

コンテンツ戦略WGの検討課題等について

2023年3月

内閣府知的財産戦略推進事務局

コンテンツ戦略ワーキンググループについて

構想委員会コンテンツ戦略ワーキンググループ

知的財産推進計画におけるコンテンツに関する現状と課題及び施策の方向性について検討

<主な検討内容等>

- ・知的財産推進計画のドラフトの立案
- ・施策のフォローアップ等

2023年の開催予定【見込み】 ※3回程度開催

第1回(3月中下旬頃)

「知的財産推進計画2023」(コンテンツパート)について

- ・検討の視点 など

第2回(4月上旬頃)

施策のフォローアップについて

- ・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)
- ・インターネット上の海賊版対策 など

第3回(4月中旬頃)

「知的財産推進計画2023」(コンテンツパート)について

- ・素案ドラフト など

コンテンツの創作・流通・利用をとりまく状況（基本認識）

デジタル時代の構造変化

<産業構造の変化>

- コンテンツ市場のボーダレス化・グローバル化。流通経路の複線化・多様化
- 巨大プラットフォームによるコンテンツと制作資源の囲い込み
～ 制作費のインフレ。国際的な投資誘致競争の激化
- 配給・配信層と製作・制作層、クリエイター層の多段階構造が圧縮・柔軟化。人材の流動化

<多様な個人による創作活動>

- プロとアマチュアの境界曖昧化（UGCの市場化）
- SNS等におけるコミュニケーションツールとしてのコンテンツ創作・発信の一般化
※コンテンツは「コミュニケーション中間財」に

次なるデジタル化の波

<メタバース・NFT等>

- メタバースの拡大、NFTの活用等が新たなコンテンツ創造・消費の潮流を生む動き
※コンテンツは「生活空間構成材」に
→ クリエーターエコノミー創出の可能性
→ 新たな法的課題等も惹起。
～ コンテンツホルダーの権利保護・利用者保護、ルール形成への要請

<AI>

- ジェネレイティブAIの急速な技術進歩・普及
→ 人間の創作と見分けがつかない高精度なAI生成物の大量産出
(クリエイターの収益を奪う可能性等への懸念)

◎ コンテンツは、デジタルエコノミーにおける主要な「中間財」へ

※コンテンツ分野は、今後の成長の核となるデジタルエコノミーの領域において特に発展が期待される分野

◎ 世界のコンテンツ市場は急速に拡大。各国のコンテンツ産業はコロナ禍より急速に回復・成長

※人口減少等もある中、日本国内のコンテンツ市場の成長力は世界最低レベル

【2020-25の年平均成長率(分野別)】 アニメ；29.19% 映画；29.05% 音楽；12.85% 漫画；9.33%

* 出典；JETRO「プラットフォーム時代の韓国コンテンツ産業振興策および事例調査(2022年)」

【2021年の対前年比成長率(国別)】 イギリス；36.5% 中国；32.2% 米国；15.7% **日本；6.6%**

* 映画・放送・音楽・ゲーム・出版・オンライン広告を含む。 出典；HUMAN MEDIA「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2022」

検討の視点①

コンテンツ・エコシステムの活性化に向けた
3つのアプローチ

産業

**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

**多様なクリエイター等の裾野を拡げ
つつ、世界への発信力をもつトップ
人材の能力を引き上げる**

→ 多様なクリエイターを支えるファン
コミュニティの活性化・クリエイ
ターエコノミーの創出

→ 人への投資、人材育成の場とシス
テムの整備

人材

**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

→ クリエーターへの適切な対価還元
の促進

文化・インフラ

検討の視点②

産業

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
- ・取引環境の改善
- ・競争政策上の課題への対応
- ・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）

人材

多様なクリエイター等の裾野を拡げつつ、世界への発信力をもつトップ人材の能力を引き上げる

<キーワード(例)>

- ・ファンコミュニティの活性化
- ・クリエイターエコノミーの創出
 - ※Web3.0時代の新技術等の活用
- ・人への投資
- ・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
- ・トップ人材の能力向上
- ・就労環境の改善・人材定着率の向上

文化・インフラ

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
- ・クリエイターへの適切な対価還元
- ・権利保護・権利処理においてプラットフォーム・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
- ・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）