

## 「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）や「未来投資戦略2017」（平成29年6月9日閣議決定）、「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）、「規制改革実施計画」（平成29年6月9日閣議決定）、「世界最先端 IT 国家創造宣言・官民データ活用推進基本計画」（平成29年5月30日閣議決定）、「サイバーセキュリティ戦略」（平成27年9月4日閣議決定）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。

### 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）

#### 1. 第4次産業革命（Society5.0）の基盤となる知財システムの構築

##### 1. データ・人工知能（AI）の利活用促進による産業競争力強化に向けた知財制度の構築

###### （1）現状と課題

デジタル・ネットワークの発達、IoTの進展、AIの進化、官民データ活用推進基本法（平成28年法律第103号）・官民データ活用推進基本計画及び改正個人情報保護法（平成15年法律第57号）の整備等により、一定の技術的及び法的な基盤が整い、官民データの活用が鍵であるとの認識の下、大量に集積されたデジタルデータ（ビッグデータ）とAIの利活用が進み、新たな付加価値と生活の質の向上をもたらす第4次産業革命（Society5.0）の実現が期待されている。業界や国境を越えて大量の情報が集積・処理され、ネットワークを介して情報がやりとりされ、また、AIを結び付けることにより、サイバーとフィジカル空間に跨って付加価値を生み出すという「データ駆動型の新たなイノベーション」が創出する動きが広がってきている。世界に散らばる有用な情報を戦略的に取り込み、あるいは組み合わせることによって、革新的な製品・サービスを生み出すというオープンでグローバルなイノベーションを前提としたビジネスモデルの構築が求められており、知的財産戦略とその前提となる知財制度の果たす役割は重要である。

特に現行の著作権システムについては、ビッグデータを活用した新規ビジネスの進展等が見込まれている中、こうしたビッグデータの中には著作権のある情報（著作物）が混在しているため、大量・不特定の情報を利用する場合に全ての著作権者から事前に許諾を得ることは事実上不可能であるなどの課題が指摘されている。「知的財産推進計画2016」（平成28年5月9日知的財産戦略本部決定。以下「推進計画2016」という。）では、デジタル・ネットワーク時代の著作権システムに関して、柔軟性のある権利制限規定について2017年の通常国会への提出を視野にその効果と影響を含め具体的に検討し必要な措置を講ずる等とされた。これを受けて文化審議会著作権分科会法制・基本問題小委員会において新たな時代のニーズに的確に対応した権利制限規定の在り方について検討が進められた。2017年2月に公表された同委員会の中間まとめにおいては、我が国に最も望ましい「柔軟性のある権利制限規定」について、明確性と柔軟性の適切なバランスを備えた複数の規定の組合せによる「多層的」な対応を行うことが適当とし、具体的には「〔第1層〕

著作物の本来的利用には該当せず、権利者の利益を通常害さないと評価できる行為類型」、  
「[第2層] 著作物の本来的利用には該当せず、権利者に及びうる不利益が軽微な行為類型」、  
「[第3層] 公益的政策実現のために著作物の利用の促進が期待される行為類型」の  
3つの層について、それぞれ適切な柔軟性を確保した規定を整備することが適当であると  
された。他方、「データ駆動型の新たなイノベーション」に向けたデータやAIの利活用に  
ついては、著作権システムとの関連が深いコンテンツ産業に留まらず、その他の幅広い産  
業（製造業、農業、広告宣伝業、小売業、金融保険業、運輸業、健康産業等）に波及する  
ことが想定されている。

現行の知的財産権の対象とならないが収集等のために投資等が必要なデータや、現行知  
財制度上の位置づけが必ずしも明確になっていないAIの生成過程及び生成物等について、  
これらに対する投資を促進し、その移転や共有を自らの意思により決定できるようにする  
という知的財産戦略の真髄が十分に機能するような知財システムを構築することが重要  
である。こうした知財システムにより、データやAIを活用した先進的な研究開発や新た  
なビジネスによる収益の最大化・競争力強化を実現し、さらに、新たに有用な情報を生み  
出す再投資につなげていくという好循環が促進されるようにすることが求められている。

また、データを効率的に収集し、かつ性能の高いAIを作成して高い付加価値を生むよ  
うな利活用を促進するためには、中小企業・ベンチャー企業を含む多数の者が、業種の垣  
根を越えて「知」を共有し連携・協働を進めて新たなイノベーションを創出するという、  
いわゆる「オープン・イノベーション」を進めやすい環境を構築していくことも重要であ  
る。このような環境構築に加えて、こうした技術革新を社会の変化につなげていくための  
産業のあり方として、我が国の強みである高い「技術力」や高度な「現場力」を活かし、  
様々なもの・ことをつながりにより新たな付加価値創出と社会課題解決をもたらす  
「Connected Industries」への変革を目指すべきとの方向性も示されている。

このような認識に立って、知的財産戦略本部の下に「新たな情報財検討委員会」を設置  
し、我が国の産業競争力強化を図るための基盤となる知財システムの構築に向けて、デー  
タやAIなどの新たな情報財に関する知財制度の在り方につき、現行の特許権、著作権、  
営業秘密、契約による保護などの知的財産に関わる仕組全てを視野に総合的な検討を行っ  
た。この検討にあたっては、全体を貫く第一の視点として産業競争力強化の視点を置き、  
保護と利活用のバランスの視点、国際的視点と併せた3点を基本的視点として、データ利  
活用促進のための知財制度の在り方、AIの作成・利活用促進のための知財制度の在り方  
について議論を行った。その取りまとめを踏まえ、課題及び具体的な方向性を整理すると  
以下のとおりである。

#### 《データの利活用促進のための知財制度の在り方》

現状では、データ利活用に関する技術的及び法的な基盤が一定程度整う一方で、データ  
<sup>1</sup>を利活用したビジネスモデルやデータ流通基盤が十分に確立されていないことや不正利

<sup>1</sup> いわゆるデータには「個人情報を含むデータ」、「匿名加工されたデータ」、「個人に関与しないデータ」  
の3つの類型があるとされる。（「データ流通環境整備検討会 AI、IoT時代におけるデータ活用ワーキ  
ンググループ」中間取りまとめ（平成29年3月）5頁参照）

用された場合の対応に関する懸念や不安が払しょくされないこと等を背景に、必ずしもデータの十分な利活用がなされているとは言えない状況である。こうした中、利活用の基盤としての知財制度、すなわち、著作権などの既存の知的財産権の対象とならないデータの知財制度上の取り扱い（いわゆるデータオーナーシップ）についての整理が求められている。知財制度と別の観点の検討が必要なデータ<sup>2</sup>を除き、データの収集・蓄積・保管等に関する投資インセンティブを付与する必要性の観点から、民間の投資等により生成された「個人に関わらないデータ」及び「匿名加工されたデータ」を「価値あるデータ」<sup>3</sup>として主な検討対象とし、その利活用促進のための知財制度の在り方について検討することが必要である。なお、新たな法的な枠組みを検討する場合には、予見可能性や取引の安全等の見地から許容されるかという許容性についての検討も必要である。

【データと主な検討対象のイメージ】

原資	データの種類	個人に関わらないデータ	匿名加工されたデータ	個人情報を含むデータ
民間の投資等		今回の主な検討対象		
公的資金				

＜現行知財制度上の課題＞

このような価値あるデータの取り扱いについて、自らの意思により決定することを担保する現行知財制度上の法的な枠組みは、不正競争防止法上の営業秘密としての保護しかない状況である。そのため、秘密として管理せずにオープンな利用を図る場合には、関連する他の事業で利益を図ること等を目的に無制限、無条件で利活用させるという選択肢のほか、契約で当事者のみを規律するという選択肢しかない状況である。現行制度上、このような契約による保護によって価値あるデータが一定程度利活用されている実態があり、契約はきめ細かな条件設定が可能な点や新たな制度を創設する必要がない点で国際的視点からも利点があるとの指摘がある。

<sup>2</sup> 「個人情報を含むデータ」は改正個人情報保護法（平成 15 年法律第 57 号）及び官民データ活用推進基本法（平成 28 年法律第 103 号）を踏まえて個人の関与の下で適正に活用することなどが求められ、また、公的資金により作成されたデータについてはオープンデータ・オープンサイエンスを推進することが求められている。

