

## 「知的財産推進計画 2023」等の政府方針等（著作権関係抜粋）

「知的財産推進計画 2023～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9日知的財産戦略本部）」や「規制改革実施計画（令和5年6月16日閣議決定）」、「経済財政運営と改革の基本方針 2023 加速する新しい資本主義～未来への投資の拡大と構造的賃上げの実現～（令和5年6月16日閣議決定）」、「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 2023改訂版（令和5年6月16日閣議決定）」の中では、以下のとおり、著作権関連の論点が示されている。

※様式の都合上、注釈番号が計画等の本文と異なることがある。

### 知的財産推進計画 2023（2023年6月9日知的財産戦略本部）抜粋

## II. 基本認識

### 3. AI 技術の進展と知的財産活動への影響

人工知能（AI）の作成・利活用促進のための知財制度の在り方について、2016 年度に検証・評価・企画委員会の下に開催された新たな情報財検討委員会で検討を行った。その結果として 2017 年 3 月に公表された「新たな情報財検討委員会報告書」では、具体的に検討を進めることが適当な事項として、AI の学習用データを提供・提示する行為について、新たな時代のニーズに対応した著作権法の権利制限規定に関する制度設計や運用の中で検討を進めること等が挙げられるとともに、引き続き検討すべき事項として、AI が悪用される場合や、AI 生成物に関する人間の創作的寄与の程度の考え方について、AI の技術の変化等を注視しつつ、具体的な事例に即して引き続き検討すること等が挙げられていた。これを受け、これまで、学習用データの提供等について、著作権法に柔軟な権利制限規定を設けるなどの対応が行われてきた。

同報告書公表後、とりわけ最近における AI をめぐる動向として着目すべきものの 1 つに、生成 AI の技術の急速な進歩がある。これらの分野では、いくつかの単語や文章を入力するだけで、まるで人間が作成したかのような高精度なコンテンツを生成する強力な AI ツールが相次ぎ公表され、急速に普及している。AI 生成物が大量に生成され、市場に供給される等の事態が現実にかかる中、AI 生成物と著作権や特許権との関係について、国内外で様々な議論が生じている。

画像生成の分野では、2021 年頃から、言語で指示をすると指示にあった画像を生成する AI が相次ぎ登場しているほか、2022 年 8 月には英国 Stability AI 社が、画像生成 AI「Stable Diffusion」を発表し、併せてそのソースコード及び学習済みモデルを無償公開したことにより、当該学習済みモデルを組み込んだ画像生成 AI が次々と公開されるようになった。こうした派生モデルの中には、特定のクリエイターの作品を追加学習させることにより、当該クリエイターの画風を再現した画像を生成するもの等も現れている。

また、日本国内では、クリエイターがアップロードしたイラスト画像から、AI がその画風を学習し、当該クリエイターの画風による新しいイラストを生成できる AI ツールが公開された。当該ツールでは、利用規約上、自己が描いたイラストのみをアップロードできるものとし、他者のイラストの画風を学習させ、再現させた画像を生成するような利用方

法は認めないこととしている。

さらに、文章生成の分野では、大規模なテキストデータを事前に学習させることにより、数例のタスクを与えただけで、文章作成、質問応答など様々な言語処理タスクを解くことを可能とする「大規模言語モデル(LLM)」が発達している。2022年11月には、米国 OpenAI 社より、対話形式で高精度な文章を作成するチャットボット「Chat GPT」の試行版が公開され、公開から2か月でアクティブユーザー数が1億人を超えるなど急速な普及が進んでいるほか、2023年3月には、大規模言語モデルの充実による性能向上が図られると同時に、テキストのみでなく画像も入力可能となるなど、さらに話題となっている。OpenAI 社については、2023年1月に米国 Microsoft 社が数十億ドル投資すると発表したことも大きな話題となった。

このほか、音楽生成の分野では、キーワードや文章を入力することでイメージに合う曲を作成するツールや、任意の音楽を学習させることで、それらしい新曲を生成できる AI ツール等が数多く公開されている。映像生成の分野でも、テキスト入力や参照画像で指定した任意のスタイルを適用して、既存の映像を新しい映像に変換できる AI モデル等が発表されている。

このような中、2023年4月に開催された G7 デジタル・技術大臣会合の閣僚宣言では、AI 技術がもたらす全ての人の利益を最大化するために協力を促進すると同時に、民主的価値を損なう AI の誤用・濫用に反対するとの姿勢が示され、特に、生成 AI 技術が発展する中、それらの技術の持つ機会と課題を早急に把握し、安全性と信頼性を促進し続ける必要性等についての認識が表明された。

また、これを受け、同年5月に開催された G7 広島サミットの首脳コミュニケでは、国や分野を超えてますます顕著になっている生成 AI の機会及び課題について直ちに評価する必要性等の認識が示され、著作権を含む知的財産権の保護等のテーマを含み得る生成 AI に関する議論のために、G7 の作業部会を通じた、広島 AI プロセスを年内に創設するよう、関係閣僚への指示が出された。広島 AI プロセスについては、担当閣僚の下で速やかに議論させ、本年中に結果を報告させることともなっている。

さらに、政府においても、有識者による「AI 戦略会議」が、最近の技術の急速な変化や広島 AI プロセスを踏まえ、「AI に関する暫定的な論点整理」<sup>1</sup>を同月に取りまとめている。この「論点整理」では、我が国に、AI の勃興とともに再び成長の機運が見えており、諸外国の後塵を拝さないよう、今こそ大胆な戦略が必要とした上で、政府は、AI がもたらす社会変化に対して人々が安心感を持ち、各プレイヤーが予見可能性を持てるようリスクに対応すべきとした。また、国際的なルール構築に向け、我が国は、広島 AI プロセスなどを通じ、議論をリードすべきとしている。

以上を踏まえ、急速な技術発展とともに様々な AI ツールが開発され、普及していく中で、それらの AI と知財の関係についての検討を改めて行う必要がある。生成 AI の開発・提供・利用を促進するためにも、生成 AI の懸念やリスクへの適切な対応を行うことが重要であり、広島 AI プロセスなどの検討スケジュールも踏まえつつ、マルチステークホルダーを巻き込んだ迅速かつ柔軟な対応が求められる。

---

<sup>1</sup> 「AI に関する暫定的な論点整理」(2023年5月26日 AI 戦略会議)

#### 4. コンテンツの国民経済上の重要性の高まり

社会のあらゆる領域におけるデジタル化が進展し、デジタル空間に様々な活動が移行する中、コンテンツは、より身近なものとなり、人々の生活に深く入り込むようになっていく。経済活動もリアルからバーチャルへと移行しており、エンターテインメント・コンテンツ分野（以下「コンテンツ分野」という。）は、デジタル市場における成長発展が特に期待され、データ駆動型経済を起爆させるカギともなる分野として、その重要性を増している。

デジタルエコノミーの拡大は、モノ消費からコト消費へのシフトを促しており、人々に感動・共感を与えるコンテンツへの需要もますます増大していくと考えられる。世界のエンターテインメント・コンテンツ市場（以下「コンテンツ市場」という。）は、世界経済全体の成長を上回るスピードで成長していくことが予測されており、新興国等の国民をはじめ、経済発展によって豊かになった人々の消費行動が、今後より一層のコンテンツ消費へと向かうことも想定される。デジタル時代のコンテンツ市場はボーダレス化・グローバル化しており、拡大する世界市場の中で、コンテンツビジネスにはより大きなチャンスが開かれると同時に、個々のクリエイターも、ネット配信等を通じて自らの作品を発信できるようになり、クリエイターとファンによる新たな経済圏（クリエイター・エコノミー）の創出へとつながっている。

デジタル化の進展は、ユーザーとコンテンツとの関係にも変革をもたらしている。ネット上でのインタラクティブな交流の広がりとともに、ユーザー自らが、投稿サイトやSNS等を通じ、多様なコンテンツ（User Generated Contents; UGC）の創作・発信を行うようになるなど、個人のコミュニケーションツールとしてのコンテンツ活用が一般化している。これらの活動は、人々の自己表現と創造性発揮の機会となると同時に、特定のプラットフォームに多くのユーザーが集まることで、広告等のビジネスがそこに呼び込まれ、それらの創作活動にマネタイズの機会を与えることともなるなど、UGCの市場化が進んでいる。

さらに、コンテンツは、デジタル消費流通の経済圏へとユーザーを取り込み、広い周辺分野に需要を喚起する「中間財」としての価値を併せ持つようになっていく。投稿型プラットフォームは、日々、大量のUGCを流通・消費循環させることで、膨大な消費嗜好データを副次的に産出しており、それらを用いた広告やマーケティングにより新たな市場に消費者を誘引し、デジタルエコノミーの拡大を促進している。多くのマルチサイド・プラットフォームも、多様なサービスへ顧客を導くゲートウェイとしてのコンテンツの役割を重視し、顧客囲い込み・データ収集のツールとしてこれを最大限に活用するため、自らのサービス・エコシステムに、コンテンツ・レイヤーを取り込み、確立すべく、凌ぎを削っている。

このように、コンテンツの国民経済上の意義はますます高まっており、多様で良質なコンテンツが大量に生み出される環境をいかに整備していかけるかが、経済全体の成長スピードを左右することとなる。それらの環境整備に当たっては、創作の担い手たるクリエイターの力が、特に重要となるところであり、クリエイターの能力と意欲を最大限に引き出していくことが、その入口として求められる。

以上を踏まえ、コンテンツ分野を、デジタル社会経済における最重要の戦略分野の1つ

と捉え、施策の展開を図る必要がある。デジタル時代に対応したコンテンツ産業の構造転換と競争力強化を推進するとともに、巨大プラットフォームの支配力が強まる中、デジタル化のメリットを活かして、クリエイターへの対価還元を拡大させていくことが求められる。さらに、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制度インフラ、IT インフラ等の整備を進め、デジタルエコノミー・データ駆動型経済の重要資源たるコンテンツの創出を促進していくことが期待される。

### Ⅲ. 知財戦略の重点 10 施策

#### 3. 急速に発展する生成 AI 時代における知財の在り方

##### (1) 生成 AI と著作権

##### (現状と課題)

AI と著作権との関係では、従前より、どのような AI 生成物が「著作物」となるのか、著作権侵害の疑いがある AI 生成物が大量に作成されるおそれがないか等についての指摘があった。

これらの論点については、2016 年から 2017 年にかけて、知的財産戦略本部検証・評価・企画委員会の下に開催された新たな情報財検討委員会の検討においても、検討課題とされた。同委員会が 2017 年 3 月に取りまとめた「新たな情報財検討委員会報告書」では、AI 生成物の著作物性についての基本的な考え方の整理として、以下の考え方を示している。

- ・ AI 生成物を生み出す過程において、学習済みモデルの利用者（以下「利用者」という。）に創作意図があり、同時に、具体的な出力である AI 生成物を得るための創作的寄与があれば、利用者が思想感情を創作的に表現するための「道具」として AI を使用して当該 AI 生成物を生み出したものと考えられることから、当該 AI 生成物には著作物性が認められる。
- ・ 利用者の寄与が、創作的寄与が認められないような簡単な指示に留まる場合、当該 AI 生成物は、AI が自律的に生成した「AI 創作物」と整理され、現行の著作権法上は著作物と認められない。

