

## 「知的財産推進計画 2017」等で示されている今後の検討課題

「知的財産推進計画 2017」（平成 29 年 5 月 16 日知的財産戦略本部）、「文化芸術の振興に関する基本的な方針（第 4 次基本方針）」（平成 27 年 5 月 22 日閣議決定）の中では、以下の課題が示されている。

### 知的財産推進計画 2017（平成 29 年 5 月 16 日知的財産戦略本部）

## Ⅲ. 2020 年とその先の日本を輝かせるコンテンツ力の強化

### 1. コンテンツの海外展開促進と産業基盤の強化

#### （1）現状と課題

マンガ、アニメ、映画、音楽、ゲーム、放送番組などのコンテンツが、日本の魅力を海外に展開するクールジャパン戦略を牽引していくべきことは、もはや論を俟たない。コンテンツの文化的価値が持つ浸透力は、他産業における財・サービスの輸出促進、インバウンド効果、地域の魅力の発信、「日本ファン」獲得等への波及効果が大きく、2020 年まで及びその先における我が国の成長を見据えたとき、コンテンツの持つ力をいかに最大化していくかが課題となる。

「推進計画 2016」において、そのためには継続的な海外展開が重要である点を確認したが、コンテンツの海外展開に向けた官民における取組は、長年の関係者の努力により、着実な進展を見せている。

政府による取組については、コンテンツの海外展開を後押しする施策が一定の成果を挙げている。映像コンテンツの海外販売における字幕・吹き替えなどローカライズや、国際見本市への出展などのプロモーションを支援する J-LOP 事業により、平成 24 年度以来、約 500 事業者が新規に海外展開に取り組むようになり、支援対象の法人等における海外売上は 2,000 億円近く増加している<sup>1</sup>。また、アジアの新興国を中心とする海外の放送局における放送枠の確保と現地ニーズを踏まえた我が国の放送番組の共同製作等への支援を行う放送コンテンツ海外展開事業における官民での取組も着実に成果を上げており、総務省の平成 26 年度補正予算分事業による ASEAN 6 カ国での経済波及効果は投入した事業費約 8.4 億円に対して、約 10.2 倍の 85.7 億円に及ぶと推計されている<sup>2</sup>。このような官民の取組により、放送コンテンツ関連海外売上高は、2015 年度に 288.5 億円（対前年度比 158.0%

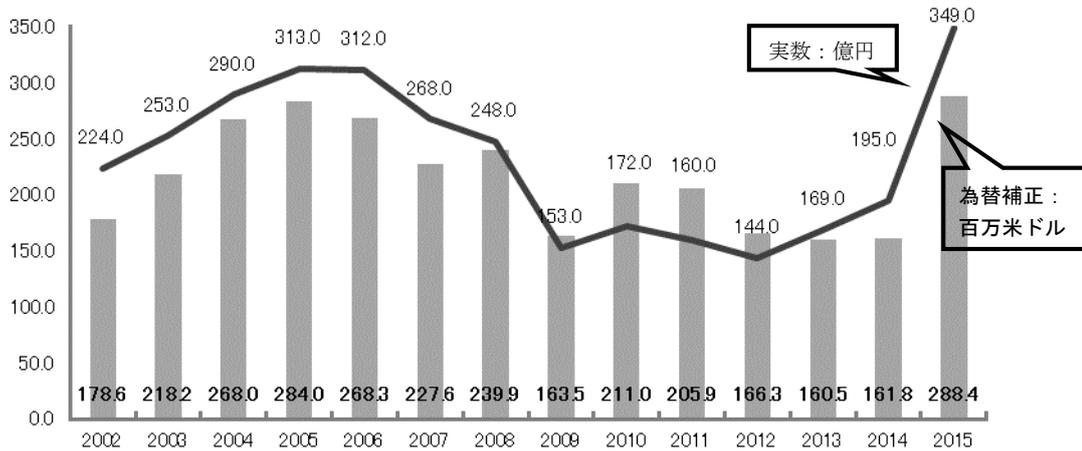
<sup>1</sup> 経済産業省「検証・評価・企画委員会コンテンツ分野会合第 4 回資料」参照。海外売上増加は、本事業利用事業者の海外売上増加額を足し合わせたもの。

<sup>2</sup> 総務省「検証・評価・企画委員会コンテンツ分野会合第 4 回資料」参照。平成 26 年度補正予算分事業のうち、フィリピン、マレーシア、タイ、インドネシア、ベトナム、ミャンマーを対象とした代表的なプロジェクト 13 件の経済波及効果について推計したもの。経済波及効果とは、事業で制作した番組の視聴者へのアンケート調査結果及び関連統計に基づき推計した「直接効果」と、直接効果を最終需要と捉え、それぞれ内訳の費目の性質に応じて誘発される生産額及び雇用者所得増加に伴う誘発効果を推計した「間接効果」を足し合わせたもの。