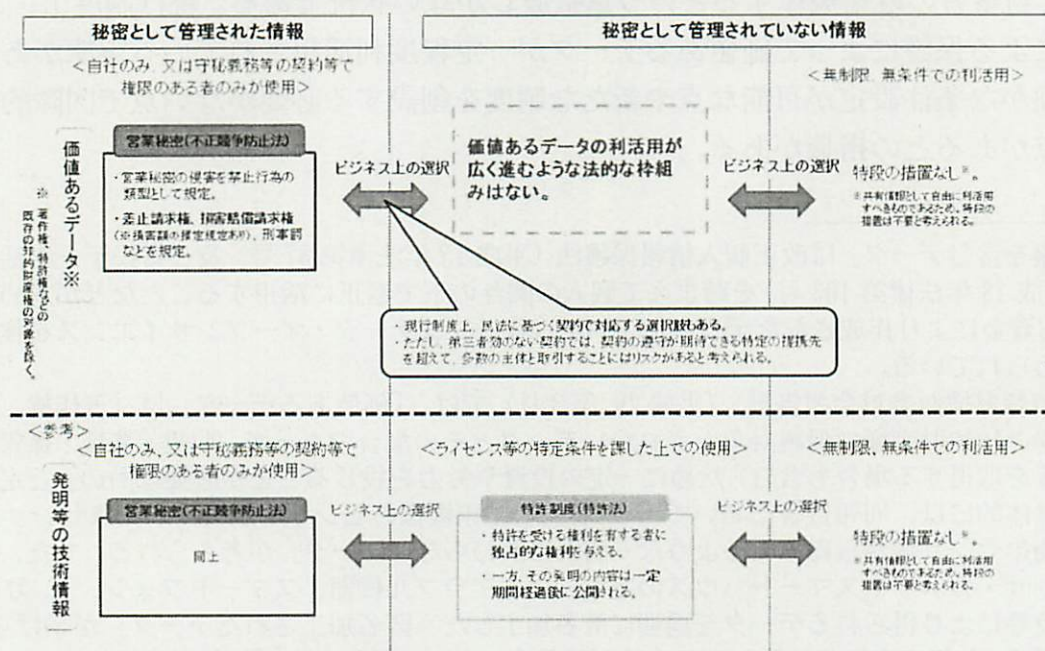
<sup>3</sup> 「新たな情報財検討委員会報告書」（平成 29 年 3 月）では、「価値あるデータ」は「著作権、特許権などの既存の知的財産権の保護対象とされないデータとその集合であって、収集・蓄積・保管等する（利用権等を取得する場合も含む）ために一定の投資や労力を投じることが必要なもの」と定義されている。具体的には、同報告書において、「工場内の工作機械のセンサや農業用の気象センサ、橋梁等の建築物のセンサ等から得られるような「個人に関わらないデータ」が考えられる。また、自動車の車載センサ・カメラやスマートハウスの家電、ウェアラブル機器、スマートフォン、IC カード、防犯カメラ等により得られるデータを適切に匿名加工した「匿名加工されたデータ」が挙げられる。さらに、平成 27 年度次世代知財システム検討委員会において検討した「知的財産権によって保護されない物の 3D データ」も対象として考えられる。また、既存の裁判例を挙げると、翼システム事件で問題となった「費用や労力をかけて作成したデータベース」も同様に考えられる。」とされている。

しかし、法令上の権利の対象ではない価値あるデータについては、その利用に関する条件設定等をそもそも契約の対象にするかどうかは契約当事者で決める問題になり、直ちに合意できる保証はなく、また、仮に契約の対象に盛り込めたとしても、その保護の内容は契約内容に左右され、契約当事者間の力関係や認識不足等を背景に、データの収集等に寄与が大きいとしても利益が適切に還元される内容にならないおそれがあるとの課題がある。加えて、契約には第三者効がなく、何らかの権利侵害など法律違反となる場合に比べて抑止力が弱いとの課題もある。さらに、現行制度の下では、オープンにして利活用を図るべきデータまでクローズ（営業秘密として秘匿化）にされてしまう結果、データの探索コストが上がり、そもそも契約に至らない可能性があるとの指摘もある。なお、データ利活用に関して競争法上の観点の検討も必要であるとの指摘もある。

価値あるデータを収集・蓄積・保管等するためにはセンサーやそれを管理するシステム、インターネット上のサービス等に投資を行うことや労力を投じることが必要であるが、こうしたデータが不正使用されて営業上の利益を侵害されるリスクを考慮すれば、自社内で秘匿した形で営業秘密として利活用するか、又は特定の信頼できる限られた提携先との契約に留めて、リスクをコントロールせざるをえないこととなる。すなわち、異分野間のデータ取引を拡大することや、信頼関係の構築までに至らない中小企業・ベンチャー企業等との提携には一定のリスクがある状況であると考えられる。

このように、現行制度においては、価値あるデータの移転や共有を自らの意思により決定することを法的に担保するビジネス上の選択肢が必ずしも十分であるとは言えず、「オープン・イノベーション」が阻害されている可能性がある。すなわち、価値あるデータを秘密として管理しない状態で利活用を広く進めることを支援するような法的な枠組みを、ビジネス上の選択肢として整備することが求められている。

### 【「価値あるデータ」と現行知財制度の状況】



## ＜価値あるデータの利活用を広く進めることを支援する政策手段＞

価値あるデータの利活用を広く進めるためには、「民間の取組を支援するアプローチ」（契約やセキュリティの強化、流通基盤の構築等）、「行為規制アプローチ」（不正行為規制等）、「何らかの権利を付与するアプローチ」（報酬請求権、物権的権利等）が考えられる。このうち、何らかの権利を付与するアプローチについては、利用を拒否することができる排他的な権利を付与すると利活用を阻害するおそれがあり、また、報酬請求権などの制限ある権利の新設については、投資インセンティブの確保や取引市場の活性化の観点でその導入に積極的な指摘がある一方で、我が国の企業の自前主義を踏まえると利活用が進まなくなるとの指摘もある。

以上を踏まえ、価値あるデータの収集・蓄積・保管等に関する投資インセンティブを確保しつつ、オープンな利活用を促すための方策として、まずは、契約上の留意点をまとめることやデータ流通基盤の構築などの「民間の取組を支援するアプローチ」を進めるとともに、新たな不正競争行為の追加等の「行為規制アプローチ」の検討を進めることとし、制限のある権利を新設することについては、データ利活用ビジネスの動向やデータ取引市場の状況、欧州など諸外国の検討状況等を注視しつつ、必要かどうかも含めて引き続き検討する必要がある。

## 《AI の作成・利活用促進のための知財制度の在り方》

これまで様々な研究が行われ、すでにな漢字変換、検索エンジンなど様々な種類が存在する「特定機能を有する AI」<sup>4</sup>は産業における利活用が進んでいる。特定機能を有する AI について、昨今、大量のデータが必要である機械学習の分野の研究が進展し、機械学習のうち深層学習（ディープラーニング）という手法<sup>5</sup>が登場したことで、画像認識の結果の精度が向上するなどの AI の進化が起ころつつあり、CT 画像等によるガンの判定で活用されるなど、幅広い産業への応用が大きく広がることが期待されている。このような状況の中で、機械学習、特に深層学習を用いた AI の作成・開発を進め、その利活用を促進し、我が国の産業競争力強化を図るため、その基盤となる知財制度の在り方について検討することが求められている。

機械学習や深層学習においては、大量の「学習用データ」を用いて、学習を行う前の AI のプログラムに、特定の機能を持たせることを目的として学習を行い、「学習済みモデル」を生成する。「学習済みモデル」を特定の用途に利用する際には、新たなデータや指示を入力することで、「AI 生成物」が出力されることとなる。こうした機械学習に関する

<sup>4</sup> 人工知能学会ホームページ <http://www.AI-gakkAI.or.jp/whatsAI/AIresearch.html> 参照。AI に関しては、「人間の知能そのものをもつ機械を作ろうとする立場からの汎用的な AI（以下「汎用的な AI」という。）」と、「人間が知能を使ってすることを機械にさせようとする立場からの AI（以下「特定機能を有する AI」という。）」があるとされる。汎用的な AI については、実現した場合具体的にどのようなことが起ころ、どのような問題があるのかなどについて、将来的に法人格のような「いわゆる AI 格」を考えるべきではないか、との議論を含め、幅広い観点で様々な議論が行われているが、実現可能性の見通しはついていない状況である。

