

# 知的財産推進計画2023 （概要）

～多様なプレイヤーが世の中の知的財産の利用価値を  
最大限に引き出す社会に向けて～

2023年6月

# 知的財産推進計画2023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

- ・大学における研究成果の社会実装機会の最大化
- ・知財を活用した大企業とスタートアップの連携促進

## 2. 多様なプレイヤーが対等に参画できるオープンイノベーションに対応した知財の活用

## 3. 急速に発展する生成AI時代における知財の在り方

- ・生成AIと著作権
- ・AI技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方

## 4. 知財・無形資産の投資・活用促進メカニズムの強化

## 5. 標準の戦略的活用の推進

## 6. 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

## 7. デジタル時代のコンテンツ戦略

- ・コンテンツ産業の構造転換・競争力強化とクリエイター支援
- ・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
- ・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

## 8. 中小企業/地方（地域）/農林水産業分野の知財活用強化

## 9. 知財活用を支える制度・運用・人材基盤の強化

## 10. クールジャパン戦略の本格稼働と進化

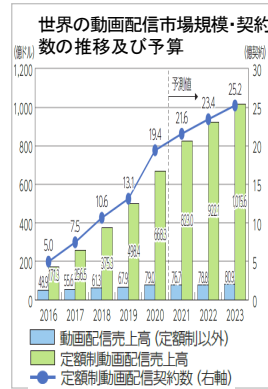
# デジタル時代のコンテンツ戦略

- デジタル化・グローバル化の進展等により、**コンテンツはデジタル経済の主要な中間財となり、成長産業の中核の一つに。**
- ボーダレス化により、**海外プラットフォームの支配力が高まり、内外の競争は激化。**一方、**世界に売り込む機会も提供。**
- 日本のコンテンツ産業は、国内向けのビジネスモデルが主流。世界市場を前提として**業態を超えた構造転換が不可欠。**
- **クリエイターの活発な創作活動がカギ。**我が国が持つ**コンテンツ資産をフル活用できる環境の構築**に向け**官民一体となった戦略推進**が必要。

## 変化の動向

### ○ デジタル時代の構造変化

- ・ **デジタル化・ネットワーク化の進展、コンテンツ市場のボーダレス化・グローバル化**
- ・ **厳しい競争環境の中、「世界で売れる」チャンスを拡大**
- ・ **世界のコンテンツ市場が急速に拡大、日本発コンテンツの存在感は相対的に低下**
- ・ **メタバース、NFT等の新技術によるゲームチェンジ**



### ○ クリエイターエコノミーの活性化とプラットフォームの影響の拡大

- ・ **コンテンツの流通は、マスメディア主導からプラットフォーム主導へ**
- ・ **個々のクリエイター等による自己作品の発信・収益化**  
※ **クリエイティブ制作層の独立への流れ**
- ・ **プラットフォームは、クリエイターにとって、**
  - － **海外への販路を開く、制作資金の供給減となるなど、重要なパートナーに**
  - － **収益分配の不透明性、バリューギャップの可能性等の課題も指摘**
- ・ **ピア・ツー・ピアの取引による新たな経済圏(クリエイターエコノミー)も発展**

## デジタル時代のコンテンツ戦略・対応

### 1. コンテンツ産業の構造転換・競争力強化とクリエイター支援

- **民間の構造改革姿勢を引き出し、コンテンツ産業の強靱化や構造改革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の設置**
- **民間の変革方針を踏まえつつ、優れたクリエイター等の発掘・育成とその活躍の機会拡大、制作・プロデュース・マネジメント・DX化人材などの人材育成支援等**
- 「世界で売れる」作品づくりに向けた**制作システムへの抜本的転換、国際販売力強化の民間側の取組具体化、府省庁を越えた関連施策一体推進**

### 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

- **クリエイターへの適切な対価還元に向け、プラットフォームの果たす役割やコンテンツ流通の媒介者である通信関係事業者の役割等も考慮に入れ、必要な対応を検討**

### 3. メタバースなど新技術の潮流への対応

- **メタバース上の法的課題への対応に関するガイドラインの作成・公表**

### 4. 著作権制度・政策の改革

- **簡素で一元的な権利処理の実現【2023年通常国会で改正著作権法成立】**
  - ・ **未管理著作物裁定制度等のための窓口組織の整備**
  - ・ **分野横断権利情報検索システムの構築推進**
- ※ **コンテンツの創作・利用のサイクルを活性化し、価値増殖を加速させるデジタル時代の新たな社会インフラ整備**