[106 億円増]) となり、同年度において政府の成長戦略上目標としていた数値<sup>3</sup>を3年早く達成した。

また、コンテンツ業界において海外展開の進展が著しい分野として、アニメ産業が注目される。特に2015年から海外売上が大きく伸長を見せており、アニメ作品の舞台となった地域へのインバウンド需要増大などの波及効果も期待されている。

【アニメ産業の海外売上推移】

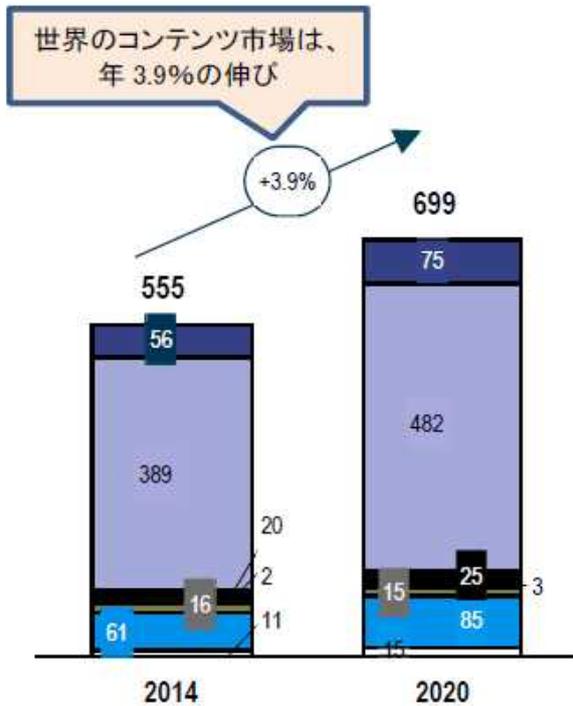


しかし、世界におけるコンテンツ産業全体を見渡したとき、日本コンテンツのシェアは、クールジャパン戦略のエンジンとしての期待に十分に答える規模には至っておらず、その伸びしろは未だ多く残されている。日本を除く世界のコンテンツ市場規模は2014年において約5,552億米ドルであり、2020年には約6,993億米ドルに達すると見られている<sup>4</sup>。しかし、日本コンテンツの売り上げは約141億米ドルであり、海外市場全体の2.5%を占めるにとどまっている。

<sup>3</sup> 「日本再興戦略」では、「2018年度までに放送コンテンツ関連海外市場売上高を現在（2010年度）の約3倍に増加させる」とのKPIを設定していた。

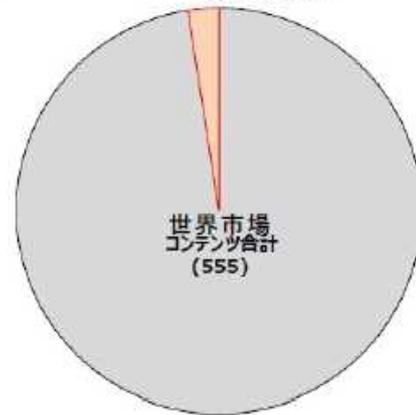
<sup>4</sup> 経済産業省「コンテンツ産業の現状と今後の発展の方向性」（2016年12月、[http://www.meti.go.jp/policy/mono\\_info\\_service/contents/](http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/)）より、ローランドベルガー2015年調査。

【世界（日本を除く）のコンテンツ市場】  
（2014年実績、2020年予測、10億米ドル）



【世界のコンテンツ市場における日本由来コンテンツの売上シェア】

（単位：10億米ドル） 日本由来コンテンツ 2.5%(14.1)



・日本由来コンテンツの売上シェア状況は各分野ごとに異なり、マンガ（26.9%）、ゲーム（15.2%）、キャラクター（8.5%）、アニメ（4.1%）の順に大きい。

海外において日本コンテンツのプレゼンスを更に高め、海外展開を次なるステージに押し上げるためには、以下のような理由から、より多様なコンテンツが、多様なルートを通じて海外に届くようにすることが必要であると考えられる。

海外市場は日本とは文化的背景を異にしており、人々の嗜好も国内とは異なる。そして、日本で生み出されているコンテンツの多くは国内ファン向けに最適化されており、コンテンツクリエイター達は、日本人の感性と文化的文脈による厳しい選別にさらされながら、表現を発達させてきた。それゆえ、国内のヒット作を海外市場に持ち込んでも、常に成功するとは限らない。

また、制作段階から海外市場を意識する取組も大いになされるべきであるが、海外と日本の嗜好の差異は機微なものであり、先験的に十分に把握するのは容易ではないことも指摘されている。よって、海外向けコンテンツ制作においても、多くの試行錯誤が必要となる。

