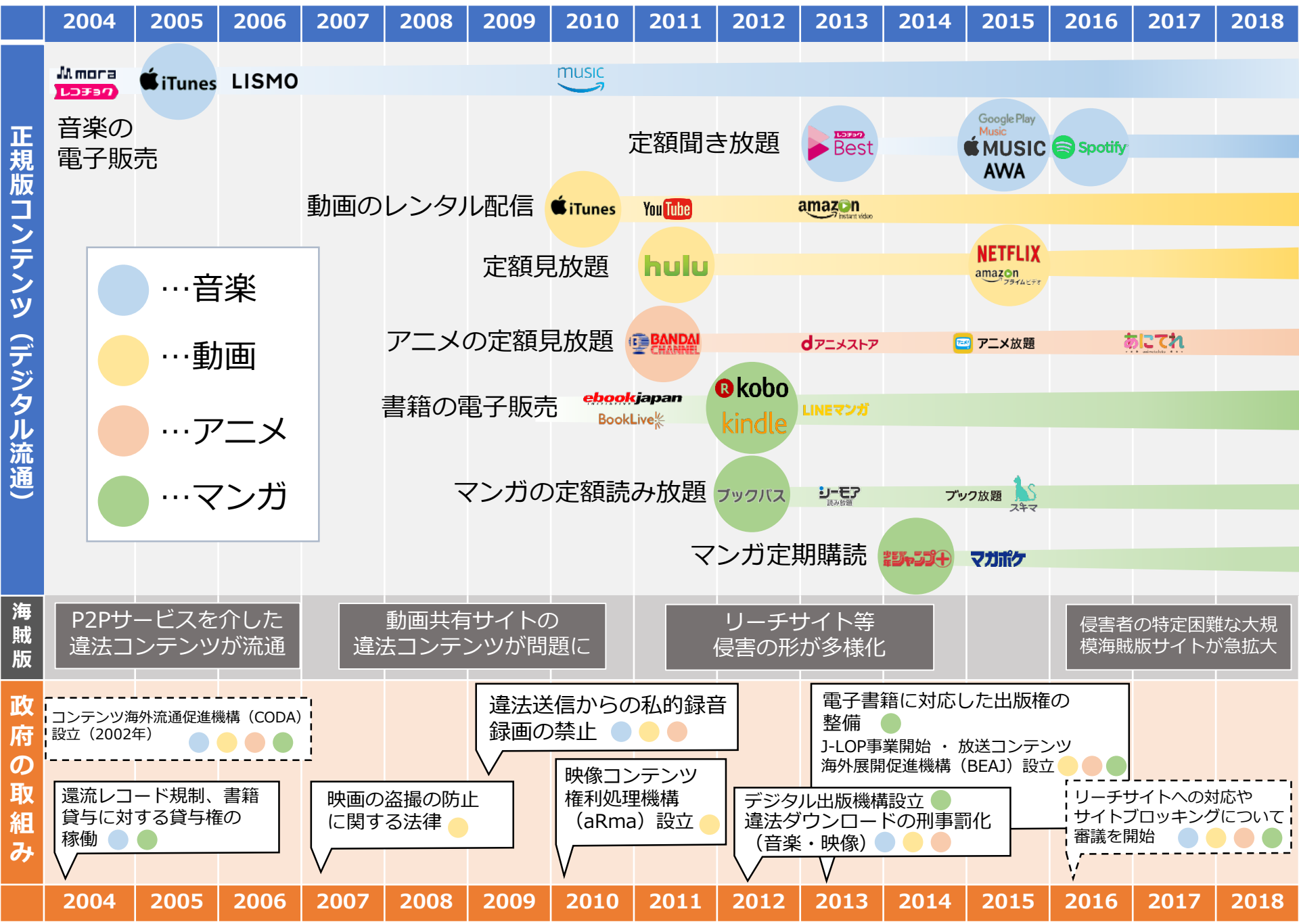


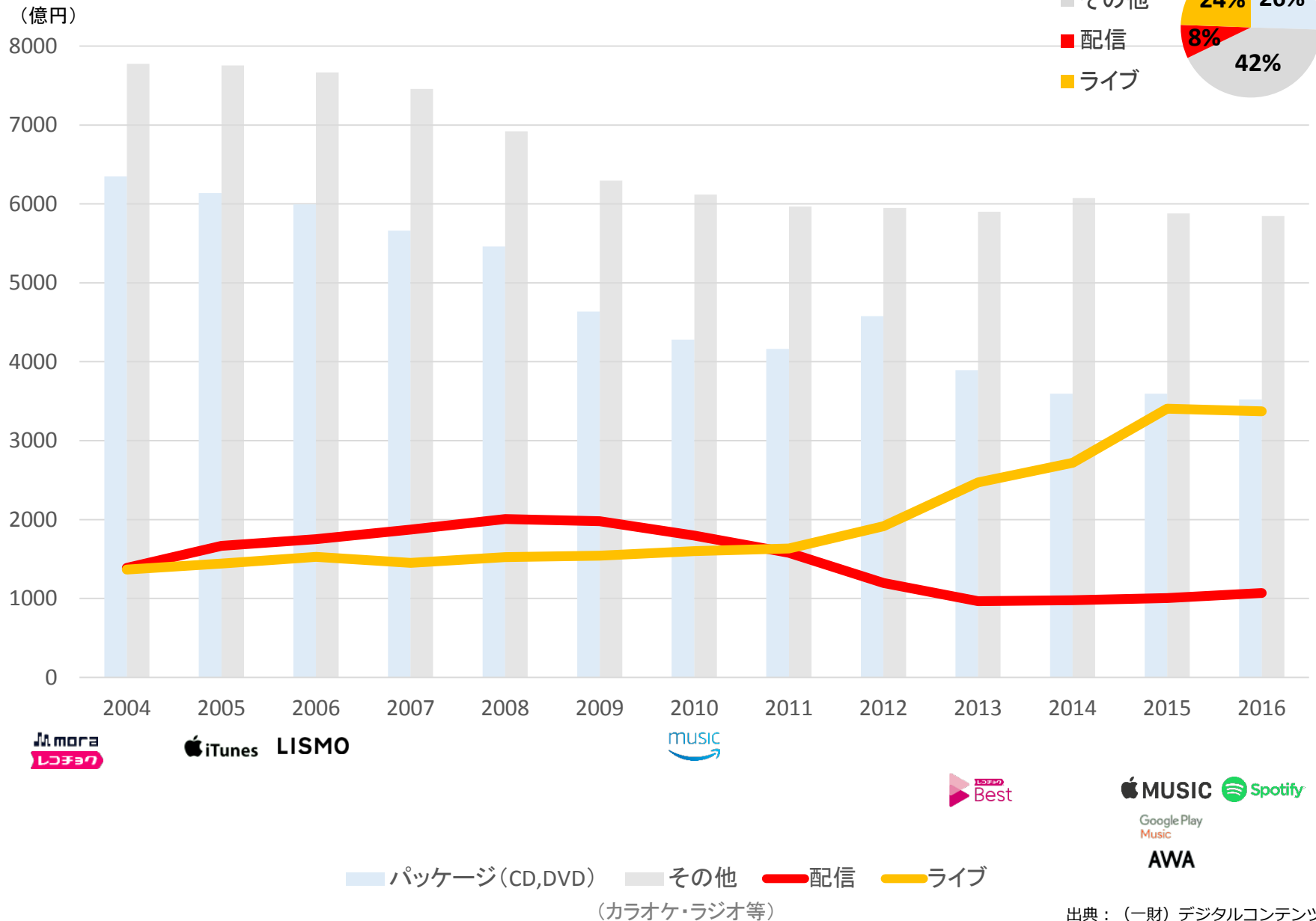
インターネット上の海賊版対策に関する検討会議
(タスクフォース) (第2回)

事務局等説明資料

コンテンツ業界のビジネスモデルと海賊版対策の推移 (主なサービス)