その上で、具体的にどのような創作的寄与があれば著作物性を肯定されるかなどの AI 生成物の著作物性と創作的寄与の関係については、AI の技術の変化等を注視しつつ、具体的な事例に即して引き続き検討することが適当とされた。

また、学習用データとして使われた著作物に類似した AI 生成物が出力された場合についてどのように考えるかも議論された。この場合、出力された生成物が著作権侵害と判断されるためには、依拠性と類似性が必要とされると考えられるところ、AI を利用した場合の依拠や責任の考え方について、問題となった具体的事例に即して引き続き検討することが適当とされている。

なお、同報告書における「具体的に検討を進めることが適当な事項等」の提言を受け、2018 年の著作権法改正では、いわゆる柔軟な権利制限規定の 1 つとして、著作権法第 30 条の 4 の規定（著作物に表現された思想又は感情の享受を目的としない利用）が整備され、AI が学習するためのデータの収集・利用等の行為についても、同条第 2 号の規定に基づき、著作権の権利制限が及ぶこととされた。その際、当該権利制限については、同条ただし書の規定により「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」には適用されないことを

定めている。AI 技術の進展に伴い、この「不当に害することとなる場合」の要件に該当する場合について、指摘がなされるようになっていく。

2017年3月の「新たな情報財検討委員会報告書」から約6年を経過し、生成AIの技術は格段の進歩を遂げた。最近におけるAIツールの一般ユーザーへの急速な普及拡大により、人間による創作と区別がつかないようなAI生成物が大量に生み出されており、クリエイターの創作活動等にも影響が及ぶこととなる懸念も生じている。

政府のAI戦略会議が2023年5月にまとめた「AIに関する暫定的な論点整理」においても、オリジナルに類似した著作物が生成されるなどの懸念や、著作権侵害事案が大量に発生し、個々の権利者にとって紛争解決対応も困難となるおそれを指摘すると同時に、生成AIの活用により作品制作の効率化が図られる等の例もあるとして、クリエイターの権利の守り方、使い方が重要な論点となるとしている。その上で、今後、専門家も交えて、AI生成物が著作物として認められる場合やその利用が著作権侵害に当たる場合、著作物を学習用データとして利用することが不当に権利者の利益を害する場合の考え方などの論点を整理し、必要な対応を検討すべきであるとしている。

以上の状況に鑑み、AI生成物の著作物性やAI生成物を利用・公表する際の著作権侵害の可能性、学習用データとしての著作物の適切な利用等をめぐる論点について、生成AIの最新の技術動向、現在の利用状況等を踏まえながら、

- ・ AI生成物が著作物と認められるための利用者の創作的寄与に関する考え方
- ・ 学習用データとして用いられた元の著作物と類似するAI生成物が利用される場合の著作権侵害に関する考え方
- ・ AI（学習済みモデル）を作成するために著作物を利用する際の、著作権法第30条の4ただし書に定める「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」についての考え方

などの論点を、具体的事例に即して整理し、考え方の明確化を図ることが望まれる。

### （施策の方向性）

- ・ 生成AIと著作権との関係について、AI技術の進歩の促進とクリエイターの権利保護等の観点に留意しながら、具体的な事例の把握・分析、法的考え方の整理を進め、必要な方策等を検討する。

（短期、中期）（内閣府、文部科学省）

## 7. デジタル時代のコンテンツ戦略

デジタル化の進展は、人々の消費活動をモノからコトへ、リアルからバーチャルへとシフトさせている。そのような中、デジタル市場・空間における成長発展が期待される分野として特に注目されるのが、メディア・コンテンツの分野である。コンテンツは、デジタル経済の主要な「中間財」として、他のモノやサービスと結びつき、様々な周辺分野にも需要を誘導するゲートウェイとして機能するなど、産業分野として特に高い波及効果を有している。

また、世界に向けたエンターテインメント・コンテンツの発信により、日本人の考え方、思い、価値観を伝え、日本の文化への共感を広げるなど、日本のブランド力を形づくるソ

フトパワーとしても、重要な役割を持つ。

このようなコンテンツの意義を踏まえ、コンテンツ産業を成長産業のメインフロントに位置付け、競争力強化を図るとともに、クリエイターの創造性を引き出し、質の高いコンテンツを持続的に生み出していくためのエコシステムを整備していく必要がある。

## (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

### (現状と課題)

新型コロナウイルスの世界的な感染拡大を経て、各国のコンテンツ市場は、いま、速やかな回復からさらなる成長・拡大へと向かっている。世界のコンテンツ市場は、世界経済全体の成長を超えるスピードで拡大し、その規模は2020年から2025年までの5年間で約1.2倍になると予測されるほか<sup>2</sup>、とりわけ、アジア地域等において高い成長率が見込まれている。

コロナ禍以前から進行していたデジタル・ネットワーク化の潮流は、コンテンツの流通にかかる限界費用を劇的に低下させると同時に、放送番組、音楽、書籍など、コンテンツの分野と媒体が紐付いた従来のコンテンツ流通の構造にも変化をもたらし、ネット配信をはじめ多様な媒体の選択を可能とした。こうした変化は、世界規模のコンテンツ配信プラットフォームの伸長とも相まって、コンテンツ市場のボーダレス化・グローバル化を促し、よいコンテンツは「世界で売れる」チャンスを拡大させている。ユーザーの利便性も向上し、動画、音楽、ゲーム、書籍をはじめ、多様なジャンルのコンテンツをスマートフォン等の汎用端末1つで気軽に楽しむなど、コンテンツ消費のスタイルも一変した。投稿サイトやSNS等を活用し、一般ユーザーが自身の作品を創作・発信できるようになるなど、コンテンツが人々の日常により深く入り込むようにもなっている。こうした流れは、コロナ禍においてさらに加速して、不可逆的なものとなり、コンテンツの創作・流通・消費のサイクルをますます活性化させており、これらが基調となって、コンテンツ産業全体に力強い成長のトレンドを生んでいる。

一方、我が国国内のコンテンツ市場・コンテンツ産業を見たとき、他国にはない厳しい状況に置かれている点も指摘しなければならない。

我が国のコンテンツ市場は世界3位の規模を誇り、今後も持続的な成長が見込まれるが、世界のコンテンツ市場が大きく拡大する中であって、我が国の国内コンテンツ市場の成長は、各国に比べ低位に止まっている。2020年から2025年までの5年間おける各国のメディア・コンテンツ産業の成長予測において、日本の成長率は、52か国中最下位とする予測もある<sup>3</sup>。日本のコンテンツ市場が世界に占める割合が年々縮小する中において、日本のコンテンツの存在感も相対的に低下してきていると言われる。我が国の国際収支における著作権等使用料の収支を見ても、近年、支払超が拡大する傾向にある。

<sup>2</sup> PwC「グローバルエンタテインメント&メディアアウトルック 2021-2025」

<sup>3</sup> PwC「グローバルエンタテインメント&メディアアウトルック 2021-2025」

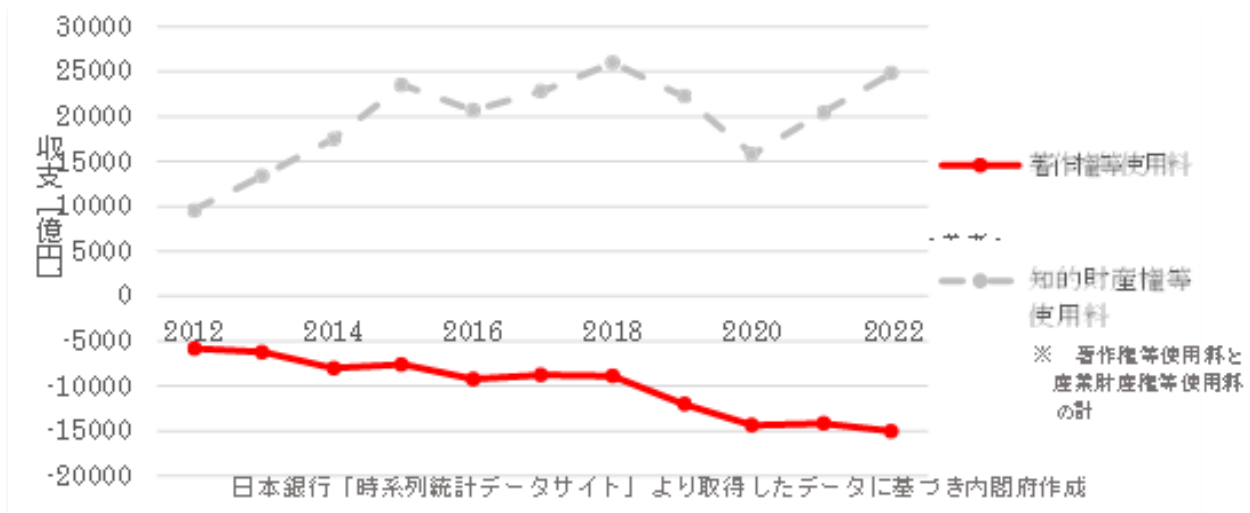


図 20：著作権等使用料収支（暦年別）

コンテンツ市場のボーダレス化は、海外事業者の日本市場の進出を促すなど、新たな競争環境をもたらしている。コンテンツの流通段階では、世界規模の配信プラットフォームの支配力が高まっており、デジタル時代に適合したこれらプラットフォームのサービスが、我が国国内でもシェアを伸ばしている。これらのプラットフォーマーは、巨額の資本を武器に、コンテンツやその制作資源を囲い込む動きも見せており、コンテンツの制作者にとってはパートナーとなり得る存在となる一方、製作・流通を担ってきた既存の国内メディアとの間では、資源と顧客を奪い合う競合関係を生じている。

このような中、我が国産業界からも「日本のコンテンツ産業はいま、チャンスとピンチの境界線上」との認識の下、世界における日本発コンテンツのプレゼンスを持続的に高めていきたいとの声が、発せられている。

日本のコンテンツ産業の今後の発展を図る上では、デジタル時代の構造変化に対応したビジネスモデルの転換を進め、世界における競争力を高め、世界の成長力を取り込むことが不可欠となる。そのためには、世界の市場と消費者を当初から視野に入れ、世界水準の作品づくりと販売力強化を推進していくことが求められる。

日本発コンテンツの現状として、マンガ、アニメ、ゲーム等の特定分野では、海外展開が進み、世界各国にファンコミュニティが存在するなどの強みが見られる。世界で生み出した累積収入の多い上位 25 位の IP のうち、約半数が日本発のキャラクター等の IP によって占められるなど、我が国コンテンツ産業は過去作品による強力な IP 資産を有している。

一方、我が国の作品製作は、全体としてみれば、国内市場を前提とした作品づくりが主流となっており、一部の映像製作に見られるように、広告スポンサーの意向の反映等がより優先される中であって、世界で通用する普遍的なテーマに即した価値提供がなされていない等の現状があるとも指摘される。「世界で売れる」作品づくりのためには、消費者が潜在的に抱える意識、求める価値等に訴え、感動・共感を引き出すという原点への回帰が重要であり、優れたクリエイターの個性や独創的な世界観等に根差しつつ、普遍的な価値をもつ作品へと高めていくことを指向していくことが、特に求められる。