他方で、国内において知名度を持たなかった思いもよらない作品が、想像外のきっかけにより、ネットメディアを通じて突如として世界的大ヒットとなる可能性も拓かれた。

これらの状況から、コンテンツの多様性と新規性をもって、海外展開を更に深化させることが必要であると考えられる。

そうした取組と並行して、国内有力コンテンツの海外展開を促進することも、引き続き重要である。

また、2015年12月に内閣府に設置された「クールジャパン官民連携プラットフォーム」によるコンテンツと異業種とのビジネスマッチングの取組を進めるとともに、同じく内閣

府に昨年5月に設置された「クールジャパン拠点構築検討会」の検討を踏まえ、国内外のクールジャパン拠点の構築・ネットワーク化等により魅力あるコンテンツの持つ他の業種や地域発信への波及効果を最大化するエコシステムづくりや、その横展開を後押しする取組を推進していく必要がある。

このような取組を進めていくためにも、中小事業者や独立クリエイターの創作力を最大限に活かすことがポイントになると考えられる。

あわせて、クリエイターの海外人材との交流や共同制作が活発に行われることや、現地制作会社の力を活用するなど、グローバルにファンを獲得する努力も並行して行われるべきである。

また、それと同時に、海外で一定の支持を集めたコンテンツの力を最大限に発揮するため、異業種との協働や、プロモート手法の確立、契約・交渉のノウハウ蓄積など、クリエイティブ面だけでなくビジネス面での海外展開能力の強化を図ることも、引き続き重要である。

上記のような取組は、数多くの試行錯誤を積み重ねた上でなくては成功には至り得ず、一朝一夕には成果を得られない。それゆえ、官民における海外展開拡大の努力は、リスクの許容と長期的展望の下に今後も粘り強く継続されるべきである。

同時に、これまで得られた成果と明らかになった課題については十分な検証が必要であり、その上で、必要に応じ、政府において支援の在り方についての見直しを行うとともに、業界においては組織間の連携や統合、業界慣行の見直し等を行い、我が国全体としての取組を発展・継続しなくてはならない。

なお、総務省は、前述の通り、放送コンテンツの海外展開に関する政府の成長戦略の目標を達成していることを踏まえ、2020年度を目標年限として、放送コンテンツ関連海外売上高の目標額を500億円に引き上げるとの新たな目標を本年4月に設定している。こうした目標値の達成に向けて、官民での更なる努力が期待される。

優れた才能を見出し、その活躍を後押しして育成に努めることは、海外展開のみならずコンテンツ産業の基盤強化という点においても、きわめて重要である。しかしながら同時に、天才クリエイターを計画的に生み出すことは不可能であり、才能を発揮できる機会を絶えず用意し続けるほかない。したがって、クリエイター人材発掘・育成の官民における取組は、絶えることなく継続されなければならない。すなわち、短期的な成果を徒に問うことなく、未来のコンテンツ産業の発展、我が国の文化芸術力の強化という長期的な展望に立った取組を、粘り強く続ける必要がある。

自らの能力を示すことができれば創作を続けられる、そのような展望があつてこそ、若者たちは創作者の道を志すことができる。優秀な人材が継続して活躍できる環境を作り、創作者に貢献に応じた利益還元がなされるよう、官民において改善に努めなくてはならない。

また、コンテンツ産業を担うのは、ひと握りの天才ばかりではない。制作現場をさまざまなスキルによって駆動させるスタッフクリエイター、創作活動を円滑に進めるディレク

ター、生み出されたコンテンツをビジネスに結びつけるプロデューサーなど、様々な役割を果たす多くの人材によって、コンテンツ産業は支えられている。

これら多様な人材について、それぞれの能力を底上するためには、コンテンツ業界内での育成の取組に加え、教育機関との連携も有効であると考えられる。内閣府に今年3月に設置された「クールジャパン人材育成検討会」の検討を踏まえ、産業界から求められる人材像と教育内容（直接的スキルから基礎教養まで）のニーズを教育機関に伝え、さらに、インターン受け入れや共同研究などの協力を積極的に行うなど、産学連携の取組が模索されるべきである。

他方で、中小コンテンツ制作会社や独立クリエイターにとっては、契約交渉や資金調達など創作活動以外の業務にリソースを割くことは、組織力の観点から困難であることが多い。しかしながら、そうした制作会社やクリエイターの創作力が、適正な商業的成果へと実を結ぶことが、今後の産業発展や海外展開促進にとって不可欠である。したがって、政府や業界団体等によって、彼らに対するビジネスサポートが提供されることが求められる。

