討いただき、さらにそれらのテーマごとに想定される課題、いろいろな問題となってくるケースに即した法的課題を整理いただいたものでございます。

大きな1つ目の検討事項は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ついての論点整理、メタバース空間内で起こる様々なデザイン等の保護、商標保護等の課題についての論点整理でございます。

例えば、デザイン保護の観点であれば、現実空間の商品のデザインがメタバース内で無断使用される等の事案が起こっていることを踏まえまして、現行の法律の適用関係を検証いたしましたところ、現行制度上、現実空間では保護の対象となるデザインが仮想空間では著作権法、意匠法、不正競争法のいずれの保護の対象ともならないケースが想定される、こういったところも見いだされているところでございまして、そういった中において今後の方向性として、不正競争防止法を改正し、仮想空間における商品デザイン模倣を防止していくことなどが適当ではないかと、こういった方向性を頂き、このことにつきましては、今国会に関連法の提出に至っている、こういう状況でございます。

そのほか、商標保護、デザインの写り込み、著作物利用、ないしNFT等を活用した仮想オブジェクトの取引、こういった場面で生じてくる課題等につきまして、論点整理させていただきました。

検討事項2つ目のアバターの肖像等の取扱いについての論点整理でございます。実在の人物の容貌を模したそっくりアバター、フォトリアルなアバターのケースと、創作したデザイン、アニメチックなキャラのアバターのようなもの、そういったタイプのアバターの場、それぞれについて生じてくる論点整理でございます。

例えば②の実在の人物の肖像を模したアバターの作成・使用の関係では、肖像権との関係などが特に課題となるところでございます。こういった場合について肖像権が侵害されるのか、ケース・バイ・ケースがもともと多いところではございますが、例えばこういった実在人物の肖像を模したアバターなどがつくられてしまった場合については、当該人物

と分かる容貌のアバターが他者の意図により操作され、その姿が公開されることにもなることを踏まえ、その心理的負担を考慮すれば、肖像権侵害に当たる場合が少なくないことが想定される。こういったことの整理をしているところでございます。

また、創作された他者のアバターの肖像・デザインの盗用、これは実在人物の生身の姿ではないということをごさいますして、そういったものにつきまして、まず肖像権等が保護の対象となるか、この点につきましては、これまでの裁判例を見ると、現状ではいずれも実在の生身の人物の肖像等が使用されるケースについての判例しかないというところをごさいますして、大丈夫とか難しいとか言いにくいところもあるわけをごさいます。一方、アバターの容貌も操作者の人格と結びつくものとして、肖像権の対象となり得るかは、今、新たな議論の対象にもなっているところをごさいますして、今後さらに議論が深められることを期待したいとの考え方を示しているところでございます。

一方、現状において肖像権による保護というところはそんなに確実にできるわけではなさそうだという中におきましては、現実的な別の対応方策といたしまして、著作権に基づく対応というところもあり得るであろうということをごさいます。

例えば著作権自身は、アバターのユーザーがライセンスを受けるのみで、権利自身は移転されていない場合であっても、例えば当該アバターのデザインを許諾を得て改変して利用するような場合には、そのアバターのライセンスを受けたアバターユーザーが当該改変に係る二次創作者として、権利者として権利行使も可能でありますので、そういったアバターの肖像とか無断で使用された場合に著作権をもって権利行使していくことなどの対応も可能ではないか、こういった内容をまとめているところでございます。

そのほか、なりすまし、誹謗中傷、ないしアバターの実演の際の著作隣接権の取扱い、こういったテーマを取り上げています。

次、検討事項の大きな3つ目のテーマといたしまして、仮想オブジェクトやアバターに対する行為、アバター間の行為をめぐるルール形成等についての論点整理をごさいますして、メタバース内で生じますアバター間、ユーザー間のトラブル、迷惑行為、こういったテーマについての整理をごさいます。

問題事案に関する現状認識ということをごさいますして、実際に生じてくるであろう問題事案をメタバースの技術上、アーキテクチャー上想定されないタイプの事案と、実際にメタバースで想定される事案、それぞれに分け、さらにその事案のタイプごとに現行法令の適用がありやなしやというところについてのタイプごとの分析を行った上で、問題、課題を整理しているところでございます。

現行法、例えばアバターの身体的行動に係る問題事案、例えばアバターによる痴漢、付きまとい、暴力行為、こういったものにつきましては、現実空間で例えば刑法による刑罰等があっても、それがそのままメタバース空間での同様の行為、相当の行為に適用されるわけではないだろう、こういったことも見えるところをごさいますして、そういった領域につきましては、それらに代わってプラットフォーマーの対応、利用規約等による対応が重

要になるというところが見えてくるところでございます。

そういった中におきまして、対応の方向性といたしまして、大きく4つの柱の下に7つの方向性があり、自由と安全・安心の両立、プラットフォームの利用規約等による適切なルール形成とその実効性の確保・向上、被害ユーザー自身による対抗措置や法的請求を可能とするための対応、国際的な動向への対応、これらの観点から対応の方向性をまとめているものでございます。

最後でございますが、第4章、ルール整備に向けた今後の方向性の部分でございます。

官民連携会議といたしましては、当面の対応として、上述でまとめましたような基本的な整理、考え方につきまして、プラットフォーム向け、事業者向け、ユーザー向け、権利者向けなど名宛て人ごとに再編して、考え方の整理、例えばガイドライン等として速やかに官民連携会議から周知していくことを想定したいと思っております。

また同様に、これらの考え方の整理につきましては、関係民間団体等が定めるガイドライン、契約書ひな形などの中でも反映させていただくことを記載したいというところでございます。

今後の対応といたしましても、継続的なフォローアップを行いますとともに、諸外国ないしは民間主導による国際的なフォーラムの動向等の継続的な把握を行い、引き続き、適切に対応していく、このように考えているところでございます。

以上でございます。

○中村座長 ありがとうございます。

続いて「South by Southwest2023におけるヒアリング結果概要」、これも事務局からお願いできますか。

○ 事務局でございます。

机上配付1「South by Southwest2023におけるヒアリング結果概要」という資料を御覧ください。

「South by Southwest」は、毎年、テキサス州のオースティンで開催されておりますテクノロジーと音楽分野のカンファレンス、見本市、展示会などとなっております。メディア・コンテンツ分野で分野融合的な国際イベントとしては世界最大級のものとなっております。こちらに出張してまいりましたので、滞在中の各国関係者との意見交換や、カンファレンスのポイントをかいつまんで御紹介させていただければと思います。

まず、メディア・コンテンツ産業の動向です。

総論ですけれども、ストリーミングサービスが定着している中で、アーティスト、クリエイターにとっては視聴者を拡大するまたとない機会となっております。日本のアーティストが国際展開するためにはデジタルサービスプラットフォームを使い倒すことが最短ルートであるという指摘がありました。また、ディズニー等のスタジオがストリーミング産業に参入している中で、各社ともにローカル市場の開拓に必死という状況がございますので、この外資のアペタイトを拠点設置や投資誘致の機会と捉えて積極的に活用すべきとい

う意見がありました。また、外資の配信プラットフォームなどと連携する際には、コンテンツIPのオーナーシップは日本側にしっかり残して、外資の持つ流通網を最大限に活用する必要がある、そのような配慮が必要といった意見もありました。また、スタジオですけども、国際的に需給が逼迫している状況の中で、特に質の高い設備を備えたスタジオが求められている。日本には、例えばソニー、パナソニックなど、最先端の技術、映像・音響技術の企業が存在しているので、これらの最先端のハイテク機器を備えたスタジオを整備することで日本の技術のショーケースにもなるだろう、相乗効果があるのではないかという指摘が、こちらのコンサルティング会社のメディアの総括などから指摘がありました。

国際展開に関する意見ですが、ストリーミングが主流になる中で、アーティストに対する国際市場マーケティングへの教育が非常に重要になってくるという意見が聞かれました。また、曲を売るという考え方ではなくて、アーティストのブランドやブランドマネジメントをしていくということが国際的かつ長期的なマーケティングの成功では重要だという意見がありました。また、韓国の成功についてですけども、外国の産業界とのコラボレーションを非常に積極的に行っていたという評価がありました。日本のコンテンツ産業も外国産業界とのコラボレーションを積極的に行うべきという指摘がありました。また、韓国の場合は、特に国外にある韓国人ネットワークを強力な流通ツール、流通システムとして活用したということも飛躍的な成長の鍵だったという指摘がございました。

