

「知的財産推進計画 2024」及び「新たなクールジャパン戦略」等の政府方針等（著作権関係抜粋）

「知的財産推進計画 2024～イノベーションを創出・促進する知財エコシステムの再構築と「新たなクールジャパン戦略」の推進に向けて～（2024年6月4日知的財産戦略本部）」や「新たなクールジャパン戦略（2024年6月4日知的財産戦略本部）」、「経済財政運営と改革の基本方針 2024～賃上げと投資がけん引する成長型経済の実現～（令和6年6月21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 2024 年改訂版（令和6年6月21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 2024（2024年6月4日知的財産戦略本部）抜粋

Ⅱ. 知財戦略の重点施策

1. 知的財産の創造

（3）AI と知的財産権

（現状と課題）

AI を巡っては、世界中で、毎日のように新しい動きが話題となっている。2023 年は、特に、我が国が議長国を務めた G7 においても重要なテーマの一つとなり、「広島 AI プロセス包括的政策枠組み」が取りまとめられている。

他方、AI と知的財産権の関係については、我が国において、既に 7 年前、知的財産戦略本部新たな情報財検討委員会において検討を行い、報告書を公表している（2017 年 3 月）。

同報告書では、具体的に検討を進めることが適当な事項として、学習用データの作成の促進に関する環境整備を掲げ、このことは、文化審議会における検討を経て、著作権法における柔軟な権利制限規定の導入（2018 年著作権法改正）につながった。他方、同報告書では、AI 生成物の知財制度上の在り方については、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であるとしていた。

その後、生成 AI をはじめとする AI 技術は急速な進歩を遂げている。特に、近年の ChatGPT の出現は、生成 AI を広く社会に普及させ、身近な存在として認知させる契機となった。

AI は、情報のアクセシビリティの向上や、労働力不足の解消、生産性の向上など、大いなる可能性を予感させる技術である。しかしその一方で、大量のコンテンツ・データを利用し、人間による創作物と区別がつかないような生成物を生み出す AI の存在は、著作権等の侵害リスクや悪用に対する懸念等を生じさせるものともなっている（※）。

（※）例えば、米国においては、AI 生成物の生成・利用や、学習用データとしての著作物利用について、著作権侵害であるとする訴訟が提起されたり、2023 年は、米国脚本家協会（WGA）や全米映画俳優組合（SAG-AFTRA）による映画テレビ製作者協会へのストライ

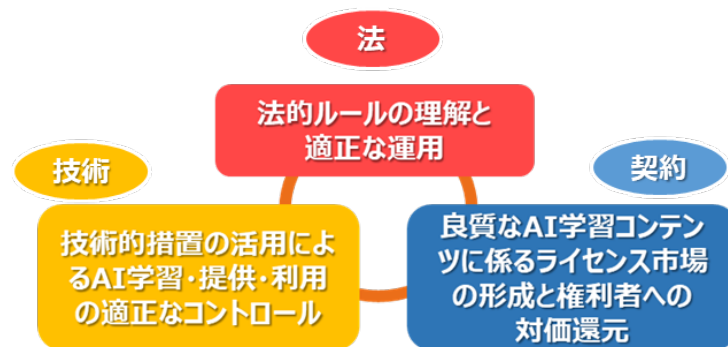
キも、大きく報道された。

また、生成 AI は文章、画像、動画等を取り込み、マルチモーダル化が進んでおり、著作権のみならず、知的財産権全体との関係について、具体的に検討することが必要である。

このような状況に鑑み、政府では、2023 年、AI と著作権の関係については、文化審議会著作権分科会法制度小委員会において検討が行われ、「AI と著作権に関する考え方について」が公表されるとともに（2024 年 3 月 15 日）、著作権以外を含む知的財産権との関係については、AI 時代の知的財産権検討会において検討が行われ、「中間とりまとめ」を公表した（2024 年 5 月）。

<生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応>

AI 時代の知的財産権検討会の検討では、生成 AI と知的財産をめぐる懸念・リスクへの対応に関しては、対応策としての法、技術、契約の各手段は、相互補完的に役割を果たす相関関係があることを確認するとともに、AI 技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現を目指し、そのために AI 開発者、AI 提供者、AI 利用者等の関係主体に期待される取組例について、考え方を示している。



（出典）AI 時代の知的財産権検討会「中間とりまとめ（案）」

図表 10：法・技術・契約の各手段の相互補完性

同中間とりまとめでも示されているように、知的財産権の侵害リスクとして指摘されるものは、声や労力の保護等、必ずしも知的財産法のルールのみでは解決できない点も複合的に関わる。そのようなリスク等への対応策については、AI ガバナンスの取組との連動が必要であり、生成 AI に関わる幅広い関係者が、法・技術・契約の各手段を適切に組み合わせながら連携して機動的に取り組むことが必要である。

また、そのような各主体の取組を促進するためにも、文化庁、特許庁及び経済産業省において、それぞれが所管する知的財産法について、AI 技術の進展等を踏まえた必要な検討の継続を行うことや、文化・産業に関わる関係府省庁が連携して、関係主体に対する周知啓発を進めることが必要である。あわせて各主体の垣根を超えた共通理解の醸成を図ることも必要である。また、著作物等の適正な管理を期する権利者等の意思を貫徹し、契約による対価還元を実現するためにも、インターネット上の海賊版対策を強化するとともに、

民間においても、適正に管理された正規版の普及の取組も必要である¹。

＜AI 技術の進展を踏まえた発明等の保護の在り方＞

AI 技術による発明分野での利活用は、発明創作活動の質的变化を伴いながら人手作業を主体としたプロセスの合理化を進め、既に多くの好事例が報告されている。

【取組事例】

＜材料科学分野の AI 利活用事例＞

2024 年 1 月、マイクロソフトは、米国パシフィックノースウェスト国立研究所と共同で、新たな電池材料の発見のために、AI を活用することにより、3,200 万の無機材料候補から有望な 18 候補までにわずか 80 時間で絞り込むことに成功したと発表した²。

＜創薬分野の AI 利活用事例＞

NEC は、Transgene と共同で、AI を用いて患者ごとに異なる遺伝子変異を予測し、患者固有の変異に基づいて腫瘍細胞を認識・破壊する個別化がんワクチンの研究開発を行っており、2021 年には臨床試験において良好な予備的データが得られたことを発表しており³、2024 年 1 月にこれまでの結果を踏まえて更に臨床試験を拡大することを発表した⁴。

その様な背景を踏まえ、AI 時代の知的財産権検討会では、AI 技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方について、検討を行っている。

まず、「発明者」（共同発明者を含む。）として認められるための要件については、現時点での AI 技術水準を見れば、AI 自身が、人間の関与を離れ、自律的に創作活動を行っている事実は確認できておらず、依然として、自然人による発明創作過程で、その支援のために AI が利用されることが一般的であるといえ、発明の特徴的部分の完成に創作的に寄与した者を発明者とするこれまでの考え方に従って自然人の発明者を認定すべきと考えられる。