### 5. デジタルアーカイブの拡充・利活用促進

- **デジタルアーカイブ政策の推進体制の見直し・拡充 等**

### 6. 海賊版対策・模倣品対策の強化

- **民間との連携を強化しつつ、関係省庁一体となった海賊版対策の推進**

# デジタル時代に対応した著作権制度・関連政策の改革

## 簡素で一元的な権利処理の実現

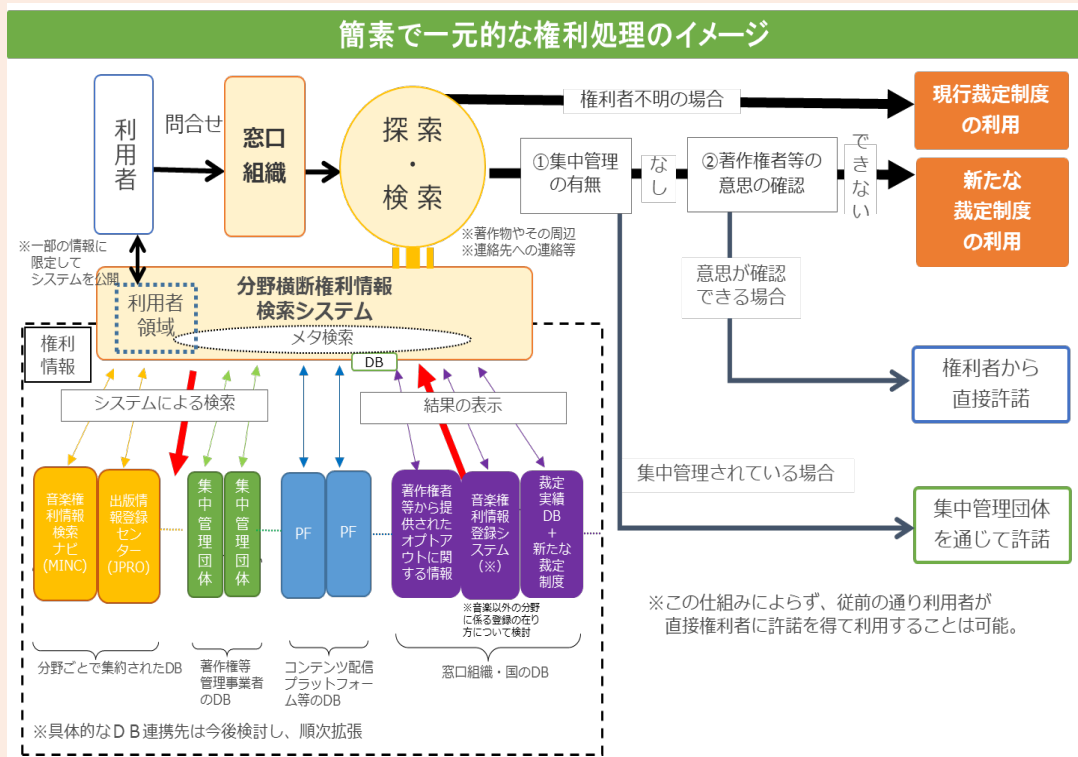
### 【改革のねらい】

- ✓ **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
- ✓ **分野横断権利情報検索システムを構築し、  
これを活用した権利者等の探索を実施**
- ✓ **可能な限り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

### 簡素で一元的な権利処理のイメージ



○ **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し、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について、簡素で一元的な権利処理が可能となる制度を創設【2023年通常国会で改正著作権法が成立】**