次に、音楽産業の市場動向です。

GenZは他の年齢層よりも音楽を多く消費しているということですが、音楽を発見するチャンネルとしては、Spotify、Apple、YouTubeなどの音楽ストリーミングサービスに加えて、TikTokなどのショートビデオプラットフォームや、Netflixなどの動画配信サブスク、またはゲームが音楽を発掘するための重要なチャンネルになっているという発表がありました。中国はそこに着目して、ゲーム業界と同時にポップ音楽業界にも巨額の投資をしている。既に米国の様々なエンタメ関係者にコラボレーションの打診が来ているということがありました。

日本の音楽市場の傾向に関して、これはイギリス政府の音楽関係担当者からのヒアリングですが、90年代からマネージング事業者が海外市場を開拓するよりも国内市場に軸足を置くという判断をしたので、日本の国内音楽市場は飛躍的に拡大したのですが、アーティストの国際市場向けの能力向上というようなドライブにはつながらなかったという評価がありました。他方、日本にもストリーミングが定着してきたことを受けまして、日本の消費者が国外の音楽をよく聴くようになり、日本の音楽マーケットが開いてきた印象を持っているという話がありました。

次に、デジタル時代の音楽著作権等の扱い、デジタルサービスプラットフォームとの関係ということでございます。

著作権等の取引・管理について、国際的にライセンス販売する点においては権利の透明

性が不可欠であって、その中で、日本のIPの権利構造、これは特に映像関係という話でしたけれども、複雑で透明性が低いのが国際的な売買の障害になっている印象を持っているということでした。日本の進めております著作権制度改革の概要を説明したところ、データベースを整えるのは非常に重要であるけれども、必ず決済手段も併せて導入すべきであって、カタログと決済手段を併せ持った権利市場のようにすることが重要であるという指摘がありました。

音楽著作権等の管理事業者の役割に関してですが、これはヨーロッパを中心とした著作権管理団体からのヒアリングになりますけれども、著作権管理団体は既にデータ管理事業者になっている。常に最新のデジタル技術やイノベーションを取り込む必要があつて、多額の投資が必要という現状があるので、ヨーロッパの場合は各国の団体が連携して効率性を追求しているという話がありました。また、著作権管理分野にIT企業がどんどん参入しているので、既存の著作権管理団体も手続の迅速化やサービスの改善に常に努力が必要という意識を持っているということでした。

EUの場合ですけれども、各国にあった集中管理団体に競争させて団体の質を向上させたという最近の歴史があつたということで、イギリス、ドイツ、フランスの著作権管理団体は連携して著作権管理ハブを構築し、データベースをつくつたということでしたけれども、これによってデジタルサービスプラットフォーマーに対する交渉力を高めることができ、結果的にレコード会社への分配率を上昇させることができたという報告がありました。プラットフォーマーとの関係の中で、これまで音楽利用に関しては利用からの対価還元で6～9か月かかることもあつたのですが、デジタルサービスプラットフォーマーだと処理が早くなって、3か月ぐらいい対価還元の時間が短縮されたという評価がありました。還元額と同時にスピードというものがアーティストにとっては非常に重要ということで、それはデジタル技術のメリットでもあるという声がありました。

最後になりますが、対価還元、プラットフォーマーの透明性ということです。バリューギャップ問題はよく言われていますが、著作権使用料の分配に関しては様々なレイヤーにおける透明性が必要であるという指摘がありました。また、プラットフォーマーの透明性ということですが、特に透明性が低いのはUGC投稿プラットフォームで、その中で特に短尺動画を扱っているプラットフォーマーの透明性はゼロという声が複数の関係者から聞かれました。欧州の著作権管理団体からは、EUのDSM著作権指令17条に関してデジタルサービスプラットフォーマーの責任を明確化する上で大変先進的な取組であると評価しているという声がありました。

早口で雑駁となりましたけれども、以上、私が接した限りですが、関係者からの声を御紹介させていただきます。報告は以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

では、ここまでの2つの説明について、御質問、御意見などありましたらお願いします。いかがでしょうか。

私から1つ、事務局に、メタバースの今後の取り運びとか知財計画との関わりを確認したいのですが、パブコメにかけて、その後ちゃんと取りまとめるという運びで、最後におっしゃった今後ガイドラインをつくるなどの部分が知財計画に反映されるということになるのでしょうか。それでよろしいですか。

○塩原参事官 そのように考えております。

○中村座長 そのような状況だそうです。

皆さんから何かありますでしょうか。林さんから手が挙がりました。

○林委員 ありがとうございます。

最初に、本日の夜中の2時47分に事務局から資料を頂きました。こういう送信が夜中になってしまったのが決して事務局のせいではないということは明らかですし、むしろ、私、弁護士の端くれとしては、事務局の皆様がこのような働き方をさせ続けている状況を見過ぎすわけにはいかないと思っております。霞が関の働き方改革実現本部でも立ち上げたらどうかということを最初に申し上げておきたいと思えます。

ただいま御報告いただきました机上配付1の「South by Southwest2023」の調査と御報告、大変貴重な有意義な御報告を頂きまして、ありがとうございました。

ご報告者がインタビューされた各国の最前線の方からは貴重な示唆を頂いたと思えます。その中でも本日事務局から御紹介いただいた「知財推進計画2023」のコンテンツ部分の素案の「施策の方向性」に取り入れるべき視点として、特に2点申し上げたいと思えます。

まず「South by Southwest2023」の報告にもありました、対価還元、クリエイターへの分配にはプラットフォームの透明性が重要という点です。本日の資料2-1のコンテンツ部分の計画の6の(2)の施策の方向性の2ポツの中に「情報の透明性」と書かれていますが、この2ポツで書かれている「検討」の中では、ただいま御紹介いただいた机上配付1で指摘されたような点を検討することになるのかを確認したいと思えます。検討すべきだという趣旨で申し上げます。

それから、2点目ですが、やはり今の「South by Southwest2023」の御紹介の中にもあったデジタルサービスプラットフォーム（DSP）の責任の明確化、DSM指令17条で示されたようなそういった責任の明確化が必要であるという点でございます。本日の資料2-1の「知財推進計画2023」のコンテンツ部分の6の(5)の海賊版対策のところですが、その「施策の方向性」の6番目のポツに「コンテンツ制作者に対してコンテンツ流通取引の場を提供するプラットフォームの優位な関係性を考慮し」云々とあって、「インターネット上のコンテンツ流通の媒介者である通信関係事業者の役割分担の枠組みについて検討する」という項目があります。ここに「再掲」と書かれてあって、検討の担当は総務省、関係省庁となっているようです。「再掲」というのは、先ほど申し上げた6の(2)の施策の方向性の3番目のポツの「コンテンツ制作者に対してコンテンツ流通取引の」云々という御趣旨で「再掲」と書かれているかと思えますが、私は、施策の視点としては、6の(2)の3ポツと6の(5)の6ポツは完全には一致しない部分もあるように思っております。

そもそも(2)の3ポツの内容については、検討するだけでなく、規制改革会議の12月の中間取りまとめにおいては総務省に対して、検討、結論、措置のそれぞれ期限を定めて要求されている事項でありますので、ここの部分は総務省でよいと思います。これに対して6の(5)の6ポツの「媒介者責任の検討」は、机上配付1にあるDSPの責任の明確化の観点であるべきだと思っております。責任の明確化については、通信事業者に関する業法の問題以前に、一般法である民法の不法行為法に立ち戻った法律的な考え方の整理をしていくべきであると考えております。したがって、横串を刺す意味では、検討の場は内閣府のこのコンテンツ戦略ワーキングにおいて腰を据えて議論すべきではないかと考えています。関係省庁として総務省や文化庁などが参加されるということには異論はございません。

以上です。よろしく申し上げます。

○中村座長 どうもありがとうございます。

知財計画に掲載する事項については後ほど説明があつて、意見交換の時間を取っているのですが、先にプラットフォームのところと海賊版等について意見が出されまして、後回しにすると忘れそうな気もするので、今の点について何か事務局からコメントございますでしょうか。

○塩原参事官 事務局も今、整理途中の中におきまして、まず、素案としまして、机上配付資料2-1の形で出ささせていただきましたが、林先生からの御指摘は非常に納得する部分も多くございますので、改めて検討いたしたいと思っております。よろしく申し上げます。