さらに、我が国のコンテンツ産業の発展のためには、新しい技術・メディアの活用も必要となる。これまでの歴史においても、コンテンツとメディアは相互作用し合いながら発展してきた。メディアの発展によってコンテンツ表現の可能性が広がること、また、新たなメディア技術の普及のためには、魅力あるキラー・コンテンツの存在が不可欠となる。

近年、拡張現実（AR）・仮想現実（VR）<sup>5</sup>やドローン撮影、人工知能（AI）、コンピュータ・グラフィックス（CG）などコンテンツ表現に根本的な変化をもたらさうする技術が、グローバルな開発競争・投資競争を伴いながら<sup>6</sup>、急速な進歩を見せている。その中において、日本のコンテンツは国内の技術革新と軌を一にして新たな表現を生み出し続け、世界の聴衆を魅了できるようなものになることが期待される。これを現実のものとするため、例えば、コンテンツクリエイターと技術者が協働できるような開発拠点の提供のほか、革新的な表現技法を開発するベンチャーのインキュベーション、先進的な取組に対する顕彰、各種イベント等での発表機会の提供など、官民において様々な工夫をすることが求められる。

現在、2020年東京オリンピック・パラリンピック競技大会の開催に向けて、我が国の文化芸術資源を掘り起こし地域活性化へつなげる「文化プログラム」の全国展開が推進されている。また、オリンピック・イヤーの後を見据え、「beyond2020プログラム」による全国での文化力向上の取組も進められている。コンテンツが持つイマジネーションを喚

---

<sup>5</sup> AR (Augmented reality:拡張現実) とは、現実空間に重ね合わせて画像等を表現し、目の環境に情報を付加した体験を提供する技術。VR (Virtual reality:仮想現実) は、仮想空間内で表現。外界からの感覚情報を遮断し、没入感のある体験を提供する。

<sup>6</sup> 技術開発競争が世界的にきわめて活発となっており、2016年第3四半期までの約1年間に、AR・VR開発に約23億米ドルが投資されている（2015年4月デジ・キャピタル社調査 <http://www.digi-capital.com/news/2015/04/augmentedvirtual-reality-to-hit-150-billiondisrupting-mobile-by-2020/#.V8PVxI90K9x>）。なお、そのうち8億米ドル弱は、ARベンチャーのマジックリープ社（2014年にグーグル社等による5億米ドル超の出資により設立）へのものとされている。

起する力、発信力は、それら全国的な取組にとって大きな推進力となることが期待されている。あらゆるジャンルの日本発コンテンツが世界でのプレゼンスを飛躍的に拡大させる絶好の機会が目前に迫っており、この機会を最大限生かすことによって、「日本ブランド」をコンテンツが牽引し、発信していくことが必要である。

海外市場への挑戦は、不確実性の高い先行投資、追加コストの上になされるものであり、得られるべき成果が侵害によって損なわれるならば、事業者のモチベーションは大きく損なわれることになる。このため、正規品等の流通促進と両輪を成すものとして、模倣品・海賊版対策が重要となる。

経済協力開発機構（OECD）の調査<sup>7</sup>によると、世界の模倣品・海賊版の流通総額は、2013年は総額約4,600億ドル（約50兆円）で、世界貿易額の約2.5%に相当する。さらに、国際商業会議所（ICC）の調査によると、その規模は今後更に拡大すると予測されている。

### 【世界における模倣品・海賊版の今後の予測額<sup>8</sup>】

項目	2013年	予測額（2022年）
模倣品・海賊版の国際取引総額	4,610億ドル	9,910億ドル
模倣品・海賊版の国内生産・消費総額	2,490億ドル～4,560億ドル	5,240億ドル～9,590億ドル
映画、音楽及びソフトウェアのデジタル著作権侵害	2,130億ドル	3,840億ドル～8,560億ドル
（内訳）映画	1,600億ドル	2,890億ドル～6,440億ドル
（内訳）音楽	290億ドル	530億ドル～1,170億ドル
（内訳）ソフトウェア	240億ドル	420億ドル～950億ドル
模倣品・海賊版総額	9,230億ドル～1兆1,300億ドル	1兆9,000億ドル～2兆8,100億ドル

このような情勢の中、我が国産業の海外展開、すなわち、海外への正規品の販路拡大や正規コンテンツの同時配信等によるその積極的な展開こそが模倣品・海賊版を駆逐する大きな力となるものであるが、同時に、これをより一層促進するため、第一に、侵害発生国・地域への働き掛けや政府間の連携・協力が重要である。特に、模倣品・海賊版の生産拠点を有し<sup>9</sup>、また、近年模倣品の製造技術向上が著しい中国との関係においては、2016年6月に、日中政府間で第5回目となる日中知的財産権ワーキンググループ会合を開催し、日中における知的財産関連法制の動向や今後の知的財産戦略について確認するとともに、インターネット上の知的財産権侵害対策の強化や日中二国間のみならず第三国市場にも拡大しつつある模倣品被害に対する措置など、日中両国が協力して取り組んでいく対策等について意見交換がなされたところである。また、同年10月～11月には中国政府関係機関に対して官民合同のミッションを派遣し、知的財産権保護のための法制度整備や侵害に対する取締強化等について要請を行った。さらに、模倣品・海賊版の流通拠点となっているこ

