

# デジタル時代のコンテンツ戦略タスクフォース 《参考資料》

●文化審議会著作権分科会中間まとめ(2021年12月)

●我が国のコンテンツ産業を取り巻く環境の変化  
コンテンツ市場をめぐる変化の構造と将来への見通し・課題

(「デジタル時代における著作権制度・関連政策の在り方検討タスクフォース中間とりまとめ(ポイント)」より)

●デジタル時代のコンテンツ消費と創作

# 文化審議会著作権分科会「中間まとめ」（2021年12月）

## D X時代に対応した「簡素で一元的な権利処理方策と対価還元」及び 著作権制度・政策の普及啓発・教育」について

検討結果（目指すべき方向性）

### 1.簡素で一元的な権利処理方策と対価還元について（総論）

#### ◆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

○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

→著作権者が明確な場合は当該著作権者や集中管理を行っている著作権等管理事業者に取次や案内を行う。

→分野横断権利情報データベース等に権利情報がなく、集中管理がされておらず、分野を横断する一元的な窓口による探索等においても著作権者等が不明の場合、著作物等に権利処理に必要な意思表示がされておらず、著作権者等へ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ついて、**新しい権利処理の仕組みを創設**し、当該著作物等（※）を円滑かつ迅速に利用できるようにする。

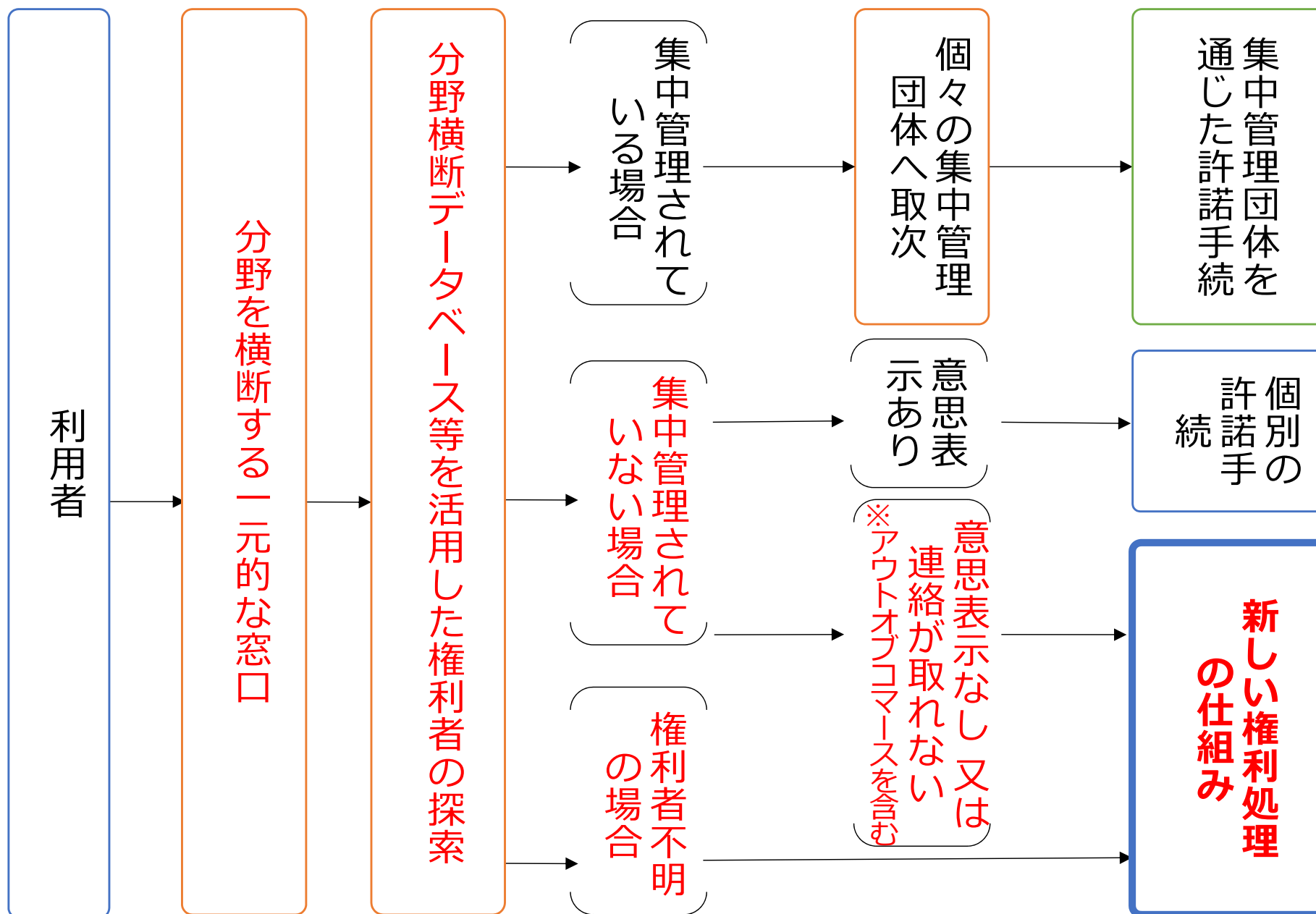
（※）いわゆる「アウトオブコマース」といった市場に流通しておらず、一般に利用することができないコンテンツを含む。

○新しい権利処理の仕組みの例

- ①いわゆる「拡大集中許諾制度」のように、窓口組織又は特定の管理事業者が**許諾に相当する効果**を与える
- ②窓口組織への申請や十分な使用料相当額の支払いをもって**利用又は暫定利用を可能**とする
- ③窓口組織が著作権者等不明著作物に係る**文化庁長官への裁定申請手続を代行**