<sup>5</sup> 深層学習では、従来の機械学習において人間が行う必要のあった識別・判断のための特徴（特徴量）の設計について、入力されたデータを基に、コンピュータが自ら特徴量を導き出すことができるようになった。



また、このような学習によって、新しい技術にあたる学習済みモデルが作成されることがある。学習済みモデルは「AI のプログラムとパラメータの組み合わせ」であることから、現行知財制度上、「プログラムの著作物」や全体として特許法上の「プログラム等」として保護されうる。しかし、元の学習済みモデルを利用した「蒸留」<sup>6</sup>と呼ばれる手法により、効率的に元のモデルとほぼ同じ性能の学習済みモデルを作ることができる一方で、元のモデルとの関連性を特定することは技術的に困難であることを背景に、現行知財制度上の保護が不十分であるとの指摘がある。これに対し、関連性を立証できるようにするため、学習済みモデルからの出力物にマーキングする義務を課す条件付きの新たな制度を検討する必要性について指摘もあるが、AI の技術の変化は非常に激しく、諸外国での検討も進んでいないため、このような新たな権利については引き続き検討することとし、まずは、契約による適切な保護の在り方について、具体的に検討を進めることが必要である。なお、学習済みモデルを特許化し、「蒸留」後のモデル等が特許発明の技術的範囲に属することを立証すれば権利行使が可能であると考えられるため、学習済みモデルについて、特許取得の予見性を高めることが必要である。

#### <AI 生成物について>

AI 生成物のうち、「AI によって自律的に生成される創作物」と定義した AI 創作物については、現行の知財制度上は権利の対象とならない。しかしながら、「AI 生成物を用いたサービス」や「AI を活用した創作」は、新たなイノベーションや人間社会を豊かにする新しい文化を生み出す可能性を有しており、こうした高度な付加価値を創出する新たな活動を促進し、投資インセンティブを付与する仕組みの検討が求められる。その際には、現状として AI 創作物があると指摘される一方で、実際に市場に提供されているものは人間の創作的寄与があり AI を道具として活用した創作なのではないかとの指摘もあることから、現実に即して検討を深める必要がある。あわせて、AI 創作物が人間の創作物と見分けがつかないことから権利が僭称されるおそれなど、AI 生成物が問題となる可能性についても検討する必要がある。

AI 生成物を用いたサービスについて、その提供方法はいわゆるビジネス関連発明として特許権による保護の可能性がある一方で、審査の運用実態が十分に認識されておらず、また、そうした特許を取得する意義自体が深く認識されていないとの指摘があるため、権利取得・活用に係る情報提供を充実することが必要である。また、各国の特許庁と運用の調和を図っていくことが重要であり、引き続き国際的な調和の取組を行うことが求められる。

AI を活用した創作について、AI 生成物を生み出す過程において具体的な出力である AI 生成物を得るための人間の創作的寄与があれば、「道具」として AI を使用したものと考えられ、当該 AI 生成物には著作物性が認められる。一方で、人間の創作的寄与がなければ、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こととなる。また、発明においては、創作は「課題の設定」、

<sup>6</sup> リバースエンジニアリングのように、学習済みモデルにデータの入出力を繰り返すことで得られる結果を基にすることで、1 から学習済みモデルを作成するよりも効率的に同様のタスクを処理する別の学習済みモデルを作成する手法。

「解決手段候補選択」、「実効性評価」の3ステップからなり、これらいずれかの創作的寄与を人間が行うか否かという観点や、特許法における「発明をした者」が自然人に限られるとの解釈から人が着想したか否かという観点も考慮すべき事項であるとの指摘もある。いずれにせよ、具体的にどのような関与が創作的寄与に当たるのかについては、AI 技術の進展を注視しながら、事例に即して引き続き検討することが求められる。

【AI 生成物の分類イメージ】

AI生成物の種類 人間の創作的寄与の有無	「創造的活動により生み出されるもの」※に相当する出力(データ) ※ 知的財産基本法第2条第1項		その他の出力(データ)
	著作物に相当するもの (音楽、絵画/イラスト、小説など)	発明、意匠その他に相当するもの	
寄与なし	AI創作物※ ※知的財産推進計画2016において、現行知財制度上の権利の対象とならぬと整理されていることに留意が必要である。		判定・判断・提案結果など
寄与あり	AIを道具として利用した創作物		

AI 生成物が問題となる可能性について、AI 生成物が元となった学習用データの一部又は全部と同一又は類似する場合に著作権侵害になるのか、その場合の依拠と類似性についてどのように考えるかという問題がある。この問題に関しても、AI の技術の変化は非常に激しく、問題となった事例が多くない状況では、人間の創作を前提とした従来の依拠の考え方をAI の創作の場合に当てはめてよいのか更に検討を進めることが必要であり、問題となった具体的な事例に即して引き続き検討することが求められる。また、現行知財制度上は権利の対象とならないとされるAI 創作物を人間が創作したと僭称し、人間の創作物に対して権利侵害を主張するなどいわゆるトロール的な権利の濫用が生じることも想定され、人間の創作活動に影響を与える可能性がある。この問題は、人間には関与できない量の創作物を公表する場合にのみ議論が生じると考えられ、また、発明については特許審査制度があり一定の制限がかかると考えられるため、現時点では、人間の創作その他の社会活動への大きな影響が出るか否かは不透明であり、AI の技術の変化や利活用状況を注視し、引き続き検討することが求められる。

むしろ、AI 創作物については、選択や編集・加工などの人間の創作的寄与を加えることで更なる付加価値を生む可能性があることを踏まえ、産業競争力強化の視点から、AI を道具として積極的に利活用した新たな創作や高度な付加価値を生み出す活動の広がりが期待される。

## (2) 今後取り組むべき施策

以上の現状と課題を踏まえ、「データ駆動型の新たなイノベーション」に向けた、データやAI の利活用促進のための知財制度、著作権システムの構築に向けて、関係府省において以下の取組を推進することとする。

## ①データ利活用促進のための知財制度等の構築

(利活用促進のための制限のある権利に関する検討)

- ・価値あるデータの収集・蓄積・保管等に関する投資インセンティブを確保しつつ、オープンな利活用を促すため、制限のある権利については、データ利活用ビジネスの動向やデータ取引市場の状況、諸外国の検討状況等を注視しつつ、必要かどうかも含めて引き続き検討する。(短期・中期)(内閣府、関係府省)

## ②AI の作成・利活用促進のための知財制度の構築

(学習用データの作成の促進に関する環境整備)

- ・我が国の AI の作成の促進に向け、特定当事者間を超えて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。(短期・中期)(文部科学省)

(AI 生成物の知財制度上の在り方の検討)

- ・AI 生成物に関する具体的な事例の継続的な把握を行うとともに、AI 生成物に関する人間の創作的寄与の程度の考え方や、AI 生成物が問題となる可能性について、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。

(短期・中期)(内閣府、関係府省)

## ③第四次産業革命 (Society5.0) の基盤となる著作権システムの構築

(イノベーション促進に向けた権利制限規定等の検討)

- ・著作権法における柔軟性のある権利制限規定について、文化審議会著作権分科会報告書(2017年4月)を受け、明確性と柔軟性の適切なバランスを備えた複数の規定の組合せによる「多層的」な対応について、それぞれ適切な柔軟性を確保した規定の整備を行うため、「推進計画 2016」を踏まえ、速やかな法案提出に向けて、必要な措置を講ずる。また、ガイドラインの策定、著作権に関する普及・啓発、及びライセンス環境の整備促進などの必要な措置を講ずる。(短期・中期)(文部科学省)

(著作権者不明等の場合の裁定制度の更なる充実)

- ・権利者不明著作物等の利用を円滑化するため、著作権者不明等の場合の裁定制度における補償金供託について、一定の場合に後払いを可能とすることとし、「推進計画 2016」を踏まえ、速やかな法案提出に向けて、必要な措置を講ずる。また、利用者による権利者探索コスト低減のため、民間団体と協力して2016年10月から行った負担軽減の効果を検証する実証事業の結果を踏まえ、引き続き必要な措置を講ずる。

(短期・中期)(文部科学省)

(円滑なライセンス体制の整備・構築)

- ・著作物等の利用円滑化の観点から、2015年度及び2016年度に行った拡大集中許諾制度に係る調査研究の結果を踏まえ、具体的課題について検討を進める。

(短期・中期) (文部科学省)