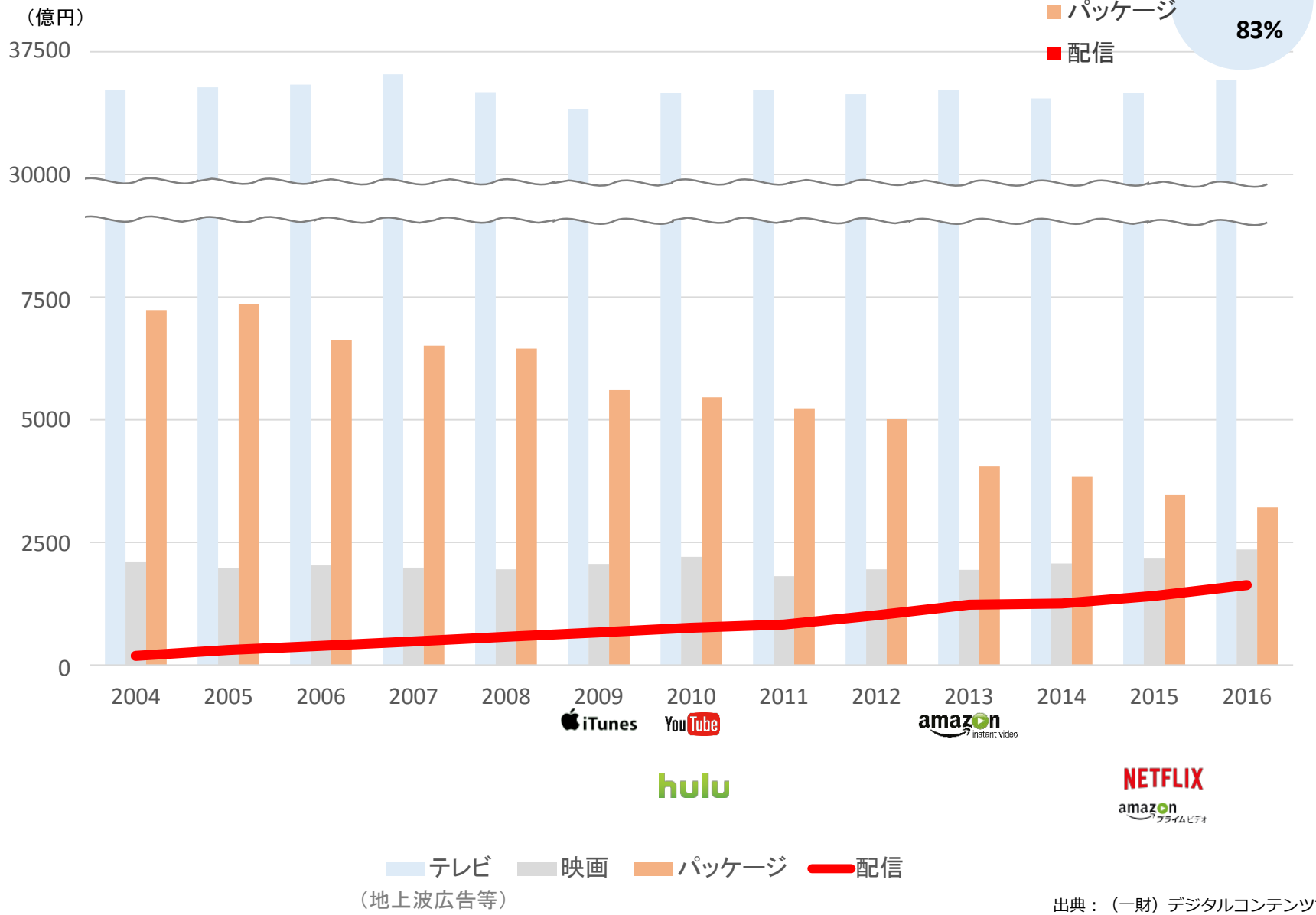


音楽市場の内訳の推移



出典：(一財) デジタルコンテンツ協会
「デジタルコンテンツ白書 2017」

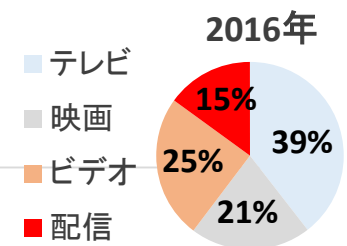