# 文化審議会著作権分科会「中間まとめ」(2021年12月)

## 分野を横断する一元的な窓口組織を活用した権利処理イメージ



※この仕組みによらず、従前の通り利用者が直接権利者に許諾を得て利用することは可能である。

# 我が国のコンテンツ産業を取り巻く環境の変化

## 【前提】デジタル化・ネットワーク化の進展

- スマートフォン等の普及（コンテンツの創作・発信・消費の容易化）
- 技術革新によるコンテンツ制作ソリューションの一般普及
- 消費者・一般人を含む新規参入者の制作市場への参加拡大
- インターネットを前提にしたビジネスモデルが今後主流に（地理・時間的制約からの解放）
- 伝送可能なデータ量の増大（動画等コンテンツの発信・消費の爆発的増大）
- プラットフォームサービスの台頭（データ・富の一極集中、収益構造の複雑化）

## コンテンツ産業への影響

### 流通環境

- デジタル配信への媒体シフト
- 配信経路のデジタル化・多様化
- 分野を跨いだIP利活用ビジネスの拡大
- フィンガープリント等先端IT技術による流通状況の把握

### 消費動向

- オンライン上での視聴へのシフト
- 双方向のコミュニケーションへの展開、自己表現ツールとしての活用

### 創作環境

- 創作の担い手の広がり（人類総クリエイター時代）
- 「アマチュア」の「プロ」化
- UGCの増加・商業利用
- 創作手法、実演方法、発信方法等の多様化
- 二次創作物の増大

### グローバルなプラットフォームサービスの台頭

- 圧倒的な顧客囲い込み力、資本投入力
- 配信プラットフォーム自身が生産主体へ
- ユーザの消費データの蓄積と活用
- 既存コンテンツ産業の生存戦略

**コンテンツの価値はそれ単体としての消費財的価値にとどまらず、デジタル経済社会の発展を支える中間財、生活に溶け込むコミュニケーション消費財へ**  
**⇒ デジタル経済発展のための重要課題**

# コンテンツ市場をめぐる変化の構造と将来への見通し・課題

## コンテンツをめぐるエコシステムの変化のポイント

- デジタル化により配信ルートが多様化、制作事業者は多様な配信ルートの選択肢拡大
- デジタル技術の発展により、コンテンツの分野横断の融合活用が容易化・拡大
- デジタル技術により制作・配信コストは低減し、流通コンテンツ量は爆発的増大
- 配信プラットフォームの影響力が増大、既存産業のデジタル・シフトとコンテンツ資産強化が必須に
- 制作はプロ独占からアマチュア・消費者にまで拡大
- コンテンツは娯楽消費に加えてコミュニケーションに消費用途が拡大
- データ発生源としての意義も加わり、デジタル・エコノミーの中間財として重要化

デジタル技術革新を最大限活用して、権利者・利用者・国民経済上の相互利益をさらに拡大するチャンス  
権利者の利益保護と両立した権利処理等の取引コストの低減が鍵に

### 対応すべき課題：デジタル時代に対応した利用円滑化と権利者の利益保護の両立

- ① 大量、多種多様な著作物等を円滑かつ迅速に利用するための一元的権利処理促進
- ② UGC等の多元化された制作環境の適正な発展を支えるための権利者意思情報共有・権利処理関連サービスの形成、プラットフォームとの連携
- ③ 利用円滑化の基盤となる権利情報データベースの整備
- ④ コンテンツ制作における取引の適正化および就業環境の改善
- ⑤ デジタルとリアルの形式面と実質面とのずれが生じている著作権法上の規定の見直し
- ⑥ 当事者間協議やソフトローの活用

# デジタル時代のコンテンツ消費と創作

- あらゆる人々、企業等が、大量かつ多種多様なコンテンツに容易にアクセスでき、自己表現・自己表出の手段として、自らもコンテンツの創作・発信を行うように。
- コンテンツは単なる娯楽消費財にとどまらず、コミュニケーション消費財、生活空間構築材としての価値・意義をもつように。

## SNS

- 写真に加え、ユーザー自身が作成した短尺動画を投稿することが可能。
- ※ 投稿動画の作成に際しては、素材映像の編集や、BGMの選択等を、スマホ1つで簡単に行うことが可能。

Meta



Instagram



<https://www.strategic.com/press-releases/2020/08/26/meta-launches-its-first-ad-supported-social-media-streaming-video-service>

## 交流型ゲーム

- ゲーム空間が「交流の場」となり、ユーザーにより様々な仮想イベントが開催（卒業式、結婚式、ライブ、展覧会など）
- 企業がゲーム内で、自社店舗を出店。



<https://iphone-mania.jp/news-330775/> <https://corocoro.jp/286456/>

## ブランドコンテンツ

- マスメディアを通じたCMIによるプロモーションではなく、自社のブランドイメージを訴求するストーリー性のあるコンテンツを、自社サイト等から直接消費者へ発信。
- ※ 消費者との接触点の「広さ」より、「深さ」を先行させ、中小企業等も含めた幅広企業が、より低コストでの広告活動を行うことが可能に。



(Youtube chipotle video)

## メタバース

- 将来、人々が、サイバー空間上で、アバターにより、経済活動を行ったり、もう一つの「現実」として新たな生活を送ったりするようになることが予測。
- ※ その端緒として、アバターで参加するバーチャルマーケットが開かれたり、オンラインゲーム空間上でアバターに着せる衣装等が取引されたりするなどの動き。



<https://neoket.net/>



[https://fn-games.com/leak\\_info/fortnite-cosmic-summer-celebration-live-event-time-location/](https://fn-games.com/leak_info/fortnite-cosmic-summer-celebration-live-event-time-location/)