○中村座長 よろしく申し上げます。

ほかにありますでしょうか。よろしいですか。水野さん、お願いします。

○水野委員 林先生がおっしゃったところにも関連するのですが、プラットフォームのクリエイターへの適正な対価の還元という観点で、先ほど「South by Southwest2023」の管理事業者の役割というところは私も非常に興味深く伺いました。DSPのお話もあったのですが、バリューギャップ問題を考える上でプラットフォームとの関係が注目されがちなのですが、もう一つ隠れたバリューギャップ問題というか、クリエイターに対する適正な対価の還元という観点では、管理事業者からの対価が透明性ある形でクリエイターに還元されているのか、その辺りについての問題意識も同時にあるべきで、なぜプラットフォームだけの問題になるのか。もちろんそれは社会情勢や市場の今の置かれている環境というものが影響しているのですが、プラットフォームだけでいいのかという視点はあると思いますので、その辺り、後ほどの知財計画への掲載も含めて、ぜひ皆様からの御意見を聞かせていただけたらと思えました。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

「South by Southwest2023」をブックにして、もう知財計画の話になってきているので、それも含めて次の議題に進みましょうか。

次の議題が「知財計画2023」のコンテンツ戦略についての御議論ということになります。

前回第2回の会合で計画に盛り込むべき主な事項についての議論を頂きましたので、今日の会議では、その文案の審議をお願いしたいと思っております、もうそこに入り込んでおりますが、まず事務局から資料について御説明をお願いできますでしょうか。

○塩原参事官 資料は机上配付資料2-1、2-2でございます。

まず、2-1からでございますが、画面投映はいたしませんので、お手元に机上配付資料2-1を御用意いただけるようお願いいたします。

まず「知財計画2023」におきますコンテンツ戦略でございます。知財戦略の重点9施策の中の1つの柱という位置づけでございます、さらにその中に5つの大きな項目を立てているところでございます。

お手元の資料2-1の1ページ目、冒頭でございますけれども、なぜコンテンツ戦略なのか、国民経済上のコンテンツの意義、重要性等についての記述でございます、7行目からございますとおり、コンテンツはデジタル経済の主要な中間財として重要となっております、産業分野としても高い波及効果を有していること、さらには日本のブランド力を形づくるソフトパワーとしても重要な役割を持つこと等について記載しています。

「(1)コンテンツ産業の構造転換と競争力強化」、産業政策的な戦略に当たる部分でございます。

まず、現状と課題でございますが、前半の部分におきまして、デジタル時代の構造変化がコンテンツ産業の成長のトレンドを生み出している、こういった現状、背景について記載しているところでございます。25行目でございますが、デジタル・ネットワーク化の潮流がコンテンツの流通にかかる限界費用を劇的に低下させて、流通構造にも変化をもたらし、多様な媒体の選択を可能とし、そういった中、コンテンツ市場はボーダレス化・グローバル化して、よいコンテンツは世界で売れるチャンスが拡大している。

さらに、34行目でございますが、投稿サイトやSNSなどを活用して一般のユーザーが自身の作品を創作・発信できるようになっている。こういったことがございまして、2ページ目でございますが、コンテンツの創作・流通・消費のサイクルはますます活性化し、これらが基調となってコンテンツ産業に力強い成長のトレンドを生んでいる。加えて、メタバース、NFTをはじめとした次なるデジタル化の波がコンテンツ分野にも大きなインパクトをもたらしつつあって、コンテンツビジネスにゲームチェンジをもたらす可能性を秘めている。こういったことをまずデジタル時代の構造変化の認識として記載しているものでございます。

11行目以降、その中における日本の置かれた状況でございます。まず、世界と日本のコンテンツ市場の状況でございますが、世界のコンテンツ市場が大きく拡大する中であって、我が国のコンテンツ市場の成長は各国に比べ低位にとどまっている。さらに、17行目以降でございますが、日本のコンテンツ市場が世界に占める割合も年々縮小する中において、日本のコンテンツの存在感も相対的に低下してきていると言われることを記載しております。

20行目以降、日本のコンテンツ産業を取り巻く環境認識でございますが、市場のボーダレス化が海外事業者の日本市場への進出を促すなど、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高まっているという状況について書いております。プラットフォーマーは、コンテンツや制作資源を囲い込む動きを見せており、既存メディアとの間では顧客と資源を奪い合う競合関係に立ち、その中でデジタル時代に適合したこれらプラットフォームのサービスが我が国国内でもシェアを伸ばしているとしています。

さらに、日本のコンテンツのビジネスモデルでございます。30行目以降にありますとおり、現状におきまして、多くの分野では国内向けのビジネスモデルがなお主流であり、海外展開を視野に入れた作品づくりは限定的となっている。独自の商習慣や制作手法が海外からの投資や共同制作を進める上でもネックとなっている。デジタル化等も遅れ、生産性の停滞につながる等の課題も指摘されるところでございまして、デジタル時代に対応した産業構造転換の遅れが成長に限界をもたらす要因ともなっている。このようなことについて記載しております。

3ページ以降でございます。その上で日本が取るべき今後の戦略に当たるところでございます。基本的な考え方といたしまして、4行目以降でございますが、日本のコンテンツ産業の今後の発展を図る上では、デジタル時代の構造変化に対応しつつ、世界市場を前提としてビジネスモデルの展開を図り、世界の成長力を取り込むことが不可欠、そのためには世界水準の作品づくりと販売力強化を推進していくことが特に求められるとしています。

その上で、作品製作、販売戦略、さらには世界規模のプレーヤーとの協働、こういった観点からそれぞれ進めるべき観点を示しているところでございます。作品づくり、作品製作でございますが、消費者が潜在的に求める価値を捉え、感動・共感を引き出すという原点への回帰が重要ということでございまして、さらには広告スポンサーの意向を反映した作品づくりよりも、世界で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。我が国の戦略としては、メディア・コンテンツ産業の制作事業者としての競争力を高めるということであり、クリエイターの力、制作マネジメント力の強化、そのための人材育成、グローバル基準の制作環境の構築等が必須となるとしているところでございます。

19行目以降でございますが、販売戦略でございます。海外のパートナーと交渉し、販路を開き、収益を上げていけるよう、人材の育成、情報発信等の戦略的展開、そういった交渉力・販売力強化に向けた取組を進めていく必要がある。

さらに世界のプレーヤーとの協働というところで、25行目以降でございます。世界規模のプレーヤーと適切な関係を築き、それらが提供する販売ルートや制作資源を有効に活用すると同時に、国際共同製作など、それらのプレーヤーとの協働を通じて、制作環境のグローバル化を促進していくことも重要、特にロケ誘致がそういった観点から大きな効果を期待できること等について記載しております。

34行目以降でございますが、さらなる日本の事業革新の方向性ということでございます。個々の事業者においてもデジタル時代のメリットを生かし、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の収益化を図ることが重要となるというところでございます。

4ページになりますが、オンライン配信により世界の消費者と直結できるデジタル時代の市場環境は、国境を越えたファンコミュニティの形成を促し、それらを通じた収益の拡大も広げることとなり得る。メタバース、NFT等の発展がこうした流れをさらに後押しすることも期待される。そういった期待感も書いているところでございます。

以上を踏まえた戦略についての最終的な官民が取るべき行動というところが最後になりますけれども、10行目以降でございます。国境を越え、メディアの壁を越える事業展開を見据えた構造転換が不可欠であり、これに向けた民間側の行動の具体化も必要となる。こうした民間の取組を支援すべく、政府においても府省庁の壁を越え、統一的な戦略の下に、関連施策を一体となって推進していくための仕組みとその運用を強化する必要がある。このようにしているところでございます。

その上で、施策の方向性でございます。1つ目、我が国コンテンツ産業の構造改革と強靱化を官民一体となって進めるための官民連携による協議の場を設ける。さらに人材育成につきましても、民間側のビジネスモデルやガバナンス、人材管理等の変革方針を踏まえ、人材育成支援を行っていく。一番下以降のポツに続きますが、各省が行う様々な施策の方向性でございます。