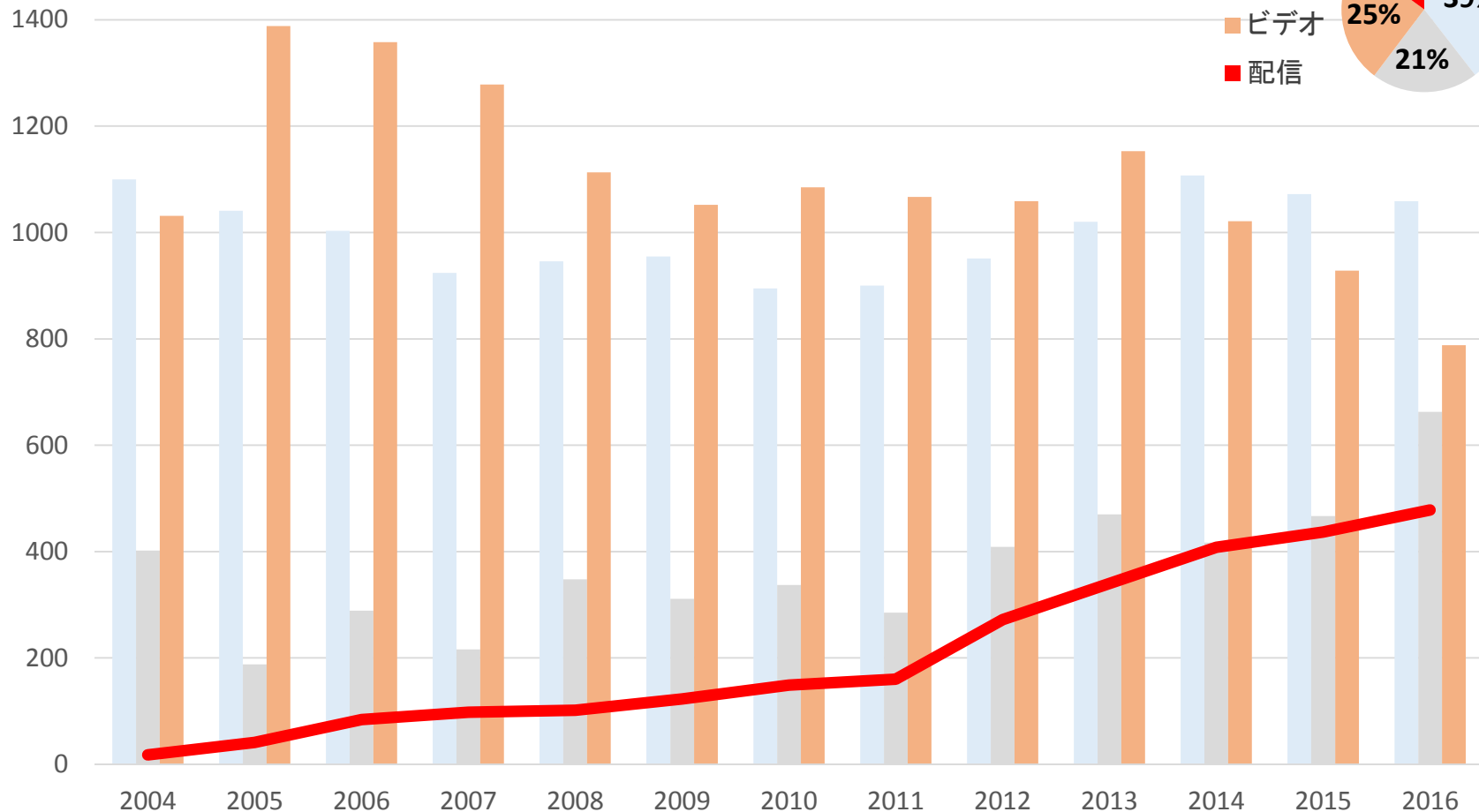
動画市場の内訳の推移 (アニメも含む)



出典：(一財) デジタルコンテンツ協会
「デジタルコンテンツ白書 2017」

アニメ市場の内訳の推移

(億円)