<sup>7</sup> OECD&EUIPO 「Trade in Counterfeit and Pirated Goods」 (2016年4月)

<sup>8</sup> ICC (BASCAP) and INTA 「THE ECONOMIC IMPACTS OF COUNTERFEITING AND PIRACY」 (2017年2月)

<sup>9</sup> 経済産業省（政府模倣品・海賊版対策総合窓口）「模倣品・海賊版対策の相談業務に関する年次報告」 (2016年7月) 12頁

とが指摘<sup>10</sup>されているフリー・トレード・ゾーン<sup>11</sup>を有している等、模倣品・海賊版流通の経由地と指摘<sup>12</sup>されている中東諸国においては、2016年9月に日本政府と、域内の一大流入国となっているサウジアラビア政府との間で模倣品対策に係る協力覚書が交換され、また、2016年12月に、アラブ首長国連邦（UAE）の反不正商品法<sup>13</sup>が改正され、フリー・トレード・ゾーン内の模倣品の取締り等について明文化される等の進展があったところである。

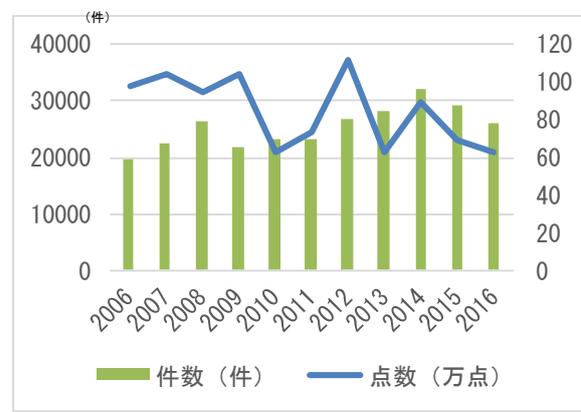
その他の侵害発生国・地域も含め、今後もハイレベルでの政府間協議を継続するとともに、侵害の実態に即した対応を行うために、各省庁・各機関がより一層連携を強化していくことが必要である。

第二に、模倣品・海賊版撲滅のためには、国内及び水際での取締り、そして、国民への啓発活動など、我が国国内での対策も重要である。警察による知的財産権侵害事犯の検挙事件数は近年増加傾向にあり、また、税関における知的財産侵害物品の輸入差止件数は10年連続で2万件（5年連続で2万5千件）を超える状況で推移しているが、後述のとおり、インターネット上の模倣品・海賊版の流通が急増していることに鑑みると、流通・流入を極小化すべく引き続き取締りを強化していかなければならない。そして、政府における模倣品・海賊版撲滅キャンペーン等、各省庁・各機関が行っている国民への啓発活動については、「模倣品・海賊版を買わない」という意識をより一層向上していく必要があるとともに、「インターネット上の海賊版（侵害コンテンツ）にアクセスしない」という点についても、国民の意識を更に醸成していくことが必要である。

【知的財産権侵害事犯の検挙状況の推移<sup>14</sup>】



【知的財産侵害物品の輸入差止実績<sup>15</sup>】



第三に、近年デジタル・ネットワークの発達により拡大している、インターネット上で流通する模倣品・海賊版への対策が重要である。インターネット上では、違法にブランド商標等を付した製品や違法にコンテンツが複製された記録メディアなどの「有体物」の模

<sup>10</sup> 前掲 OECD 調査

<sup>11</sup> 自由貿易地域。輸出入を迅速に処理するために、規制が緩やかに運用されている。これを悪用して、模倣品・海賊版の保管、再輸出、さらには、組立や違法ラベルの貼付などの製造行為も行われている。