4ページから5ページにかけまして、国際展開に関する施策、5ページの下2つ以降、ロケ誘致に関する施策。

6ページでございますが、制作環境の改善、日本の制作環境を世界標準に近づけていくための取組、そのほか新たな波への対応という形で、メタバースにつきましても、6ページ下から2つ目のポツにありますとおり、官民連携会議の成果を生かした形でのガイドライン等の作成・公表、さらには不正競争防止法が改正されたことに伴います制度の周知、そのほかメタバース上における問題事案への対応等について、有効な方策について必要な検討、社会実装に向けた有効な方策についての必要な検討、Web3.0やメタバース等の次世代ビジネス環境に対応したコンテンツ創出の支援、こういった内容などを施策の方向性として入れているところでございます。

以上、(1)でございます。

続きまして、8ページの「(2)クリエイター主導の促進とクリエイターへの適切な対価還元」でございます。

このテーマにつきましても、まず、6行目辺りでございますけれども、従来からの課題、我が国の制作環境については、これまでも作品の成功による収益が現場のクリエイターの利益に必ずしも反映されない等の課題が指摘されたところを記載しています。

10行目以降、デジタル時代に起こっているさらなる変化でございます。コンテンツの流

通はマスメディア主導からデジタルプラットフォーム主導へと移行し、個々のクリエイター・制作事業者が自己の作品を従来のマスメディアを介さず、インターネットを通じて発信し、収益化できるようになってきているという状況を記載しており、これらがクリエイティブ制作層の独立という流れも生んでいることを記載しております。

さらに、17行目以降、そういった中におけるプラットフォームの存在感が格段に高まっていること、プラットフォームの支配力が強まっていることを書いております。

さらに、30行目以降でございます。そういった中、我が国のクリエイターも巨大プラットフォームとの関わりを深めているということで、両者の関係について記載しているところでございます。

9ページの2行目からでございますが、巨大プラットフォームはクリエイターにとっては世界に直結する販路を開く存在となっているほか、特に映像分野では豊富な制作資金の提供元にもなって、パートナー関係にもなっていることを記載する一方、5行目からでございますが、プラットフォームによる収益配分については、そのプロセスが不透明であり、プラットフォームとクリエイターの間にバリューギャップがあるのではないかとといった指摘、製作受託についてもその契約条件について留意すべき点が少なくないと指摘されていること等を記載しております。

さらには、プラットフォーム関係での国際的な動向といたしまして、16行目以降となりますが、そのサービスに「ネットワーク効果」があるとも言われるプラットフォームをめぐっては、諸外国においても取引の透明性・公正性への懸念を背景に、公正競争確保等の枠組みを検討する動き等が盛んになっている点を記載しております。

そして、24行目以降、以上を踏まえた対応ということでございます。クリエイターへの適切な対価還元に向けた在り方として、プラットフォームの役割にも留意しながら、必要な対応を検討していく必要がある。例えば、取引の透明性を確保し、これを基にして適正な取引を促進していく等の観点も重要となると考えられると記載しているところでございます。

33行目以降、プラットフォームとは少し違った視点といたしまして、Web3.0時代の今の潮流についてもこちらで言及しています。Web3.0時代を迎え、プラットフォームの支配を離れ、クリエイター主導のコンテンツ制作を目指す動きも同時に拡大していく可能性も考えられる。NFT等を活用したピア・ツー・ピアのコンテンツの取引、10ページに参りますが、ピア・ツー・ピア取引の拡大によりクリエイターエコノミーが創出される等の動きも広がっている。クリエイターにより収益が分配されやすい市場構造をつくり出す可能性も秘めている。こういった点についても記載した上で、以上を踏まえつつ、デジタル時代のメリットを生かし、クリエイター主導に向けた取組の推進を図るとともに、新たな対価還元の仕組みについての構想を進めていく必要があるということをごちうたうものでございます。

その上での施策の方向性、先ほどの林先生の御指摘と関わってくるところでございます

が、まず、林先生から御指摘いただいた1つ前の1ポツ目でございます。こちらは、もともと内閣府をはじめとした関係省庁、内閣府がつなぎ役として中心になることを想定したものでございましたが、競争政策、デジタルプラットフォーム政策、著作権政策等の諸政策の動向を踏まえながら、クリエイター等への適切な対価還元や、プラットフォームの役割等をめぐる課題について、各分野の課題把握と課題の整理を進めることを記載いたしました。

2つ目は、もともとは著作権制度のほうに重点化していくものかなという想定の下に、文部科学省の政策を中心とした関係省庁の政策としても位置づけているものでございますが、デジタル時代に対応した新たな対価還元策について、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の利用状況、対価に関する情報の透明性、契約当事者間の関係性、権利処理において投稿サイト等が果たすべき役割を踏まえた検討を進めることを記載しています。

さらに、3つ目は、総務省を主たる担当省庁として記載したものといたしまして、コンテンツ流通の媒介者である通信関係事業者の役割分担の枠組みについて検討することを記載しているものでございますが、これにつきましては、先ほどの海賊版のところの再掲もあった部分でございます。林先生の御指摘を踏まえた、さらなる検討が必要な部分としております。

そのほか、クリエイター対価還元につきましては、フリーランスのクリエイターの支援の関係、取引適正化の関係、最後のポツといたしまして、クリエイターエコノミーの創出に向けたコンテンツ創出支援、こういった内容を記載しているものでございます。

続きまして「(3)コンテンツ創作の好循環を支える著作権制度・政策の改革」のパートでございます。

まず、現状と課題、冒頭から、今年の「知財計画2022」が打ち出した方向性について記載しているものでございます。12行目からありますとおり「知財計画2022」におきましては、膨大かつ多種多様な著作物について、簡素で一元的な権利処理が可能となる制度を実現するため、デジタルで一元的に完結する手続を目指して制度の具体的措置の検討を行うこと、加えて、著作権者等の探索のための分野横断的な権利情報データベースの構築について検討することとされたことをこちらで記載しております。

その上で、20行目以降、こういった今年の計画決定を受けた対応でございます。まず、制度面の対応・取組でございますが、24行目にありますとおり、今通常国会において新たな裁定制度の創設を盛り込んだ著作権法一部改正法案が提出されている。また、27行目以降、データベース構築に向けた取組といたしましては、研究会を設置して検討を行った結果、分野ごとのデータベースを前提として、それらと連携することにより情報検索が可能となる「分野横断権利情報検索システム」のイメージ等が明らかにされているところでございます。

こういった現状を踏まえつつ、13ページ、8行目以降でございます。新制度におきまし

ては、制度利用に係る窓口の一元化、手続の迅速化・簡素化等のため、文化庁長官の登録を受けた機関（窓口組織）が、新たな裁定制度の諸事務等の手続を担うこととされる。さらに、13行目以降、こういった手続の際、必要となる権利者の探索、利用可否に係る著作権者等の意思確認を容易にするために分野横断権利情報検索システムの構築が併せて検討されているという状況をこちらのほうで記載しますとともに、こういったことを進めていくに当たり、認識として、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り、これによって手続コスト・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。こういった方向性を今回記載したものでございます。

具体的な施策の方向性、13ページの25行目以降でございます。まず、新たな裁定制度につきましても、利用者、権利者をはじめ、幅広いステークホルダーの協力を得て準備を進めていく。

そして、14ページ目でございます。分野横断権利情報検索システムにつきましても、改正法の施行に合わせて構築・運用されるよう、権利者、利用者をはじめ幅広いステークホルダーの協力を得ながら、システムの設計・開発等を進めていくこと、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。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も円滑に行われるものにしていく。こういった機能面の内容についてもこちらに盛り込んでいるところでございます。

さらに、3つ目のポツでございます。先週のワーキンググループで総務省からのフォローアップで報告があったところでございますけれども、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、施行に向けての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、結論を得た上で必要な措置を講じることをこちらで記載しているものでございます。

続いて「デジタルアーカイブ社会の実現」が4つ目の柱でございます。

まず、これまでの取組について、14ページの最後の行から書いております。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コンテンツやそのメタデータの共有基盤となる。こういった意義を有していることを踏まえつつ、その意義に鑑み、15ページの6行目からありますとおり、政府においては、各分野のアーカイブ機関等との連携による「デジタルアーカイブジャパン」の体制を整備して取組を進めている。こういった取組を分野横断プラットフォームであるジャパンサーチを核として進めていることについて記載しているものでございます。

一方、22行目以降でございます。現行、ジャパンサーチの連携先は、図書館、博物館・美術館、研究所等の文化施設・学術機関が主となっており、ジャパンサーチによる検索可能なコンテンツもそれら施設等が所蔵し、公開・利用に供している文化資産・学術資料等

