

## 「知的財産推進計画 2026」等の政府方針等（著作権関係抜粋）

「知的財産推進計画 2026～成長戦略を支える知財戦略の推進～（2026年6月12日 知的財産戦略本部）」や「経済財政運営と改革の基本方針 2026～「責任ある積極財政」元年～日本の挑戦を起動する！～（令和8年7月21日閣議決定）」、「日本成長戦略（令和8年7月21日閣議決定）」、「戦略17分野における「主要な製品・技術等」の官民投資ロードマップ（令和8年7月21日 日本成長戦略本部）」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。

### 知的財産推進計画 2026（2026年6月12日知的財産戦略本部）抜粋

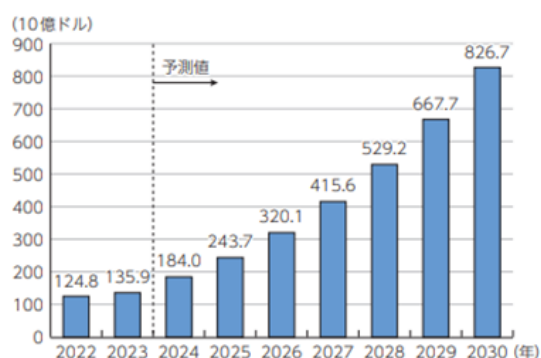
## Ⅲ. 知財戦略の重点施策

### 1. 知的財産の創造

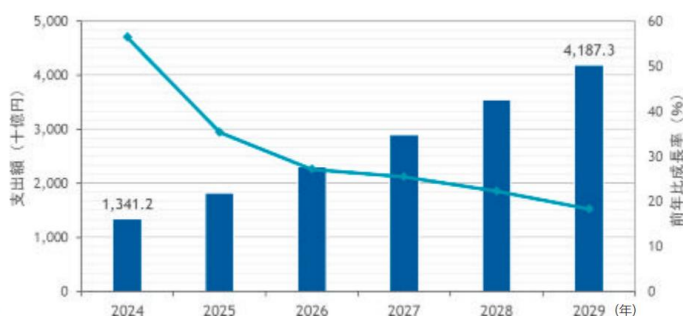
#### （2）AI と知的財産権

##### （現状と課題）

世界の AI 市場規模（売上高）は、2024 年に 1,840 億ドル、2030 年には 8,267 億ドルに拡大すると予測されており、AI は世界経済を牽引する基盤分野となっている（図表 9）。日本の AI システム市場（支出額）も、2024 年に 1 兆 3,412 億円（前年比 56.5%増）に達し、2029 年には 4 兆 1,873 億円まで拡大すると予測されている（図表 10）。