<sup>12</sup> 前掲経済産業省年次報告 14 頁

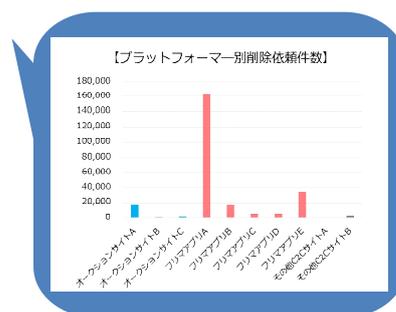
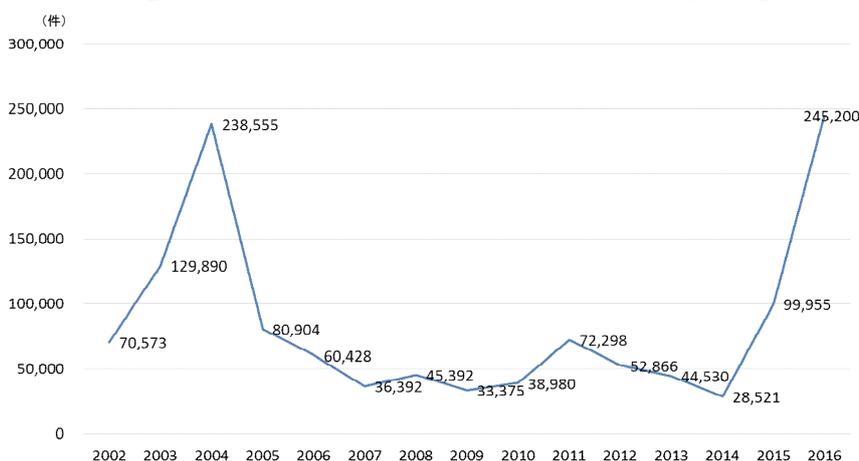
<sup>13</sup> アラブ首長国連邦（UAE）における、粗悪品、欠陥品、模倣品の輸出入、再輸出、製造、販売、提供、販売を目的とした所有、保管、貸付、宣伝、取引などの不正商品取引を取り締まる法律。

<sup>14</sup> 警察庁「平成 28 年における生活経済事犯の検挙状況等について」（2017 年 3 月）

<sup>15</sup> 財務省「平成 28 年の税関における知的財産侵害物品の差止状況」（2017 年 3 月）

倣品・海賊版や、ユーザー投稿ウェブサイト等に違法にアップロードされた映画やマンガなどの「オンライン上」の海賊版（侵害コンテンツ）があるが、前者については、ECサイト（電子商取引サイト）、インターネットオークションサイトでの流通が確認されてきたところ、スマートフォン上でフリーマーケットのようにCtoCで売買ができるモバイルアプリ（いわゆる、「フリマアプリ」）の台頭に伴い、当該アプリを利用した模倣品の流通が急増しており、その対策が急務である。

【CtoCサイトにおける削除依頼件数の推移<sup>16)</sup>】



また、後者については、各権利者（団体）における違法アップロードされたコンテンツのサイト運営者等に対する削除要請、侵害者に対する権利行使といった直接的な対策、或いは、警察による取締りが行われているが、侵害コンテンツは急速かつ世界的に、そして複雑かつ巧妙に拡散することに鑑みると、権利行使などの直接対策に加えて、広告出稿抑止などの侵害ウェブサイトの運営を困難にさせる対策、あるいはリーチサイト<sup>17)</sup>などネットワーク技術に対応した対策などの周辺対策について、実施に向けた検討を含めた取組の一層の強化が必要である。検証・評価・企画委員会においても、侵害ウェブサイトへの収入源を断つ広告出稿抑止対策が有効であるとの意見や、侵害コンテンツに対する根本的な解決手段として、我が国においてもサイトブロッキング<sup>18)</sup>を導入すべきとの意見があり、また、2016年12月に検証・評価・企画委員会の下に設置された「映画の振興施策に関する検討会議」の報告書（2017年3月）においても、リーチサイトに対する法制面での対応を含めた制度の整備等について、政府としての対応を更に強化していく必要があると指摘されている。

<sup>16)</sup> （一社）ユニオン・デ・ファブリカンからのヒアリングに基づく（同法人が信頼性確認団体として、権利者より発せられた削除依頼の内容を確認した際に把握した数値）。

<sup>17)</sup> 侵害コンテンツ本体を検索されにくくする一方で、消費者を侵害コンテンツに誘導するためのリンクを集めて掲載するサイト。

<sup>18)</sup> インターネット利用者がインターネット上のサイトやコンテンツにアクセスしようとする際、インターネットサービスプロバイダ（ISP）等が閲覧を強制的に遮断する措置。

## (2) 今後取り組むべき施策

以上の現状と課題を踏まえ、コンテンツの海外展開やコンテンツとそれ以外の分野の連携、人材育成や模倣品・海賊版対策を含むコンテンツ分野の産業基盤整備のための方策について、関係府省において以下の取組を推進することとする。

### ①継続的なコンテンツ海外展開に向けた取組

#### (権利処理の円滑化)

- ・権利処理手続を円滑化し、コンテンツの活用を促進するため、コンテンツ等の権利情報を集約化したデータベースの利用促進を官民が連携して分野ごとに進める。あわせて、2017年度に既存の権利情報を統合し新たなデータベースを構築するための実証事業を実施するとともに、当該データベースを活用した権利処理プラットフォームの構築に係る検討を実施する。(短期・中期)(文部科学省、経済産業省)【再掲】

