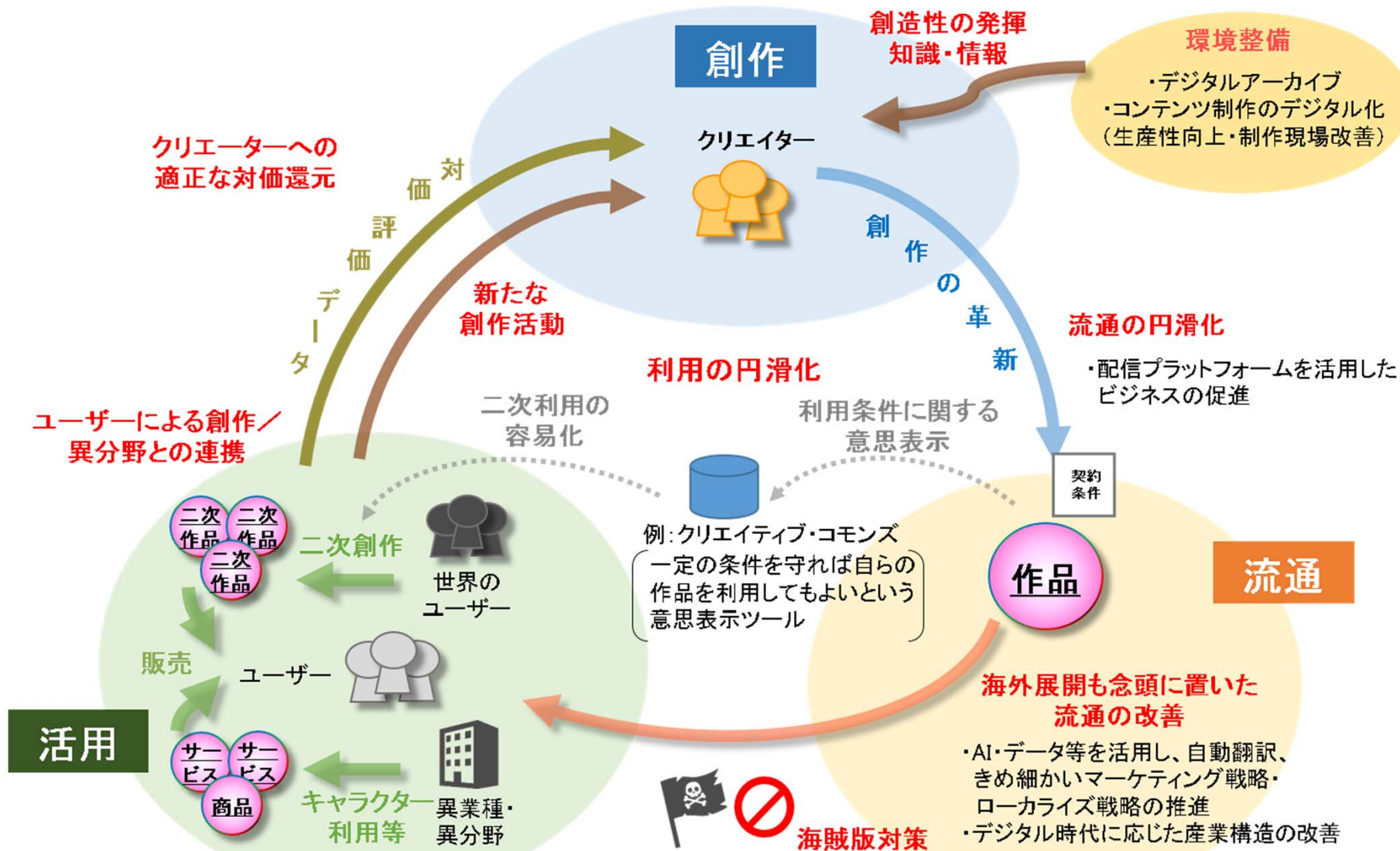


# コンテンツクリエイションエコシステムに係る論点

2020年4月10日

内閣府 知的財産戦略推進事務局

# コンテンツの持続的なクリエイション・エコシステムの確立



・例: ブロックチェーン技術の活用等  
