

最近の政府方針における文化芸術政策の方向性について

経済財政運営と改革の基本方針 2026（令和 8 年 7 月 21 日閣議決定）（文化芸術・スポーツの振興）

文化・スポーツが持つ力を、経済活性化の強力な原動力とする。文化資源を活用した地域活性化や次世代継承に向け、文化財の保存・修理・高付加価値化¹、伝統行事・芸能、食文化等の生活文化の振興とともに、首都圏の劇場不足対応を含む舞台芸術の振興、新国立劇場を始めとするバレエ等のグローバル展開、博物館・劇場等の機能強化のほか、方言の保存・継承や書店の活性化等も含め、文化芸術政策²を推進する。現在のコンテンツの源流である、明治・大正・昭和時代を含むマンガ、映画を含む実写、レコードを含む音楽等を消滅・散逸させず、後世に残すべく、デジタルアーカイブ化³を進めていく。こどもや障害者の鑑賞・体験機会を充実する。

官民連携によるメディア芸術ナショナルセンター（仮称）の機能を有する拠点整備、2033年度再開場に向けた国の責任による国立劇場再整備を行う。国立公文書館の新館開館に向け取り組む。

クリエイターの製作・発信の過程を通じた育成や関連人材育成を推進し、海賊版対策を抜本的に強化する。

運動・スポーツを活用した健康インフラ構築に向け、従業員の健康維持に取り組む企業の支援や、身近な運動の場の確保に取り組む。

スポーツの成長産業化や武道・スポーツツーリズム振興に向け、スポーツコンプレックス、eスポーツの活用を含むDX等を推進する。大規模国際大会の招致・開催への各般の支援、国際競技力向上とインテグリティ確保、視聴機会の確保、パラスポーツ振興、国際交流に取り組む。

¹ 「文化財の匠プロジェクト」（令和 3 年 12 月 24 日文科科学大臣決定、令和 4 年 12 月 16 日改正）の着実な継続、国立文化財修理センターの整備及び人員体制の構築、高松塚古墳壁画保存管理公開活用施設（仮称）の整備の推進、日本遺産の活性化を含む。

² 「日本博」の推進、国際共同製作を含む日本映画やアートの振興を含む。

³ 例えば、出版物、SPレコード等については国立国会図書館が、映画については国立映画アーカイブがデジタルアーカイブ化を行っている。

日本成長戦略（令和８年７月２１日閣議決定）

Ⅱ. 17の戦略分野における官民投資の促進

2. 62の主要な製品・技術等の官民投資ロードマップの実行

①ゲーム

i) 重要性

日本発コンテンツの海外売上げの約６割（3.4兆円）を占める。家庭用ゲーム機市場（6兆円）のシェアは半分程度に達し競争力が高い一方、モバイルゲーム市場（18兆円）やPCゲーム市場（7兆円）でのシェアは数%に満たないため、市場拡大の余地が大きい。ゲームは、アニメや実写など他分野への波及効果も大きい。くわえて、我が国のソフト・パワー拡大への貢献が期待される。

ii) 勝ち筋・方向性

世界的に強みを持つ既存IPのゲームの収益力向上を図りながら、その収入で新規IPのゲームを開発し、世界的ヒット作品を生み出す。国際的なグッズ流通機能の拡大や開発基盤の整備、AI・XR等を活用した新しいゲーム開発にも投資する。

iii) 主な目標

- ・2033年に海外売上げ12兆円を目指す。

iv) 主な施策

- ・新市場進出や新規性のある海外向け大規模作品等の製作や新規IP開発を支援する。AIやXR等の高度技術も活用した開発プラットフォームの構築を支援する。
- ・海外でのグッズの流通促進や日系流通プラットフォームの普及を通じ、再投資原資の確保を促進するとともに、企画人材や高度制作人材の育成・確保を促進する。
- ・JETROにおけるコンテンツ分野の拠点数拡大や、データベース、人脈構築等の機能強化、在外公館等の活用を行う。

②アニメ

i) 重要性

日本発コンテンツの海外売上げの約３割強（2.1兆円）を占め、年平均成長率15%の高成長分野である。特に海外での認知が高い一方、海外市場からの利益回収率が低く、海賊版被害も大きい。正規版流通を通じた更なる市場拡大の余地が存在する。外国人への認知に寄与しており、我が国の国際的な存在感の強化にも貢献している。

ii) 勝ち筋・方向性

海外売上げ拡大に向け、大規模作品製作や、日系配信プラットフォーム等のシェア拡大を通じた国際流通網整備、テーマパーク整備を促進する。製作・制作会社の成果報酬率を高める構造改革で再投資原資確保を促進し、新規IP開発環境を整備する。

iii) 主な目標

- ・ 2033年に海外売上げ6兆円を目指す。

iv) 主な施策

- ・ 製作・制作会社の成果報酬率向上の構造改革と一体で海外向け大規模作品製作や中小規模作品を含む多様なコンテンツ供給確保、新規IP開発の支援、価値評価等を通じた多様な資金調達環境を整備する。プリンシプル・コード⁴を制定する。
- ・ 開発プラットフォームや日系配信プラットフォームの構築、二次利用収入の拡大につながるグッズ等の流通網の整備を支援する。
- ・ 高度制作・企画・制作実務を担う人材の育成や就業・取引環境の整備を促進する。

