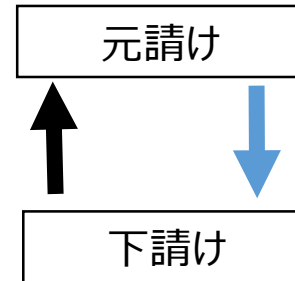


- 日本のコンテンツ制作現場は、**下請け構造**や**フリーランス**が多いことが特徴。デジタル化の遅延等による**生産性の課題**についても指摘。
- このため、**取引適正化及び就業環境の改善に資する各種ガイドラインの周知、遵守状況調査**を実施。映像産業については、取引適正化等に向けた**認定制度**等の仕組みを構築する。
- コンテンツの**製作・流通過程の効率化**に資するシステムの開発等を促進。

＜参考＞ 放送コンテンツやアニメ制作等に関する取引適正化に向けたガイドライン等の整備

制作現場における課題

- ・発注書面や契約が交わされない
- ・著作権等の権利の帰属があいまい
- ・著作物の利益のクリエイターへの分配の問題



ガイドラインの整備・普及

- ・発注書面交付の考え方
- ・法令の適用関係の明確化 等

- 総務省「放送コンテンツの製作取引適正化に関するガイドライン(第7版) (令和2年9月改訂)」において、放送事業者(親事業者)、放送番組制作会社(下請事業者)間の製作取引等について規律。
- 経済産業省「アニメーション制作業界における下請適正取引等の推進のためのガイドライン(令和元年8月改訂)」において、見積・発注段階における権利譲渡や利用許諾に関する確認等について、配慮の必要性を記載。
- 内閣官房、公正取引委員会、中小企業庁、厚生労働省「フリーランスとして安心して働ける環境を整備するためのガイドライン」(令和3年3月26日)において、独占禁止法、下請法、労働関係法令の適用関係を明確化、役務の成果物に係る権利の一方的な取扱いが問題となる場合の考え方等について記載。

Ⅲ. 知財戦略の重点7施策

(略)

4. デジタル時代に適合したコンテンツ戦略

(略)

コンテンツがそれ自体の価値に加え、デジタルエコノミーにおける中間財として日本経済全体を支える役割を果たすことが期待されている一方、コンテンツ産業は大きな課題を抱えているとも指摘されている。日本のコンテンツ制作環境においては、下請け構造となっている業界も少なくなく、また作品制作に携わるクリエイターが個別企業に属さないフリーランスであることも多い。こうした現場では、発注書面や契約が交わされず、著作権等の権利の帰属があいまいになるなど、商慣習の問題とも相まって、作品の成功による利益が現場に必ずしも反映されないことがあるといった指摘がなされる。さらに制作現場のデジタル化の遅延による低い生産性や長時間労働、人材育成機会の不足等により、コンテンツ産業全体の生産性や競争力が上がらず、人材の流出がおきているといった懸念が指摘される。また、世界のコンテンツ市場が大きく伸びる一方、特定の分野を除くと日本の相対的な存在感が低下している中で、国内市場を前提としたビジネスモデルから脱却し、世界市場への更なる展開が必要だとの指摘もある。

(略)

(1) デジタル時代のコンテンツ戦略と著作権制度・関連政策の改革

(略)

(施策の方向性)

(略)

- ・ 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」の再構築を行うとともに、著作権契約の基礎知識・留意事項等をまとめたマニュアルの作成・周知を通じて、著作権に必ずしも精通していない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)

- ・ コンテンツ制作における取引の適正化及び就業環境の改善に資する各種ガイドラインや支援措置を周知するとともに、ガイドラインの遵守状況調査を実施する。映画産業については、取引の適正化等に向けた認定制度等の仕組みの構築や、製作者側による認証取得と表示の実行状況の調査を行う。

(短期、中期) (内閣官房、公正取引委員会、厚生労働省、総務省、
経済産業省)

- ・ 新型コロナの影響を受けた、フリーランスの芸術家を含む文化芸術関係者の活動実態の把握や、事業環境の改善に向けた取組を進める。

(短期、中期) (文部科学省)

(略)

- ・ コンテンツ業界を支えるクリエイターや制作に携わるスタッフの能力向上に資する教育プログラムやマネジメント人材の育成及び現場における実践的な育成機会の充実、海外向けコンテンツ制作の資金調達・管理できる人材の育成を図る。

(短期、中期) (文部科学省、経済産業省)