- ・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)
- ・集中管理による契約スキームやワンストップ窓口となる「音楽集中管理センター」(仮称)など、民間におけるライセンスのための環境の整備・構築に係る取組に対して、その具体化に向け必要な支援を更に行う。(短期・中期) (文部科学省)

#### (持続的なコンテンツ再生産につなげるための環境整備)

- ・クリエイターへ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、私的録音録画補償金制度の見直しや当該制度に代わる新たな仕組みの導入について、文化審議会において検討を進め、結論を得て、必要な措置を講ずる。

(短期・中期) (文部科学省、経済産業省)

#### (教育の情報化の推進)

- ・ICT活用教育における著作物の円滑な利活用に向けて、文化審議会著作権分科会報告書(2017年4月)を受け、授業の過程における著作物等の公衆送信の円滑化について、新たに補償金請求権付の権利制限規定を整備するなど必要な措置を講ずる。教員・教育機関間の教育目的での教材等の共有については、より詳細なニーズを把握した上で、引き続き検討を行う。(短期・中期) (文部科学省)
- ・教育機関における著作権法に関する研修・普及啓発活動の促進、及びライセンス環境の整備・充実等に関する課題について検討し、必要な措置を講ずる。

(短期・中期) (文部科学省)

- ・デジタル教科書の有する公共性等を考慮し、その学校教育制度上における位置付けを踏まえ、デジタル教科書についても、公表された著作物の掲載が必要な限度で認められるよう、必要な措置を講ずる。(短期・中期) (文部科学省)

## II. 知財の潜在力を活用した地方創生とイノベーション推進

### 3. 「国民一人ひとりが知財人材」を目指した知財教育・知財人材育成の推進

#### (1) 現状と課題

天然資源の乏しい我が国にとって、知的財産こそが競争力の源泉であり、2003年の知的財産戦略本部の創設以来、知的財産を戦略的に創造、保護及び活用することにより活力のある経済社会を実現するため、「知的財産立国」を目指すべき国家像に据えつつ、国の

競争力強化のための知財戦略を進めてきたところである。そして、知財戦略を推進するあらゆる場面において鍵となるのは、それを実行する人材である。そこで、知財人材育成については、「知的財産人材育成総合戦略」（2006年1月）、「知財人材育成プラン」（2012年1月）等に基づき、従来から官民での取組がなされてきたところである。

これらの人材を育てる基盤となるのは教育である。既に「知的財産人材育成総合戦略」においても、知財教育の充実が将来の知財人材等の量・質的な拡大につながると認識され、初等中等教育から高等教育段階までの各段階で知財教育への取組がなされてきている。今や、知的財産が我が国の競争力の鍵を握る存在になる中、国民の誰しもが何らかの形で、知的財産の創造に始まり知的財産の保護・活用に至る知的創造サイクルの一翼を担いつつ、新たな価値を創出していくことが求められている。

こうした中、「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申）」（中央教育審議会平成28年12月21日）においては、グローバル化や情報化などの変化が加速度的となる中で、将来の予測がますます難しいこれからの時代に学校教育を通じて子供たちに育てたい姿として、「変化の激しい社会の中でも、感性を豊かに働かせながら、よりよい人生や社会の在り方を考え、試行錯誤しながら問題を発見・解決し、新たな価値を創造していくとともに、新たな問題の発見・解決につなげていくことができること」等が掲げられており、「現代的な諸課題に対応して求められる資質・能力と教科等の関係を明確にし、どの教科等におけるどのような内容に関する学びが資質・能力の育成につながるのかを可視化し、教育課程全体を見渡して確実に育てていくこと」とされている。

これについて、2017年3月に改訂された小学校及び中学校の新学習指導要領<sup>7</sup>では、各教科等の目標や内容が構造化されており、①新たな発見や科学的な思考力の源泉となる創造性の涵養、及び、②知的財産の意義（保護・活用の重要性）の理解等の増進を、知的財産に関わる「育成すべき資質・能力」として位置付けた上で、各教科等において、発達の段階に応じて、これら資質・能力を育もうとするものである。具体的には、創造的な学習プロセスの在り方を、各教科等の特性に応じて明確化しており、例えば理科においては、事象の中から問いを見だし、見通しをもって観察、実験等を行い、その結果を整理し考察するなどの科学的に探究する学習活動が重視されている。また、知的財産の保護のみならず活用の重要性も含めた意義の理解に向けて、例えば中学校技術・家庭科においては、「知的財産を創造、保護及び活用しようとする態度」の育成が盛り込まれた。

他方、「推進計画2016」では、今後我が国が知財教育を推進していくにあたって求められる方向性を、以下の3点に整理している。

- ① “国民一人ひとりが知財人材” を目指した発達の段階に応じた系統的な教育の実施
- ② 社会との関わりや知識の活用を視野に入れた創造性の発展のための仕掛け
- ③ 地域・社会との協働（産学官連携による支援体制構築）の実現

<sup>7</sup> 新学習指導要領は、小学校では2020年度より、中学校では2021年度より、それぞれ全面実施されることとなっている。なお、高等学校については、2017年度中に改訂予定であり、2022年度より年次進行で実施される予定。

これら方向性を具体化するための手段の一つとして、小中高等学校及び高等専門学校における「知財創造教育」<sup>8</sup>の全国的な普及を推進すべく、2017年1月に学校と地域社会との効果的な連携・協働を図ることを目的とした「知財創造教育推進コンソーシアム」が設置され、産学官の取組の情報共有や、将来的に各地域での構築を目指す「地域コンソーシアム」<sup>9</sup>の支援に向けた検討が開始された。

「知財創造教育推進コンソーシアム」では、以下の3点を検討課題として教育現場側と企業などの外部リソース側とが議論を行い、2020年度までに各都道府県に1以上の「地域コンソーシアム」を構築することを目標に据えている。

#### ①「知財創造教育」の体系化

発達の段階に応じた「知財創造教育」の在り方や教育課程における「知財創造教育」の位置付けを検討し、体系化する

#### ②教育プログラム（題材）の収集・作成

教育プログラム等の収集方法や作成方法について検討するとともに、各団体と連携して教育プログラム等を収集・作成する

#### ③「地域コンソーシアム」の支援

「地域コンソーシアム」の活動を推進するために取り組むべき事項について検討する

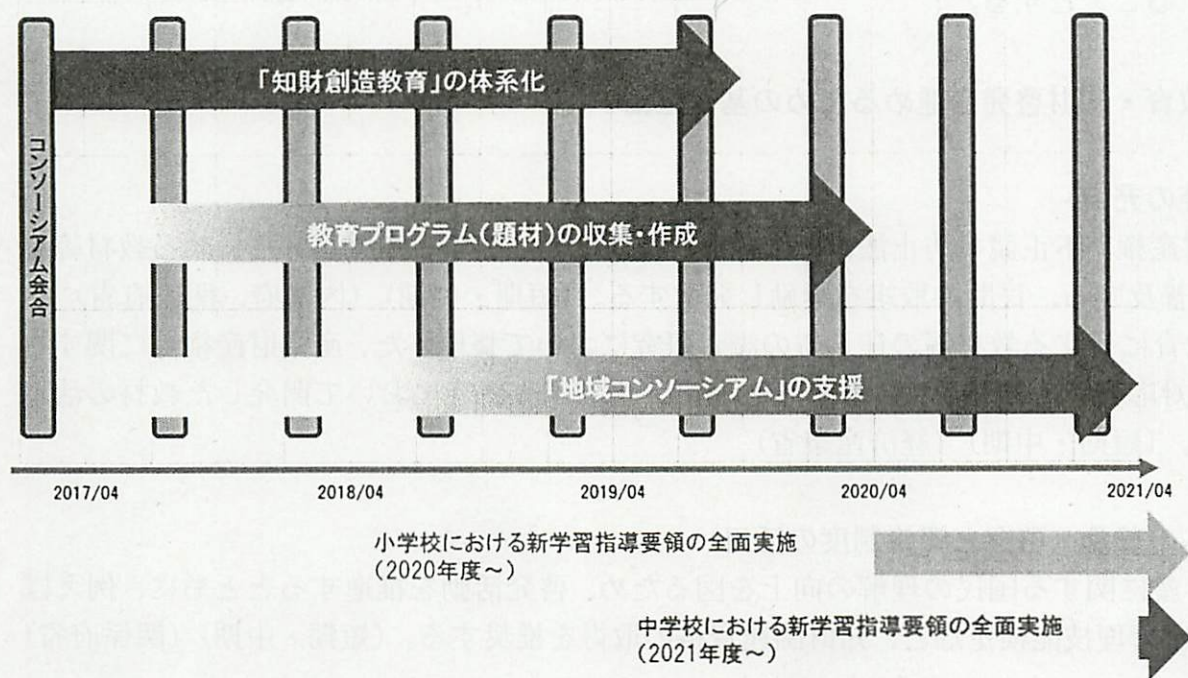
「知財創造教育推進コンソーシアム」においても、前述の新学習指導要領の方向性に沿って「知財創造教育」を実施すべく、教科等間連携の推進や、教員の教育活動の支援などの具体的な取組を推進することが求められている。