に係るものが中心となっているという現状について記載しております。コンテンツそのものをデジタルデータとしてオンライン提供できるものは一部にとどまっているというところが現状としての捉まえでございます。

これに対する課題意識、29行目以降でございます。コンテンツを取り巻く状況としては、商用コンテンツの流通のデジタルシフトが加速する中において、16ページ以降でございますが、多様なUGCの創作・発信の拡大とも相まって、現行のジャパンサーチ等との連携・仕組みとは別に、社会におけるデジタルコンテンツのアーカイブ蓄積は日々拡大している状況でございます。

11行目以降でございます。ジャパンサーチを核とした現在のデジタルアーカイブ政策においては、商用コンテンツとの連携は一部にとどまるなど、限定的なものとなっておりますが、コンテンツ資産のフル活用による新たな価値創造を活性化してく上では、商用コンテンツも含めたコンテンツ情報の見える化促進やデジタルコンテンツの拡充、アウトオブコマースのコンテンツ利活用の促進等に向けた取組について、さらなる検討を進めていくことが求められる。こういった視点を今年の計画に新たな視点として入れるという案でございます。

その際、26行目の推進体制の関係でございます。「デジタルアーカイブジャパン」の推進体制につきましては、現在の推進委員会、実務者検討委員会は各分野の中核アーカイブ機関を軸とした構成となっているが、今後さらに、我が国が持つデジタルアーカイブの全体を見据えた見直し・拡充を図り、推進体制を発展させていくことが求められる。このような視点を入れるところでございます。

さらに、17ページ以降でございます。著作権法の改正、制度の施行と併せて進められる分野横断権利情報検索システムの構築について言及した上で、この分野横断権利情報検索システムにつきましては、コンテンツ情報の検索システム（ジャパンサーチ等）との連携を模索することも有用とされていることを記載しているところでございます。

以上を踏まえ、コンテンツ情報と権利情報の適切な連携により、アーカイブの利活用が促進される基盤をより一層充実させていくことが期待される。こういった視点を示しているものでございます。

施策の方向性でございますが、17ページの18行目以降でございます。「デジタルアーカイブジャパン」の推進体制につきましては、商用デジタルコンテンツのアーカイブ等も視野に入れた体制の強化を図り、そういった下でアウトオブコマースのコンテンツ利活用の促進等に向けた今後の取組の検討を進めていくことを記載するものでございます。

そのほか、従前より進めておりますデジタルアーカイブの構築、利活用促進に関する施策を17ページの2つ目のポツ以降に記載しているものでございますが、その中で、18ページの14行目、分野横断権利情報検索システムとジャパンサーチとの連携等についても施策の方向性に記載しているものでございます。

さらに、34行目でございます。メディア芸術の中核ともなる国際拠点形成に向けた構想

の具体化を図る。こういった内容も今回新しいものとして入れているところでございます。

19ページ、コンテンツ戦略の最後の柱は「(5)海賊版・模倣品対策の強化」でございます。

まず、現状と課題といたしまして、11行目から、マンガ等の海外海賊版サイト上位10サイトに対するアクセス数が、2021年には月間約4億アクセスにまで拡大したが、その後、出版者等の対策チームが法的措置を進めていた大型海賊版サイトの相次ぐ閉鎖によって減少に転じ、2022年4月以降は月間2億アクセス程度で推移している現状について記載しているものでございます。

また、27行目以降でございます。「総合対策メニュー」による取組のこれまでの効果と被害の状況につきまして、①海賊版に対するユーザーのアクセスを抑止するための取組、33行目以降でございますが、②海賊版サイト運営者の摘発など、著作権侵害に対するエンフォースメントの取組、さらには20ページ、4行目でございますが、③海賊版サイトの運営を可能とする民間サービス等のエコシステムへの対策の取組、この3つの取組のカテゴリーそれぞれについて、これまでの効果の検証やその限界等について先週の検証において分析していただいた内容をこちらに記載しているところでございます。

そういったことを踏まえ、20ページ、13行目以降でございます。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、さらなる対策強化を図っていくことが求められる。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。例えば、コンテンツ・デリバリー・ネットワーク(CDN)サービスについては、ほとんどの大型海賊版サイトが特定の一家のサービスを利用していると指摘されており、これへの対応が大きな効果をもたらすことも想定される等といったことを記載しているところでございます。

以上を踏まえた施策の方向性は、26行目以降でございますが、総合的な対策メニューに基づく必要な取組の推進と、逐次検証、さらなる取組の推進について、32行目以降、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をはじめとして、海賊版サイトの運営に利用される民間事業者のサービスについて必要な対策を講じていくこと、そのほか、21ページの4行目、海外海賊版サイトの運営者摘発等に向けた外国公安当局への積極的な働きかけ、国際的な捜査協力等を推進するなどの国際執行の強化、そのほか国際執行関係、エンフォースメント関係などについての関連施策をこちらのほうで記載したいと思っております。

以上、机上配付資料2-1について御説明させていただきました。

加えまして、もう一つの机上配付資料2-2でございます。前回のワーキンググループでも、この点、今年の計画には必ず入れてくださいと言われておりましたAIの関係でございます。AIにつきましては、9つの重点施策の柱の中の新たな一つとして、これまで8本の柱でございましたが、今年の計画には「急速に発展するAI時代における知財の役割」を

入れたいと思っところでございます。

この2につきましては、大きくは著作権との関係の問題、もう一つは発明・特許との関係の問題がございますが、著作権の関係の部分につきまして、本日、机上配付資料2-2としてお示しさせていただいているものでございます。

資料の1ページ目でございます。まず、AIをめぐる最近の動向についての現状認識でございます。生成系AIの技術の急速な進歩について触れているものでございまして、例えば、8行目からは、画像生成の分野での最近の動向、「Stable Diffusion」の公開、さらに学習済みモデルのソースコードなどの無償公開が起こったことにより、様々な派生モデルも生まれ、そういった派生モデルの中には特定のクリエイターの作品を追加学習させることにより、当該クリエイターの画風を再現した画像を生成するもの等も現れていることを記載しております。

20行目以降、文章生成の分野のAIでございますが、23行目にありますとおり、昨年11月には米国OpenAI社より「ChatGPT」の試行版が公開され、2か月でアクティブユーザー数が1億人を超えるなど、急速な普及が進んでいること等を記載しております。さらに、音楽生成分野、映像生成分野の点についても若干触れているところでございますが、こういったAI技術の急速な発展に伴って改めて検討を行う必要がある。これが前段の認識でございます。

その上で「(1)AIと著作権」として2ページ目の4行目以降、整理しています。6行目にありますとおり、AIと著作権との関係では、従前より、どのようなAI生成物が「著作物」となるのか、著作権侵害の疑いがあるAI生成物が大量に作成されるおそれがないか等についての指摘があったところでありまして、以下、2017年の知財本部の「新たな情報財検討委員会」で検証された主に3つの課題についての当時の整理等についても記載しているところでございます。大きな3つの課題、AIから生み出されるAI生成物、アウトプットの部分で起こる著作権の問題と、AIに著作物を学習用データとして学習させる際の著作物利用をめぐって生じる著作権上の課題、この点がございます。

AI生成物でございますが、まず、AI生成物の著作物性についてでございます。12行目以降でございます。こちらにつきましては、2017年の検討委員会報告におきましても、基本的な考え方の整理が行われており、黒ポツの1つ目にありますとおり、学習済みモデルのAIの利用者に創作的意図があり、かつ創作的寄与もあるのであれば、それはAI利用者が道具としてAIを使用してAI生成物を生み出したものと考えられることから、当該AI生成物には著作物性が認められるということ、一方、利用者の寄与が簡単な指示にとどまるような場合については、現行著作権法上は著作物と認められないということが基本的な考えであります。その上で、具体的にどのような創作的寄与があれば著作物性を肯定されるかなど引き続き検討することが適当とされたのが2017年の際の報告の内容でございました。

2つ目の課題、25行目でございますが、学習させたオリジナルの著作物に似てしまったAI生成物が出力された場合についてどのように考えるかも議論され、この場合、出力され

た生成物が著作権侵害と判断されるためには、依拠性と類似性が必要とされると考えられるところ、AIを利用した場合の依拠や責任の考え方について問題となったところでもございまして、これにつきましても、引き続き検討することが適当とされているところでもございます。