による利益分配の仕組みの実証

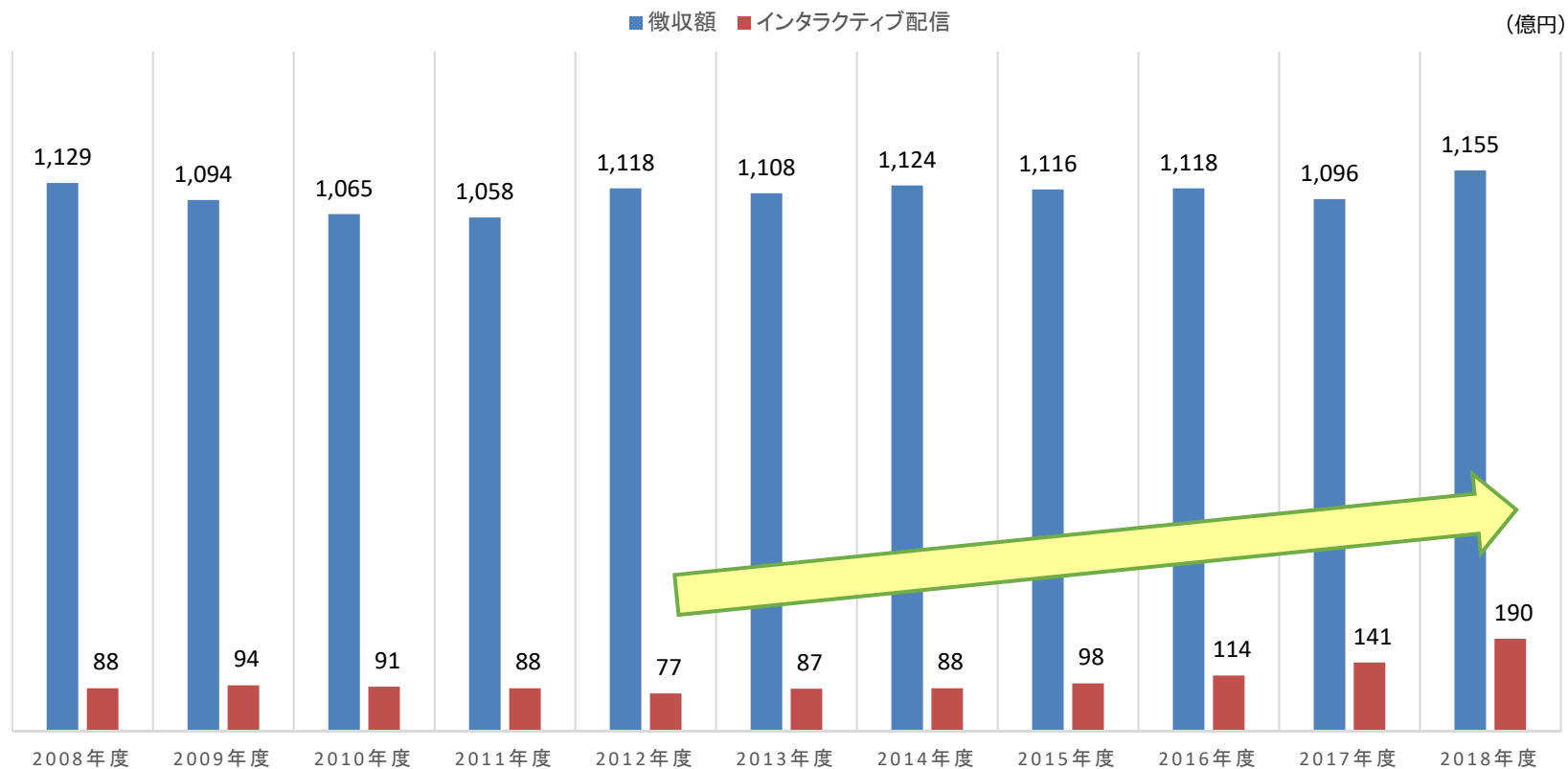
・総合的な海賊版対策を実施  
【内閣府、警察庁、総務省、法務省、文部科学省、経済産業省】  
「インターネット上の海賊版に対する総合的な対策メニュー及び  
工程表について」(2019年10月18日)