---

<sup>8</sup> 発達の段階に応じて、新たな発見や思考の源泉となる創造性を育むとともに、知的財産の保護・活用の重要性に対する理解の増進と態度形成を図り、もって知的財産の創造に始まり、保護・活用に至る知的創造サイクルの好循環を生み出すための人材を育む教育のこと。

<sup>9</sup> 「知的財産推進計画 2016」に記載の施策「地域コンソーシアム（仮称）の形成」を受け、教育現場における創造性の涵養とともに、知的財産の保護・活用とその意義の理解に関する学習を支援するため、産学官の関係団体等の参画を得て、地域社会と一体となった知財教育を展開するために各地域での構築を目指すもの。

## 【「知財創造教育」展開のイメージ】



また高等教育段階では、高等専門学校や、教育関係共同利用拠点にも認定された山口大学等における先進的な取組が知られているものの、知的財産に関する科目の全学必修化を採用する大学については、未だに山口大学に止まる状況にも鑑み、大学の幅広い学部・学科等における標準化を含めた知的財産等に関する科目の開設や、更なる充実化などの自主的な取組を、引き続き促していくことが必要である。加えて、前述の小中高等学校における「知財創造教育」の普及のためには、教職員向けの知的財産に関する教育の機会を拡充していくことも必要となる。

さらに、大学院においては、複数の知財専門職大学院が学生募集停止を表明する一方で、一部大学院では「知財のわかる経営者」の養成を標榜するカリキュラムが新設される等、大学院における知財教育の在り方は今現在、過渡期にあると考えられる。知財専門職大学院についてのこれまでの経緯を整理した上で、今後は、近年の技術革新の著しい進展や産業構造の変化等に対応するための、社会人に対するリカレント教育という文脈で、知財専門職大学院のみならず、法科大学院、経営系専門職大学院における知財教育の在り方について、引き続き検討していく必要がある。

そして、上記のような発達の段階に応じた系統的な知財教育の推進による将来の知財人材の底上げを図るとともに、企業経営者層をはじめとする国民一人ひとりの知的財産に関する理解を向上させ、知的財産の裾野を更に広げていくため、これまでに作成された教材の効果的な活用方法の検討など、既存の取組の不断の見直し並びに一層の充実化が求められる。

### (2) 今後取り組むべき施策

以上の現状と課題を踏まえ、各教育段階での知財教育を進めるための学習支援体制の構

築や教材等の基盤整備、また知財人材の育成方策について、関係府省において以下の取組を推進することとする。

### ③知財教育・知財啓発を進めるための基盤整備

#### (教材等の充実)

- ・産業財産権、不正競争防止法、著作権法、標準化等に関する知財教育に資する教材等を開発・普及する、民間の取組を奨励し発信する。(短期・中期)(内閣府、関係府省)
- ・知財教育に資する教材等の在り方の調査研究において整理した、産業財産権等に関する「教材対応表」の拡充を検討するとともに、当該調査研究において開発した教材の活用を促す。(短期・中期)(経済産業省)

#### (国民への普及・啓発と資格制度の活用)

- ・知的財産に関する国民の理解の向上を図るため、啓発活動を推進するとともに、例えば知的財産管理技能検定など、知財関連資格の取得を推奨する。(短期・中期)(関係府省)

## 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。

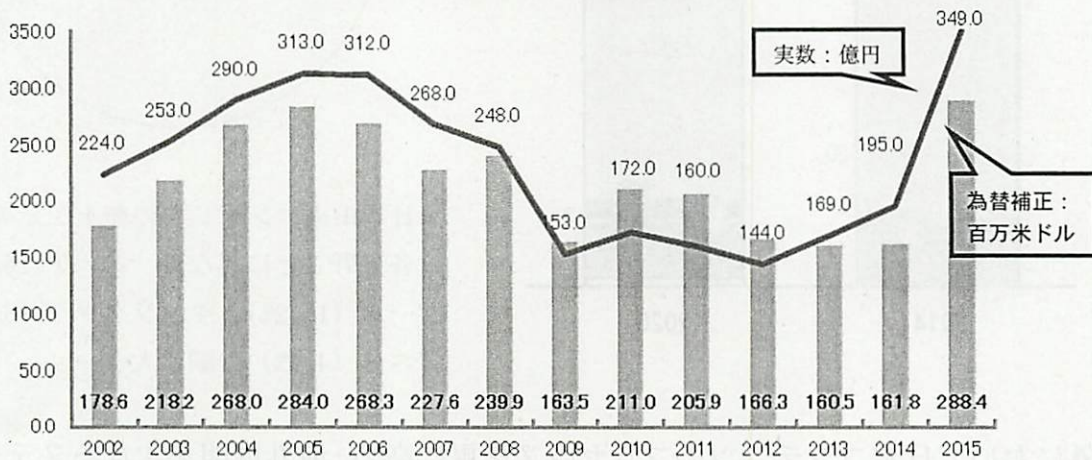
政府による取組については、コンテンツの海外展開を後押しする施策が一定の成果を挙げている。映像コンテンツの海外販売における字幕・吹き替えなどローカライズや、国際見本市への出展などのプロモーションを支援するJ-LOP事業により、平成24年度以来、約500事業者が新規に海外展開に取り組むようになり、支援対象の法人等における海外売上は2,000億円近く増加している<sup>10</sup>。また、アジアの新興国を中心とする海外の放送局における放送枠の確保と現地ニーズを踏まえた我が国の放送番組の共同製作等への支援を行う放送コンテンツ海外展開事業における官民での取組も着実に成果を上げており、総務

<sup>10</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。

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>11</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% [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>12</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】



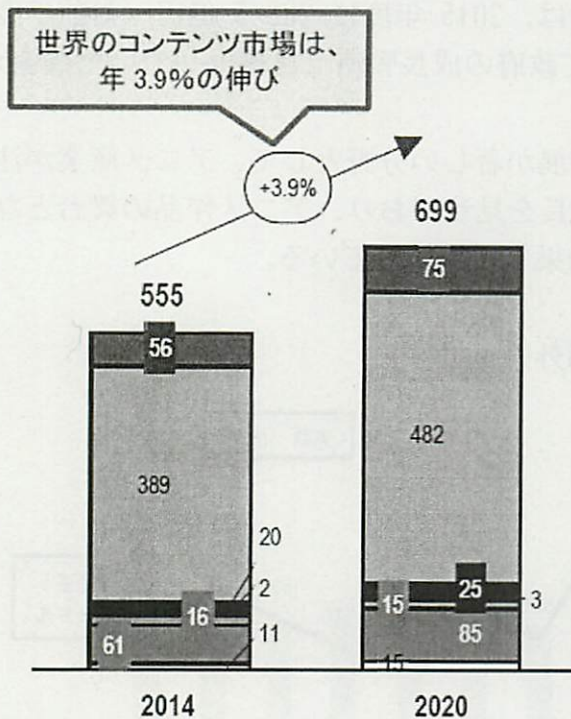
しかし、世界におけるコンテンツ産業全体を見渡したとき、日本コンテンツのシェアは、クールジャパン戦略のエンジンとしての期待に十分に答える規模には至っておらず、その伸びしろは未だ多く残されている。日本を除く世界のコンテンツ市場規模は 2014 年において約 5,552 億米ドルであり、2020 年には約 6,993 億米ドルに達すると見られている<sup>13</sup>。しかし、日本コンテンツの売り上げは約 141 億米ドルであり、海外市場全体の 2.5% を占めるにとどまっている。