また、コンテンツビジネスの現状を見ても、海外展開を前提としたビジネスモデルはなお限定的であり、我が国独自の商習慣や制作手法が、海外からの投資や共同制作を進める

上でネックとなっている等とも言われる。制作現場のデジタル化等も進んでおらず、生産性の停滞につながるなどの実情も指摘されており、デジタル時代に対応した産業構造転換の遅れが、成長に限界をもたらす要因ともなっていると考えられる。

これら課題を踏まえ、我が国コンテンツ産業の構造転換と競争力強化に向けた戦略を、多面的・総合的に推進していく必要がある。

巨大プラットフォーマーが流通段階で独占的支配力をもつ状況下における我が国の戦略としては、メディア・コンテンツ産業の制作事業者としての競争力を強化し、コンテンツの強さで交渉力を増し、販路を拡大していくことが肝要となる。

その際には、まず、クリエイターの力こそが勝負の決め手になる。我が国のコンテンツ分野には、良質なファンコミュニティとともに、アマチュアも含めた分厚いクリエイター層の存在があり、これを強みとして、今後の発展を担う新たな才能を発掘・育成していく必要がある。世界市場を前提としたビジネスモデルへの転換等も見据えつつ、個々のクリエイターの意欲と能力を最大限に引き出し、その挑戦を促す環境を整備して、グローバルな活躍を支援していくことが重要となる。これと併せ、個性豊かなクリエイターの力をまとめ上げる製作・制作マネジメント力の向上や、そのための人材育成、グローバル基準の制作環境の構築等も必須となる。

同時に、いかに優れた作品であっても、販売戦略なしには海外のコンテンツ市場でビジネスとして成功させることは難しい。各国の配信事業者、プロモーターなど、海外のパートナーと交渉し、販路を開き、収益を上げていけるよう、それらの交渉等を担える人材の育成、情報発信・ビジネスマッチングの戦略的展開など、交渉力・販売力強化に向けた取組を積極的に進めていく必要がある。

さらに、プラットフォーマーをはじめとした世界規模のプレイヤーと適切な関係を築き、それらが提供する販売ルートや制作資源を有効に活用すると同時に、国際共同製作など、それらのプレイヤーとの協働を通じて、制作環境のグローバル化を促進していくこと、内外の優秀な人材が集まる魅力的な制作環境を整備していくことも重要である。特に、外国映像作品のロケ撮影の国内誘致（ロケ誘致）は、我が国の事業者・スタッフが、業界の枠を超え、世界水準の映像製作・制作に参画する機会ともなり、制作手法や制作管理の高度化、人材育成等の面で大きな効果を期待できる。映像関連産業の雇用増加、インバウンドの増加、地域経済の活性化等に資するものとしても意義が大きい。

なお、個々の製作事業者においても、デジタル時代のメリットを活かし、自ら IP を押さえ、多様な流通経路や IP 活用に対してコンテンツの収益化を図ることが重要となる。日本のコンテンツ産業は、オリジナル IP を核に、ファンコミュニティを育成しつつ、クロスメディア展開により収益化を図る手法を、従来得意としてきた。オンライン配信により世界の消費者と直結できるデジタル時代の市場環境は、国境を超えたファンコミュニティの形成を促進し、それらを通じた収益拡大の可能性も広げることとなり得る。メタバース、NFT 等の発展が、こうした流れをさらに後押しすることも期待されるところであり、これらのチャンスを活かしつつ、新たな成長の芽を育てていくことが期待される。

以上を踏まえ、「世界で売れる」作品づくりに向けた制作システムへの転換と販売力強化、新たな成長に向けた事業革新等を推進することが求められる。そのためにも、国境を越え、メディアの壁を越える事業展開を見据えた構造転換が不可避であり、これに向けた民間側



の行動の具体化も必要となる。こうした民間の取組を支援すべく、政府においても府省庁の壁を超え、統一的な戦略の下に、関連施策を一体となって推進していくための仕組みとその運用を強化する必要がある。

デジタル時代に対応し、世界市場を前提とした産業構造への変革を進めるのか、これまでどおりのビジネスモデルを続けるのかによって、我が国コンテンツ産業の将来は大きく明暗を分けるであろう。官民ともに覚悟をもって戦略の策定と実行に臨む必要がある。

### (施策の方向性)

- ・ デジタル化に伴う流通チャンネルの多様化により、コンテンツの海外発信の環境の整備が進み、海外コンテンツ市場への参入チャンスが到来していることから、世界知的所有権機関（WIPO）への拠出金事業によるアジア太平洋地域の政府職員やクリエイター等を対象とするプログラムを通じたクリエイティブ産業支援を実施するほか、著作物の海外展開に向けた関係団体との連携等、支援の充実を図る。

(短期・中期) (文部科学省)

## (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

### (現状と課題)

我が国が質の高いコンテンツを持続的に生み出していくには、クリエイターが、その能力を主体的に発揮して作品を送り出すとともに、当該作品の利用に応じた適切な対価を得て、それらを基に新たな創作活動へとつながる好循環を機能させていくことが重要である。我が国の制作環境については、これまでも、作品の成功による収益が、現場のクリエイターの利益に必ずしも反映されない等の課題が指摘されてきたところであり、これらの課題に適切に対応していく必要がある。

一方、近年におけるデジタル・ネットワーク化の進展は、クリエイターの創作環境、収益構造等に大きな変化をもたらしている。

コンテンツの流通はマスメディア主導からデジタルプラットフォーム主導へと移行し、個々のクリエイター・制作事業者が自己の作品を、従来のマスメディアを介さず、インターネットを通じて発信し、収益化できるようになってきている。これに伴い、コンテンツ産業の中でも、従来の系列的な構造を離れ、クリエイティブ制作層が独立していく流れが生まれている。

同時に、コンテンツの流通段階では、従来メディアに代わって、世界規模の配信プラットフォームの存在感が格段に高まっている。動画、音楽など様々なコンテンツの流通経路がネット配信へ移行する中、提供する作品ラインナップの充実や消費者嗜好データの活用等において優位性をもつ巨大プラットフォームの支配力が強まり、我が国の配信市場においてもそのシェアが拡大している。それらのプラットフォーマーは、自らの優位性を確保するため、コンテンツを囲い込む動きに出ているとも言われる。とりわけ映像配信の分野では、コンテンツの制作段階にも参入して、巨額の製作費による制作発注や、制作スタジオ等への投資を行っており、優秀なクリエイターの囲い込み競争や、制作コストのインフレ競争も激化している。各作品の視聴データなどもプラットフォーマーが独占的に入手し、市場マーケティングや、消費者プロファイリング、消費者へのレコメンデーション等に活

用しており、こうした戦略が市場優位をさらに強固なものとしている。

このような状況下、我が国のクリエイターも、巨大プラットフォームとのかかわりを深めている。デジタル時代に対応した対価還元の在り方を検討するに当たっても、それらを踏まえた検討を進めていく必要がある。

両者の関係においては、まず、プラットフォームが、クリエイターにとっての重要なパートナーとなっている点に留意が必要である。例えば、主要な投稿型プラットフォームは、著作権等管理事業者や個々の権利者とライセンス契約者を締結しており、投稿作品の中でライセンス元の著作物が利用されたときは、その利用に応じて、広告料収入の一部をライセンス元に分配している。また、コンテンツ流通の段階では、巨大プラットフォームは、クリエイターにとって、世界に直結する販路を開く存在となっているほか、特に映像分野では、豊富な制作資金の提供元ともなっている。

一方、プラットフォームによる収益分配については、そのプロセスが不透明であり、プラットフォームとクリエイターの間にバリューギャップがあるのではないかとの指摘がある。プラットフォームからの製作受託についても、その契約条件について留意すべき点が少なくないと指摘される。消費者嗜好データから見出した「売れる作品」の製作へと傾斜することにより、我が国の文化に裏付けられた独自のコンテンツ製作に影響が及ぶ可能性を懸念する声もある。

このように、現在、クリエイターが創作活動を行う上で、プラットフォームの役割に負う部分は大きく、それらのプラットフォームがいかなる行動をとるかにより、個々のクリエイターの収益や創作環境に、大きな影響が及ぶことが想定される。

プラットフォームには、一般に、サービスの利用が増えるにつれ、その価値が増加する「ネットワーク外部性」があり、一部の企業に市場支配力が定着しやすいとも言われる。このようなプラットフォームをめぐるのは、諸外国においても、取引の透明性・公正性への懸念を背景に、公正競争確保等の枠組みを検討する動き等が盛んになっている。我が国においても、公正取引委員会が、動画配信サービスを含むコネクテッドTV関連分野について、市場構造や競争圧力等の状況を調査し、競争状況を評価する実態調査を2023年3月から開始している。

以上を踏まえつつ、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役割にも留意しながら、必要な対応を検討していく必要がある。例えば、クリエイターが、自己の作品の視聴データ等について適切な情報開示を受けるなど、取引の透明性を確保し、これを基にして、適正な取引を促進していく等の観点も重要となると考えられる。

さらに、諸外国では、侵害コンテンツ対策や、プライバシー情報の保護等の観点から、プラットフォームへの関与を強化する等の動きも見られるところであり、こうした動向との関連についても留意が必要となる場合等も想定され得る。

以上を踏まえつつ、デジタル時代のメリットを活かし、クリエイター主導に向けた取組の推進を図るとともに、新たな対価還元の仕組みについての構想を進めていく必要がある。これらを通じ、クリエイターが作品の利用に応じた収益を適切に得られ、多様なクリエイターの経済的自立が支えられる仕組みを確立していくことが求められる。

## (施策の方向性)

- ・ 競争政策、デジタルプラットフォーム政策、著作権政策、情報通信政策等の諸政策の動向や、国際的ハーモナイゼーションの観点等を踏まえながら、クリエイター・制作事業者への適切な対価還元や取引の透明性の確保、権利処理・権利保護においてプラットフォームが果たす役割、インターネット上の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をめぐる課題について、各分野の実態把握と課題の整理を進める。

(短期、中期) (内閣府、内閣官房、公正取引委員会、経済産業省、総務省、文部科学省)

- ・ クリエイター・制作事業者に適切に対価が還元され、コンテンツの再生産につながるよう、リアル空間での取組はもとより、デジタル時代に対応した新たな対価還元策について、コンテンツ配信プラットフォームや投稿サイト等における著作物の利用状況(権利侵害を伴う利用実態を含む。)、対価に関する情報の透明性、契約当事者間の関係性、権利保護・権利処理において投稿サイト等が果たすべき役割を踏まえ、関連各分野の実態把握・課題整理の取組と連携しながら、検討を進める。

(短期、中期) (文部科学省、内閣官房、内閣府、公正取引委員会、総務省、経済産業省)

- ・ 著作物の利用に係る契約をサポートするため、契約書の標準的ひな形の提供を行う「著作権契約書作成支援システム」や、著作権に必ずしも精通していない方々向けの「誰でもできる著作権契約マニュアル」の公開等を通じて、フリーランスのクリエイター等を支援する。

(短期、中期) (文部科学省)

## (3) メタバース・NFT、生成AIなど新技術の潮流への対応

### (現状と課題)

(1)、(2)に見たデジタル時代の構造変化の進行は、我が国のコンテンツ産業とクリエイター等を取り巻く環境に大きな影響を与えている。コンテンツの流通段階では、今後も、巨大プラットフォームが強い支配力をもつことも想定され、現状を認識しつつ、これに対応した施策を官民一体となって展開していくことが、急務となる。