③マンガ

i) 重要性

ゲーム・アニメ・実写分野に原作を供給する日本発コンテンツ全体の競争力を支えるIPの源泉である。我が国の文化的な影響力の拡大に貢献している。海賊版による被害額が世界で年間2.6兆円にも及ぶ中、ローカライズによる正規版流通を進めることで、海外市場の更なる拡大が見込まれる。

ii) 勝ち筋・方向性

海賊版対策のため、削除要請・訴訟、AI検知、国際連携等を推進する。AIも活用したローカライズや翻訳人材の育成により供給制約を解消しつつ、紙・電子書籍やマンガ版權グッズの正規流通を促し、IP収入を多角化し、収益力を高める。

iii) 主な目標

- ・ 2033年に海外売上げ1兆円を目指す。

iv) 主な施策

- ・ 海賊版への削除要請・訴訟、ODA、AI検知、国際連携・執行等を強化する。
- ・ 翻訳人材やAIも活用したローカライズによる供給制約の解消を支援する。
- ・ 電子書籍に加えて紙書籍も含め、流通プラットフォームの拡大を支援する。
- ・ 日系配信プラットフォーム間の連携等によりIP収入の多角化を促進する。
- ・ 他分野とも連携し、メディア芸術ナショナルセンター構想を官民連携で実現する。
- ・ 官民コンソーシアムを通じたマンガ文化の海外発信に取り組む。

④音楽

i) 重要性

ゲーム・アニメ・実写分野の熱狂創出・魅力向上に大きく貢献している。我が国の発信力向上に寄与しており、日本アーティストのライブを目的とした高付加価値なインバウンド需要の創出にも資するなど、他産業への波及効果も大きい。

ii) 勝ち筋・方向性

⁴ 学習データに含まれる著作物等の権利者や生成AIサービスの利用者にとって安全・安心な利用環境を確保することを目的とする、生成AI事業者が行うべき透明性の確保や知的財産権保護のための措置の原則。

海外で認知度の高いアニメソングを起点に、国内外でのライブや大規模イベント、「みる」スポーツ等との連携を通じた海外ファン拡大や他の楽曲も含めた音楽配信・グッズ販売拡大、レコード演奏・伝達権の着実な導入により適切な対価還元を図る。

iii) 主な目標

- ・ 2033年に海外売上げ0.7兆円を目指す。

iv) 主な施策

- ・ 新規性を有する海外向けライブ・イベントの開催を支援する。
- ・ 楽曲やライブ配信、グッズ流通等を担う日系の流通網構築を支援する。
- ・ 同業種・異業種の複数社での海外展開や単独での海外展開を支援する。
- ・ グローバル展開に向け、アーティストの育成やライブ等の海外展開を企画できる人材の確保・育成を促進する。
- ・ レコード演奏・伝達権の導入によりイコールフットィングを確保する。

⑤実写

i) 重要性

日本発コンテンツを原作として海外スタジオが製作した実写作品や、海外の配信事業者が巨額な資金を拠出して日本の制作会社が制作した実写作品が世界的にヒットしており、国内事業展開が中心である中において、海外売上げの拡大が見込まれる。

ii) 勝ち筋・方向性

成果報酬率向上の構造改革と一体で、競争力あるIPを原作に、VFX⁵等の活用や、海外ロケ誘致による知見取得、PPL⁶・融資を含む多様な資金調達、海外向け大規模作品製作を推進する。J-Beauty⁷産業の海外展開との好循環で海外売上げを拡大する。

iii) 主な目標

- ・ 2033年に海外売上げ0.5兆円を目指す。

iv) 主な施策

- ・ 成果報酬率向上による再投資原資確保や日系配信プラットフォームの海外展開を強化する。海外向け大規模作品製作や中小規模作品を含む多様なコンテンツ供給確保、新規IP開発の支援、価値評価等を通じた多様な資金調達環境を整備する。
- ・ VFX等に対応した高度なスタジオの活用、海外スタジオの大規模作品のロケ誘致による制作ノウハウの取得を促進する。
- ・ 高度な制作・企画人材の確保・育成、就業・取引環境の整備を促進する。

⁵ 実写映像にCG等を合成・加工し、表現を拡張する視覚効果技術。

⁶ 作品内に化粧品や食料品といった商品を自然に登場させ、対価を得て宣伝する手法。

⁷ 我が国における化粧品、美容家電、美容機器、美容商材、ヘア、ネイル、エステ等の商材・サービス。

Ⅲ. 8つの分野横断的課題の解決

4. 人材育成

(2) 対応の方向性

③講じるべき施策パッケージ

ii) 「成長分野」を牽引する科学技術人材・クリエイティブ人材の育成

—略—

(コンテンツの振興を担う人材の育成や裾野拡大)

マンガ・アニメ・ゲーム等のコンテンツ分野とともに、我が国のコンテンツの多様性を生み出す歴史や伝統、地域性等に根差した舞台芸術・美術、文化財等の分野における人材育成や裾野拡大に取り組む。