○ **改正法に基づく未管理著作物裁定制度の運用に必要な体制を整備**

- ・簡素で一元的な権利処理のための窓口組織の円滑な整備に向けた取組
- ・分野横断権利情報検索システムの構築推進

※ コンテンツの創作・利用のサイクルを活性化し、価値増殖を加速させるデジタル時代の新たな社会インフラ整備

⇒ **幅広いステークホルダー(権利者・利用者・通信関係事業者等)の理解と協力を得ながら推進を図ることが必要**

(参考) 実務者検討委員会第15回 (令和5年4月11日) 資料2

## 知的財産推進計画2023の検討状況について

## ＜知財計画2022における「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」の取扱い＞

## 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～

## 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

## (3) デジタルアーカイブ社会の実現

## (現状と課題)

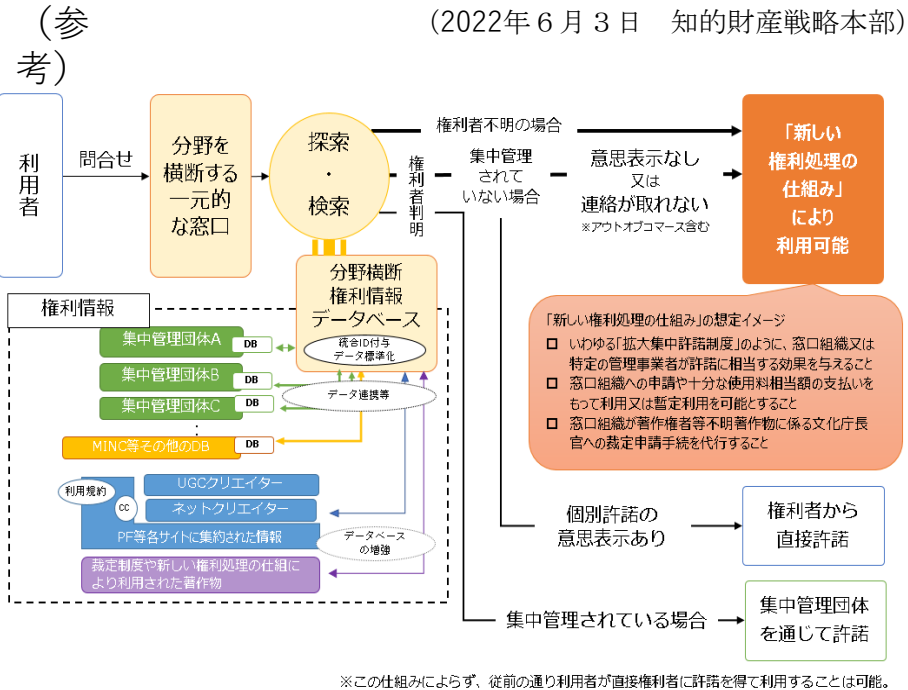
(略) なお、著作権制度との関連では、2021年12月に公表された文化審議会著作権分科会「中間まとめ」において、新たに実現を目指す簡素で一元的な権利処理の仕組みの想定される利用場面の1つとして、過去の放送番組や舞台公演等のデジタルアーカイブ・配信が示された。一方、同「中間まとめ」では、著作権者等の探索を行うための分野横断権利情報データベースの構築に当たり、ジャパンサーチとの連携も考えられるとされており、デジタルアーカイブの利活用をより一層促進する等の観点から、分野横断権利情報データベースとジャパンサーチ、デジタルアーカイブとの連携について、必要な検討を進めていく必要がある。

## (施策の方向性)

(略)

- 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)



知的財産推進計画2022

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

※令和5年3月 著作権法改正法案 国会提出

# 分野横断権利情報データベースに関する研究会報告書(概要)

令和4年12月

## 分野を横断した権利情報検索への期待

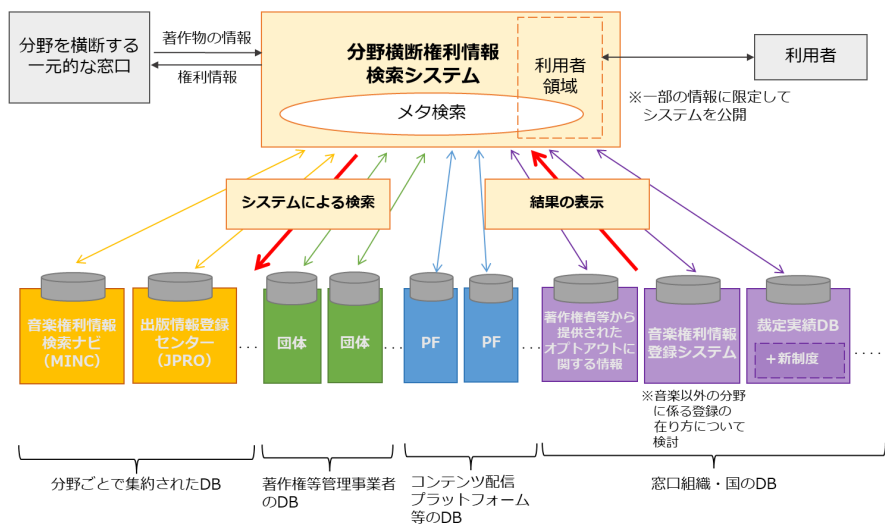
著作物の利用の円滑化とクリエイターへの適切な対価還元機会の増加のため、

- 利用者が著作物の権利者の情報を探す**作業の効率化**
- 令和5年通常国会での著作権法改正を目指す「簡素で一元的な権利処理方策」の新制度に係る**プロセスの短縮**