一方、最近では、メタバース、NFT (Non-Fungible Token) などの次なるデジタル化の波が、コンテンツの創作・流通・消費の在り方に新たな変化の兆候を生み出している。こうした流れが、コンテンツビジネスにゲームチェンジをもたらすと同時に、従来のプラットフォームの支配を離れ、クリエイター主導のコンテンツ製作を目指す動きを拡大させていく可能性も考えられる。これらの変化をチャンスとして捉え、想定される課題にも対応しつつ、新たな成長と対価還元の充実へとつなげていくことが重要となる。

メタバースの発展は、現実空間における様々な消費を仮想空間へと転移させ、多様なコンテンツの消費・創造を拡大させるものとして期待される。また、パブリック・ブロックチェーン、NFT等の技術の進歩により、これらを活用したピア・ツー・ピアのコンテンツ取引も拡大しており、こうした動きが相まって、クリエイターと消費者が直接的につながる新しい経済圏が拡大し、クリエイターエコノミーの創出やファンコミュニティの活性化を促す流れへとつながっている。これらの動向については、なお流動的な面も多いが、今後のコンテンツバリューチェーンに変化をもたらす、コンテンツ産業の新たな成長の芽を生み出すとともに、クリエイターにより収益が分配されやすい市場構造を創り出す可能

性を秘めている。

同時に、メタバースの拡大に伴い、仮想オブジェクトやその取引、アバターを通じて行う様々な行為等をめぐる法的問題や、その場を提供する事業者の法的責任など、メタバース空間内外における新たな課題も惹起している。NFTの技術については、NFTに紐づけられたコンテンツがそもそも正規品であるか等を保証するものでなく、そのマーケットに、権利者の許諾を得ていない非正規品が多く流通する等の問題も生じており、留意が必要である。

以上を踏まえつつ、我が国のコンテンツ産業とクリエイター等が、メタバース、NFT等の新たな潮流を自らのチャンスとして最大限に活かしていけるよう、必要な施策を推進していくことが求められる。隘路ともなり得る法的課題への対応を適切に進めるとともに、ユーザー保護やコンテンツホルダーの権利保護等に向けた取組を行い、これら新技術を活用した新たなビジネスモデルの創出を促進していくことが必要である。

さらに、今後のコンテンツ分野に大きなインパクトをもたらすことが予想される新技術として、生成AIの動向にも特に留意が必要となる。3.にも見たとおり、画像生成、文章生成、音楽生成、映像生成などの生成AIの急速な進歩と普及により、人間の創作と見分けがつかない高精度なAI生成物が大量に生成されるようになってきている。生成AIは、クリエイターの創作活動を支える有力なツールとなり、制作現場の生産性向上等にも寄与することが期待できる一方、その生成物が大量に市場に供給されることにより、クリエイターの創作活動等にも影響があるのではないかなどの懸念の声も上がっている。これらを背景に、生成AIと著作権の関係をめぐる議論等も盛んになっており、法的考え方の整理など、必要な対応を進めていくべきである。

#### (施策の方向性)

- メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題について、関係事業者や、メタバースユーザー、コンテンツホルダー等において留意すべき事項、有効な対応方策等の整理を行い、ガイドライン等の作成・公表などを行う。

(短期、中期) (内閣府、経済産業省、文部科学省、総務省、デジタル庁)

- コンテンツ分野におけるNFTの活用について、コンテンツホルダーの権利保護や利用者保護の課題に対応するよう、必要な施策を推進する。

(短期、中期) (経済産業省、文部科学省、内閣府)

- 生成AIと著作権との関係について、AI技術の進歩の促進とクリエイターの権利保護等の観点に留意しながら、具体的な事例の把握・分析、法的考え方の整理を進め、必要な方策等を検討する。

(短期、中期) (内閣府、文部科学省) 【再掲】

#### (4) 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

##### (現状と課題)

文化資源の豊かな我が国において、多様な個人・プレイヤーがそれらの資源を最大限に活用できるようにし、様々なアイデアの融合やコンテンツの共創を促していくためにも、デジタル時代にふさわしい著作権の権利処理の仕組みの構築が必須である。デジタル化が

もたらす社会経済的好機を最大限に生かすためには、権利処理に係る手続コスト・時間コストの低減を図ることにより、個人によるコンテンツの創作・利用を安心して行えるようにするとともに、デジタル時代に対応したコンテンツ産業の成長加速を促し、クリエイターへの対価還元を拡大していくことが必要である。

このような観点から、「知的財産推進計画 2022」においては、膨大かつ多種多様な著作物等について、様々な利用場面を想定した、簡素で一元的な権利処理が可能となるような制度を実現するため、デジタル時代のスピードの要請に対応したデジタルで一元的に完結する手続を目指して、これら制度に係る具体的措置の検討を行うこととされた。また、著作権者等の探索のための分野横断的な権利情報データベースの構築について、ニーズのあるあらゆる分野の著作物等を対象として、権利情報の確認や利用許諾の意思表示ができる機能の確立方策を検討することとされた。

文化庁では、これらを受け、文化審議会における検討を進め、2023年2月には「デジタルトランスフォーメーション(DX)時代に対応した著作権制度・政策の在り方について(第一次答申)」を取りまとめるとともに、同答申に示された簡素で一元的な権利処理方策と対価還元に関する法制化の考え方にに基づき、2023年通常国会に、著作物等の利用に関する新たな裁定制度の創設を盛り込んだ著作権法の一部を改正する法律案が提出され、同年5月に改正法が成立した。

また、分野横断権利情報データベースについては、研究会を設置して、その在り方についての検討を行った結果、2022年12月に取りまとめられた同研究会の報告書において、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」のイメージや、その活用フローのイメージ等が明らかにされた。

改正著作権法により創設される新たな裁定制度では、集中管理がされておらず、利用の可否等に係る著作権者等の意思が表示されていない著作物等について、文化庁長官の裁定を受け、補償金を支払うことにより、当該著作物の時限的な利用が可能となる。現在、インターネット上にはアマチュア等が創作したコンテンツなどが増えているが、そのようなコンテンツも含め、利用の可否や著作権者の情報が不明なものは、許諾を得るためのコストが大きいため、円滑な利用が促進されていない等の状況がある。また、コンテンツの主要な流通経路がネット配信へとシフトしたことに伴い、事業者間の競争に際しても過去作品を含めたアーカイブの充実で差別化を図ることが特に重要となっているが、1つの作品に多くの権利者がかかわる映像作品等においては、権利処理がネックとなり、アーカイブ利用が進まない等の状況がある。新たな裁定制度の活用により、これらのコンテンツの利用の円滑化が図られることが期待される。

また、新制度においては、制度利用に係る窓口の一元化や、手続の迅速化・簡素化等のため、文化庁長官の登録を受けた機関(窓口組織)が、新たな裁定制度の申請受付、要件確認、使用料相当額算出等の手続を担うこととされる。また、時限的でない利用を希望する場合には著作権者不明等の場合の裁定制度を利用することができ、それらの手続についても、この窓口組織の活用により簡素化されることとなる。

こうした手続に際し必要となる権利者の探索や、利用可否等に係る著作権者等の意思の確認を容易にするために、分野横断権利情報検索システムの構築が併せて検討されている。

新たな裁定制度による権利処理の簡素化・迅速化を最大限に実現するためには、このシステムの果たす役割が特に重要となると指摘されるところであり、関係者を巻き込んだシステム構築が求められる。

デジタル時代のスピードの要請に鑑みれば、著作権権利処理についても、その手続を、可能な限りデジタルで完結できるようにしていくことを目指すべきであり<sup>4</sup>、これにより、手続コスト・時間コストを大幅に縮減し、コンテンツの「創作」と「利用」の循環による価値増殖を格段に加速させていくことが期待される。

以上を踏まえ、デジタル時代のスピードに対応し、コンテンツの「創作」と「利用」の循環を加速させるよう、著作権制度・関連政策の改革について、関係者の理解と協力を得ながら、その推進を図っていく必要がある。

### (施策の方向性)

- 文化庁は、第211回通常国会において成立した著作権法の一部を改正する法律による新たな裁定制度について、デジタル時代に対応したコンテンツ創作の好循環を促し、コンテンツの流通促進や、クリエイターへの対価還元の拡大等にも資するものとなるよう、関係府省庁との連携の下、利用者、権利者をはじめ幅広いステークホルダーの協力により、窓口組織の整備を図り、当該組織による体制構築やサービス内容等の具体化等が円滑に進められるようにするなど、施行に向けた準備と関係者への周知啓発等を行う。

(短期・中期) (文部科学省、内閣府、経済産業省、総務省、デジタル庁)

- 文化庁は、「分野横断権利情報データベースに関する研究会報告書」(2022年12月)に基づき、分野ごとのデータベース等と連携することにより権利情報の検索が可能となる「分野横断権利情報検索システム」について、著作権法の一部を改正する法律の施行にあわせて構築・運用されるよう、権利者、利用者をはじめ幅広いステークホルダーの協力を得つつ、各分野のデータベースを保有する団体等との連携、システム的设计・開発等に向けた取組を進める。同システムにおいては、可能な限りデジタルで完結できる仕組みを目指し、ニーズのある全ての分野のデータベースとの接続を行うことに加え、既存のデータベースに登録されていないコンテンツ(ネットクリエイターや2022年6月に閣議決定された「デジタル社会の実現に向けた重点計画」においても、デジタル社会の実現に向けた構造改革のための5つの原則の1つとして「デジタル完結・自動化原則」が掲げられている。ネット配信のみのコンテンツ、集中管理されていない著作物など)の登録が円滑に行われるものにし、ニーズのあるあらゆる分野の著作物等を対象として、権利情報の確認や利用許諾に係る意思表示の確認ができる機能を確立することを目指す。2023年度は、優先的に連携すべきデータベース等の特定や連携方法の検討、検索画面のイメージを作成するとともに、集中管理されていない著作物等の既存のデータベースに登録されていないコンテンツの権利情報の登録の在り方について、ニーズ調査を行いつつ検討を行う。2024年度は、システムが備えるべき機能の詳細な要件等を検討する。

<sup>4</sup> 2022年6月に閣議決定された「デジタル社会の実現に向けた重点計画」においても、デジタル社会の実現に向けた構造改革のための5つの原則の1つとして「デジタル完結・自動化原則」が掲げられている。

(短期、中期) (文部科学省、経済産業省、内閣府、総務省、デジタル庁)

- ・ 分野を横断する一元的な窓口組織による新しい権利処理の仕組みを含めた、簡素で一元的な権利処理が可能となるような制度の実現を促進するために、インターネット上のコンテンツ流通の媒介者である通信関係事業者の協力体制及び役割分担の枠組みについて、コンテンツ制作者に対してコンテンツ流通取引の場を提供するデジタル・プラットフォームの優位な関係性、市場における UGC の増加等のコンテンツ産業の将来的な姿、欧米の制度における通信関係事業者の媒介者責任の位置付け等を踏まえて検討し、結論を得る。また、当該結論を踏まえ、新制度の円滑な開始準備及び継続的運用に資する措置を、デジタル時代のスピードの要請にも対応した形で実現する。その際、先端技術の活用についても検討の範疇に含める。