<sup>11</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。

<sup>12</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。

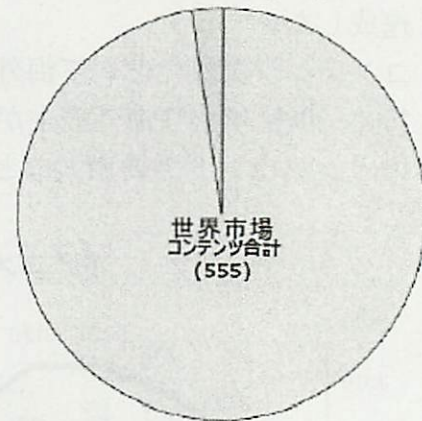
<sup>13</sup> 経済産業省「コンテンツ産業の現状と今後の発展の方向性」（2016 年 12 月、[http://www.meti.go.jp/policy/mono\\_info\\_service/contents/](http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/)）より、ローランドベルガー 2015 年調査。

【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。

このような取組み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>14</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>15</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>14</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>15</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-billion-disrupting-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>16</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>17</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>18</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>16</sup> OECD&EUIPO 「Trade in Counterfeit and Pirated Goods」 (2016年4月)

<sup>17</sup> ICC (BASCAP) and INTA 「THE ECONOMIC IMPACTS OF COUNTERFEITING AND PIRACY」 (2017年2月)

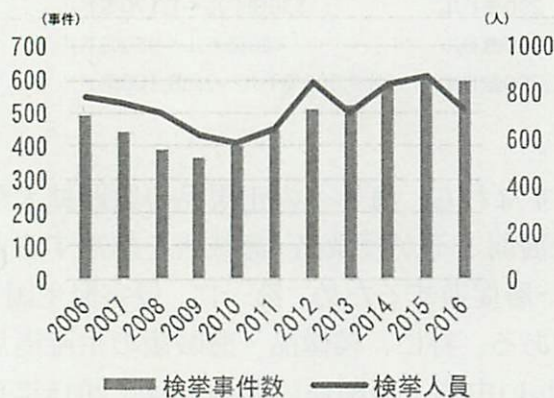
<sup>18</sup> 経済産業省（政府模倣品・海賊版対策総合窓口）「模倣品・海賊版対策の相談業務に関する年次報告」 (2016年7月) 12頁

とが指摘<sup>19</sup>されているフリー・トレード・ゾーン<sup>20</sup>を有している等、模倣品・海賊版流通の経路地と指摘<sup>21</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>22</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。

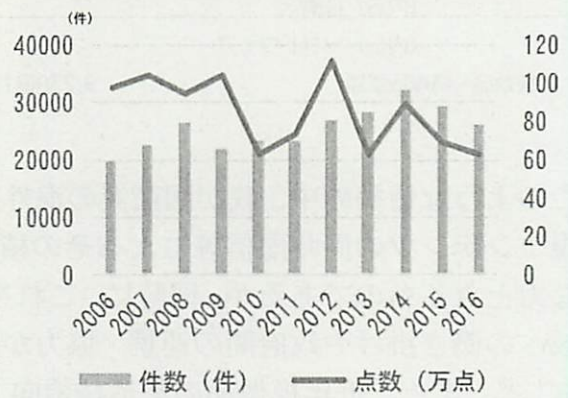
その他の侵害発生国・地域も含め、今後もハイレベルでの政府間協議を継続するとともに、侵害の実態に即した対応を行うために、各省庁・各機関がより一層連携を強化していくことが必要である。

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>23</sup>】



【知的財産侵害物品の輸入差止実績<sup>24</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>19</sup> 前掲 OECD 調査

<sup>20</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>21</sup> 前掲経済産業省年次報告 14 頁

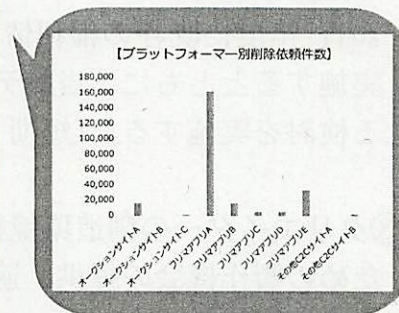
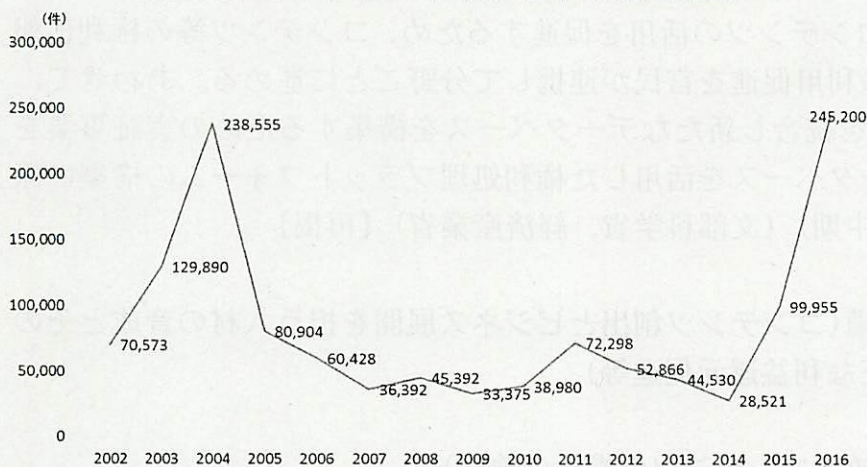
<sup>22</sup> アラブ首長国連邦（UAE）における、粗悪品、欠陥品、模倣品の輸出入、再輸出、製造、販売、提供、販売を目的とした所有、保管、貸付、宣伝、取引などの不正商品取引を取り締まる法律。

<sup>23</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>24</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>25</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>26</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>27</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>25</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>26</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>27</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)

### 3. デジタルアーカイブの構築

#### (1) 現状と課題

我が国の様々なコンテンツをデジタルアーカイブ化していくことは、分野・地域を超えた「我が国の知」を集約することを可能とするものであり、学術研究・教育・防災・ビジネスへの利活用が期待できることに加え、海外発信機能を付加・強化することにより、インバウンドの促進や海外における日本研究の活性化にもつながりうる。

我が国においては、国立国会図書館による書籍等分野の取組や文化庁(文化遺産オンライン)による文化財分野の取組など分野ごとにデジタルアーカイブの構築が進められてきており、一定の充実を見つつある。その一方で、分野横断的なアーカイブの連携や海外発信を含めたその利活用に関する取組は、欧米諸国と比較しても十分とは言えない。

このような状況下、我が国全体でデジタルアーカイブの構築とその利活用を推進するため、「推進計画2016」において、①分野横断的な連携を可能とする基盤(統合ポータル)の構築を始めとする「アーカイブ間の連携・横断の促進」、②分野ごとのつなぎ役を中心とした「分野ごとの取組の促進」、③保存や利活用に係る制度面での対応等の「アーカイブ利活用に向けた基盤整備」という総合的な取組の推進策を示した。

これを踏まえ、2015年度に設置された「デジタルアーカイブの連携に関する関係省庁等連絡会」及び「実務者協議会」において、デジタルアーカイブ構築とその利活用促進に関する実務的課題とそれに対する今後の方向性に関する検討を継続し、本年4月に、報告

書<sup>28</sup>として今後の国の取組の方向性等を取りまとめるとともに、各アーカイブ機関が行うべきメタデータの取扱いや利用条件表示について、ガイドライン<sup>29</sup>を策定した。

また、アーカイブ利活用に向けた著作権制度の見直しも進められており、例えば、サムネイルのインターネット送信に関しては、美術の著作物又は写真の著作物の原作品を適法に展示する者が、これらの著作物に係る情報を提供することを目的とする場合には、必要と認められる限度において、当該著作物等のインターネット送信を行うことができることとする制度改正が検討されている。

2020年の東京オリンピック・パラリンピック競技大会に向けて、デジタルアーカイブが国内外において日常的に活用され、新たなコンテンツやイノベーションを生み出すための基盤となる社会を実現するため、今後、各アーカイブ機関を結ぶ「つなぎ役」と国等が一体となった取組を加速することが必要である。