他方で、今後、AI 技術等の更なる進展により、AI が自律的に発明の特徴的部分を完成させることが可能となった場合の取扱いについては、技術の進展や国際動向、ユーザーニーズ等を踏まえながら、発明者認定への影響を含め、引き続き必要に応じた検討を特許庁は関係省庁と連携の上で進めることが望ましい。

次に「AI の利活用拡大を見据えた進歩性等の特許審査上の課題」については、現時点では、発明創作過程における AI の利活用の影響によりこれまでの特許審査実務の運用を変更すべき事情があるとは認められないとした。例えば、進歩性や記載要件の判断に当たっては、幅広い技術分野における発明創作過程での AI の利活用を含め、技術常識や技術水準

¹ 「海賊版・模倣品対策の強化」については後掲 2（2）を参照。

² マイクロソフトホームページ「数年ではなく、わずか数週間で発見：AI とハイパフォーマンス コンピューティング（HPC）が科学的発見をいかに加速するか」参照。

³ NEC ホームページ「Transgene 社と NEC、画期的な個別化がんワクチン TG4050 の第 I 相臨床試験において良好な予備的データを報告」参照。

⁴ NEC ホームページ「Transgene 社と NEC、個別化ネオアンチゲンがんワクチン TG4050 の共同臨床開発を継続するため協業を延長」参照。

を的確に把握した上で判断を行うべきと考えられるとしている。

この点、特許庁は 2023 年 10 月に AI 担当官を 13 名から 39 名に増員し、2024 年 4 月に AI 担当官への研修・助言を行う AI アドバイザー（外部有識者）3 名を新規設置するなど審査サポート体制を拡充している。また、2024 年 3 月には AI 関連技術に関する審査事例を 10 事例（進歩性 4 事例、記載要件 4 事例、発明該当性 2 事例）を新たに公表し、出願人等への理解促進へとつなげている。

他方、AI を用いた機能・性質の推定等の技術がより発展した場合など、これまでの進歩性・記載要件等の考え方ではイノベーションの成果を適切に保護することができなくなる可能性もあり、今後の AI 技術等の進展を見据えつつ、引き続き我が国制度に対する影響を把握する必要がある。

さらに、発明分野に限らず意匠分野においても、AI 技術の進展が創作活動に与える影響も注目すべき事項であり、最新動向の把握と共に審査実務における対応について検討を進める必要がある。

（施策の方向性）

- ・ 生成 AI について、文化庁文化審議会著作権分科会法制度小委員会「AI と著作権に関する考え方について」に基づき、著作権制度等に関し、社会に分かりやすい形での周知啓発を行うとともに、好事例等の収集及び関係者への共有を行いながら、必要に応じた更なる明確化に向けた検討と、検討結果の周知を継続的に行う。

（短期・中期）（文化庁）

- ・ 生成 AI における俳優や声優等の肖像や声等の利用・生成に関し、不正競争防止法との関係について、考え方の整理を行い、必要に応じ、見直しの検討を行う。また、他人の肖像や声等の利用・生成に関し、その他の関連法についても、法的考え方の整理を行う。

（短期・中期）（経済産業省、文化庁、特許庁、法務省、消費者庁）

- ・ AI 時代の知的財産権検討会「中間とりまとめ」等を踏まえ、AI 技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現に向けて、各知的財産法と AI の適用関係や各主体に期待される取組例等について周知し、取組を促進する。

（短期・中期）（内閣府（知財）、経済産業省、総務省、文化庁）

- ・ 生成 AI 及びこれに関する技術についての共通理解の獲得、AI 学習等のための著作物のライセンス等の実施状況、海賊版を掲載したウェブサイトに関する情報の共有など、関係当事者間における適切なコミュニケーションを促進する。

（短期・中期）（文化庁、経済産業省）

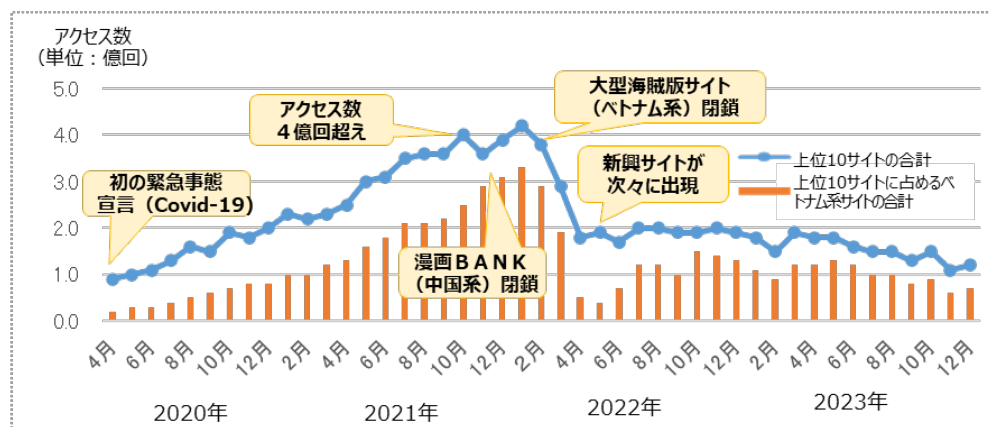
2. 知的財産の保護

（2）海賊版模倣品対策の強化

（現状と課題）

デジタル化・ネットワーク化の進展は、マンガ・アニメ・ゲーム・映画等といった、我が国の魅力あるコンテンツを広く世界に発信する機会となっている一方で、その魅力の高さと相まって、それらの著作権等に対する侵害行為が、国境を越えて拡大する状況ともな

っている。



(出典) (一社) ABJ 調べに基づき内閣府知的財産戦略推進事務局が作成

図表 13：日本向け漫画等の海賊版上位サイトへの月間アクセス数

我が国のマンガ等の海外海賊版サイトの状況をみれば、日本向けの上位 10 サイトへのアクセス数は、大型海賊版サイトの閉鎖により、最近では月間 1 億 2 千万回の規模まで減少してきている。

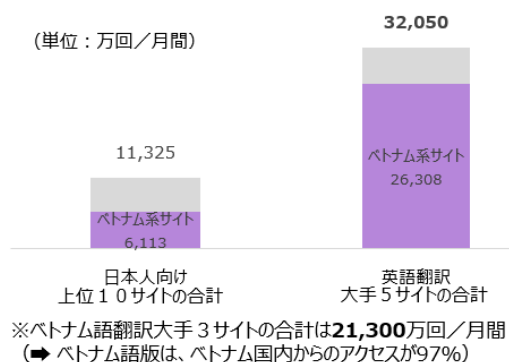
一方で、2023 年 11 月時点において、英語版の大手海賊版 5 サイトへのアクセス数は月間約 3 億 2 千万回、ベトナム語版の大手海賊版 3 サイトへのアクセス数は月間約 2 億 1 千万回の規模であり、海外発海外向けの海賊版サイトへの対応が喫緊の課題となっている。