(短期、中期) (総務省、関係省庁)

## (5) デジタルアーカイブ社会の実現

### (現状と課題)

デジタルアーカイブは、社会が持つ知や、文化的・歴史的資源等の記録を未来へ伝えるとともに、イノベーションの源泉ともいえるべきコンテンツやそのメタデータの共有基盤となるものであり、教育、研究や、観光、地域活性化、防災、ヘルスケア、ビジネスなど、様々な分野における利活用が期待される。デジタルアーカイブが日常的に活用され、多様な創作活動を支える「デジタルアーカイブ社会」の実現は、知的資産の交流・融合を通じた新たな価値創造の活性化を目指す我が国の知財戦略においても、重要課題の1つに位置付くものである。

このようなデジタルアーカイブの意義に鑑み、政府においては、各分野のアーカイブ機関等との連携による「デジタルアーカイブジャパン」の体制を整備して取組を進めている。すなわち、この推進体制の下で、デジタルアーカイブ利活用の分野横断プラットフォームであるジャパンサーチを整備し、2020年にこれを正式公開するとともに、さらに、ジャパンサーチを核として、デジタルアーカイブの拡充と利活用の取組を促すよう、2025年までの「戦略方針<sup>5)</sup>」、「アクションプラン<sup>6)</sup>」及び「工程表<sup>7)</sup>」を定め、各分野の連携アーカイブ機関等における取組を推進している。

これらを通じ、各分野のアーカイブ機関が保有するアナログコンテンツのメタデータ整備や、画像データ、テキストデータ等のデジタル保存等が進むとともに、それらコンテンツ情報の見える化が図られ、利活用の促進へとつながっている。引き続き、上記の戦略方針やアクションプラン等に基づき、デジタルアーカイブが日常に溶け込んだ豊かな創造的社會を実現するよう、各分野におけるデジタルコンテンツの更なる充実を図るとともに、アーカイブのオープン化・利活用促進、人材育成・意識啓発、アーカイブ機関への支援等の取組を、さらに推進していく必要がある。

一方、ジャパンサーチの連携先は、図書館、博物館・美術館、研究所等の文化施設・学

<sup>5)</sup> 「ジャパンサーチ戦略方針 2021-2025」(2021年9月 実務者検討委員会)

<sup>6)</sup> 「ジャパンサーチ・アクションプラン 2021-2025」(2022年4月 実務者検討委員会)

<sup>7)</sup> 「『ジャパンサーチ戦略方針 2021-2025』の実行に向けた各分野の工程表」(2022年7月 実務者検討委員会)

術機関が主となっており、ジャパンサーチによる検索が可能なコンテンツも、それら施設等が所蔵し、公開・利用に供している文化資産・学術資料等に係るものが中心となっている。

これら所蔵品等のコンテンツに関しては、所在情報等のメタデータや、サムネイル画像などがオンラインで公開されているが、コンテンツそのものを、デジタルデータとしてオンライン提供できるものは一部にとどまっている。

これに対し、コンテンツを取り巻く状況としては、コロナ禍において、音楽、映像、書籍をはじめとした商用コンテンツの流通のデジタルシフトが加速し、過去作品のデジタルアーカイブ化等へのニーズも高まるほか、ライブエンタメ分野におけるデジタル配信・アーカイブ化等の取組も進み、定着してきている。多様な UGC の創作・発信の拡大ともあいまって、社会全体におけるデジタルコンテンツのアーカイブ蓄積が、日々拡大している。

一方、過去に生み出された作品やその中間生成物など、我が国の貴重なコンテンツ資産が、時を重ねるにつれ、管理主体における維持が困難となったり、記録媒体が劣化したりする等により、散逸が進んでいる状況もある。これらのコンテンツ資産についても、早急に収集、デジタル保存し、次世代へと引き継いでいくことが求められる。メディア芸術など、コンテンツ産業の成長拡大やインバウンド需要の喚起、国際交流の促進等の核ともなる分野のアーカイブ活動について、ハブ機能を果たす拠点の整備等を進めていくことも重要となる。

ジャパンサーチを核とした現在のデジタルアーカイブ政策においては、いわゆる商用コンテンツとの連携は、メディア芸術分野の一部のアーカイブとの連携に止まるなど、限定的なものとなっている。

コンテンツ資産のフル活用による新たな価値創造を活性化してく上では、従来からの文化資産・学術資料等のアーカイブの取組のより一層の充実に加え、商用コンテンツも含めたコンテンツ情報の見える化促進やデジタルコンテンツの拡充、アウトオブコマースのコンテンツ利活用の促進等に向けた取組について、更なる検討を進めていくことが求められる。

デジタル時代の進展に伴い、情報資産のもつ意味はますます大きくなっている。様々なアーカイブについても、デジタル化し、他のアーカイブとも結びつけ、横断的な利活用を可能にすることで、より多くの価値を生み出せるものとなる。例えば、AI の分野でも、日本のコンテンツの強みを活かした AI 開発等を推進するに当たり、デジタルアーカイブの活用が想定されるほか、生成 AI における日本語バイアス等の問題に対応する上でも、日本語コンテンツ等のデジタルアーカイブ化が重要となるとの指摘もある。良質で管理されたデータセットとしてのデジタルアーカイブの価値は、今後ますます高まっていくことが想定される。

「デジタルアーカイブジャパン」の推進体制として、現在の推進委員会・実務者検討委員会は、各分野の中核アーカイブ機関を軸とした構成となっているが、今後さらに、我が国がもつデジタルアーカイブの全体を見据えた見直し・拡充を図り、デジタルアーカイブの政策推進に向けた体制を発展させていくことが必要であり、政府全体の取組について、工程を明確化し、更なる取組を計画的に推進していくことが求められる。

なお、こうした多様なアーカイブ資産について、オンライン公開や二次利用・二次創作



等の利活用を進めていくに当たり、著作権者の許諾が必要となる場合が少なくないが、例えば、過去作品のデジタルアーカイブ化・配信等について、一部の権利処理が完了しないために作品全体が利用できないなどの事案が生じていることが指摘される。

この点については、前述のとおり、2023年通常国会において著作権法の一部を改正する法律が成立し、著作物等の利用を円滑化して対価を還元するための新たな裁定制度が創設された。

また、この新制度の施行と併せて、著作権者等の探索のための分野横断権利情報検索システムの構築も進められることとなる。文化庁の分野横断権利情報データベースに関する研究会が2022年12月に取りまとめた報告書においては、「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」とされている。

これらの動向を踏まえつつ、コンテンツ情報と権利情報の適切な連携により、アーカイブ化されたコンテンツの利活用を促進する基盤をより一層充実させていくことが期待される。新たに構築される権利情報検索システムの活用などにより、利用したいコンテンツの発見から、その権利情報の確認、権利処理の手続までを、円滑に行える仕組みを整備していくことが望まれる。

#### (施策の方向性)

- ・ 著作権に係る分野横断権利情報検索システム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検索システムに提供するなど、所要の連携を可能とするよう、デジタルアーカイブジャパンの新たな推進体制の下で検討し、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)

### (6) 海賊版・模倣品対策の強化

#### (現状と課題)

デジタル化・ネットワーク化が進展する中、我が国のマンガ・アニメ・映画等のコンテンツの著作権等に対する侵害行為は国境を越えて拡大している。とりわけ、マンガを中心に、海外に拠点を置くとみられる巨大海賊版サイトによる被害が深刻化しており、その被害規模は、かつて問題となった「漫画村」の最盛期を超えるとも指摘される。

マンガ等の海外海賊版サイト上位10サイトに対するアクセス数は、新型コロナ感染拡大の状況下で当初一貫して増加し、2021年10月には、月間約4億アクセスにまで増加したが、その後、出版者等の対策チームが法的措置を進めていた大型海賊版サイトの相次ぐ閉鎖によって減少に転じ、2022年4月以降は、月間2億アクセス程度で推移している。

海賊版に対し適切な対策をとることは、クリエイターをはじめとしたコンテンツ産業従事者がユーザーによる正規版消費を通じて対価を得ることを可能にするなど、コンテンツ・エコシステムの構築のための重要な一要素を構成する。コロナ禍による巣ごもり需要もあり、電子書籍や動画配信サービスの利用が伸びるなど、コンテンツ分野におけるDX

は加速しているが、これらの恩恵をクリエイターやコンテンツ事業者が最大限に享受するためにも、海賊版対策については、政府の重要な課題として取り組む必要がある。

政府においては、海賊版対策に一体的に取り組むため、「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」（2019年10月策定・2021年4月更新）を取りまとめ、その効果等を検証しつつ、各般の取組を推進している。

「総合対策メニュー」による取組のこれまでの効果と被害の状況として、①海賊版に対するユーザーのアクセスを抑止するための取組では、2020年著作権法改正により、同年10月にリーチサイト対策が、2022年1月に侵害コンテンツのダウンロード違法化が施行され、その際、ダウンロード型の海賊版サイトへのアクセスが退潮したが、その後も、ストリーミング型による海賊版が主となって、海賊版被害は全体として拡大した。また、②海賊版サイト運営者の摘発など、著作権侵害に対するエンフォースメントの取組として、出版社等の対策チームと連携し、海外海賊版サイトへの法的措置（民事・刑事）を進めた結果、2021年11月には中国系の主要大型サイトが、2022年3月にはベトナム系の主要大型サイトが閉鎖に至った。これにより、海賊版上位10サイトへのアクセス数も大幅に減少し、以後のアクセス数は一定規模で推移している。ただし、ベトナム海賊版については、巨大サイトの閉鎖後もそれらの後継サイトが出現するとともに、ドメインホッピング<sup>8</sup>を繰り返すなどの手口も広がっており、なお予断を許さぬ状況がある。

さらに、③海賊版サイトの運営を可能とする民間サービス等のエコシステムへの対策の取組として、検索サイト対策については、海賊版に係る検索結果について、一定の手續・条件の下で表示抑制が図られる措置が採られ、有効に機能しているものの、新興海賊版サイトの成長段階において、検索サービスからの流入による寄与が大きいといった状況はなお指摘される。海賊版対策に対する広告出稿抑制の取組については、著作権侵害サイトリストの広告関係3団体への提供（国内）、WIPOアラートによる共有（海外）等により、正規の広告販売ルートを通じて海賊版サイトへの広告出稿がなされることは殆どなくなったが、なお残るアングラ広告の出稿抑制には限界がある。これらの取組では、通信関係事業者と連携した対応が相当の効果を上げてきたところであり、さらなる取組の充実が期待される。

引き続き、海外海賊版サイトの運営者摘発等に向けた取組を推進するとともに、後継サイトへのユーザー流入の防止も含め、更なる対策強化を図っていくことが求められる。対策の検討に当たっては、それらの実施に要する社会的コスト等の面にも留意し、海賊版サイトの運営を成り立たせている構造全体を視野に入れながら、より効率的・効果的に海賊版被害を抑えることのできるアプローチを追求していくことが重要である。例えば、コンテンツの安定的配信に不可欠とされるコンテンツ・デリバリー・ネットワーク（CDN）サービスには、殆どの大型海賊版サイトが特定の一社のサービスを利用していると指摘されており、これへの対応が大きな効果をもたらすこと等も想定される。