さらに、3つ目の課題は、AIにインプットする学習用データとして著作物を利用する行為をめぐる課題でございます。こういった行為につきましては、2018年に改正された著作権法におきましても、いわゆる柔軟な権利制限規定の一つとして、著作権法第30条の4に基づき、AIが学習するためのデータの収集・利用等の行為については著作権の権利制限が及ぶこととされているところでもございます。ただし、2ページの35行目以降にございますが、当該権利制限については、同条ただし書の規定により「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」には権利制限は適用されないことを定めているところでもございまして、この「不当に害することとなる場合」に関し、この要件に該当する場合どういうことなのかということが指摘されるようになってきているところでもございます。

3ページ、最後のまとめでございますが、以上の状況に鑑み、AI生成物の著作物性やAI生成物による著作権侵害の成否、学習用データとしての著作物利用の適切な取扱い等をめぐる論点についての具体的な事例に即した整理、考え方の明確化を図ることが望まれるという課題の認識でございます。そのための施策の方向性として、具体的な事例の把握・分析、法的考え方の整理を進め、必要な方策等を検討する旨を示しているところでもございます。

以上、計画の文案でございます。よろしく御審議をお願いいたします。

○中村座長 どうもありがとうございました。

政府内の調整中のものということでございますけれども、今、説明がありました知財計画の素案に沿って意見を頂きたいと思っております。質問でも結構です。

項目が5つプラスAI、6つあるのですけれども、どこからでも結構ですので、御発言いただければと思います。いかがでしょうか。沼田さん、お願いします。

○沼田委員 ありがとうございます。

テレパックの沼田です。ドラマをつくっておりますATP（全日本テレビ番組製作社連盟）の理事をしております。現場の立場から、ここまで詳しく調べていただいて、またクリエイターの権利をこのように前向きに保護していただくという取組に非常に感謝します。

その上で、現場の状況を補足としてお伝えさせていただきたいのですけれども、グローバルプラットフォームも豊富な資金で大変な予算で制作させていただいているのですけれども、弊社は、今、2025年にローンチする作品をつくっていて、グローバルプラットフォーム、加入者が日本で一番多いところのテントポールという柱になる2作品をさせていただいているのですけれども、どちらもそのプラットフォームのオウンドという100%プラットフォームの資金で制作する作品です。ほぼ日本で制作しているものはオウンドです。プラットフォームが資金を出しているので、制作会社、制作者には一切権利がありません。

最初16億円の予算だったのですが、予算が増えて20億円の予算になって、それを全部出してくれるのですけれども、制作会社にはプロダクションフィーという形で支払われるのですが、かかった経費は全て払ってくれるという話だったのですけれども、管理コストやもろもろ、プロダクションフィーに含まれているということで、実際、計算してみたら、深夜ドラマを制作するぐらいの利益しかない。今回初めてなので、経験知としていこうと思うのですが、制作会社としてはこの先できないかなと。

プロダクションフィーというのは上がってくるのですけれども、プロデューサーにかかってくる費用なので、3億円とかかかってきた場合はそのプロデューサーは多分独立するのですね。独立して、そのプロデューサーが3億円のフィーをもらって制作会社に下ろす。制作会社は同じプロダクションフィーで運営する。制作会社は多分グローバルプラットフォームの仕事は今のままではしていけないのではないかな。これが物すごくヒットして契約条件を改定することができればまだ可能性はあるのかもしれないのですけれども、現状としては、著作権もない。プロダクションフィーも今までやってきたテレビ局のかなり低いレベルのものしかないという状況ですね。一方で、フリーのスタッフに関しては、グローバルプラットフォームは一切まけてはいけない。持ち出しのお金も使わせてはいけないというので、これはアメリカのユニオンとかある中でのビジネススキームだと思うので、フリーのスタッフにはとめどもなくお金は幾らでも払うのですけれども、制作会社に対しては条件が非常に悪いです。結果的に制作会社に権利がないので、制作者にも権利はないです。

取りあえずテストケースとして弊社は2本、2025年には多分、プラットフォームで一番コストをかけた作品としてローンチするのだと思いますが、弊社としてはそれに関わったプロデューサーがビッグになっていけばいい、そういう戦略でやっているのですが、事限ってドラマ制作会社としては、現在、アメリカに本社を置くグローバルプラットフォームとのビジネスは未来がないかなという感触を受けています。

グローバルプラットフォームはもう1社あるところで、国内向けの配信販売というところではまだ可能性があるのですけれども、そのプラットフォームでも1つも当たっていないので、多分それは縮小していこうというところがあって、そこのアメリカのグリーンライトのコンテンツに関しては100%著作権はないので、それが現状です。

海外からロケに来てくださってお手伝いをした場合も、言葉を選ばずに言うと、奴隷のように使われて、かなり屈辱的な状況の中でやっていて、でも、そこから学べればいいのですけれども、学んでいる状況ではないというのが現在の状況です。おっしゃっているように海外と、弊社は韓国と業務提携して、御提言いただいたようなビジネススキームを含めて学んでいこうとしているのですけれども、やはりプラットフォームの契約状況というのはそういう状況で、決して未来は明るくないのが現実であるということをお伝えしておきたいと思います。

以上です。失礼します。

○中村座長 どうもありがとうございます。

上野さん、お願いします。

○上野委員 上野でございます。

「知財計画2023」が話題になっておりましたので、コメントしたいと思います。知的財産戦略本部は2003年3月に設置されたと承知しておりますので、今年でちょうど20年なのです。来週発売になる「ジュリスト」の最新号では、知的財産戦略本部20周年という特集が組まれておまして、私も権利制限に関して寄稿しております。

その関係で過去の知財計画を見返したてたのですけれども、2010年5月21日に発表された「知財推進計画2010」では、今の沼田さんのお話とも関連するコンテンツ戦略について、次のような記述がありました。「一度は追い付いたかに思えた欧米諸国には再び引き離され、猛進する新興国には追い付かれ、追い抜かれつつある。これが我が国の現在の姿ではないだろうか」とした上で「10年後、『知的財産推進計画2020』は、このような危機感に満ちた言葉ではなく、希望に満ちた言葉で始まるように、今、行動すべき時である」と、こんなふうにかかれていたわけです。

今回の「知財計画2023」というのは、ここにいう「10年後」である2020年よりもさらに後なのですけれども、それが希望に満ちているかどうかというのは、私もよく分かりません。

ただ、やはりコンテンツ戦略ということからいたしますと、全体のパイを大きくしていくことと、収益について適切な利益分配をするという2つのことが両方問題になるのだと思います。もちろん、先ほど事務局からのプレゼンにもありましたように、また、今の沼田さんの御発言にありましたように、適切に利益分配することで全体のパイが大きくなっていくという流れもあるかもしれませんので、その両者はインタラクションがあるのではないかと思います。

その上で、では利益分配をどのように実現するかというのは、前半の議論にもなっておりますけれども、これは本当にいろいろなやり方があるのだらうと思います。最近、学会でも「著作権契約法」というような形で著作権契約を規制すべきとするような議論もされておまして、そこには、沼田さんが御指摘になったような誰に権利が帰属するのかということに関する契約法もありますし、また、権利は取られたとしても利益が適正に分配されるようにする契約法もあります。また、前半でも議論になっていましたように、適正な利益分配がなされるように、報酬請求権という権利を定めるわけではないのだけれども、事業者が、収益の内容についての透明性を確保するという契約法も考えられます。たとえ、報酬の額を規制しないとしても、透明性を確保すれば、報酬が収益に照らして妥当かどうかということも議論し得るわけでありますので、それなりに効果的とも考えられますので、ほかの契約法を導入するのは無理でも透明性義務だけは導入すべきではないかというような見解も有力であります。実際のところ、私ども研究者の中でも、報酬の内容に直接関わる契約法を導入することは契約自由の原則に深く関わるためハードルが高いと言われるの

ですが、透明性を確保する義務を課すということぐらいであれば検討の余地があるのではないかという議論もあります。また、ヨーロッパでも透明性義務に関する議論があり、現在それは欧州指令によってハーモナイゼーションされているわけです。