また、マンガ以外も含む日本コンテンツ（ゲーム・音楽・出版・映像）のインターネット上

の海賊版被害額は、2022 年で約 2 兆円（2019 年比 5 倍）と推計されている⁵。2022 年の日本のコンテンツの海外市場規模は約 4.7 兆円規模⁶であることを踏まえると、その被害の深刻さは明白であり、今後、我が国のコンテンツの海外展開を一層進めていく上においても、海賊版に対する対策を強化していくことが重要である。

海外向けの対応としてはこれまでに、中国江蘇省公安局が 2023 年 2 月から 3 月にかけて日本人向けアニメの最大級海賊版サイト「B9GOOD」運営者やアップローダーを刑事摘発し、また、同時期にブラジル政府による「アニメ作戦」により現地人向けの日本アニメの海賊版サイトが複数閉鎖、摘発されるなど、日本（CODA）による刑事告発に基づく成果が表れている。他方で、海外当局執行機関の協力が得られない場合や取締能力の不足、当該国における法制度の不備など、政府による対応や支援が一層求められる場面が、今後とも見込まれる。

また、国境を超えてサイト運営者、サーバー、ドメイン登録等が所在していることや、



(出典) (一社) ABJ 調べに基づき
内閣府知的財産戦略推進事務局が作成

図表 14：漫画等の出版物の海賊版サイトへの 2023 年 11 月月間アクセス数

⁵ (一社) コンテンツ海外流通促進機 (CODA) 調べ

⁶ 「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2023」((株) ヒューマンメディア) による。

匿名運営を可能とするサービスが出現していることにより、サイト運営者の特定がより困難となっている。

他方、そのような中、政府においては、民間と連携しつつ、国際連携・執行等の強化や、正規版の流通促進等を進めることが必要であり、本年5月には、上記の課題を踏まえ、「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）の再更新を行ったところである。

今後は、同対策メニュー等に基づき、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、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、③海賊版サイト運営を可能とする民間サービス等の負のエコシステムに対する対策の取組を、着実に進めていくことが重要である。その際、民間においては、例えば、マンガの海賊版に対し、出版業界・IT業界・有識者が定期的に協議を行いながら、精力的に取組が進められてきているところ、このような民間の主体的な取組と政府の取組との有機的な連携も重要となる。

以上を踏まえ、海賊版・模倣品対策として、厳正な水際取締りの強化・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推進する必要がある。

（施策の方向性）

- ・ 海賊版対策に係る民間及び関係府省庁の実務者級連絡会議を開催し、最新情報の共有等を図りながら、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に基づく取組を官民一体となって進める。

（短期・中期）（内閣府（知財）、警察庁、総務省、法務省、外務省、文化庁、経済産業省）

- ・ 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、文化庁、農林水産省、特許庁）

- ・ 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、文化庁、経済産業省、内閣府（知財））

- ・ 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（知財）、警察庁、総務省、法務省、外務省、文化庁、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。

(短期・中期) (文化庁)

- ・ 海外の現地の人々に向けて日本のコンテンツを配信する海外の海賊版サイト等の巧妙化・多様化⁷に対応し、在外公館等を通じた現地の言語での周知啓発、海賊版サイト等に関する情報提供のインセンティブ付与等の在り方の検討、海外市場における日本コンテンツの正規版の流通促進などの健全なエコシステムの促進に向けた取組を、官民一体となって推進する。

(短期・中期) (内閣府 (知財)、総務省、外務省、文化庁、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。

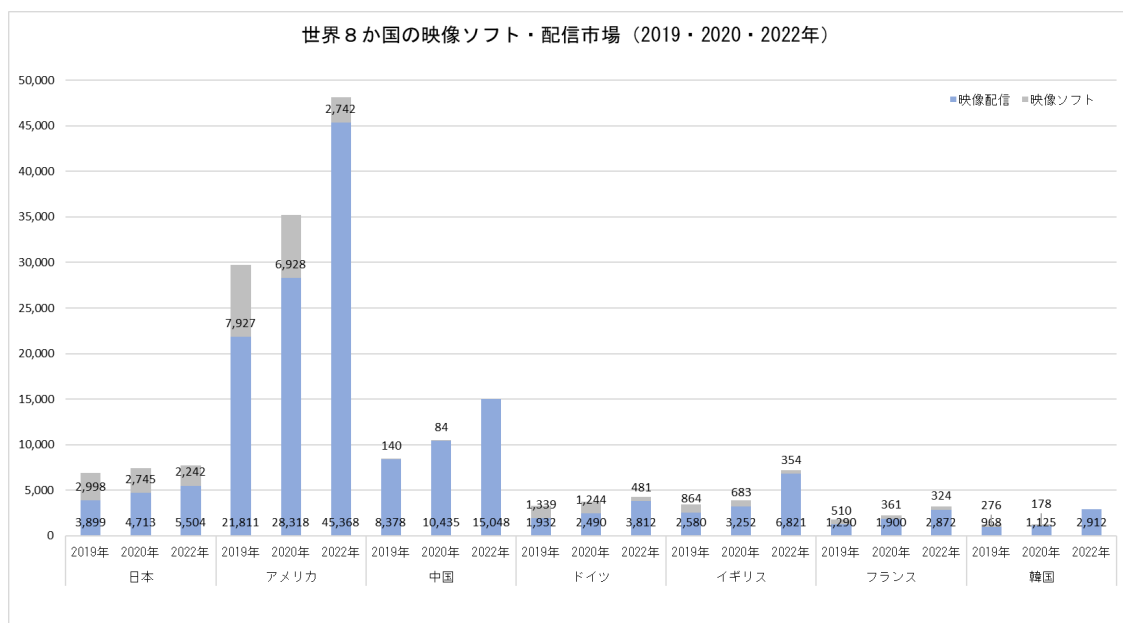
(短期・中期) (財務省、特許庁、文化庁)

4. 高度知財人材の戦略的な育成・活躍

(2) コンテンツ開発や利活用における人材育成

(現状と課題)

世界では、映像や音楽を中心に、ソフト市場が減少傾向にある一方、配信が伸びており、配信プラットフォームによるコンテンツ提供が主流となっている。



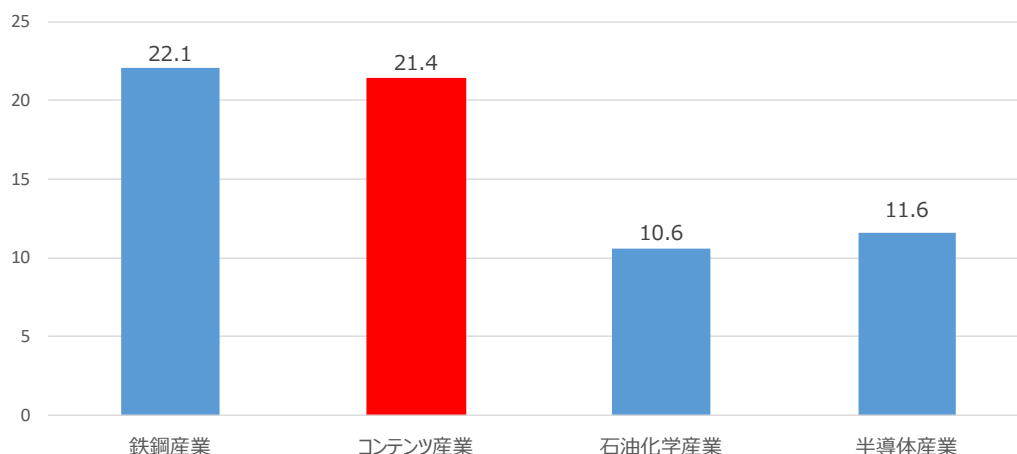
(出典) 「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2023」 (株) ヒューマンメディア) を基に内閣府知的財産戦略推進事務局が作成