### ③クリエイターの創造環境整備(コンテンツ創出とビジネス展開を担う人材の育成とそのための製作機会の提供、適正な利益還元促進等)

#### (インターネットを活用した放送コンテンツの提供の検討)

- ・コンテンツ視聴環境の多様化やビジネスモデルの変化に対応するため、インターネットを活用した放送コンテンツの提供サービスを実施する上での課題について、関係者の議論の動向や意見等を把握し、必要に応じて適切な対応を検討する。(短期・中期)(総務省、文部科学省)

### ⑤模倣品・海賊版対策

#### (正規品・正規版コンテンツの流通拡大と一体となった模倣品・海賊版対策)

- ・海外における正規品、正規版コンテンツの流通拡大のための取組を促進するとともに、各省庁・各機関がより一層の連携体制を構築したうえで、政府間協議や、官民一体となった相手国政府への働き掛け等を実施し、侵害発生国・地域での模倣品・海賊版対策を強化する。(短期・中期)(経済産業省、文部科学省、総務省、財務省、外務省、農林水産省)
- ・侵害発生国・地域政府との関係を強化し、海外での取締などの権利執行の支援を促進するため、取締機関職員等を対象にした真贋判定セミナーなど各種セミナーや研修等を通じて人材育成を行うとともに、日本招へい等において関係機関との意見交換を行う。(短期・中期)(財務省、経済産業省、文部科学省、法務省)
- ・海賊版対策を含め著作権制度の環境整備を進めるため、世界知的所有権機関(WIPO)及び二国間協力の枠組みを活用し、著作権集中管理制度整備のための研修やセミナーの実施、著作権セミナーなどの普及・啓発活動を推進する。(短期・中期)(文部科学省)
- ・ASEAN域内における、我が国コンテンツの著作権侵害発生国等に対して、著作権集中管理団体の育成、海賊版対策の強化など、著作権の適切な利用と正規品流通のための環境整備支援を強化する。(短期・中期)(文部科学省)

- ・海外における我が国企業の模倣品・海賊版対策を支援し、効果的な知的財産権保護を促進するため、現地における知的財産権制度、被害実態等に関する調査を実施する。  
(短期・中期) (経済産業省、文部科学省、外務省)

#### (国内における侵害対策と啓発活動の着実な実施)

- ・模倣品・海賊版を購入しないことはもとより、容認しないという国民の意識の更なる向上のため、各省庁、関係機関が一体となった啓発活動を推進する。(短期・中期) (財務省、警察庁、経済産業省、文部科学省、農林水産省、消費者庁)

#### (インターネット上で流通する模倣品・海賊版対策)

- ・インターネット上の海賊版対策については、オンライン広告対策の民間における検討体制の運用について支援するとともに、リーチサイト対策、サイトブロッキングに係る課題の検討など、全体的な取組について関係府省が連携しつつ、引き続き検討を行う。(短期・中期) (内閣府、関係府省)
- ・リーチサイトを通じた侵害コンテンツへの誘導行為への対応に関して、権利保護と表現の自由のバランスに留意しつつ、関係者の意見を十分に踏まえ、法制面での対応を含め、具体的な課題の検討を加速化させる。(短期・中期) (文部科学省)

## 第1 社会を挙げての文化芸術振興

### 1 文化芸術を取り巻く諸情勢の変化を踏まえた対応

#### [情報通信技術の発展等]

インターネット等の情報通信技術の急速な発展と普及は、国境を越えた対話や交流を活性化させたり、情報の受信・発信を容易にしたりするなど、あらゆる分野において人々の生活に大きな利便性をもたらし、文化芸術活動の創造活動への貢献のみならず、多様で広範な文化芸術活動の展開に貢献するものである。一方、新たな社会的課題を惹起している。例えば、人間関係に及ぼす様々な影響が指摘されるほか、違法配信等による著作権侵害の深刻化といった問題も生じている。こうした情報通信技術の利点や課題等を踏まえ、デジタルアーカイブ化の促進やデジタル・ネットワーク社会に対応した著作権制度等の整備を図る。

## 第2 文化芸術振興に関する重点施策

### 1 五つの重点戦略

#### 重点戦略5：文化芸術振興のための体制の整備

重点戦略1から重点戦略4までに掲げた各施策を着実に講じていく文化振興のための施設・組織等の体制の整備を行う。

#### 【重点的に取り組むべき施策】

- ◆ デジタル・ネットワーク社会に対応した著作権制度等の整備を図る。

## 第3 文化芸術振興に関する基本的施策

### 7 著作権等の保護及び利用

文化芸術振興の基盤を成す著作権等について、国際的な動向を踏まえるとともに、「知的財産基本法」（平成14年法律第122号）及び「知的財産推進計画」（知的財産戦略本部決定）に沿って、その適切な保護及び公正な利用を図るため、次の施策を講ずる。