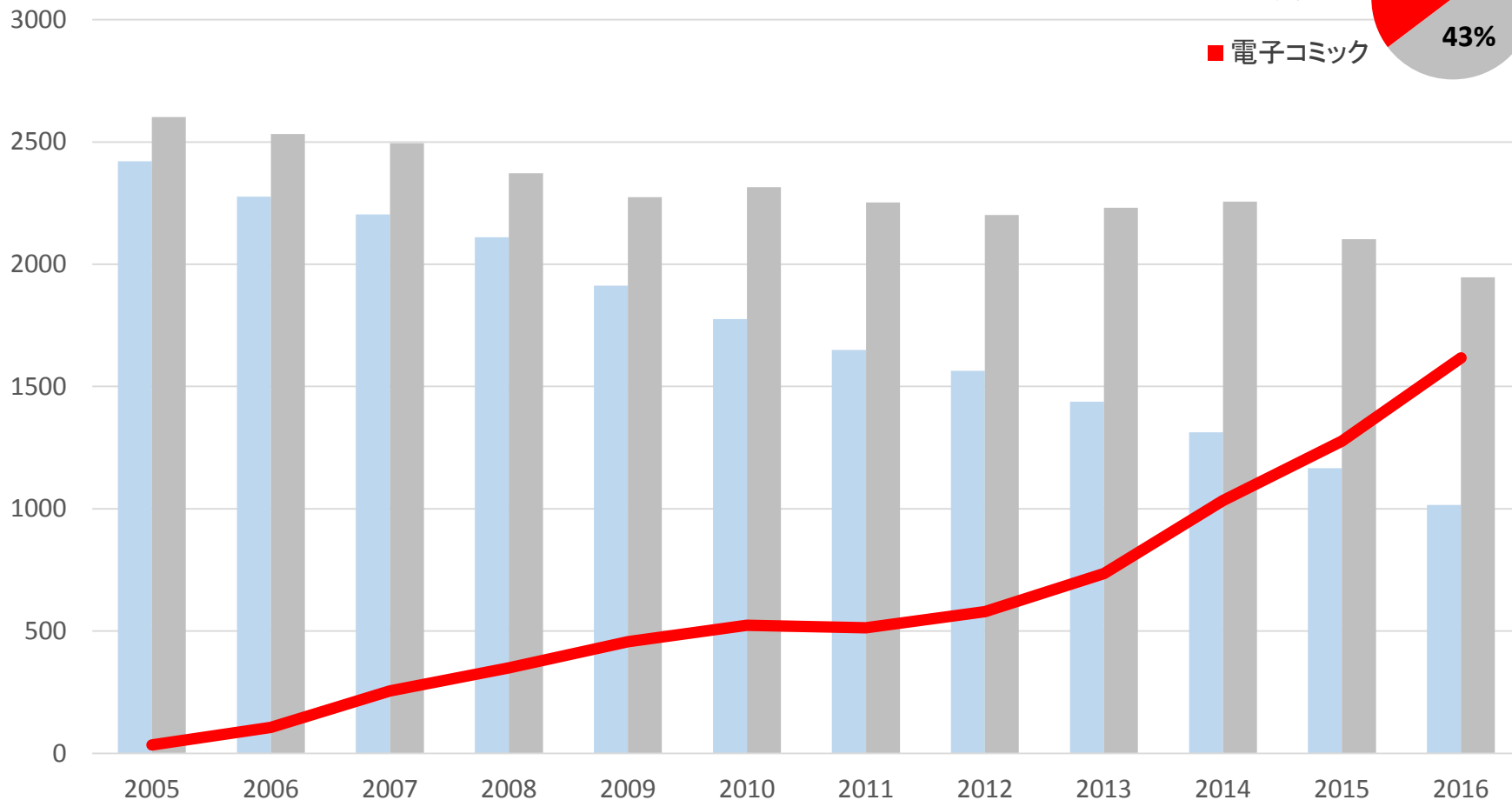


■ テレビ ■ 映画 ■ ビデオ ■ 配信

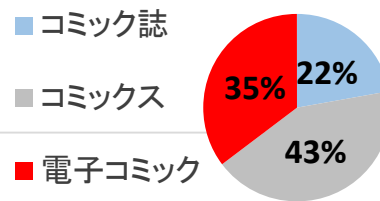
出典：(一財)日本動画協会「アニメ産業レポート2017」

マンガ市場の内訳の推移

(億円)