図表 45：世界の映像ソフト・配信の市場と動向

⁷ 初期においては、日本国内の事業者が国内向けに海賊版サイトを運営しているものが多かったが、海外の事業者が国内向けに運営したり、海外の事業者が海外向けに運営したりするケースが増えている (いずれのケースも、日本のコンテンツを違法に配信等しているものである)。

我が国のコンテンツ産業は、こうした変化に対応し、ビジネスモデルの変革や産業全体の構造改革を進めることにより、市場ニーズを的確に捉え、サービスを提供できるようにする必要がある。

その実現のためには、コンテンツ開発や利活用に関わる人材の育成が重要であり、コンテンツ分野においても、「イノベーション」が重要となる。すなわち、新しい IP の創出、制作手法やプロセスの変革、そして、新しいビジネスモデルの創出などをけん引できる人材が求められる。



(注1) コンテンツ産業は2020年、その他は2021年のデータ

(注2) コンテンツ産業は、映像・音声制作・配給+新聞+出版+放送の合計 (※ゲーム・オンライン広告は含まない)

(出典) それぞれ次の資料等を基に内閣府知的財産戦略推進事務局が作成

鉄鋼産業：経済産業省 2022 年「経済構造実態調査（製造業事業所調査）産業別統計表」

コンテンツ産業：総務省・経済産業省 2021 年「2020 年経済構造実態調査（乙調査）」

経済産業省 2021 年「情報通信業基本調査」

石油化学産業：経済産業省 2022 年「経済構造実態調査（製造業事業所調査）産業別統計表」

半導体産業：経済産業省 2022 年「経済構造実態調査（製造業事業所調査）産業別統計表」

図表 46：日本のコンテンツ産業とその他産業との就業者・従業者数比較

そのためにも、海外派遣も含めた異才／クリエイターの育成のための枠組みの構築や、最先端のデジタル技術を使いこなすデジタルクリエイターの育成に取り組む必要がある。

また、留学も含め、実践的なプロデューサーを育成強化していくことが求められるとともに、ゲーム、アニメ、マンガ、実写、音楽、舞台芸術、アート等の分野ごとに求められるスキルの見える化が図られ、それらに対応した高等教育による学修機会が提供されることが必要である。併せて、スキルに応じた処遇の確保及び待遇の改善が、コンテンツ業界において積極的に取り組まれることも必要である。

さらに、コンテンツ産業を支える人材の強化のため、他の国・地域との比較においても遜色ない制作環境や、能力ある者にとって魅力ある就労環境を整備することも必要である。その際、国際水準ベースのデジタル化・DX 化の推進のほか、慢性的な長時間労働の是正やコンプライアンスの徹底を進めていく必要があることは、論を待たない。

このように、コンテンツ開発や利活用に関わる人材の育成については、クリエイターやプロデューサー人材を含め、求められる役割に応じた人材の育成が必要であることや、コンテンツ業界において、そのような人材を受け入れ、育てる環境の整備等が求められることに留意しつつ、施策を重層的に推進していくことが必要である。

なお、クリエイターやプロデューサー人材については、日本人に限られるものではなく、外国人を積極的に活用する視点も重要である⁸。

（施策の方向性）

- ・ 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型の提供を行う「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）（文化庁）

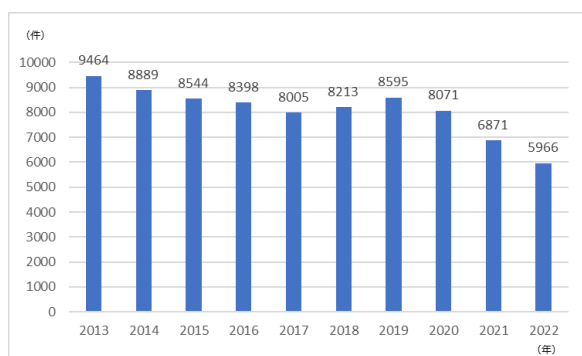
（３）知財活用を支える人材基盤の強化

①裾野の広がり

（現状と課題）

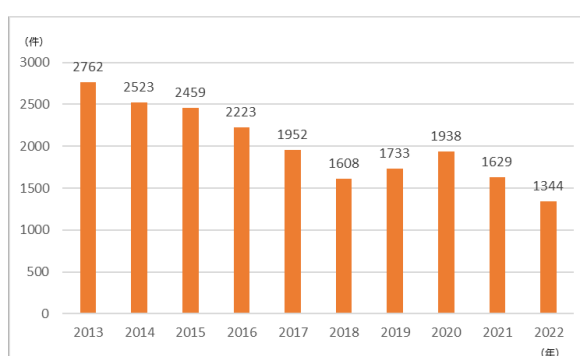
イノベーションの社会実装を推進する上で、その担い手となる人材の裾野を広げることの重要性は論をまたない。

一方、個人の出願件数の状況を見ると、過去 10 年間にわたり商標は増加してきたのに対して、特許、実用新案、意匠は減少又は横ばい傾向が見てとれる。また、その支援者である弁理士についても近年、志願者及び合格者は減少傾向となっている。これら状況から、知財に関わる人材のなり手は将来的に縮小傾向にあり、裾野拡大に向けた積極的な対応が求められると言える。