- 日本のコンテンツ市場は、海外プラットフォームの台頭や人口減による国内市場の伸び悩み、ストリーミングや視聴放題（サブスクリプション）をはじめとする流通・配信形態の変化、5G等に伴う配信の高速大容量化など、大きな変化にさらされている。こうした環境の変化はコンテンツのビジネスモデルや収益構造も変化させている。
- また、海外では日本のコンテンツに対する潜在的需要が一定程度あると考えられ、事実、ゲームやマンガについては世界市場で一定のシェアを占めている。しかし、映画、音楽、アニメ等については、想定される潜在力に比して、世界でのシェアは小さい。
- 加えて、今般の新型コロナウイルス感染症による影響が見られる中、デジタル技術を駆使した、ライブ配信に係るビジネスの隆盛が見られるなど、新たな動きが出てきている。

# コンテンツの市場状況

- JASRACによる使用料等徴収額（うちインタラクティブ配信）推移

年度	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
徴収額	1,129	1,094	1,065	1,058	1,118	1,108	1,124	1,116	1,118	1,096	1,155
インタラクティブ配信	88	94	91	88	77	87	88	98	114	141	190



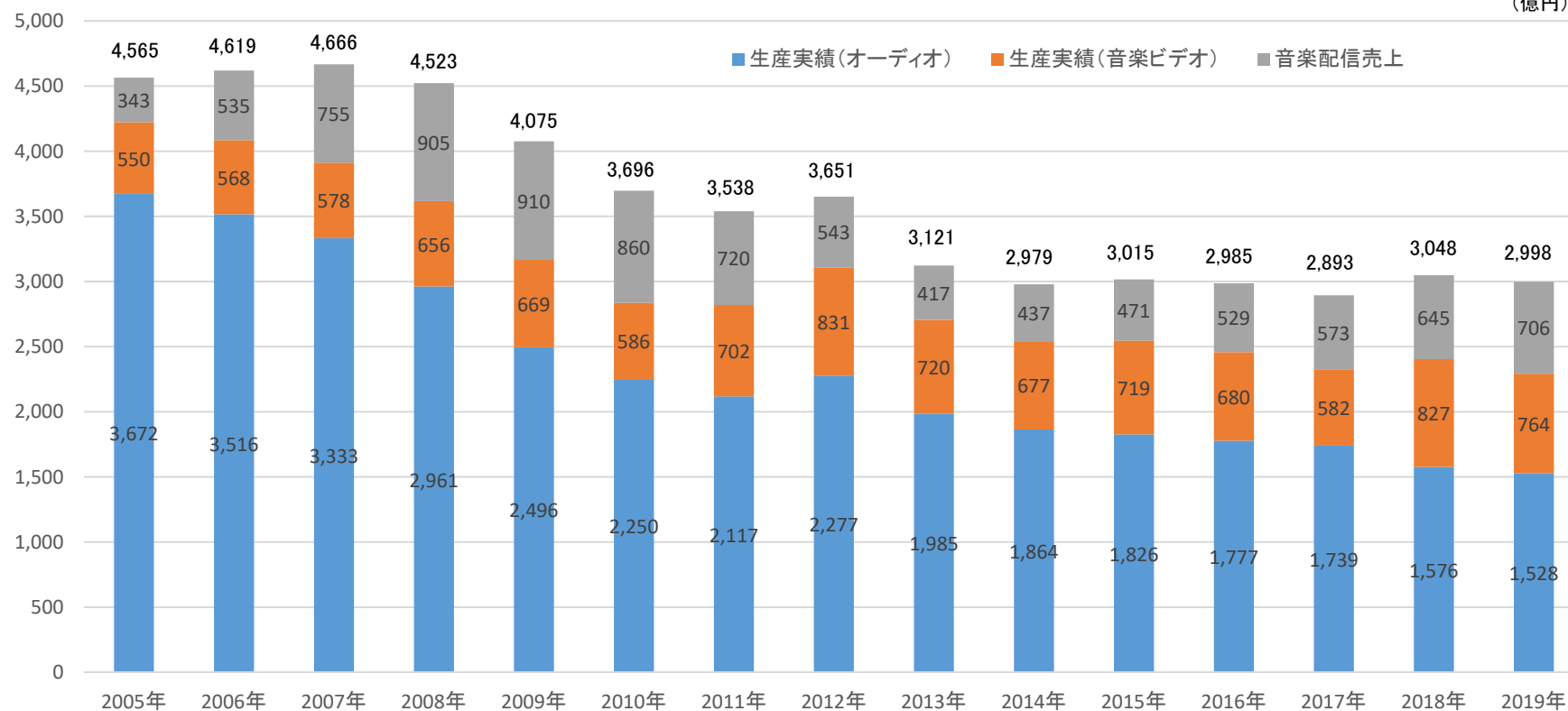
出典：(一社)日本音楽著作権協会「2019年定例記者会見」を基に内閣府知的財産戦略推進事務局作成