2016年



ebookjapan
BookLive

kobo
kindle
LINEマンガ

ブックパス
シーモア
読み放題

ブック放題
スキマ

マンガ+
マガボク

■ コミック誌 ■ コミックス — 電子コミック

出典：(一財) デジタルコンテンツ協会
「デジタルコンテンツ白書 2017」

<参考> 知的財産戦略ビジョン（2018年6月12日知的財産戦略本部）（抜粋）

第1. 将来の社会変化につながると考えられる現在の環境変化や兆候

1. 価値観・社会状況における変化の兆候

（消費者需要の変化－モノからコト、サービスへ）

消費者が求めるものの主流が「モノ」から「コト」（体験）、「サービス」へと移り変わっていることも大きな変化である。B2Bビジネスにおいては、例えば建設業界では、建機に搭載したモニタリングシステムの稼働情報等を活用して、「モノ」を売るのみではなく、メンテナンス等の「サービス」を提供するようになったり、稼働時間で課金する「サービス」に丸ごと移るといった事例も出ている。B2Cビジネスにおいても、例えば音楽業界では、CDを買う「モノ消費」が減少する一方、コンサート（体験）にお金を払う「コト消費」や、月額料金を支払い、好きな音楽が聴き放題になるストリーミングサービスが急増するなど同様の傾向が見られる。

2. 新技術の進展と浸透

（個人がクリエイターやサプライヤーへ）

このようなサイバー空間の発展や自動翻訳の発展に伴い、コンテンツやデータに関する距離、時間、費用、言語の制約が減少し、これまで以上に共有しやすくなる。そのため、ものづくりやコンテンツ作成・発信が誰にとっても容易になり、加えて、それに対する対価徴収や利益配分の仕組みも技術的に整備されることで、ビジネス化までも容易になる。このような状況においては、従来はアイデアがあってもなかなか実現できなかったことが、今後はアイデアの発案から実現までを個人でもできることになり、その意味で発案から実現までの距離や時間が短くなるとともに、従来のユーザーも容易にクリエイターやサプライヤーになることができるようになる。

（ブロックチェーン技術の普及－データの信頼性確保へ）

サイバーの世界でブロックチェーン技術を活用した「仮想通貨」の広がりが注目を集めている。従来各国が発行する法定通貨が経済活動の基軸であったが、政府外主体が発行し世界中で瞬時に送金が可能な仮想通貨の広がりにより、消費者の決済やビジネス（特にベンチャー企業）の資金調達、あるいは価値貯蔵の方法が変わる兆しが出てきている。ブロックチェーン技術は「仮想通貨」で注目を浴びているが、その分散台帳技術は、データが氾濫する中、データの透明性と信頼性を確保する技術として、金融分野だけではなく、コンテンツ分野を始め広い範囲で応用が模索され始めている。

こうした新技術の進展においては、特に計算能力（コンピューティングパワー）が重要になるが、計算能力は電気料金の影響が大きいため、電気料金の国際的に特に低い一定国に集中するようになってきており、今後さらにその傾向が強まるとの指摘もある。同様に、データも重要であるが、個人情報や医療情報をはじめとする情報の取扱いに関する制度・規制が国ごとに異なっているため、データが入手容易な国においてそれを活用した人工知能等の分野のビジネスが急成長しているとの指摘もある。

<参考> 知的財産戦略ビジョン（2018年6月12日知的財産戦略本部）（抜粋）

第5. 将来の「仕組み」に向けて今後の検討が必要な課題

2. 具体的なシステムの例

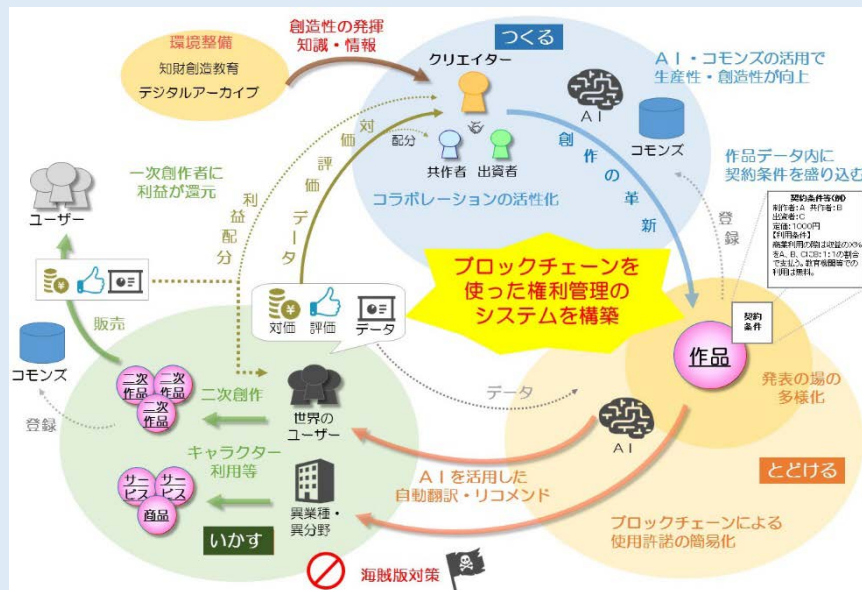
(2) 技術・データ・コンテンツ等知的資産（人を含む）の柔軟な交流や共有を促し、価値を拡大する仕組みの構築