もちろん、従来の日本では、こういった問題は立法というよりもソフトローで解決しようという考えが有力だったのではないかと思います。ただ、我が国でも、こういった報酬や透明性に関する契約法というのは従来から議論がなかったわけではなくて、現行著作権法ができる1970年に向けた著作権審議会の議論の中でも、第1小委員会は、出版契約に関して、報酬や透明性に関する規定を設けるという提案を出しているのです。最終的には通らなかったのですが、そういう議論は我が国にも50年以上前からあるということだけはたしかであります。したがって、水野委員も御指摘になったように、著作権契約について一定の透明性を確保する義務をハードローとして導入することも、今後検討されているのではないかと私自身は思っている次第でございます。

私から以上です。

○中村座長 どうもありがとうございます。

重要な指摘を頂きました。さっきおっしゃった2010年に計画をこう書いていたというのは指摘としては結構重いと思います。過去20年の計画を見直して評価・検証するというのも我々に課せられた一つの仕事なのかなと思います。

内山さん、お願いします。

○内山委員 ありがとうございます。

沼田さんの御発言に結構触発されて思ったことがありまして、GAFa等のネットピュアプレーヤーとの適正な製作取引という問題は、もしかしたら省庁間のはざまに落ちていませんかという思いが正直あります。テレビはもちろん総務省のところで製作取引がなされています。映画は既に経産省のほうで動きがあって、映画制作適正化機構というのも立ち上がっています。ところが、ネットピュアプレーヤーとの適正取引に関しては合間に陥ってしまっていないかという思いが、今回、沼田さんの御指摘の中で感じた点でございます。

改めて、今回の原案の中でもIPの活用ということもうたわれておりますので、そのライセンスが塩漬けになるという状況をどうやって避けるか。外国勢にIPを持っていかれて、しかもそれが動かせないという状況をいかに回避するかということも含めた議論がどこかで欲しい、あるいはあったほうがいいのかと思った次第でございます。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。ここの役割なのでしょうね。

水野さん、お願いします。

○水野委員 ありがとうございます。

1点目は、先ほど上野先生もおっしゃっていたところで、クリエイターへの適正な対価の還元の部分で、著作権の契約法的な側面を検討してもいいのではないかという点に関して私も同意見です。

あと、もう一つ、クリエイターへの適正な対価の還元の部分については、今回はバリューギャップ問題についての記載が主で、基本的に、前回、福井先生もおっしゃっていたクリエイターの取引適正化に関する諸取組というのは、再掲となっているままの部分が多いと思うのですけれども、もうちょっと本文のほうというか、現状と課題のところにもそういう記載を増やしてもいいのかなと思いました。

加えて、施策の構成の部分の記載は再掲が多く、ひな形の提供みたいな形でとどまっている施策が多いような印象を受けました。もちろん取引適正化に関して様々な取組をしていくということも書いてあるのですけれども、これも前回、福井先生がおっしゃっていたように、私も弁護士をやっておりまして、法務を担当している方だとよく分かっていただけたと思いますが、ひな形だけを渡してもなかなか使えないというのが、特にクリエイター、アーティストはそういうことが多くて、もちろんマネジメントサイトもそうなのですが、正直、ひな形の提供はむしろ逆効果の部分もあるみたいなのところもあるので、意味がないわけではないのですが、ひな形が独り歩きしてしまうということが悪影響もあるので、やはりリテラシーを高めていく総合的な取組もまた必要なのかなと思いました。

別の点として、簡素で一元的な権利処理に関して、この委員の先生方の多くも関わっていらっしやった制度改革が法案になって進んでいることはすばらしいことだと思うのですが、今回の知財計画の中で分野横断権利情報検索システムの全体のことが記載されているわけなのですけれども、今、進んでいる法案、簡素で一元的な権利処理に関する制度というのが、この分野横断権利情報検索システムがうまく進まない活用されない可能性もある。それぐらいこの分野横断権利情報検索システム、データベースと検索システムというのが非常に重要なものだと思います。むしろ大前提になるべきぐらいのものだと私個人は思っております。そういう意味では、これから検討するということはそのとおりで、やるべきなのですが、この制度を生かすも殺すもこのシステムにかかっている。そこまで言い切れるかどうかはあれなのですけれども、私はそれぐらいのものだと思っておりますので、ある種の危機感を持って、そのような記載を、前提となるものだということの共通認識がつけられるような、そういう書きぶりに調整していただけたらうれしいと思いました。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。認識に同意いたします。

中沢さん、手が挙がっていますね。

○中沢委員 ソニー・ミュージックの中沢です。

先ほどの説明を聞かせていただいて、4月に経団連のほうからも提言がクリエイティブエコノミー委員会から発表されて、私もその政策に関わっていたのですけれども、方向性としては一緒に、エンターテインメント・コンテンツ産業、さっき前半にもありましたように、ピンチとチャンスの境界線上、まさしくそういう状況は、私、ソニー・ミュージックの人間ですけれども、強く認識しております。今回の計画に関しても、コンテンツ産業、クリエイターにとってもいい方向だと思っております。

その中で、1回目も2回目も軽く触れた件、しつこいようですが、また触れさせてもらいます。シンプルにあって、お店やレストランやバーとかで音楽がかかっていると思いますが、日本においては、アーティスト、歌手の人や我々レコード会社には対価が払われていない。今回の計画書の中では、ちょっとプリミティブな、原始的な著作権の話ですけれども、日本にはレコード演奏権がまだ装備されていないという話があります。著作権についてもクリエイター対価還元の見直しについても、ワードは近いのですけれども、今回の計画ではちょっと違うところにいると思いますが、ぜひともこの素案の議論の中でレコード演奏権・伝達権についても検討していただければと思っております。レコード業界としても、シンプルに歌手の人にお金が入らないというのはいろいろ事情があるのかもしれませんが、日本でも創設に向けて、このような見識者の中で検討していただければと思っておりますので、ここで改めてお願いさせてもらえればと思っております。

以上です。

○中村座長 中沢さんがこの話をされるのは3回目なので、今回どう扱うかみたいなことは何らか考えたほうがいいのではないかなと思うのですけれども、事務局、何かコメントありますか。

○塩原参事官 事務局としましても、今回、クリエイターの対価還元についての方策は広範に検討し、必要な対策を講じていく、こういったテーマを立てているところでございますので、そういった方策の考え得る、今後深掘りし得るテーマの一つとしてレコード演奏権もある、そういったトータルなものの中の一つに位置づくものという認識でございます。

○中村座長 中沢さん、質問なのですけれども、私、レコード演奏権のことはそんなに詳しいわけではないのですが、店舗で演奏される対価が海外ではオーケーなのだけれども、日本では還元されないということなのですね。それはメタバースだとどうなるのですか。

○中沢委員 お店の場合は、例えばCDとかストリーミングで流すことはありますが、メタバース上は、事実上、送信可能化権のエリアで処理されるかもしれないですね。ネット上に音を上げるということは、レコード製作者にも権利があるので、やめてくれとか、報酬を請求することができるので大丈夫なのですけれども、リアルにおいては、日本においては、例えばCDをそのままかけるとか、スマホのサブスクをそのまま流すことに関しては、こちらの著作隣接権者から何かをとがめる権利がないという状況かと思えます。諸外国では、そこは権利として認められていて、アジアでは、紙資料に書いてありますけれども、日本だけという状態なので、一度決まっているものを変えるのは大変だと分かるのですけれども、この流れの中で改めて日本もここに関して検討してもらえればと思ひまして、3回も言わせてもらって恐縮なのですけれども、ぜひ御検討いただければと思ひます。

○中村座長 リアルのライブの場の権利の話とともに、リアルとデジタルといいますか、その辺の垣根もなくしていきましょうとか、今後、メタバースの競争力をどのようにつけていきましょうかという議論とも結構リンクするかなと思ひて聞いたものですから、どこでどのようにこの知財計画の中で扱えばいいのか、気になって伺ったのですけれども、上

野さんから手が挙がっていますか。

○上野委員 ちょっと補足させていただきますと、今、座長から御指摘があったメタバースでのレコード使用は、あくまでインターネットにおける利用ということになりますので、排他権としての送信可能化権が及びますけれども、他方で、リアルのお店などでレコードが再生されるときには、日本法上、レコード製作者や実演家には、排他権もなく、また、報酬請求権もないということになっておりまして、これが大きな違いであります。