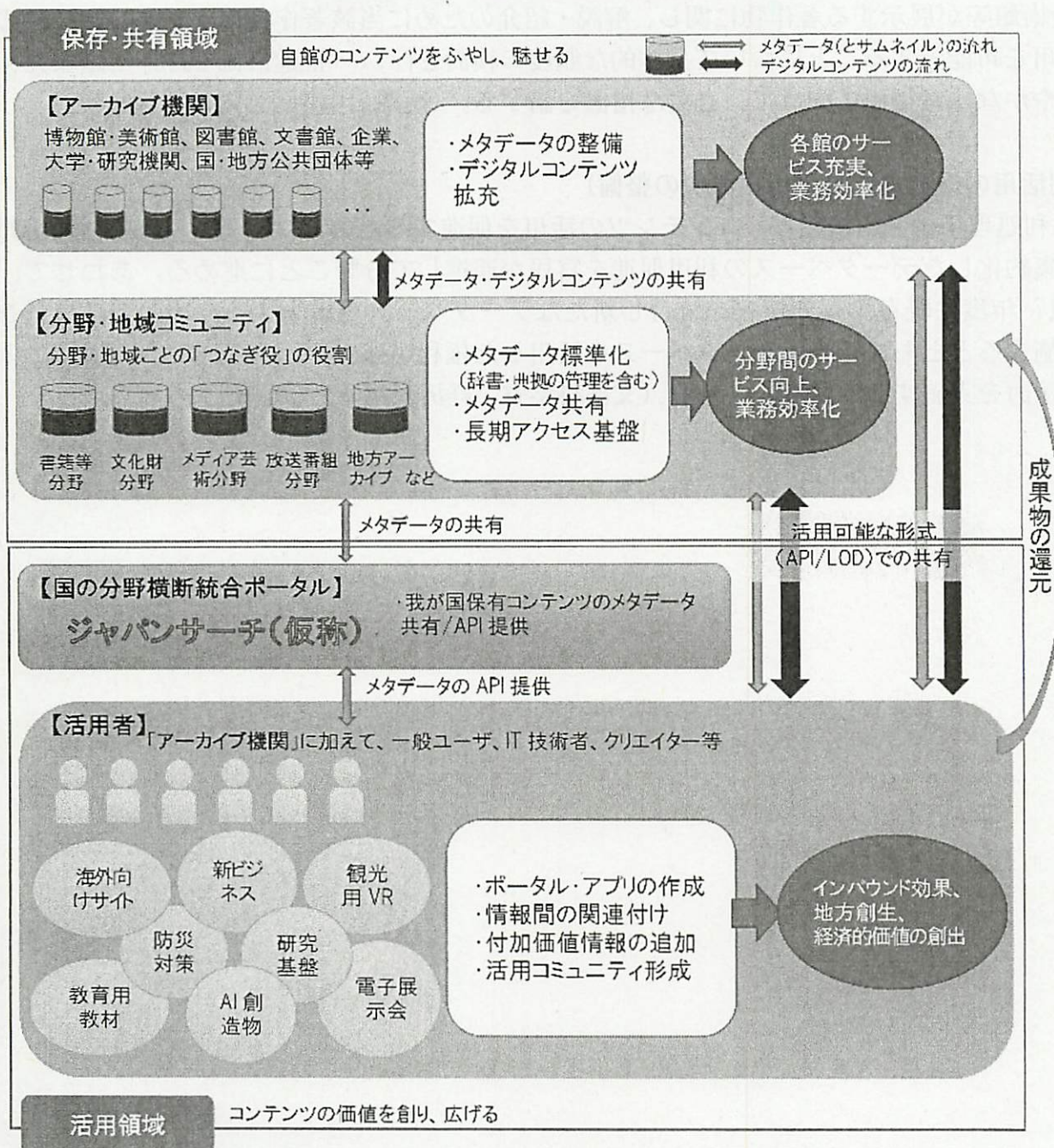
各アーカイブ機関は、今回策定したガイドラインに沿ったメタデータの整備、オープン化を進めるとともに、デジタルコンテンツの作成・拡充やシステムの整備を図ることが求められる。また、「つなぎ役」は、分野内のメタデータ項目を標準化するために分野ごとに標準メタデータ項目を作成していくこと、さらに、その分野において、長期に渡ってデジタルアーカイブ基盤を維持できるよう、アーカイブ機関の技術、法務上の課題等に対応できる人材の育成をサポートしていく役割が求められる。

その上で、国は各アーカイブ機関やつなぎ役の取組を十分支援していくほか、分野横断統合ポータル構築を推進する必要がある。統合ポータルは、分野横断の検索機能のほか、各アーカイブ機関やつなぎ役が整理したメタデータを集約・共有化し、活用者による様々な形での利活用に資するものであることが求められる。さらに、このような様々な取組に係る共通の課題意識を醸成し、連携協力を図っていくため、産学官の代表者が集まる「場」を整備することも重要であり、こうした取組を、国が率先して推進していくことが重要である。

<sup>28</sup> デジタルアーカイブの連携に関する関係省庁等連絡会・実務者協議会「我が国におけるデジタルアーカイブ推進の方向性」（平成29年4月）

<sup>29</sup> デジタルアーカイブの連携に関する関係省庁等連絡会・実務者協議会「デジタルアーカイブの構築・共有・活用ガイドライン」（平成29年4月）

## 【統合ポータルとその利活用のイメージ】



### (2) 今後取り組むべき施策<sup>30</sup>

以上の現状と課題を踏まえ、我が国における分野横断型統合ポータル構築に向けたアーカイブ間の連携と利活用を促進するため、関係府省において以下の取組を推進することとする。

### ③アーカイブ利活用に向けた基盤整備

<sup>30</sup> 国立国会図書館は立法府に属する機関であるが、アーカイブ施策は国全体として取り組むものであり、同館は重要な役割を担っているため、便宜上本計画に関連する同館の事業について担当欄に記載するものである。

(アーカイブの構築と利活用の促進のための著作権制度の整備)

- ・美術館等が展示する著作物に関し、解説・紹介のために当該著作物のデジタルデータの利用を可能とすることについて具体的な制度の検討を行い、「推進計画 2016」を踏まえ、速やかな法案提出に向けて、必要な措置を講ずる。(短期・中期)(文部科学省)

(利活用の促進のための周辺環境の整備)

- ・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】

## 第1 ポイント

### II. Society5.0に向けた横割課題

#### II-A. 価値の源泉の創出

#### II-(A)-1. データ利活用基盤の構築、徹底したデータ利活用に向けた制度整備

実現のために必要となる主要項目

#### データ利活用を促す知財・標準化戦略

(主な取組)

- ・ビッグデータを活用した新規ビジネスを視野に入れた著作権法の柔軟な権利制限規定等の整備、データの不正な取得・使用・提供の禁止、知財の利害関係を調整する裁判外紛争解決手続（ADR）制度の創設、知財訴訟の証拠収集手続の強化等に関し、早期の関連法の改正を含め、必要な措置を講ずる。また、AIの生成過程・生成物に関する知財制度上の整理等を進める。

## 第2 具体的施策

### II. Society5.0に向けた横割課題

#### A. 価値の源泉の創出

##### 1. データ利活用基盤の構築

(2) 新たに講ずべき具体的施策

##### ii) 事業者間のデータ流通

- ・イノベーションへの投資を促進するため、著作権法の柔軟な権利制限規定の整備、データの不正取得・使用・提供の禁止等に関し、必要な法制度・対応するガイドラインや契約環境の整備を進める。（後掲「II-A-2. 「知財・標準化戦略の推進、公正な競争環境の確保」において詳細記載。）

##### 2. 知財・標準化戦略の推進、公正な競争環境の確保

(2) 新たに構ずべき具体的施策

##### i) 第4次産業革命に対応した知財・標準化戦略

- ・データ・AIの利活用やイノベーションへの投資が促進されるよう、ビッグデータを活用した新規ビジネスの進展を視野に入れた著作権法の柔軟な権利制限規定を整備し、対応するガイドラインや契約環境の整備を進める。また、データの不正な取得・使用・提供の禁止、知財の利害関係を調整する裁判外紛争解決手続（ADR）制度の創設、知財訴訟の証拠収集手続の強化、知財と標準に関わる弁理士の役割等に関し、次期通常国会での法案提出を含め、必要な措置を講ずる。さらに、データの利用権限に関する契約ガイドライン等の整備やデータ流通基盤構築の支援、IoT関連発明等に適切に対応する審査体制の整備・強化、AIの生成過程・生成物に関する知財制度上の整理等を進める。