## 基本的な考え方

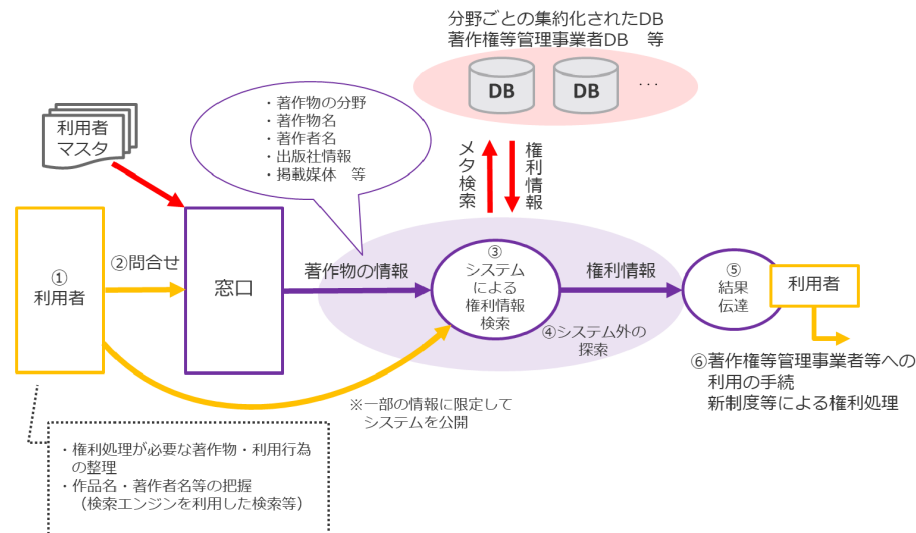
分野ごとのデータベースを前提として、それらと連携することにより情報検索が可能となる「**分野横断権利情報検索システム**」とすることが**適当**

### 分野横断権利情報検索システムのイメージ



○具体的なDB連携先は今後検討し、順次拡張

### 分野横断権利情報検索システムの活用フローイメージ



## 今後の方向性

- システムの運用主体と運営基盤の確立
- 分野ごとの権利情報データベースの充実
- 連携するデータベースを保有する団体等との協力



令和5年 : データベースを保有する各団体との調整、既存データベースの調査研究等

令和6年以降 : 分野横断権利情報検索システムの要件定義、構築、運用開始



## 分野横断権利情報データベースに関する研究会報告書

(令和4年12月20日) 本文抜粋

## IX 持続的な権利情報検索システムの運用と今後の進め方

## (4) 今後の進め方

具体的な権利情報検索システムの在り方については、以上に示した持続的なデータベースの運用の在り方や簡素で一元的な権利処理方策の制度化の状況を踏まえつつ、窓口組織において行う業務の手順をより具体化した上で検討する必要がある。このため、分野ごとのデータベースを保有する団体の参画を得ながら、各データベースの詳細を確認するとともに、これからデータベースを整備しようとする団体等に対しては検討状況を開示しながら、文化庁において検討を進める必要がある。

(参考略)

その際、権利情報検索システムは、基本的にテキストベースのメタデータを取り扱うことを想定しており、コンテンツそのものに係る情報との接続については、それらの情報を含む権利情報検索システム(ジャパンサーチ等)との連携を模索することも有用である。

また、権利情報検索システムを速やかに実用化できるよう、当面の取組として、既にデータベースが整備されている分野から実証的に異なる分野のデータベースに連携する取組を進め、権利情報検索システムの拡張を図りながら最終的にはニーズのある全ての分野の連携を目指すことが適当である。

権利情報検索システムの運用後の改善については、各データベースとの連携状況、権利情報検索システムの利用状況等を踏まえつつ、文化庁において継続的にレビューし、必要な対応を図っていく必要がある、そのためには、権利情報検索システムを構築する段階からあらかじめ必要な改善サイクルの仕組みを構築しておく必要がある。