# コンテンツの市場状況

## 日本のレコード産業の市場概況

年	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
生産実績(オーディオ)	3,672	3,516	3,333	2,961	2,496	2,250	2,117	2,277	1,985	1,864	1,826	1,777	1,739	1,576	1,528
生産実績(音楽ビデオ)	550	568	578	656	669	586	702	831	720	677	719	680	582	827	764
音楽配信売上	343	535	755	905	910	860	720	543	417	437	471	529	573	645	706

(億円)

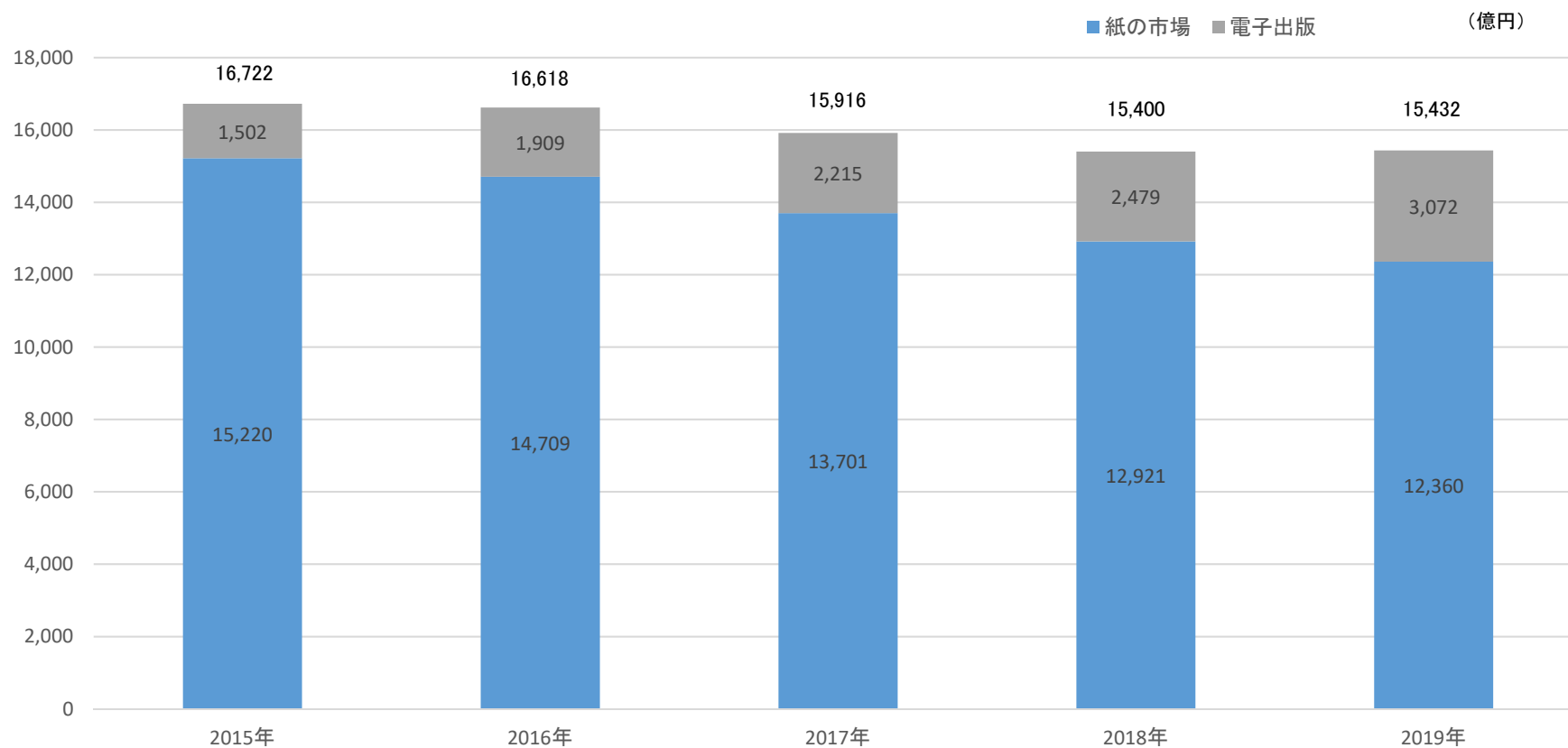


出典：(一社)日本レコード協会資料を基に内閣府知的財産戦略推進事務局作成

# コンテンツの市場状況

## • 日本の出版市場概況

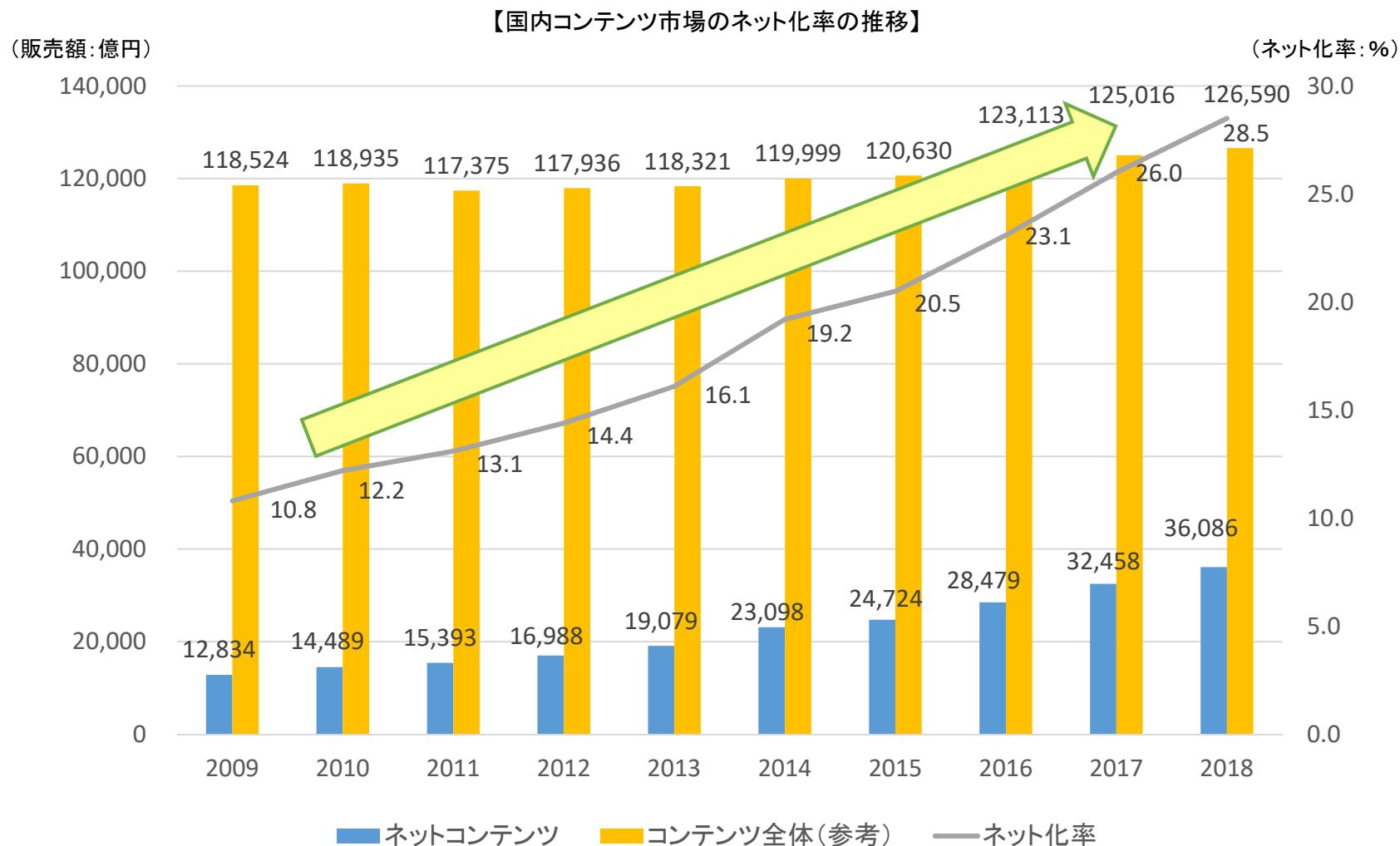
年	2015	2016	2017	2018	2019
紙の市場	15,220	14,709	13,701	12,921	12,360
電子出版	1,502	1,909	2,215	2,479	3,072