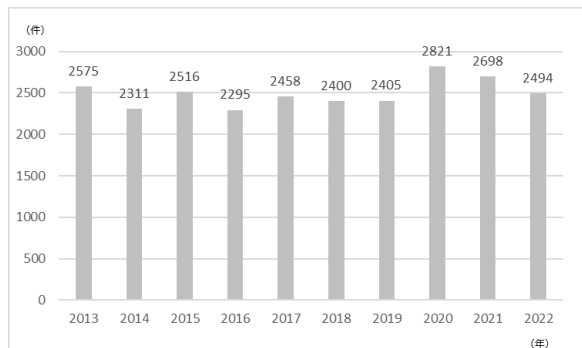
（出典）特許庁 HP「年次報告書 2023」

図表 47：個人による出願件数（特許）



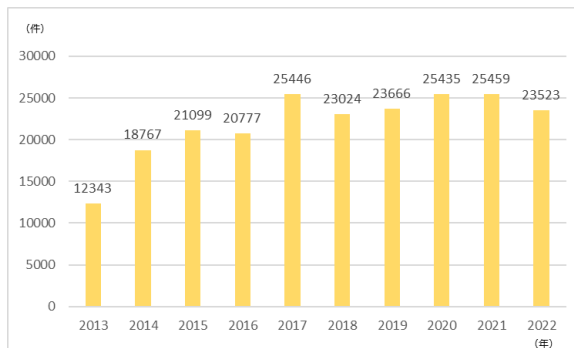
（出典）特許庁 HP「年次報告書 2023」

図表 48：個人による出願件数（実用新案）



（出典）特許庁 HP「年次報告書 2023」

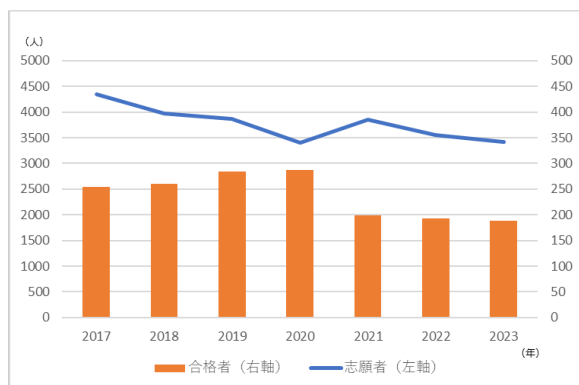
図表 49：個人による出願件数（意匠）



（出典）特許庁 HP「年次報告書 2023」

図表 50：個人による出願件数（商標）

⁸ この点について、例えば、アニメや実写などの映像分野については、日本国内において、グローバルプラットフォームの動画コンテンツのプロダクションのハブ化を目指すべきであるとの意見があり、これにより国内外から優秀な人材が集まることが期待される。



(出典) 特許庁 HP「弁理士試験統計」を基に内閣府知的財産戦略推進事務局が作成

図表 51：弁理士試験志願者数及び最終合格者数

それに向けた基本的な出発点としては、知財に対して関心を持ってもらい、関連する知識や経験を育み発展させるための教育環境の充実化が求められる。

政府はこれまで、「知財創造教育」の普及を目的とした「知財創造教育推進コンソーシアム」を開き、2021年3月に、知財創造教育の関係者が取り組むべき具体的なアクションプランを取りまとめた。それにより現在、地域主導型の地域コンソーシアムが主体的な役割を果たしつつ、知財創造教育の普及・実践を進めている。

例えば中国地域においては域内の教育機関、企業、県等において小中高向けの出前授業、ワークショップ開催及び支援活動など、活発な取組がなされている。また大学においては、文部科学省が知財教育に関連する「教育関係共同利用拠点」として認定した山口大学より他大学への知財教育のカリキュラム等の展開が進められ、大阪工業大学では、「知的財産学」の教育課程を編成する際の参考とすることを目的とした「知的財産学における教育課程編成上の参照基準」を2022年2月に作成・公表している。

そして、知財に関する実務能力を体系化した指標として知財人材スキル標準(2017年改訂)があり、この知財人材スキル標準に準拠した国家試験である知的財産管理技能検定が企業等における知財人材の育成において活用されている。

さらに他の取組として、文部科学省・特許庁・日本弁理士会・INPITでは例年、生徒や学生等の知財マインド向上を目的に「パテントコンテスト・デザインパテントコンテスト」を共催している。INPITでは「知財力開発校支援事業」により専門高校及び高等専門学校の生徒・学生の知財の創造・保護・活用全般にわたる知財マインドを育成し、一般財団法人工業所有権協力センター(IPCC)では「特許検索競技大会スチューデントコース」を通じて特許情報に関する知識・技術の習得を目指す学生の意識向上を図り、そして、公益社団法人発明協会では「学生児童発明くふう展」や「未来の科学の夢絵画展」により学生等の創造性を育むべく取り組んでいる。

これらを含め、今後もなお一層の知財創造教育及びそれに類する活動の普及・実践を進めることにより、広く知財に対する関心を持つ学生等が増えることで、より裾野の拡大につなげることが求められる。

(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) (文化庁)

- ・ 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) (文化庁)

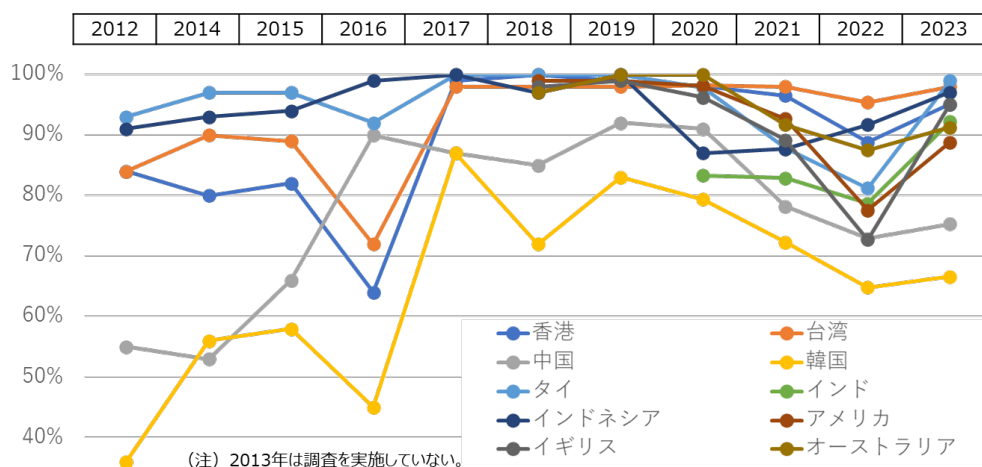
I 総論

3. クールジャパン戦略の振り返り

(2) 進捗状況

④ ブランドイメージ⁹

日本への好感度（「大好き」及び「好き」の割合（合計））についてみると、多くの国・地域で90%を超えている（2023年）。「次に旅行したい国・地域」について、アジアの居住者においては、2012年以降、常に日本が1位となっており、近年、欧州、米国、豪州の居住者においても日本は上位にある（2020年、2021年及び2023年で1位）。旅行観光開発指標では、日本は2015年に初めてベスト10に入り、2021年に1位となった。国家ブランド指標に関する調査では、日本は概ね高い評価を得ている。



(資料)「クールジャパン戦略 KGI/KPI 策定に向けた基礎調査分析及び仮説提案」(内閣府)より
 (「世界12カ国の親日度調査」(アウンコンサルティング(株))をもとに作成)

【図表5 日本への好感度（国・地域別「大好き」、「好き」の割合（合計））】

これらについて、様々な政策や政府の取組との直接的な因果関係を分析することは難しいが、全体として一定の成果が出ているものと考えられる。

関係省庁等においては、上記の取組のほか、例えば、次に示すように制度の整備・見直し等を行い、クールジャパン戦略を推進するための環境整備に取り組んできている。

○ コンテンツについては、累次の著作権法（昭和45年法律第48号）改正により、コンテンツの創造、適切な保護及び活用の促進、コンテンツ産業の振興等を図ってきている。