- デジタル・ネットワーク社会に対応した著作権制度上の課題等について総合的な検討を行い、必要に応じて法制度の整備を行う。また、その的確な運用、著作権制度や著作物の流通に関する調査研究の実施、著作物の流通促進のためのシステムの構築等を行う。
- 権利者不明著作物の活用等、アーカイブ化の促進のための方策を検討し必要な措置を講ずる。
- 情報通信技術の発達により、著作権に関する知識や意識が全ての人々に必要不可欠なものとなっていることから、対象者別セミナーの開催、学校教育、文化庁ホームページを利用した著作権教材の提供など、様々な方法により、著作権に関する知識の普及と意識の向上を図る。
- 海外における我が国の著作物等の海賊版の流通を防止・撲滅し、文化的創作活動や国際文化交流を推進するため、侵害国等への働き掛け、侵害発生国・地

域における著作権処理団体の育成及び海賊版取締りの強化の支援、権利者による権利行使支援、侵害発生国・地域における著作権普及啓発、官民連携の強化、諸外国との連携の強化等を行う。

**(参考) 知的財産政策ビジョン (平成25年6月知的財産戦略本部)**

知的財産戦略本部において、平成25年6月、今後10年間を見据えた長期ビジョンとして策定された「知的財産政策ビジョン」の中では、以下のとおり、著作権関連の課題が示されている。

**第1. 産業競争力強化のためのグローバル知財システムの構築**

**1. 企業の海外での事業活動を支えるグローバル知財システムの構築**

**(2) 海外における知財活動支援 (アジア新興国などにおける知財権に基づくエンフォースメントなどの支援体制の強化)**

- 著作権制度の環境整備を進めるため、アジア新興国のニーズや制度の整備状況を踏まえ、著作権の集中管理制度の整備、人材育成、普及啓発活動に対する支援を一層推進し、新興国における著作権のエンフォースメントを促進する。(文部科学省)

**(3) 知財活動の円滑化に向けた通商関連協定の活用**

- 自由貿易協定 (F T A) / 経済連携協定 (E P A) や投資協定などの二国間・多国間協定を通して、グローバルな企業活動を阻害する知的財産分野における国際的な問題の解決・改善を図る。具体的には、我が国産業界などの要望を踏まえつつ、交渉相手国の知的財産制度の整備や実効的な法執行の確保などを促し、また、T R I P S 協定などの規定を上回る水準の知的財産の保護が達成されるよう、積極的に働きかける。特に、環太平洋パートナーシップ (T P P) 協定については、産業界を始めとした関係者の意見を踏まえつつ、国益にかなう最善の結果を追求する。(外務省、経済産業省、農林水産省、文部科学省、財務省)

**第4. コンテンツを中心としたソフトパワーの強化**

**6. 模倣品・海賊版対策の強化**

**(1) 正規品の流通拡大と一体となった侵害対策の推進**

- 模倣品・海賊版対策を強化するため、官民一体となった働きかけや各国との連携により侵害発生国での模倣品・海賊版の取締りやインターネット上からの削除といったエンフォースメントの一層の強化を図るとともに、侵害対策と一体となった正規コンテンツの流通促進のための取組を支援する。(外務省、経済産業省、総務省、文部科学省、財務省、農林水産省)
- コンテンツ侵害への対応の強化に資する著作権保護や違法コンテンツ流通防止に向けた普及啓発活動を行うため、官民のアウトリーチ活動を積極的に推進する。

(文部科学省)

- 侵害発生国における企業などの効果的な知的財産権保護を促進するため、侵害発生国の知的財産制度の調査及び情報提供、侵害コンテンツの流通防止に向けた普及啓発などの取組を積極的に推進する。(経済産業省、文部科学省、外務省)

## (2) 国内取締りの強化

- 模倣品・海賊版の水際対策や違法な国内流通品の取締りを一層強化するため、全国の税関・警察による集中取締りや、小口化・分散化する知財侵害物品の輸入差止めに向けた権利者との一層の連携などを実施するとともに、ニセモノ購入を容認する意見が依然として根強い状況にかんがみ、国民の模倣品・海賊版に対する意識啓発を推進する。(財務省、警察庁、経済産業省、文部科学省)

## (3) ACTAの推進

- ACTAに関し、既署名国を中心とした他国に対して、ハイレベルを含めた働きかけをより積極的に進めることにより、協定の早期発効を目指すとともに、アジアを始めとする諸外国に対し協定への理解・参加を促す。(外務省、経済産業省、文部科学省、農林水産省、総務省、法務省、財務省)

(以 上)