## 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。

「規制改革実施計画」（平成 29 年 6 月 9 日閣議決定）

II 分野別実施事項

5. 投資等分野

(1) 規制改革の観点と重点事項

ICTの一層の活用や事業者等の要望への幅広い対応の観点から、①税・社会保険関係事務のIT化・ワンストップ化、②官民データ活用、③IT時代の遠隔診療④IT時代の遠隔教育、⑤日影規制の見直し、⑥電波周波数の調整・共用、⑦次世代自動車（燃料電池自動車）関連規制の見直し、⑧その他について、重点的に取り組む。

(2) 個別実施事項

④IT時代の遠隔教育

No.	事項名	規制改革の内容	実施時期	所管府省
15	高等学校の遠隔教育における著作権法上の問題の解決	平成27年4月から高等学校で解禁された「同時双方向型の遠隔授業」における著作権制度上の課題について検討を行い、必要な措置を講ずる。	平成29年度検討・結論・措置	文部科学省

世界最先端 IT 国家創造宣言・官民データ活用推進基本計画（平成 29 年 5 月 30 日閣議決定）

第 2 部 官民データ活用推進基本計画

II 施策集

II-1-(2) オープンデータの促進【基本法第11条第1項及び第2項関係】、データの円滑な流通の促進【基本法第11条第3項関係】

[これまでの主な取組]

(略)

- ・デジタル化・ネットワーク化の進展等に伴う著作物の利用環境の変化等を受け、新しい時代に対応した制度等の在り方について随時検討を行い、インターネット情報検索サービスや情報解析に関する権利制限規定等の整備・違法配信からのダウンロードの違法化（平成 21 年）、技術開発・試験のための利用に関する権利制限規定等の整備（平成 24 年）、電子書籍に対応した著作権の整備（平成 26 年）などの法的措置が講じられてきた。

① 分野横断的な施策のうち重点的に講ずべき施策

- ・ 著作権法における柔軟性のある権利制限規定の整備
  - 文化審議会著作権分科会報告書（平成29年4月）の結論を踏まえ、AIの作成を促進す

る観点からも、速やかな法案提出に向けて、必要な措置を講ずる。

KPI（進捗）：著作権制度の見直しを含む必要な措置の実施

・ 教育の情報化の推進

- ICT活用教育における著作物の円滑な利活用に向けて、平成27年4月から高等学校で解禁された「同時双方向型の遠隔授業」における著作権制度上の課題を含め、授業の過程における著作物等の公衆送信の円滑化について検討を行い、必要な措置を講ずる。

KPI（進捗）：著作権制度の見直しを含む必要な措置の実施

・ 権利情報を集約したデータベースの利用促進

- 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推進。

KPI（進捗）：データベースの利用促進に係る措置を実施

**「サイバーセキュリティ戦略」（平成27年9月4日閣議決定）**

5. 目的達成のための施策

5.1. 経済社会の活力の向上及び持続的発展

5.1.3. セキュリティに係るビジネス環境の整備

(1) サイバーセキュリティ関連産業の振興

(略)

さらに、サイバーセキュリティに関連する産業の振興に向けて制度の見直しを柔軟に検討していく必要がある。このため、例えば著作権法におけるセキュリティ目的のリバースエンジニアリングに関する適法性の明確化や、所要の制度の見直しについて検討を行う。

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（FTA）／経済連携協定（EPA）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、TRIPS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（TPP）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3. デジタル・ネットワーク社会に対応した環境整備

### 1. コンテンツ産業を巡る生態系変化への対応

- クラウドネットワーク、ソーシャルサービスといったメディアの進展、ユーザー・ジェネレイテッド・コンテンツの拡大などを踏まえ、インターネットを活用したユーザーが作り出す新たなコンテンツの創造と自由な利用の促進を図る観点から、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスといったパブリックライセンスの普及などについて検討を行い、非営利目的での利用のみならず産業利用も含めたコンテンツ利用の促進に必要な措置を講じる。(文部科学省)

### 3. コンテンツ産業の市場拡大に向けた環境醸成

#### (1) 新しい産業の創出環境の形成に向けた制度整備

- 著作物の公正な利用と著作物の適切な保護を調和させ、新しい産業と文化の発展を続けるため、クラウドサービスやメディア変換サービスといった新たな産業の創出や拡大を促進する全体的な法的環境の整備を図るため、著作権の権利制限規定の見直しや円滑なライセンス体制の構築などの制度の在り方について検討を行い、必要な措置を講じる。(文部科学省)

#### (2) クリエーターへの適切な対価還元に向けた制度整備

- クリエーターへ適切な対価が還元されるよう、私的録音録画補償金制度について、引き続き制度の見直しを行うとともに、必要に応じて当該制度に代わる新たな仕組みの導入を含む抜本的な検討を行い、コンテンツの再生産につながるサイクルを生み出すための仕組みを構築する。(文部科学省、経済産業省)

#### (3) 新しい産業の創出・拡大に向けたコンテンツの権利処理の円滑化

- 放送番組などの二次利用を促進するため、複雑な権利処理手続きを一元的に管理する窓口機関を整備する。具体的には、実演家については使用許諾申請受付から使用料の徴収分配までを集中的に処理し、レコードについては番組中の使用音源の権利処理に係る窓口を新たに設置するなど、権利処理の円滑化のための環境整備の取組を推進する。(総務省、文部科学省)
- 孤児著作物を含む過去の膨大なコンテンツ資産の権利処理の円滑化によりその利用を促進するため、著作権者不明の場合の裁定制度の在り方を見直し、権利者不明の立証負担の軽減や標準処理期間の短縮などにより、手続きの簡素化、迅速化を推進する。(文部科学省)
- クラウドコンピューティングの進展などに対応し、放送コンテンツのインターネット配信に係る権利処理の円滑化を図るため、放送番組製作時における二次利用の許諾を含めた契約の在り方や、放送後一定期間内のインターネット配信・ウェブキャストにに係る権利処理の在り方など、契約や関連法制度上の課題について検討を行い、必要な措置を講じる。(総務省、文部科学省)
- 産業財産的に製作されるコンテンツの利用の円滑化を図るため、ライセンス契約などにより著作物などの権利帰属を一元化したライセンシーを保護することで、法的安定性や二次利用の円滑化に資する新たな仕組みも含めて検討を行い、必要な措置を講じる。(文部科学省)

- コンテンツのグローバルな流通と適正な保護を促進するため、コンテンツにIDを付与し、権利処理に係る情報を集約してクラウドなどによりネットワーク上で参照可能とするデータベースの整備とコンテンツ利用に係る対価の徴収・分配システムの整備を促進する。(総務省、文部科学省)
- 知財総合支援窓口において、グローバル展開、著作権、不正競争防止法関連などの相談機能についても、関係機関と連携した支援を含め総合的に強化していくとともに、各省においてセミナーの開催など普及啓発活動を強化する。(経済産業省、文部科学省)

#### (5) 電子書籍の普及促進

- 海外の巨大プラットフォーム事業者などに対する交渉力向上や模倣品・海賊版対策などのため、電子書籍に対応した著作権の整備など出版者への権利付与や、書籍の出版・電子配信に係る契約に関する課題について早期に検討を行い、必要な措置を講じる。(文部科学省、経済産業省)

### 4. デジタル・ネットワーク環境促進の基盤整備

#### (1) 文化資産のデジタル・アーカイブ化の促進

- 新たな産業や文化創造の基盤となる知的インフラを構築するため、書籍、映画、放送番組、音楽、アニメ、マンガ、ゲーム、デザイン、写真、文化財といった文化資産及びこれらの関連資料などのデジタル・アーカイブ化を促進するとともに、各アーカイブ間の連携を実現するための環境整備及び海外発信の強化について検討し、必要な措置を講じる。(内閣官房、総務省、文部科学省、経済産業省)

#### (2) 教育の情報化の推進

- すべての小・中学校において児童生徒1人1台の情報端末によるデジタル教科書・教材の活用を始めとする教育の情報化の本格展開が急務であり、実証研究などの状況を踏まえつつ、情報通信環境の整備や情報端末の標準的な規格の策定を進めるとともに、デジタル教科書・教材の位置付け及びこれらに関連する教科書検定制度などの在り方と併せて著作権制度上の課題を検討し、必要な措置を講じる。(文部科学省、総務省)

#### 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)