- 2018年の著作権法の改正により、デジタル化・ネットワーク化の進展に対応した柔軟な権利制限規定¹⁰やアーカイブの利活用促進に関する権利制限規定を整備した。
- インターネット上の海賊版による被害が深刻さを増していたことを踏まえて、2020年の著作権法の改正により、リーチサイト対策や侵害コンテンツのダウンロード違法化など、海賊版対策の強化を図った。
- 放送番組の視聴者の利便性向上やコンテンツ産業の振興等の観点から、放送と同様の円滑な

⁹ 「クールジャパン戦略 KGI/KPI 策定に向けた基礎調査分析及び仮説提案」(内閣府)による。

¹⁰ 著作権者の権利を制限し、著作権者の許諾なく著作物を利用することができる例外的な場面を定めた規定のことである。

権利処理を実現するため、2021 年の著作権法の改正により、放送番組のインターネット同時配信等の権利処理の円滑化を図った。

- 2023 年の著作権法の改正により、未管理公表著作物等の利用に関する裁定制度を創設し、許諾を得て利用することが困難な著作物等について、適法な利用を促し、それにより発生した対価を著作権者等に還元する仕組みを構築した¹¹。

Ⅱ 具体的な取組

Ⅱ－（ⅰ）コンテンツ

（２）デジタルプラットフォームの収益配分

プラットフォームを活用したコンテンツビジネスにおいては、一般的にネットワーク効果が働くため、大規模なデジタルプラットフォーム（DPF）との関係で、流通事業者やクリエイターが対等な関係を確保できるかが課題となっている。

収益配分が適切に行われているか、収益配分的前提や今後の交渉の前提となる視聴数等のデータが適切に開示されているか、二次利用の権利に係る交渉が適切に行われているか、一方的な不利益変更がないか、“お奨め”のアルゴリズムが公正か等の論点があり、DPF と流通事業者やクリエイターとの間で大きな問題が生じていないか注視する必要がある。

また、DPF から流通事業者に配分された収益について、さらに関係者間でどのように適切に配分するかに関しても、クリエイターやコンテンツホルダー等への適切な対価還元・収益配分といった観点から注視すべきである。

◆ プラットフォームに関連する政府の検討

プラットフォームを活用したビジネスに関しては、次のとおり、政府において様々な検討が行われている。

- アプリストアについて、デジタルプラットフォーム取引透明化法¹²において、透明化が義務付けられているが、さらにスマートフォンのアプリストア等の市場に関する競争環境を確保するための法制度について、公正取引委員会において、検討されていたところ、国会に法律案¹³が提出された（2024 年 4 月 26 日）。

- 動画配信サービスについて、公正取引委員会が、「コネクテッド TV 及び動画配信サービス等に関する実態調査報告書」（2024 年 3 月 6 日）の中で、動画配信サービスに係る市場における競争状況の評価を実施した。

当該評価では、動画配信サービス市場は、現状では、全体において特定の事業者が独占的・寡占的地位ではなく、一定程度競争的な環境にあるものの、動画共有サービスをはじめとする隣接市場からの競争圧力や市場の成長サイクルにおいて成長期から成熟期を迎えることに伴い、今後、経営統合などを通じてサービスの淘汰が進んでいくことで、特定の事業者による市場シェアの集中が進む可能性があり、その場合には、当該事業者の交渉力が現状よりも増大する可能性がある旨が指摘されている。

- 文化庁「文化審議会著作権分科会政策小委員会」において、競争政策など諸政策の動向及び国際的ハーモナイゼーションの観点やデジタルプラットフォームサービスが果たす役割等の側面などを考慮して、取引の透明性、対価の妥当性・公平性、適切な競争関係等の視点から論点の整理・検討が行われている。

- インターネット上の違法・有害情報への対応として、総務省「プラットフォームサービスに関する研究会 第三次とりまとめ」（2024 年 2 月公表）を踏まえ、同年 5 月にプロバイダ責任制限法¹⁴が改正され、大規模プラットフォーム事業者に対する削除対応の迅速化や運用

¹¹ 2026 年春頃の本格施行に向けて、文化庁を中心に準備を進めているところである。

¹² 特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律（令和 2 年法律第 38 号）。

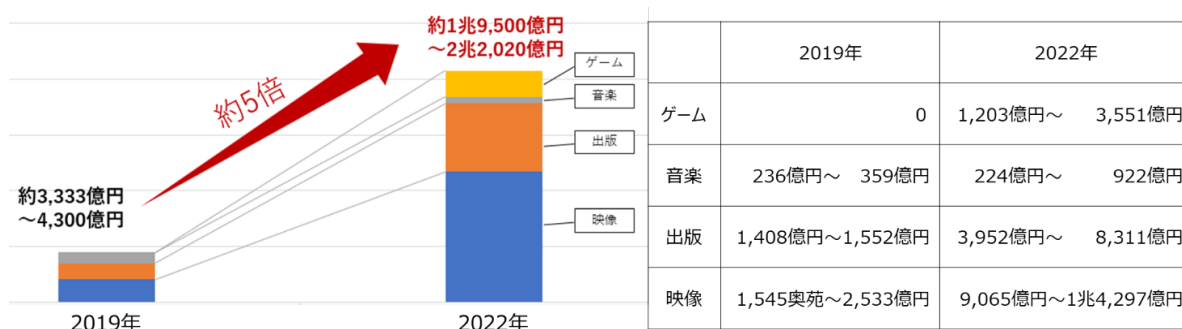
¹³ スマートフォンにおいて利用される特定ソフトウェアに係る競争の促進に関する法律案。

¹⁴ 特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律（平成 13 年法律第 137 号）。2024 年 5 月に、特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律の一部を改正する法律（令和 6 年法律第 25 号）が公布され、本文に記載されている内容が盛り込まれるとともに、題名を「特定電気通信による情報の流通によって発生する権利侵害等への対処に関する法律」（略称：情報流通プラットフォーム対処法）に改められることと

状況の透明化を義務付けることとされている。

(3) 深刻な海賊版被害

日本コンテンツ（マンガ等）の海賊版サイトについて、国内向けの海賊版サイトへのアクセスは減少しているが、外国語（英語及びベトナム語）翻訳による海賊版サイトへの月間アクセス数（合計）は約 5.3 億回となっている¹⁵。このように海外の事業者が運営する海外向けのサイトによる被害が拡大し深刻な状況になっている。



（資料） （一社）コンテンツ海外流通促進機構資料をもとに作成

【図表 8 日本コンテンツの海賊版（オンライン）被害額（推計）】

4. 対応方針・今後の取組¹⁶

(1) 基幹産業として、海外展開に関するデータを充実させ、PDCAサイクルを高速に回す

コンテンツ産業を基幹産業と位置付け、戦略的に取り組むため、PDCA サイクルを高速に回しながら、産業の成長、国際競争力の強化、海外展開の推進に取り組む。

コンテンツ産業の海外展開などに関し、目標値を設定し、KPI となるデータを整備しつつ、見える化を図るとともに、こうしたデータに基づき、官民で進捗状況を確認しながら取組を進めていく。