③ 次世代のコンテンツ創造・活用システムの構築【中・長期】

我が国の文化の一側面とも言える価値ある正規のコンテンツが素早く、幅広く配信され、適正な対価が関係者に還元されるよう、ブロックチェーン技術等の活用によって権利管理や利益配分の自動化・簡略化を進め、制作・活用の両方の局面におけるコラボレーションの活性化、新たな資金調達手法の構築、さらには二次利用市場の拡大等を円滑化しつつ、海賊版を根絶するような仕組みを構築する。あわせて、AIの利用による生産性の向上、新たな創作表現の実現、マーケティングや翻訳等ローカライズの円滑化などを促す。一方で、新たな才能を生み出す場でもあるユーザー・ジェネレイテッド・コンテンツ（UGC）については健全性を担保するためのアーキテクチャーの導入や紛争処理の仕組みを検討する。

- ブロックチェーン技術等の活用により、コンテンツを「つくる」、「とどける」、「いかす」の全体が適切に循環し、それぞれの参加者が持続的に適正な便益を享受できるよう、権利の管理と円滑な利用・利益配分システムの構築を促進する。
- コンテンツ制作現場にAI等の新たな技術が導入されるよう支援するとともに、先進的なコンテンツ制作・表現技術に係る最適な活用手法の普及を図る。
- コンテンツの世界同時展開の取組に対する支援を実施する。
- リーチサイト等を通じた侵害コンテンツへの誘導行為について法的措置が可能であることの明確化や、サイトブロッキングの法的根拠の明確化等、悪質な海賊版サイトへの多層かつ実効性のある対抗手段の導入に取り組む。

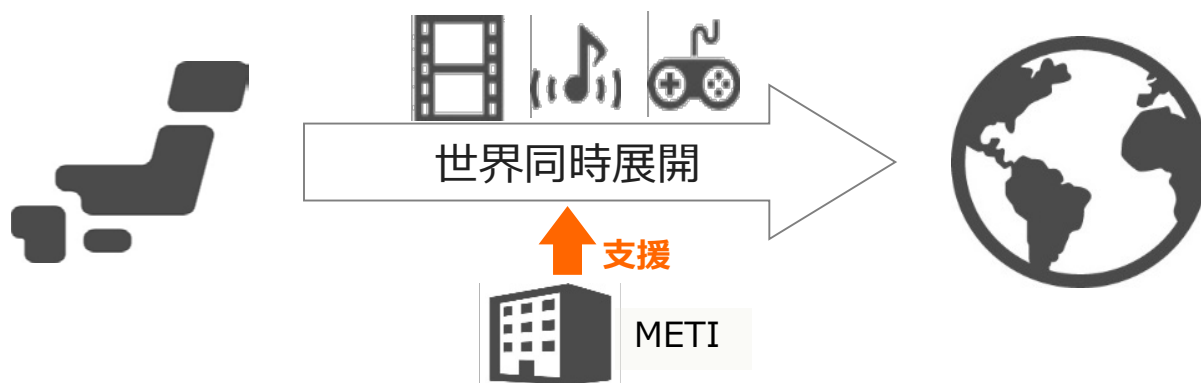
図10 次世代のコンテンツ創造・活用システムの構築
(ブロックチェーン(分散台帳技術)、
AI等新技術の活用)



(参考) 正規版コンテンツ等の海外同時展開支援事業

(平成29年度補正クリエイターを中心としたグローバルコンテンツエコシステム創出事業費補助金の内数)