海賊版・模倣品対策については、以上を踏まえつつ、民間との連携による取組の強化を図り、関係省庁一体となって対策を進めていく必要がある。

---

<sup>8</sup> 同一のレジストラント（ドメイン名の登録申請者）が、異なるドメイン名を取得し、1つのウェブサイトのドメイン名を次々と変更すること。

## (施策の方向性)

- インターネット上の海賊版による被害拡大を防ぐため、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基づき、関係府省が連携しながら、必要な取組を進めるとともに、被害状況や対策の効果について逐次検証を行い、更なる取組の推進を図る。

(短期、中期) (内閣府、警察庁、総務省、法務省、外務省、文部科学省、経済産業省)

- CDN サービス事業者における海賊版サイトへのサービス提供の停止や、検索サイト事業者における海賊版に係る検索結果表示の削除又は抑制など、海賊版サイトの運営やこれへのアクセスに利用される各種民間事業者のサービスについて必要な対策措置が講じられるよう、それら民間事業者と権利者との協力等の促進、当該民間事業者への働きかけ、権利行使を行う権利者への支援等を行う。

(短期、中期) (総務省、文部科学省、経済産業省、内閣府)

- 海賊版対策に係る課題と適切な対価還元等に係る課題とを合わせて検討することが必要な領域への対応を含めた対応として、競争政策、デジタルプラットフォーム政策、著作権政策、情報通信政策等の諸政策の動向や、国際的ハーモナイゼーションの観点等を踏まえながら、クリエイター・制作事業者への適切な対価還元や取引の透明性の確保、権利処理・権利保護においてプラットフォームが果たす役割、インターネット上の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をめぐる課題について、各分野の実態把握と課題の整理を進める。

(短期、中期) (内閣府、内閣官房、公正取引委員会、経済産業省、総務省、文部科学省) 【再掲】

- 世界知的所有権機関 (WIPO) や二国間協議等の枠組み、国際会議等の場を活用し、海賊版対策の強化に向けた働きかけを行うなど、国際連携の強化を図る。海外海賊版サイトの運営者摘発等に向け、外国公安当局への積極的な働きかけ、国際的な捜査協力等を推進するほか、民間事業者との協力の下、デジタルフォレンジック調査の実施等の取組を進めるなど、国際執行の強化を図る。

(短期、中期) (内閣府、警察庁、総務省、法務省、外務省、文部科学省、経済産業省)

- インターネット上の国境を越えた著作権侵害等に対し国内権利者が行う権利行使への支援の取組の充実を図る。併せて、第 211 回通常国会で成立した著作権法の一部を改正する法律における海賊版被害の救済を図るための損害賠償額の算定方法の見直しについて、円滑な施行に向けた準備や周知を行う。

(短期、中期) (文部科学省)

- 海賊版・模倣品を購入しないことはもとより、特に、侵害コンテンツについては、視聴者は無意識にそれを視聴し侵害者に利益をもたらすことから、侵害コンテンツを含む海賊版・模倣品を容認しないということが国民の規範意識に根差すよう、関係省庁・関係機関による啓発活動を推進する。

(短期、中期) (警察庁、消費者庁、総務省、財務省、文部科学省、農林水産省、経済産業省)

- 越境電子商取引の進展に伴う模倣品・海賊版の流入増加へ対応するため、2022 年 10

月に施行された改正商標法・意匠法・関税法により、海外事業者が郵送等により国内に持ち込む模倣品が税関による取締りの対象となったことを踏まえて、模倣品・海賊版に対する厳正な水際取締りを実施する。加えて、善意の輸入者に不測の損害を与えることがないように、引き続き、十分な広報等に努める。また、他の知的財産権についても、必要に応じて、検討を行う。

(短期、中期) (財務省、経済産業省、文部科学省)

## 9. 知財活用を支える制度・運用・人材基盤の強化

### (1) 知財紛争解決に向けたインフラ整備

#### (施策の方向性)

- 越境電子商取引の進展に伴う模倣品・海賊版の流入増加へ対応するため、2022年10月に施行された改正商標法・意匠法・関税法により、海外事業者が郵送等により国内に持ち込む模倣品が税関による取締りの対象となったことを踏まえて、模倣品・海賊版に対する厳正な水際取締りを実施する。加えて、善意の輸入者に不測の損害を与えることがないように、引き続き、十分な広報等に努める。また、他の知的財産権についても、必要に応じて、検討を行う。

(短期、中期) (財務省、経済産業省、文部科学省) 【再掲】

### (3) 知財を創造・活用する人材の育成

#### (施策の方向性)

- 著作権制度の基礎知識が学べるよう、著作権 Q&A 集をリニューアルし、効果的な普及啓発を行う。

(短期、中期) (文部科学省)

- 新たなデジタル技術の急速な発展等を踏まえ、著作権制度に関する一般的な知識のみならず、著作権を巡る社会の動きや Web3.0 関連技術等のデジタル技術と著作権との関係などの視点を取り入れつつ、広く国民に向けたセミナーや学習教材の作成により著作権に関する普及・啓発を行う。また、クリエイターを含む全ての国民が日常的に著作権を意識できるよう、関係団体等と連携した効果的な普及啓発活動について検討する。

(短期、中期) (文部科学省)

工程表「知的財産推進計画2022」重点事項

工程表「知的財産推進計画2023」重点事項

項目番号	施策内容	担当府省	短期		中期	
			2023年度	2024年度	2025年度	2026年度
<b>Ⅲ. 知財戦略の重点10施策</b>						
<b>3. 急速に発展する生成AI時代における知財の在り方</b>						
<b>(1) 生成AIと著作権</b>						
17	生成AIと著作権との関係について、AI技術の進歩の促進とクリエイターの権利保護等の観点に留意しながら、具体的な事例の把握・分析、法的考え方の整理を進め、必要な方策等を検討する。 (短期、中期)	内閣府	生成AIと著作権との関係について、AI技術の進歩の促進とクリエイターの権利保護等の観点に留意しながら、具体的な事例の把握・分析、法的考え方の整理を進め、必要な方策等を検討する。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。		
		文部科学省	有識者を交え、AIの開発やAI生成物の利用に当たっての論点を整理し、考え方を周知・啓発。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。		
<b>7. デジタル時代のコンテンツ戦略</b>						
<b>(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</b>						
63	デジタル化に伴う流通チャンネルの多様化により、コンテンツの海外発信の環境の整備が進み、海外コンテンツ市場への参入チャンスが到来していることから、世界的著作権機関(WIPO)への拠出金事業によるアジア太平洋地域の政府職員やクリエイター等を対象とするプログラムを通じたクリエイティブ産業支援を実施するほか、著作物の海外展開に向けた関係団体との連携等、支援の充実を図る。 (短期・中期)	文部科学省	世界的著作権機関(WIPO)への拠出金事業等を通じて、アジア太平洋地域の政府機関、集管理団体職員、クリエイティブ企業等を対象にした研修等を提供し、アジア太平洋地域における著作権制度の基盤整備や正規版コンテンツの流通促進を目的とした事業を実施する。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。		

**(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**

79	競争政策、デジタルプラットフォーム政策、著作権政策、情報通信政策等の諸政策の動向や、国際的ハーモナイゼーションの観点等を踏まえながら、クリエイター・制作事業者への適切な対価還元や取引の透明性の確保、権利処理・権利保護においてプラットフォームが果たす役割、インターネット上の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をめぐる課題について、各分野の実態把握と課題の整理を進める。 (短期、中期)	内閣府	競争政策、デジタルプラットフォーム政策、著作権政策、情報通信政策等の諸政策の動向や、国際的ハーモナイゼーションの観点等を踏まえながら、クリエイター・制作事業者への適切な対価還元や取引の透明性の確保、権利処理・権利保護においてプラットフォームが果たす役割、インターネット上の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をめぐる課題について、各分野の実態把握と課題の整理を進める。	左記の状況を踏まえ、必要な取組を実施する。
		内閣官房		
		公正取引委員会		
		経済産業省		
		総務省		
		文部科学省		

**(3) メタバース・NFT、生成AIなど新技術の潮流への対応**

84	メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題について、関係事業者や、メタバースユーザー、コンテンツホルダー等において留意すべき事項、有効な対応方策等の整理を行い、ガイドライン等の作成・公表などを行う。 (短期、中期)	内閣府	メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題について、関係事業者や、メタバースユーザー、コンテンツホルダー等において留意すべき事項、有効な対応方策等の整理を行い、ガイドライン等の作成・公表などを行う。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を引き続き実施。
		経済産業省		
		文部科学省		
		総務省	誰もが安全・安心にメタバース空間を利用できる環境を構築するためメタバース事業者を対象としたガイドラインの策定に向けて調査を実施。	誰もが安全・安心にメタバース空間を利用できる環境を構築するためメタバース事業者を対象としたガイドラインを検討し、策定次第公表するなど必要な取組を引き続き実施。
		デジタル庁	メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題について、関係事業者や、メタバースユーザー、コンテンツホルダー等において留意すべき事項、有効な対応方策等の整理を行い、ガイドライン等の作成・公表などを行う。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を引き続き実施。

(4)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

89	文化庁は、第211回通常国会において成立した著作権法の一部を改正する法律による新たな裁定制度について、デジタル時代に対応したコンテンツ創作の好循環を促し、コンテンツの流通促進や、クリエイターへの対価還元等の拡大等にも資するものとなるよう、関係府省庁との連携の下、利用者、権利者をはじめ幅広いステークホルダーの協力により、窓口組織の整備を図り、当該組織による体制構築やサービス内容等の具体化等が円滑に進められるようにするなど、施行に向けた準備と関係者への周知啓発等を行う。 (短期・中期)	文部科学省	著作物の利用円滑化と権利者への適切な対価還元のため、第211回通常国会において成立した著作権法の一部を改正する法律による新たな裁定制度について、デジタル時代に対応したコンテンツ創作の好循環を促すものとなるよう、関係府省庁との連携の下、利用者、権利者をはじめ幅広いステークホルダーの協力を得て、窓口組織の円滑な整備など、施行に向けた準備と関係者への周知啓発等を行う。	左記の状況を踏まえ、必要な取組を行う。	
		内閣府	文部科学省とともに、具体的な措置の検討等をする。	左記の状況を踏まえ、必要な取組を行う。	
		経済産業省			
		総務省			
デジタル庁					
90	文化庁は、「分野横断権利情報データベースに関する研究会報告書」(2022年12月)に基づき、分野ごとのデータベース等と連携することにより権利情報の検索が可能となる「分野横断権利情報検索システム」について、著作権法の一部を改正する法律の施行にあわせて構築・運用されるよう、権利者、利用者をはじめ幅広いステークホルダーの協力を得つつ、各分野のデータベースを保有する団体等との連携、システムの設計・開発等に向けた取組を進める。同システムにおいては、可能な限りデジタルで完結できる仕組みを目指し、ニーズのある全ての分野のデータベースとの接続を行うことに加え、既存のデータベースに登録されていないコンテンツ(ネットクリエイターやネット配信のみのコンテンツ、集中管理されていない著作物など)の登録が円滑に行われるものにし、ニーズのあるあらゆる分野の著作物等を対象として、権利情報の確認や利用許諾に係る意思表示の確認ができる機能を確立することを目指す。2023年度は、優先的に連携すべきデータベース等の特定や連携方法の検討、検索画面のイメージを作成するとともに、集中管理されていない著作物等の既存のデータベースに登録されていないコンテンツの権利情報の登録の在り方について、ニーズ調査を行いつつ検討を行う。2024年度は、システムが備えるべき機能の詳細な要件等を検討する。 (短期、中期)	文部科学省	分野ごとのデータベース等と連携することにより権利情報の検索が可能となる「分野横断権利情報検索システム」について、権利者、利用者をはじめ幅広いステークホルダーの協力を得つつ、各分野のデータベースを保有する団体等との連携、システムの設計・開発等に向けた取組を進める。優先的に連携すべきデータベース等の特定や連携方法の検討、検索画面のイメージを作成するとともに、集中管理されていない著作物等の既存のデータベースに登録されていないコンテンツの権利情報の登録の在り方について、ニーズ調査を行いつつ検討を行う。	システムが備えるべき機能の詳細な要件等を検討する。	システムの設計・開発等に向けた取組を進める。
		経済産業省	文部科学省とともに、具体的な措置の検討等をする。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。	
		内閣府			
		総務省			
デジタル庁					