<政府>

- 日本のコンテンツ産業の構造改革と強靱化（海賊版対策を含む。）を官民一体となって進めるために、クリエイターを含めた官民協議会を設置し、官民のこれまでの取組の検証、これを踏まえた今後の具体的かつ骨太な方針の検討、進捗状況の確認・共有等を行う。

【内閣府（知財）、関係府省】

(3) デジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める

製作の DX 化、ブロックチェーン／Web 3 や NFT などの新たな技術を活用したビジネスモデルの構築、デジタルに適合した収益配分や契約関係の見直し、海外プラットフォームとの対等な関係を構築するための交渉力の向上、プラットフォームなど二次流通チャンネルの確保などに取り組み、

されている。

¹⁵ 国内向けサイトのアクセス数上位 10 サイトへの月間アクセス数（2023 年 11 月分）は最盛期の約 4 億回から約 1.2 億回以下に減少。外国語翻訳によるサイトは、大手 8 サイト（多くはベトナム系）へのアクセス数。（（一社）ABJ 調べによる。）

¹⁶ 本戦略においては、主たる役割を明確にするために、政府の取組だけではなく、民間に期待される役割や取り組むことが望まれる事項を記載している。それぞれ記載がない取組についても、必要に応じて、政府は民間の取組をサポートするなど官民一体となって取組を進めることが重要である。

クリエイターが様々な流通チャネルや働き方などを選択できる環境を整備する。また、レコード演奏・伝達に係る実演家及びレコード製作者への望ましい対価還元の在り方について検討する。

日本の文化資産・学術資産等のアーカイブは、日本の魅力を発信するものとして、クールジャパンの取組にも資する。デジタルアーカイブのポータルサイトである「ジャパンサーチ」を基軸としつつ、デジタルアーカイブの取組を推進する。

生成 AI については、文章、画像、音楽、動画生成の AI も出てくるなどマルチモーダル化が進んでいる。今後の生成 AI の技術の進展も踏まえ、コンテンツ産業の在り方が大きく変わっていく可能性があることも指摘されており、そのような将来的な見通しを踏まえつつ、構造改革を進めていく必要がある。生成 AI を用いたコンテンツ生成については、一律に排除されるべきものではなく、単純作業を代替することで効率化が図られクリエイティブな思索を行うための時間を生み出したり、様々な組み合わせを瞬時に試行することで新しいクリエイティビティを発揮することができたり、クリエイティブな活動に貢献することも多い。権利保護とのバランスを踏まえつつ生成 AI の利活用が推進されるよう、社会的な合意形成、受容性の向上を図る。

また、生成 AI 等の新たなテクノロジーは、仕事の内容（タスク）を変化させ、労働者等の役割を変化させることが想定される。生成 AI 等の導入により、業務負担の軽減や、生産性の向上が期待できる一方、失業リスクや格差の拡大なども一部では懸念されている¹⁷。急速に普及する生成 AI のリスクを軽減しながら、その恩恵を最大化できるように、利用者を含めたすべての AI の関係者が協力して、責任ある形で AI の利用が促進されることが重要である。

<政府>

- 動画配信サービスに係る調査結果や著作権政策、情報通信政策等の各政策の動向を踏まえながら、公正かつ自由な競争の実現に向けて、海外プラットフォームとの対等な関係が構築されるよう、一方的なルール変更（不利益変更）の有無や透明性の向上に係る取組（視聴者数等のデータの公開）、収益配分、コンテンツの二次利用に係る権利設定等について実態の把握を進める。

【公正取引委員会、文化庁、総務省、内閣府（知財）】

- 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、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、改正著作権法¹⁸に基づく未管理公表著作物等の利用に関する裁定制度の円滑な運用に向けた必要な準備を行う。

また、制度の施行に合わせて「分野横断権利情報検索システム」が構築・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、可能な限りデジタルで完結できるシステムの設計・開発等に向けた取組を進める。

【文化庁】

- 店舗等におけるレコード（原盤）の演奏や公への伝達に関し、国際的な著作権制度との調和等の観点のほか、報酬請求権の導入に係る関係者の合意形成の見通しや円滑な徴収・分配体制の見通し等を踏まえつつ、実演家及びレコード製作者への望ましい対価還元の在り方について検討する。

¹⁷ 2023 年度 雇用政策研究会 中間整理『新たなテクノロジーが雇用に与える影響について』（2023 年 12 月 21 日 厚生労働省）参照。

¹⁸ 著作権法の一部を改正する法律（令和 5 年法律第 33 号）により改正された著作権法。2026 年春頃の本格施行が見込まれている。

【文化庁、関係府省】

- 生成 AI について、「AI と著作権に関する考え方について」（2024 年 3 月 15 日文化庁文化審議会著作権分科会法制度小委員会）に基づき、著作権制度等に関し、社会に分かりやすい形で周知啓発を行うとともに、好事例等の収集及び関係者への共有を行いながら、必要に応じた更なる明確化に向けた検討と、検討結果の周知を継続的に行う。

【文化庁】

- 生成 AI における俳優や声優等の肖像や声等の利用・生成に関し、不正競争防止法との関係について、考え方の整理を行い、必要に応じ、見直しの検討を行う。また、他人の肖像や声等の利用・生成に関し、その他の関連法についても、法的考え方の整理を行う。

【経済産業省、文化庁、特許庁、法務省、消費者庁】

- AI 時代の知的財産権検討会「中間とりまとめ」（2024 年 5 月 28 日）等を踏まえ、AI 技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現に向けて、各知的財産法と AI の適用関係や各主体に期待される取組例等について周知し、取組を促進する。

【内閣府（知財）、経済産業省、総務省、文化庁】

- 生成 AI 及びこれに関する技術についての共通理解の獲得、AI 学習等のための著作物のライセンス等の実施状況、海賊版を掲載した Web サイトに関する情報の共有など、関係当事者間における適切なコミュニケーションを促進する。

【文化庁、経済産業省】

- 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。

【経済産業省、文化庁、内閣府（知財）】

（４）コンテンツ産業を支える人材を強化する

コンテンツ産業を支える人材を強化するため、次のとおり、海外派遣も含めた異才／クリエイターの育成のための枠組みの構築、最先端のデジタル技術を使いこなすデジタルクリエイターの育成、実践的なプロデューサーの育成強化（留学を含む。）、クリエイターのビジネスサポートを行うスタートアップ等の活用、求められるスキルの具体化・見える化と高等教育における重点整備、スキルに応じた処遇の確保・待遇の改善、外国人の担い手の活用に取り組む。

＜政府＞

- 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型の提供を行う「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。

【文化庁】

（５）官民一体となって海賊版対策を強化する

デジタル化に伴い、コンテンツはグローバルに展開する一方で、海賊版による被害も拡大しており、依然として深刻な状況にある。特に、近年は、海外の海賊版サイト（海賊版アプリを含む。以下同じ。）による海外発海外向けのアクセスが著しく増加している。海賊版サイトの運営によって得られる違法な広告収入が犯罪組織の収益にもなり得ることなどから、国際連携・国際執行の強化の観点から政府間の早急な対応が求められている。