出典：(公社)全国出版協会HPを基に内閣府知的財産戦略推進事務局作成

# 各分野におけるネットワーク配信状況の比較

- ネットワーク配信の販売額が急速に拡大し、ネット化率が上昇。

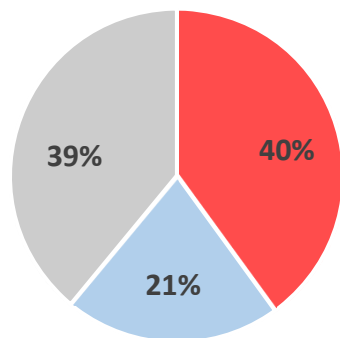


出典：(一財)デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2019」

# 各分野におけるネットワーク配信状況の比較

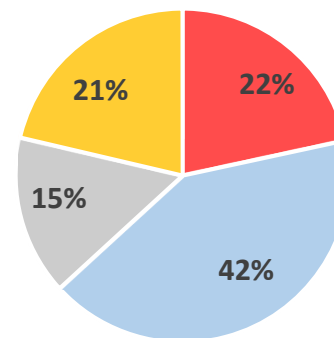
- ネットワーク配信の進展状況には分野によって差がある。

### マンガ



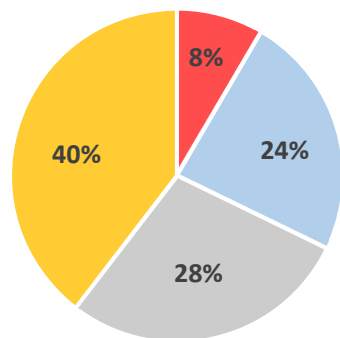
■ 電子コミック ■ コミック誌 ■ コミックス

### アニメ



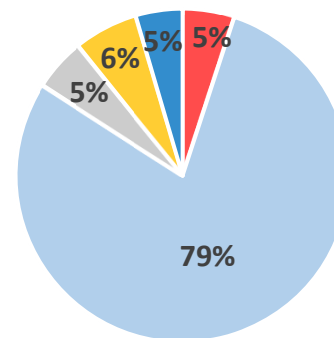
■ 配信 ■ テレビ ■ 映画 ■ ビデオ

### 音楽



■ 配信 ■ パッケージ ■ ライブ ■ その他

### 動画

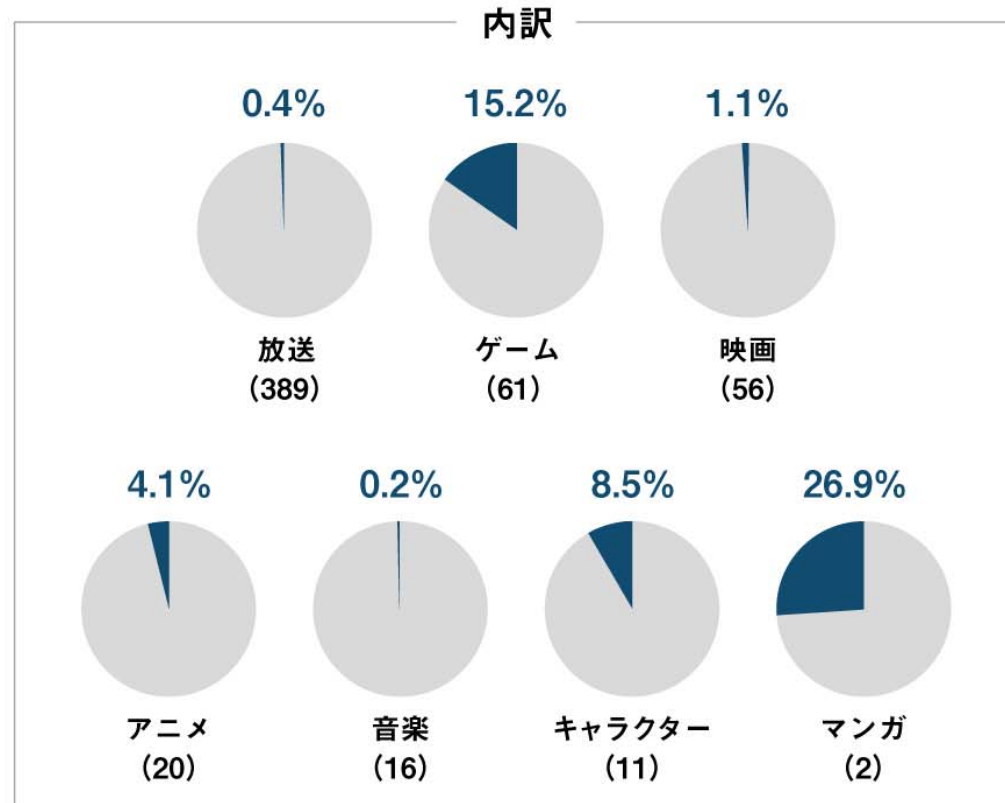
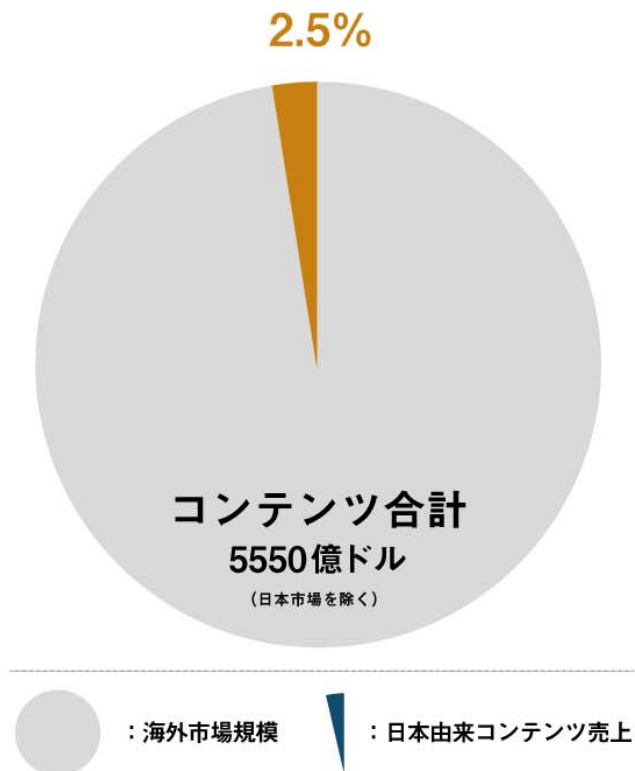


■ 配信 ■ テレビ ■ 映画 ■ パッケージ ■ ステージ



# コンテンツの世界市場規模と日本コンテンツのシェア

- 日本由来コンテンツの売上は約141億ドルと海外市場規模全体の2.5%



(単位: 10億米ドル)

出典: 経済産業省「コンテンツ産業政策について」(2017年)  
※数値については、ローランド・ベルガー調査(2015)による

- こうしたデジタル時代の変化に伴い、本来、対価還元されるべきクリエイターに対価還元されていない可能性はあるか。もしあるとすれば、どのような方策により対価還元を実現できるか。
- コンテンツの配信ビジネスにおいて、例えば多数の権利者からの許諾が必要なことなどにより権利処理コストが高くなり、円滑な利活用が進まない場面はあるか。もしあるとすれば、どのような方策により円滑な利活用が進むと考えられるか。
- 上記の課題に対応するために、ブロックチェーンやフィンガープリント等の最新技術をどのように活用できるか。
- コンテンツの海外展開を支援する官民の取組としてどのようなものが必要と考えられるか。
- 今般の新型コロナウイルス感染症による影響等を踏まえ、デジタル技術・環境を活用しつつ、柔軟な対応が可能なビジネス構造を構築していくに当たっての方策は考えられるか。