(6) 海賊版・模倣品対策の強化

100	インターネット上の海賊版による被害拡大を防ぐため、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基づき、関係府省が連携しながら、必要な取組を進めるとともに、被害状況や対策の効果について逐次検証を行い、更なる取組の推進を図る。 (短期、中期)	内閣府	総合的な対策メニューに基づき、関係府省一体となって必要な取組を進めるとともに、被害状況や対策の効果について逐次検証を行う。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を引き続き実施。
		警察庁		
		総務省		
		法務省		
		外務省		
		文部科学省		
		経済産業省		



101	CDNサービス事業者における海賊版サイトへのサービス提供の停止や、検索サイト事業者における海賊版に係る検索結果表示の削除又は抑制など、海賊版サイトの運営やこれへのアクセスに利用される各種民間事業者のサービスについて必要な対策措置が講じられるよう、それら民間事業者と権利者との協力等の促進、当該民間事業者への働きかけ、権利行使を行う権利者への支援等を行う。 (短期、中期)	総務省	インターネット上の海賊版サイトへのアクセス抑止方策に関する検討会において実施したCDN事業者へのヒアリングを踏まえ、同社が利用規約等に定めている対応が適切に実施されるよう促すための方策について検討を行う。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。
		文部科学省	検索サイト事業者における海賊版に係る検索結果表示の削除又は抑制について必要な対策措置が講じられるよう、民間事業者と権利者との協力を促進する。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を引き続き実施。
		経済産業省	民間事業者と権利者との協力等を促進するため構築した枠組みを用い、引き続き必要な対策措置を検討する。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を引き続き実施。
		内閣府	海賊版サイトの運営やこれへのアクセスに利用される各種民間事業者のサービスについて必要な対策措置が講じられるよう、関係省庁と連携して、それらの民間事業者と権利者との協力等を促進する。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を引き続き実施。
102	海賊版対策に係る課題と適切な対価還元等に係る課題とを合わせて検討することが必要な領域への対応を含めた対応として、競争政策、デジタルプラットフォーム政策、著作権政策、情報通信政策等の諸政策の動向や、国際的ハーモナイゼーションの観点等を踏まえながら、クリエイター・制作事業者への適切な対価還元や取引の透明性の確保、権利処理・権利保護においてプラットフォームが果たす役割、インターネット上の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をめぐる課題について、各分野の実態把握と課題の整理を進める。 (短期、中期)【再掲】	内閣府	海賊版対策に係る課題と適切な対価還元等に係る課題とを合わせて検討することが必要な領域への対応を含めた対応として、競争政策、デジタルプラットフォーム政策、著作権政策、情報通信政策等の諸政策の動向や、国際的ハーモナイゼーションの観点等を踏まえながら、クリエイター・制作事業者への適切な対価還元や取引の透明性の確保、権利処理・権利保護においてプラットフォームが果たす役割、インターネット上の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をめぐる課題について、各分野の実態把握と課題の整理を進める。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。
		内閣官房		
		公正取引委員会		
		経済産業省		
		総務省		
		文部科学省		

103	<p>世界知的所有権機関(WIPO)や二国間協議等の枠組み、国際会議等の場を活用し、海賊版対策の強化に向けた働きかけを行うなど、国際連携の強化を図る。海外海賊版サイトの運営者摘発等に向け、外国公安当局への積極的な働きかけ、国際的な捜査協力等を推進するほか、民間事業者との協力の下、デジタルフォレンジック調査の実施等の取組を進めるなど、国際執行の強化を図る。(短期、中期)</p>	内閣府	<p>二国間協議等での海賊版対策強化に向けた働きかけや国境を越えた著作権侵害等に対して国内権利者が行う権利行使への支援を行う。</p>	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。
		警察庁	<p>国境を越えて行われる海賊版事犯に対し、国際捜査共助等の枠組みを活用して、捜査を推進するとともに、捜査と被害拡大防止のための手法の蓄積と高度化、国際的対応等に関する関係機関・団体との連携の更なる強化を推進。</p>	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。
		総務省	<ul style="list-style-type: none"> <li>・国外の海賊版サイトのサーバ設置国の通信所管省庁等に対して、著作権を侵害する違法コンテンツの削除や発信者情報開示制度に関する意見交換及び対応強化に関する働きかけを実施</li> <li>・ドメイン名の管理・登録を行う事業者による事後的対応の強化について、国際的な場(ICANN等)において議論を推進</li> </ul>	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を引き続き実施。
		法務省	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ブラジルとの間で刑事共助条約の新規締結に向けた交渉が行われており、引き続き締結に向けた努力を続ける。</li> <li>・既存の国際捜査共助の枠組みを活用して捜査を推進していく。</li> </ul>	前年度までの進捗状況を踏まえつつ、引き続き、総合的な対策メニュー及び工程表に沿って取組を継続。
			<ul style="list-style-type: none"> <li>・知財関係紛争の円滑な解決をテーマとする国際会議等を開催。</li> </ul>	知財関係紛争の解決をテーマとする国際会議・セミナーの実施を検討。
		外務省	<p>海賊版対策強化に向け、適宜在外公館を通じた働きかけを実施。海賊版相談窓口として、引き続き在外公館に知的財産担当官を任命。また、ブラジルとの間で刑事共助条約の新規締結に向けた交渉が行われており、引き続き早期締結に向けた努力を続ける。</p>	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。

	世界知的所有権機関(WIPO)や二国間協議等の枠組み、国際会議等の場を活用し、海賊版対策の強化に向けた働きかけを行うなど、国際連携の強化を図る。海外海賊版サイトの運営者摘発等に向け、外国公安当局への積極的な働きかけ、国際的な捜査協力等を推進するほか、民間事業者との協力の下、デジタルフォレンジック調査の実施等の取組を進めるなど、国際執行の強化を図る。(短期、中期)	文部科学省	二国間協議等での海賊版対策強化に向けた働きかけや、関係国の政府職員等へのセミナーを実施する。また、世界知的所有権機関(WIPO)協力の下、アジア・太平洋地域各国の著作権制度の整備や普及・啓発を促進する。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。
		経済産業省	国際連携及び国際執行の強化を念頭に、執行手続に向けた海賊版サイト運営者情報の確保、執行力の担保に向けた海外当局との連携を民間事業者と協力し実施する。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を引き続き実施。
104	インターネット上の国境を越えた著作権侵害等に対し国内権利者が行う権利行使への支援の取組の充実を図る。併せて、第211回通常国会で成立した著作権法の一部を改正する法律における海賊版被害の救済を図るための損害賠償額の算定方法の見直しについて、円滑な施行に向けた準備や周知を行う。(短期、中期)	文部科学省	インターネット上の海賊版による著作権侵害について、国内権利者の権利行使を後押しするための情報発信や相談対応を実施する。併せて、第211回通常国会において成立した著作権法の一部を改正する法律における海賊版被害の救済を図るための損害賠償額の算定方法の見直しについて、円滑な施行に向けた準備や周知を行う。	左記の状況を踏まえ、必要な取組を実施する。
105	海賊版・模倣品を購入しないことはもとより、特に、侵害コンテンツについては、視聴者は無意識にそれを視聴し侵害者に利益をもたらすことから、侵害コンテンツを含む海賊版・模倣品を容認しないということが国民の規範意識に根差すよう、関係省庁・関係機関による啓発活動を推進する。(短期、中期)	警察庁	警察白書や警察庁ホームページにおいて知的財産権侵害事犯の検挙状況、主要検挙事例に関する情報を公表。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。
		消費者庁	模倣品販売に関する消費者トラブル等について、消費者に対して必要な情報を提供。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。
		総務省	インターネット上の海賊版に対する総合的な対策の一環として、ユーザに対する情報モラル及びICTリテラシーの向上のための啓発活動を実施。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。
		財務省	国民の意識啓発を図るため、広報活動を実施。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。
		文部科学省	インターネット上の海賊版被害の実態等を紹介した啓発動画を積極的に発信するとともに、講習会やセミナーを通じた普及啓発に取り組む。	左記の状況を踏まえ、必要な取組を実施する。
		農林水産省	他省庁と連携して啓発活動を実施。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。
		経済産業省	知的財産権保護に対する消費者意識の向上を図るため、国内における消費者を対象としたコピー商品撲滅キャンペーンを実施。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。

106	越境電子商取引の進展に伴う模倣品・海賊版の流入増加へ対応するため、2022年10月に施行された改正商標法・意匠法・関税法により、海外事業者が郵送等により国内に持ち込む模倣品が税関による取締りの対象となったことを踏まえ、模倣品・海賊版に対する厳正な水際取締りを実施する。加えて、善意の輸入者に不測の損害を与えることがないよう、引き続き、十分な広報等に努める。また、他の知的財産権についても、必要に応じて、検討を行う。 (短期、中期)	財務省	2022年10月に施行された改正商標法・意匠法・関税法により、海外事業者が郵送等により国内に持ち込む模倣品が税関による取締りの対象となったことを踏まえ、模倣品・海賊版に対する厳正な水際取締りを実施。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。
		経済産業省	改正商標法・意匠法・関税法により、海外事業者が郵送等により国内に持ち込む模倣品が税関による取締りの対象となったことから、引き続き、善意の輸入者に不測の損害を与えることがないよう十分な広報等に努める。他の知的財産権についても、必要に応じて検討。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。
		文部科学省		

## 9. 知財活用を支える制度・運用・人材基盤の強化

### (3)知財を創造・活用する人材の育成

137	著作権制度の基礎知識が学べるよう、著作権Q&A集をリニューアルし、効果的な普及啓発を行う。 (短期、中期)	文部科学省	著作権に関する効果的な普及啓発のため、著作権Q&A集のコンテンツの充実を図る。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。
-----	--	-------	---	-----------------------