ただし、海賊版対策としての国際連携・国際執行の強化等は、利用者が日本のコンテンツに合法的にアクセスできる環境整備が整っていないと、実質的な解決にはならない。海賊版対策を実効性あるものとするためには、正規版の流通促進と一体的に取り組む必要がある。したがって、国として、コンテンツの海外展開を推進し、民間による正規版の流通促進等を支援するとともに、成長・拡大する海外市場で得られる著作権者等の正当な利益を確保しエコサイクルを回していくため、次のとおり、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¹⁹を踏まえて、官民一体となって対策の強化に取り組む²⁰。

＜政府＞

- 海賊版対策に係る実務者級の関係府省庁連絡会議を開催し、最新情報の共有等を図りながら、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に基づく取組を政府一体となって進める。

【内閣府（知財）、警察庁、総務省、法務省、外務省、文化庁、経済産業省】

- 海外の現地の人々に向けて日本のコンテンツを配信する海外の海賊版サイト等の巧妙化・多様化²¹に対応し、在外公館等を通じた現地の言語での周知啓発、海賊版サイト等に関する情報提供のインセンティブ付与等の在り方の検討、二国間協議や各種国際会議等の場での働きかけなどの取組を官民一体となって推進する。

【内閣府（知財）、警察庁、総務省、法務省、外務省、文化庁、経済産業省】

¹⁹ 「インターネット上の海賊版への総合的な対策メニュー及び工程表」（2019年10月 内閣府、警察庁、総務省、法務省、文部科学省、経済産業省）。その後の状況の変化などを踏まえ、2021年4月及び2024年5月に更新（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）。

²⁰ 海賊版対策に当たっては、クリエイターエコノミー（クリエイターが価値を生み出し、その対価を得られる構造をはじめとする経済圏）の活性化とのバランスに留意すべきとの意見がある。

²¹ 初期においては、日本国内の事業者が国内向けに海賊版サイトを運営しているものが多かったが、海外の事業者が国内向けに運営したり、海外の事業者が海外向けに運営したりするケースが増えている（いずれのケースも、日本のコンテンツを違法に配信等しているものである。）。

第2章 社会課題への対応を通じた持続的な経済成長の実現 ～賃上げの定着と戦略的な投資による所得と生産性の向上～

4. スタートアップのネットワーク形成や海外との連結性向上による社会課題への対応

(2) 海外活力の取り込み

(コンテンツ産業の海外展開)

アニメ・音楽・放送番組・映画・ゲーム・漫画等について、「コンテンツ産業活性化戦略」を官民連携して推進する。

政府の司令塔として、「コンテンツ産業官民協議会」と「映画戦略企画委員会」を設置するとともに、一貫的で強力な支援を行うため、文部科学省及び経済産業省の関連する施策をクリエイター支援基金に統合する。

コンテンツ産業について、国際見本市・映画祭への出展など、制作会社が行う海外展開の支援、クリエイターを目指す学生等に対する留学支援を行う。

制作会社が自ら資金調達をして行う作品の制作支援、VFX等の高度なデジタル技術を活用した海外制作会社による大規模映像作品のロケ撮影の誘致を推進する。

コンテンツ産業のクリエイターが安心して持続的に働けるよう、制作現場の労働環境や賃金の支払の面での環境整備を進める。公正取引委員会等の関係省庁が連携し、クリエイターに係る取引適正化に向け、2024年内を目途に、音楽・放送番組の分野における実演家と事務所との間の取引等の実態調査を行い、その結果を踏まえて、取引適正化指針作成に着手する。

「新たなクールジャパン戦略」に基づき、web3等の新たな技術を活用したビジネスモデルの構築の支援、優れたクリエイターの発掘の支援、プロデュース人材やマネジメント人材の育成、海賊版対策等に取り組む。

6. 幸せを実感できる包摂社会の実現

(2) 安全・安心で心豊かな国民生活の実現

(文化芸術・スポーツ)

国際的に遜色ない水準まで官民連携投資を促進し、文化芸術のソフトパワーによる新たな価値創造と経済成長の好循環を実現し、心豊かで多様性と活力ある文化芸術立国を実現する。このため、次代を担うクリエイター・アーティストを育成するとともに、(中略) デジタルアーカイブ化やクリエイターへの対価還元を含むDXの推進、こどもや障害者の文化芸術鑑賞・体験機会の確保、伝統芸能、舞台芸術や日本映画、生活文化、書籍を含む文字・活字文化の振興(書店と図書館等との連携促進及び読書バリアフリーの推進を含む。)や書店の活性化を図る。

IV. 企業の参入・退出の円滑化を通じた産業の革新

3. コンテンツ産業活性化戦略

（1）クリエイター・コンテンツ産業に関する司令塔機能の強化

クリエイター・コンテンツ産業に係る政府の司令塔機能を明確化した上で体制を強化し、クリエイターの発掘・育成や海外展開支援に取り組む。

①コンテンツ産業官民協議会の設置

内閣府・文部科学省（文化庁）・経済産業省・総務省・外務省・公正取引委員会等の関係省庁等及びコンテンツ関係者（クリエイター、関係業界等）から構成されるコンテンツ官民協議会を設置する。事務局は内閣府知的財産戦略推進事務局とする。

任務として、クリエイターが安心して持続的に働ける環境の整備に加え、クリエイターの海外展開・情報発信、デジタル化等に対応したコンテンツ産業の改革、海賊版対策、クリエイター・コンテンツ産業の支援制度の在り方等について戦略的な議論を行い、官民で進捗状況について共有・確認しながら、PDCA サイクルを回していく。

（2）海外展開及び世界に通用するコンテンツの制作・流通の促進

⑩知的財産と異なる産業の組合せによる新たなコンテンツ産業の創出

音楽については、日本ブランドのキュレーション（情報の編集・発信）の在り方の再構築に向けて、デジタル化時代に対応した過去のコンテンツの利用に係る権利の整理や適切な対価還元を実現するための方策について検討する。

⑫海賊版に対する対策強化

日本のコンテンツの海賊版が生成 AI により学習されるおそれや、外国での被害も深刻化する中、国外犯処罰の導入検討も含め、国際執行を強化するとともに、日本企業による海外プラットフォーム買収等も活用しつつ、海外への正規版の流通を促進する。

V. 投資の促進

3. AI

（1）AI のイノベーションと AI によるイノベーションの加速

②AI 利活用の推進

「ChatGPT 等の生成 AI の業務利用に関する申合せ（第 2 版）」を更に前進させ、他機関のモデルともなるよう、政府による AI の適切な調達・利用、得られた知見の共有を進める。また、各産業分野における AI の利活用を促進する。

ユーザーや開発者が委縮することなく AI 利活用・開発を進められるように、個人情報保護法、著作権法、各種業法など留意すべき制度の運用を明確化する。

（以上）