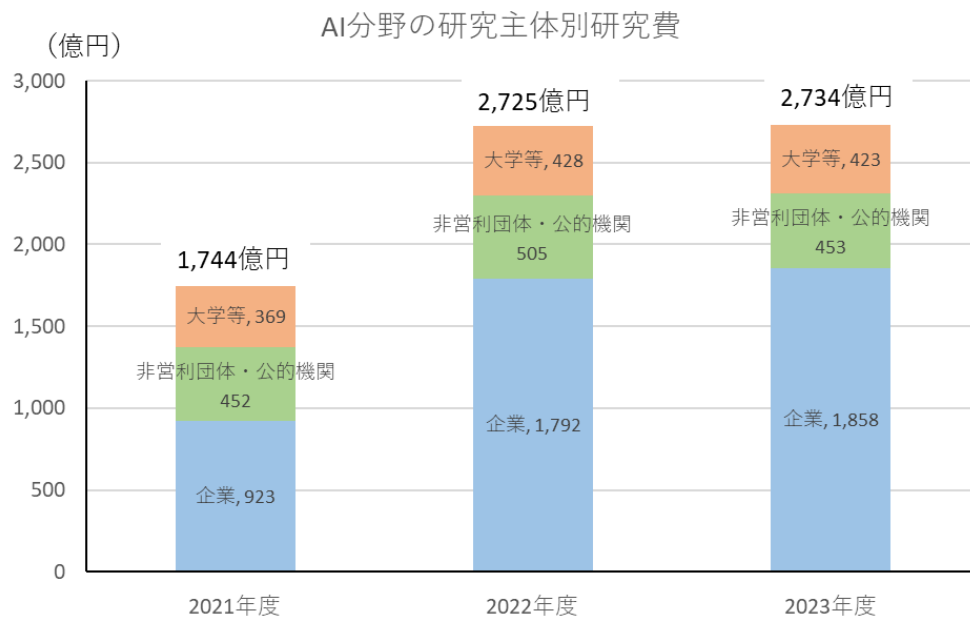
（出典）総務省「令和 6 年版情報通信白書」



図表 9：世界の AI 市場規模（売上高）の推移及び予測

図表 10：国内 AI システムの市場規模（支出額）及び予測

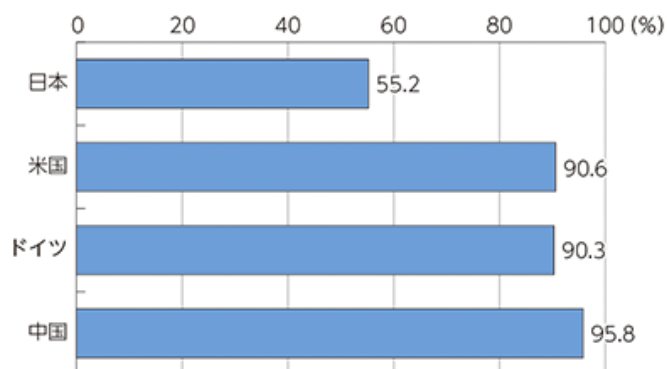
こうした中で、AI 分野の研究費は近年、高い伸びを示しており、2023 年度に 2,734 億円であったのに対し、2024 年度には 3,235 億円と対前年度比 18.3%の増加を示している（図表 11）。このことは、生成 AI の急速な社会実装や、AI を中核技術と位置付けた研究開発投資が、企業・大学・公的機関において本格化していることを示していると考えられる。



(出典) 総務省「科学技術研究調査」を基に内閣府知的財産戦略推進事務局が作成

図表 11 : AI 分野の研究主体別研究費

AI の市場規模や研究費が増加している一方で、我が国企業の業務における生成 AI の利活用は海外と比較して進んでいない。何らかの業務で生成 AI を利用していると回答した割合は、米国、ドイツ、中国の企業は 90%を超えているのに対し、日本の企業は 55.2%（業務で使用中と回答した割合）に留まる。



(出典) 総務省 (2025) 「国内外における最新の情報通信技術の研究開発及びデジタル活用の動向に関する調査研究」

図表 12 : 企業における業務での生成 AI 利用率 (国別)

そのような中、AI、とりわけ生成 AI やエージェント AI は、研究開発、創作活動、事業活動の生産性と創造性を飛躍的に高め、知的創造サイクル全体を加速させる基盤技術となっている。一方で、生成物に対する責任の在り方や学習データの取扱い、生成物と著作権・特許権・意匠権・商標権等との関係など、知財制度との関係を巡る新たな課題が顕在化しているほか、エージェント AI の出現等により、その深刻度が増しているとの指摘もある。

国際的には、AI の発展が知財制度に与える影響について、世界知的所有権機関 (WIPO) を中心に継続的な議論が行われている。加盟国や多様なステークホルダーが参加する「知的財産と先端技術に関する WIPO 対話」では、生成 AI の学習データや生成物を巡る著作権上の課題、権利管理や透明性を支える制度・インフラの在り方等、既存制度の適用可能性と限

界が多角的に検討されてきた。2026年3月にはAI時代における知財インフラの技術的・運用的課題に焦点を当てたAI Infrastructure Interchange (AIII) を立ち上げ、世界的な対話を促進している。