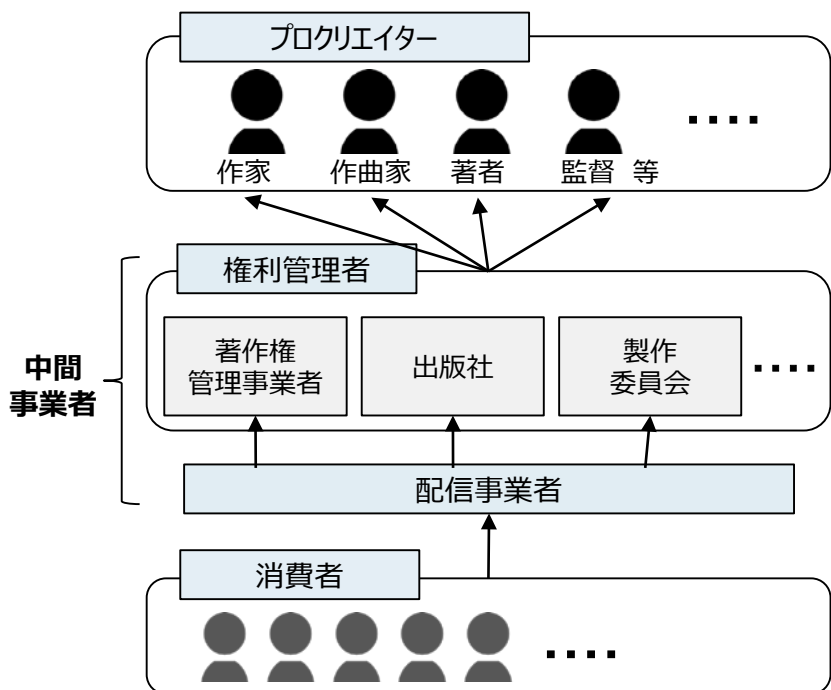
- 日本でのコンテンツの配信から海外展開までに時差がある場合、海外における正規版の提供を前に海賊版（違法）コンテンツが流通してしまうという課題があるところ。
- このため、国内での公開・配信・上映等とほぼ同時に海外展開を行うコンテンツに対し、ローカライズ・プロモーションを支援することにより海賊版対策につなげる。



(参考) ブロックチェーンを活用したコンテンツビジネスのイメージ

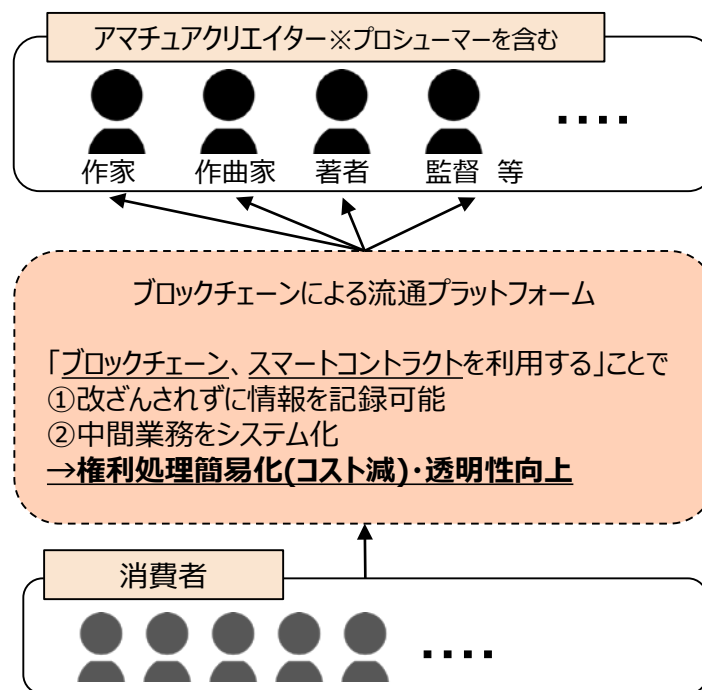
- コンテンツに権利情報や利用記録を付加することで、権利情報を透明化、権利処理を即時化・簡易化することができ、権利管理が容易になる。
- 権利処理の簡易化等により、アマチュアクリエイターの経済活性化、二次利用が促進される (収益源の拡大)。

ブロックチェーンによる流通プラットフォーム構築後の業界構造



【参考】市場規模 **約5300億円** (2016年)

デジタルコンテンツ (ネットワーク分野のうち、動画、音楽、静止画・テキスト等)
(一般財団法人デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2017」)



市場規模推計 **約733億円**

アマチュアコンテンツがブロックチェーンのような仕組みで流通した場合の活用可能性をアンケートにより推計。