規制改革実施計画（令和5年6月16日閣議決定）

II 実施事項

3. 個別分野の取組

<スタートアップ・イノベーション分野>

(14) デジタル時代における著作権制度の在り方

No.	事項名	規制改革の内容	実施時期	所管府省
24	デジタル時代における著作権制度の在り方	<p>a 文化庁は、デジタル時代に対応した著作物の利用円滑化と権利者への適切な対価還元の両立を図るため、過去コンテンツやUGC（User generated content：いわゆる「アマチュア」のクリエイターによる創作物）、権利者不明著作物を始め、著作権等管理事業者が集中管理していないものを含めた、膨大かつ多種多様な著作物等について、拡大集中許諾制度等を基に、様々な利用場面を想定した、簡素で一元的な権利処理が可能となるような制度を実現する。本制度を実現すべく、著作権法の一部を改正する法律（令和5年法律第33号。以下「改正著作権法」という。）の施行に向けて、引き続き、内閣府（知的財産戦略推進事務局）、経済産業省、総務省、デジタル庁の協力を得ながら、デジタル時代のスピードの要請に対応した、著作物の利用円滑化に資するデジタルで一元的に完結する手続きを目指して、制度説明・普及・広報等を含めた、所要の措置を講ずる。具体的には、b、cの措置に向けた取組のほか、①集中管理の促進、②現行の著作権者不明等の著作物等に係る裁定制度の改善（手続きの迅速化・簡素化。bの「分野を横断する一元的な窓口組織」の活用を含む。）、③UGC等のデジタルコンテンツの利用促進を含むものとする。</p> <p>特に①については、本制度が著作物の利用円滑化に資するよう、改正著作権法の内容に限らず、集中管理促進のための施策の検討及び実施を進め、集中管理の促進や意思表示の啓発等、①の実現に向けた具体的な取組を検討し、実施する。</p> <p>b 文化庁は、aの「簡素で一元的な権利処理が可能となるような制度」の実現に向けて、いわゆる拡大集中許諾制度等を基にした、利用者及び権利者の実務的な負担軽減に十分配慮した、分野を横断する一元的な窓口組織による新しい権利処理の仕組みを実現する。改正著作権法の施行等に関して、当該組織の運</p>	<p>a：（前段）令和5年検討開始、法施行までに速やかに措置、（後段）令和5年検討・可及的速やかに実施  b：令和5年検討開始、法施行までに速やかに措置  c：（前段）令和6年度要件定義・可及的速やかに構築及び運用開始、（中段）令和5年度対応完了、（後段）要件定義と並行して検討開始  d：令和4年度検討開始済・令和5年度措置</p>	<p>a～c：内閣府  デジタル庁  総務省  文部科学省  経済産業省  d：総務省</p>

		<p>用に当たっては、著作権者等による①利用許諾の可否とその条件、②オプトアウトなどの意思表示、③利用・対価還元状況の把握、④個々の許諾手続、⑤未管理公表著作物等に係る権利処理に一元的に対応できるものとし、当該組織における事務・業務が迅速かつ適正に実施されるとともに、持続的な運営が可能となるよう、所要の措置を講ずる。</p> <p>c 文化庁は、a の「簡素で一元的な権利処理が可能となるような制度」の実現に向けて、内閣府（知的財産戦略推進事務局）、経済産業省、総務省、デジタル庁の協力を得て、分野横断権利情報検索システム（以下「権利情報検索システム」という。）の要件定義を行い、構築・運用が開始されるよう取り組む。その際、権利情報検索システムは、①ネットクリエイター作成のコンテンツやネット配信のみを行っているコンテンツ、集中管理されていない著作物等の既存のデータベースに登録されていないコンテンツ等の情報の登録を円滑に処理可能で、②ニーズのあるあらゆる分野の著作物等を対象とする権利者情報の確認・利用許諾に係る意思表示（利用方法の提示を含む。）を行うことができ、③運用主体と運営基盤の確立を通じて持続的なビジネスモデルを備える、④ニーズのある全てのデータベースとの接続を行うものとする。</p> <p>前段の要件定義に当たっては、引き続き、既存のデータベースの充実や権利者情報等のフォーマットの標準化、IDやコードに係るルール整備といった、技術面の課題に関する検討も必要となる。関係府省は、府省横断的な体制の下、UGCに係るプラットフォームが管理するデータベースを含めたニーズのある全てのデータベースとの連携を目指し、データベースを管理する各団体との調整や既存のデータベースに関する調査研究、異なる分野のデータベース同士の連携、部分的な実証研究を含む、過去コンテンツやUGC、著作権等管理事業者が集中管理していないコンテンツの情報の登録の在り方に係る具体策の検討等を通じて、優先的に連携すべきデータベースの特定や連携方法の検討、検索画面のイメージ作成等を行う。</p> <p>さらに、その結果を踏まえた中長期的な目標として、権利情報検索システムが①IT技術・デジタル化の進展に対する継続的な対応、</p>		
--	--	---	--	--

		<p>②蓄積されたデータの活用を通じてシステムそのものの維持・管理に必要な収益を確保できるビジネスモデルなど、情報そのものを価値化できるような仕組み、③システム上で権利処理を完結することのできる仕組みについても検討を進めるものとする。</p> <p>d 総務省は、b の「分野を横断する一元的な窓口組織による新しい権利処理の仕組み」を含めた a の「簡素で一元的な権利処理が可能となるような制度」の実現を促進するために、インターネット上のコンテンツ流通の媒介者である通信関係事業者の協力体制及び役割分担の枠組みについて、コンテンツ制作者に対してコンテンツ流通取引の場を提供するデジタル・プラットフォームの優位な関係性・市場におけるUGCの増加等のコンテンツ産業の将来的な姿・欧米の制度における通信関係事業者の媒介者責任の位置付け等を踏まえ、検討し、結論を得る。</p> <p>また、前段の結論を踏まえ、a～c を通じて企図される新制度の円滑な開始準備及び持続的運用に資する措置を、デジタル時代のスピードの要請にも対応した形で実現する。その際、先端技術の活用についても検討の範疇に含める。</p>		
--	--	---	--	--



## 第 2 章 新しい資本主義の加速

### 5. 地域・中小企業の活性化

（文化芸術・スポーツの振興）

文化芸術と経済の好循環による活動基盤強化と持続的発展を加速し、心豊かで多様性と活力のある文化芸術立国を実現する<sup>9</sup>。このため、我が国が誇るソフトパワーや日本遺産等の地域の有形・無形の伝統的・現代的な文化芸術資源・コンテンツの魅力の掘り起こし、磨き上げや強靱化、国際文化交流とそれを通じた平和・絆・安全保障への寄与、国内外への発信強化、クールジャパン戦略の展開<sup>10</sup>、民間資金や著作権制度改革を含む文化DXの活用等<sup>11</sup>を推進する。文化庁の京都移転を機に、文化芸術による地方創生や文化芸術のグローバル展開等の強化に向け、日本博 2.0 の全国展開、食文化や建築文化、生活文化、書籍を含む文字・活字文化、文化観光等による新たな価値創造、社会全体で文化財を支える保存・活用の充実と官民連携等<sup>12</sup>の推進を図る。舞台芸術の地方公演等での統括団体等を通じた総合的な活動支援等<sup>13</sup>を含め、こどもや障害者等の文化芸術教育、鑑賞・体験機会の充実を図る。新国立劇場など国際拠点となる国立文化施設や博物館・美術館等のグローバル展開を含む機能強化、アート市場の活性化、メディア芸術ナショナルセンター構想の推進や、トップ芸術家や伝統芸能の担い手の育成等を含め、文化芸術の成長産業化<sup>14</sup>を図る。世界のコンテンツ産業の成長を睨み、広い意味でのクリエイターの支援を進めていく。国立公文書館の機能強化等<sup>15</sup>を進める。

障害の有無にかかわらず、誰もが気軽にスポーツに親しみ、その価値を実感できる、活力ある、絆の強い社会を実現<sup>16</sup>する。このため、地域の実情に応じた地域スポーツ環境の総合的な整備<sup>17</sup>を推進する。スポーツ振興と地方創生の好循環の加速化と、スポーツの成長産業化を図る。その際、武道・スポーツツーリズムや日本らしいスポーツホスピタリティ<sup>157</sup>を取り入れたスポーツ・健康街づくりの全国展開、民間資金の活用やスポーツDXの水深<sup>158</sup>、指導者や活動団体の育成等を図る。また、持続可能な国際競技力の向上やスポーツ界のガバナンス強化を図る。

<sup>9</sup> 「第 2 期文化芸術推進基本計画」（令和 5 年 3 月 24 日閣議決定）等に基づく。

<sup>10</sup> 「知的財産推進計画 2023」（令和 5 年 6 月 9 日知的財産戦略本部決定）に基づく。

<sup>11</sup> デジタル技術を活用した文化芸術活動等の振興を含む。

<sup>12</sup> 国立文化財修理センターの整備など文化財の匠プロジェクトの充実、地域の誇りである城郭の安定的な修理・活用、皇居三の丸尚蔵館収蔵品の地方展開等を含む。

<sup>13</sup> 劇場・音楽堂等への支援を含む。

<sup>14</sup> 映像作品のロケ誘致活動や e スポーツ（コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称）等、文化関連産業の振興を含む。

<sup>15</sup> 国立公文書館、博物館、美術館等が所蔵する公文書や資料等のデジタルアーカイブ化の推進を含む。

<sup>16</sup> 2025 年第 25 回夏季デフリンピック競技大会の開催も契機として取り組む。

<sup>17</sup> 地域スポーツの推進体制の構築、指導者の量と質の確保、安全確保の体制づくり、学校体育施設の有効活用等。



## 新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画（令和5年6月16日閣議決定）

### IV. GX・DX等への投資

#### 4. AI

##### (1) 国際的な議論とリスクへの対応

AIの不適切な使用を防ぎ、人間中心の信頼できるAIを活用することが重要であり、「民主的価値に沿った、信頼できるAI」がG7共通のビジョン・目標である。特に生成AIについては、G7で合意された「広島AIプロセス」に沿って、担当閣僚間で速やかに議論を進め、ガバナンスの在り方について、本年内に報告を行うこととした。我が国は、今後も責任ある立場として議論を主導していく必要がある。

人間中心の信頼できるAIを実現するためには、AIの開発者・サービス提供者・AI利用者がAIのリスク（機密情報漏洩、犯罪への悪用等）を認識・評価するとともに、平時にも有事にも対応できるガバナンスを整えておく必要がある。これを実現するため、何らかの法制度、監査・認証制度、ガイドライン等を確立することが、OECDや欧州評議会など国際的な場面でも議論となっている。

個人情報への不適切な利用、セキュリティに関する不安、偽情報・誤情報による混乱、著作権侵害のおそれ等、AIに関する多様なリスクに関して、国際的な議論や技術の急激な変化も踏まえ、「広島AIプロセス」のスケジュールも念頭に検討し、対応していく。

## 成長戦略等のフォローアップ（令和5年6月16日閣議決定）

### II. 「GX・DX等への投資」関連のフォローアップ

#### 3. 「科学技術・イノベーション」関連

##### （メタバースも含めたコンテンツの利用拡大）

- ・「知的財産推進計画2023」に基づき、分野横断権利情報検索システムの構築や改正著作権法に基づく新裁定制度に係る窓口組織の整備等を促すとともに、メタバース上のコンテンツ等をめぐる法的課題等に関するガイドラインの作成・公表等を行う。また、海賊版・模倣品対策を、民間との連携による取組の強化や二国間協議等の活用により、引き続き進める。

(以上)