## 分野横断権利情報検索システム構築に係る工程表

令和4年	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 分野横断権利情報データベースに関する研究会</li> </ul>
令和5年	<ul style="list-style-type: none"> <li>● データベースを保有する各団体との調整</li> <li>● 既存データベースの調査研究、技術的な仕様の検討</li> <li>● 部分的な実証研究</li> </ul>
令和6年以降	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 分野横断権利情報検索システムの要件定義</li> <li>● データベースを保有する各団体との連携(データ連携、データベースの充実等)</li> <li>● 分野横断権利情報検索システム構築・テスト</li> </ul>
新制度の施行	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 分野横断権利情報検索システムの運用開始</li> <li>● 運用後の情報の充実</li> </ul>
中長期を見据えた将来的な方策	<ul style="list-style-type: none"> <li>● IT技術、デジタル化の進展に対応した仕組み</li> <li>● 情報そのものを価値化できるような仕組み</li> <li>● システム上で権利処理を行うことのできる仕組み</li> </ul>

(参考) 実務者検討委員会第15回(令和5年4月11日)資料2 抜粋



# 「知的財産推進計画2023」の策定に向けて

(2023年3月31日 構想委員会コンテンツ戦略ワーキンググループ資料より)

## <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マー・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

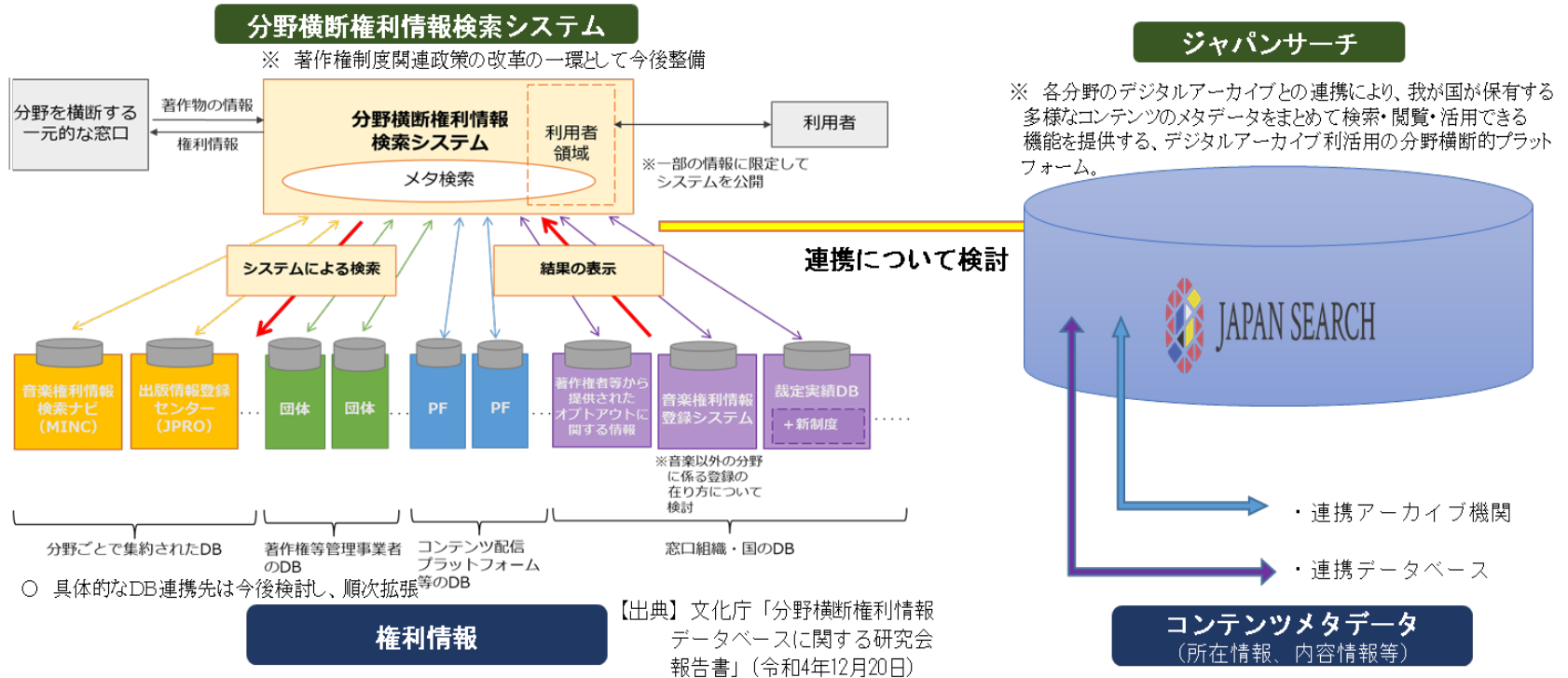
我が国がもつコンテンツ資産をフル活用できる環境を整備する

#### <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）

# <権利処理 I T 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>

## 分野横断権利情報検索システムとジャパンサーチ



今後検討