もちろん、日本法でも、レコードが放送で使用される場合、これについてレコード製作者や実演家は排他権を有しないのですけれども、その放送から利益分配を受けるべく、二次使用料請求権というものが付与されています、ただ、日本の場合、この「二次使用」というものは、レコードを放送・有線放送をするということしか対象にしておりません。本来であれば、「二次使用」というと、飲食店等のお店におけるレコードの再生も含むべきであり、実際のところ、諸外国ではそのようなレコードの再生についても二次使用に当たるとして報酬請求権が付与されていますし、それはむしろ条約上の義務でもあるわけなのですけれども、日本はこの点について条約上の留保宣言をした上で、レコードの再生について二次使用料請求権を付与していない現状にあります。

私自身は以前から、また、この場でも申し上げたかもしれませんが、この点は、いずれ積極的に立法的解決を行ってしかるべきであろうと思っております。また、たとえレコードの再生に関する二次使用料請求権が導入されたとしても、実際には、さほど大きな影響はないのではないかと考えております。といいますのも、例えばCDを飲食店や歯科医院などで再生するという点に関して、既に歌詞と楽曲の利用については、JASRACさんのほうで著作権の管理業務が行われておりますので、例えば、レコードおよび実演に関する二次使用料についてもこれとともに徴収することが考えられ、そうであれば、たとえレコードの再生に関する二次使用料請求権が導入されたとしても、それほど大きな混乱を招くことはないのではないかと考えているところであります。

もちろん、この点についてはタイミングなども問題になるかと思っておりますので、今回の計画にどれぐらい盛り込むかとか、具体的にどのような形で検討を進めていくのかということについては御検討いただければと思っておりますけれども、大筋としては、この問題について前向きに検討する必要があるのではないかと考えております。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

今回のペーパーの取扱いや、今後の議論の構え方を含めて引取り方を事務局のほうでも考えてもらいましょう。

渡邊さん、どうでしょうか。

○渡邊委員 電気通信大学の渡邊恵理子と申します。

皆さんの御議論と少し離れるかもしれないのですけれども、机上配付資料2-2のAIに関して、生成系AIの利用に関しては文科省から今後、教育機関に指針が出されることにな

っていると思いますが、現状はそれぞれの組織に任されているような状況かと思います。今後もこういったAIに関する何らかのブレークスルーが起きて、それに関して右往左往する可能性があると思っています。こういった変化の大きい社会においては、やはり基礎に戻って、著作権に関する啓蒙活動に加えて、なぜAIを使うと著作権の問題が複雑になるかということを理解できる人たちを多くしていくことが変化の大きい時代において重要なのではないかと思います。そのためには、AIに関する基本的な知識、それは文系、理系を問わず、世代を問わず、全ての国民に対して機械学習とは何かというようなことをイメージできるような啓蒙だったり教育活動というのが改めて重要視されていくのではないかと、重要視されていく必要があるのではないかと考えています。コメントです。

○中村座長 ありがとうございます。

AIは、今回このタイミングでできることを政府としてもまとめてくれるという努力をしていただいています。恐らく来年も、あるいは場合によっては再来年も重要な柱になってくるのではないかとこのことだと思いますので、引き続き、こうした場でも皆さんから意見を頂ければと思います。

ほかにいかがでしょうか。大体一巡しましたか。よろしいですか。

では、皆さんがよろしければ、この辺りにしたいと思います。細かいことでも結構ですが、追加でもし御意見があれば、明日までに事務局にメールで送っていただければと思います。

皆さんから頂いた意見を「知財計画2023」にどう反映させるのかということについては私のほうでも事務局とも相談しようと思っておりますので、その上で、計画素案に必要な修正を加えた上で、来週4月24日の予定ですけれども、開催される構想委員会の審議に移っていきたく思っているのですが、田中局長、そんなことでいかがでしょうか。

○田中局長 議論の契機にさせていただいて、また、それに対して非常に深い御意見を頂きまして、ありがとうございます。

沼田さんからお話がありましたコンテンツの市場あるいは産業を取り巻く環境認識をどう論じていくかということが今回の推進計画のメッセージとしてコアだと思っております。このことについては、実はここ2～3年、かなり深刻な危機感を提起してきたつもりです。その大きな認識については私どもも大きく変わってはいないのですが、今回これだけ多岐なことを掲げていく以上、その件についてはもう一回強調せざるを得ないと思っております。これは、先ほど座長からありましたとおり、来週月曜日にまた構想委員会にかけるのですが、その後も私どもはメッセージについてのブラッシュアップを引き続き続けたいと思います。それをまた見ていただくようなこともあるかと思いますが、そこら辺はお許しを頂きたいと思いますが、意識方向は同じでございますので、そういうふうに御審議いただければと思っております。

とりわけプラットフォームとの関係をどうしていくかという話については委員の皆様方からいろんなお話がありましたけれども、これについてはそろそろ何か体系的な取組を

しなければいけないのではないかという問題意識を持っておりましたものですから、この中でも一つ項目を立てているということでもあります。

まさに内山先生からも話がありましたけれども、はざまに落ちているかもしれないという認識は私個人にもございました。これはアプローチとしていろんなアプローチがございます。上野先生からも今日いろんな別の角度から4つぐらいあるいは3つぐらいのアプローチがありましたけれども、プラットフォームに対する対応を行政施策あるいは政策としてどうアプローチするか、いろんなアプローチがあります。施策の方向性のところで私どもがまとめて議論しようと思っていると塩原から御説明した項目にもありましたけれども、競争法的なアプローチ、それから、林先生からも御提示のあった媒介者としての責任論、それから、著作権法的アプローチ、その中で契約法的アプローチということも含めてなのですが、いろんなアプローチがあります。どのアプローチがどの程度効果があって世の中を説得しやすいのかということについての比較検証は私どもまだできておりません。それも含めて少しスコープを広げて議論していく必要があるのではないかと、こんなふうに思っております。

まだまだこれから研究を深めなければいけない多岐にわたる検討事項が待っている。それについても、いろんな専門家の方々の知見を動員しなければいけないと思っております。前、林先生からも「計画をつくった後、いつからどうやって作業をやっていくのですか」と、「早くやります」と申し上げたのですが、その作業設計の中でいろんな方々の御知見を取り入れていくプロセスを入れていかなければいけないと思っているので、ここにお集まりの皆様方の御知見を引き続きお借りしたいし、こういう知見者の知見を借りるべきだというような御推薦も含めていろいろ頂きたいと思っている、私どもとしては非常に重たい事項だと思っているということをおし上げておきたいと思っております。このぐらいにさせていただきたいと思しますので、これからさらに計画のブラッシュアップをしていきたいと思っております。

今日は御意見を頂きまして、ありがとうございます。

○中村座長 ということですので、皆さん、引き続き御協力をお願いします。

○田中局長 すみません。水野さんから頂きました、簡素で一元的な権利処理の制度は分野横断権利情報検索システムにかかっているというのは、私ども実はこの政策を提起する段階からまさにそのように思っていました。したがって、このシステムと一元的処理窓口の組織は、私どもは一体の社会インフラではないかと思っております、この社会インフラが生きるか死ぬかは、まさにユーザーの方々の関与にかかっている、そう思っていました。したがって、林先生からも規制改革会議でもいろいろ計画に書いていただいて、様々なステークホルダーがかなり責務感を持って関与いただけるようなフレームワークをつくっていかねばいけないというのは、まさにそういうところから来るわけでございます。そこについては少し強調していきたいと思っております。まだ危機感が足りないとお感じいただいたようであるならば、少し工夫してみたいと思いました。

すみません。長くなりました。以上でございます。

○中村座長 どうもありがとうございます。

その他、事務局から連絡事項等ありますでしょうか。

○塩原参事官 コンテンツワーキング委員の先生方には、3回にわたる精力的な御審議、誠にありがとうございました。御審議いただきました「知財計画2023」でございますが、今後、構想委員会等に議論の場の中心を移していくこととなります。構想委員会第3回目を来週4月24日に開催した後、現状では5月中旬頃を目途ということで第4回の構想委員会を開催し、その後、知財本部において最終的に知財計画決定、このような道行きを想定しているところでございます。このような会議の形で御意見を頂くというのは今回が最後になりますが、今後、随時必要に応じて個別にいろいろ御相談、御意見、お知恵を頂くなど先生方をお願いすることもあるかと思うところでもございます。ぜひともまた引き続きよろしく御指導を頂ければ幸いです。大変ありがとうございました。

○中村座長 では、これで閉会といたします。ありがとうございました。