

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

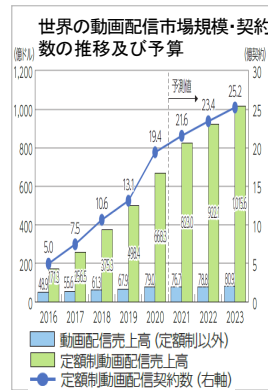
デジタル時代のコンテンツ戦略

- 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

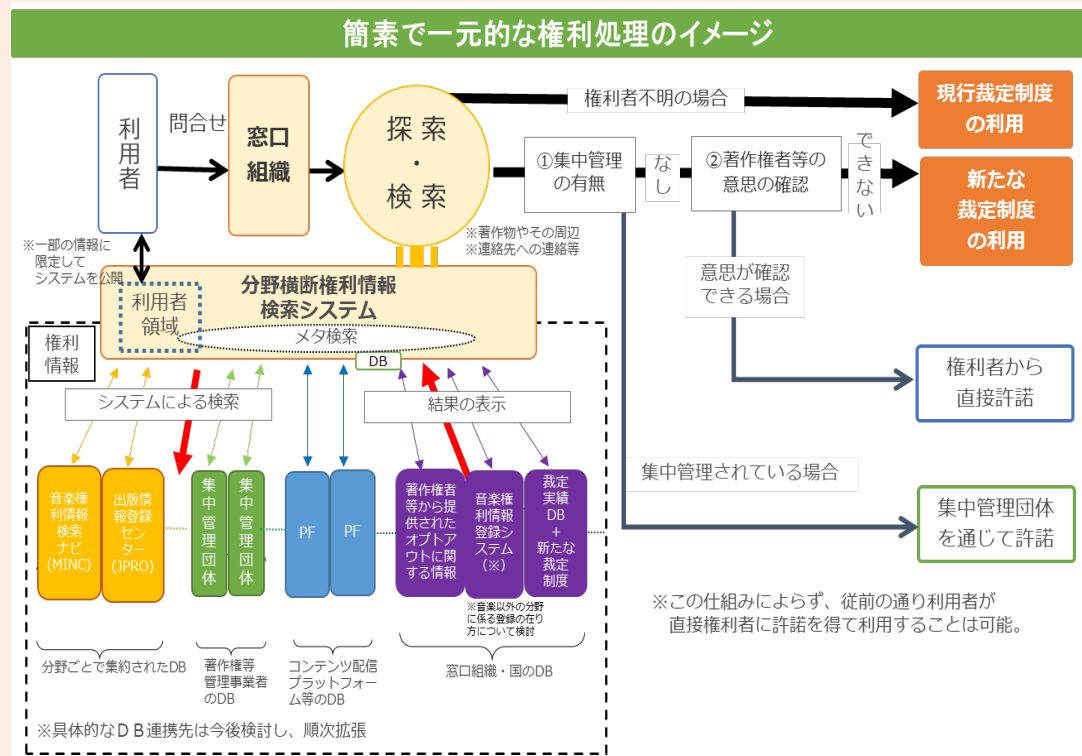
【改革のねらい】

- ✓ **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**

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