国内においては、2025年にAI法が成立・施行され、AIの研究開発及び利活用を総合的かつ計画的に推進するための法的枠組みが整備された。同法に基づき、内閣総理大臣を本部長とする人工知能戦略本部（AI戦略本部）が設置され、AI政策を横断的に推進する体制が構築されている。さらに、同法第18条に基づき、2025年末には「人工知能基本計画」（令和7年12月23日閣議決定）（以下「AI基本計画」という。）が策定され、「信頼できるAI」を軸として、イノベーション促進とリスク対応の両立を図りつつ、「世界で最もAIを開発・活用しやすい国」を目指す国家戦略が明確化された。AI基本計画においては、適切な知財の保護と利活用につながる透明性の確保を図るとともに、コンテンツホルダーへの対価還元等の推進、生成AIによる知的財産権侵害対策に関する相談体制の整備、生成AIと知的財産権に関する分かりやすい情報提供等の取組を進めることが明記されている。このことは、AI政策全体の中において、知財がイノベーション促進と社会的信頼確保の双方にとって不可欠な要素として位置付けられたことを意味している。

他方、イノベーション全体の国際競争において、日本は依然として厳しい位置にある。「Ⅱ. 1. 基本的な認識」で述べたとおり、WIPO「グローバル・イノベーション・インデックス2025」において、日本は世界12位であり、韓国（4位）、中国（10位）など、アジア主要国に後れを取っている。AI分野で創出される価値を確実に知財として保護・活用し、競争力強化につなげることが急務である。

特に、生成AIについては、個人情報の不適正な利用、犯罪の巧妙化・容易化、偽情報等による混乱等と並び、著作権等の侵害リスクについて、クリエイターや権利者から懸念の声が示されている。

こうした声を受けて、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を行い、また、知的財産権全般との関係については、AI時代の知的財産権検討会（事務局：内閣府知的財産戦略推進事務局）において検討が行われてきている。検討結果は、「AIと著作権に関する考え方について」（2024年3月）及び「AI時代の知的財産権検討会 中間とりまとめ」（2024年5月）（以下「中間とりまとめ」という。）として、それぞれ公表されている。

中間とりまとめでは、生成AIと知的財産権の望ましい関係の在り方として、「AI技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステム」の実現が目指されている。そのためには、法、技術、契約の各手段を適切に組み合わせながら、AI開発者、AI提供者、AI利用者、権利者等の幅広い関係者が連携して取り組むことにより、創作者にとって信頼できる開発者の下に良質なデータが多数集積し、高度な生成AIの開発・提供とともに、新たな創作活動につながる好循環の実現が期待されている。



(出典) AI時代の知的財産権検討会「中間とりまとめ(案)」

図表 16：法・技術・契約の各手段の相互補完性

### ＜AI法の制定を踏まえた、生成AIと知的財産を巡る懸念・リスクへの対応＞

内閣府知的財産戦略推進事務局では、AI法の基本理念やAI基本計画において適切な知的財産の保護と利活用につながる透明性の確保を図るとされていることを踏まえ、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を定め、もって生成AI技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護の両立に向け、権利者や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して、「生成AIの適切な利活用等に向けた知的財産の保護及び透明性に関するプリンシプル・コード」（仮称）の策定に向けた検討を進めている。

文化庁及び経済産業省においては「AIと著作権に関する関係者ネットワーク」を2024年に発足させ、当事者間において適切なコミュニケーションを図り、新たなコンテンツの創作と文化の発展に向けた共創の実現するため、権利者と事業者が一堂に会して意見交換を行う場を運営している。

また、令和7年度補正予算において措置された「クリエイターへの対価還元に向けた著作物等データの流通促進に係る環境構築事業」において、文化庁は、クリエイター等への対価還元を促進するため、著作物等データの有償提供等の流通に必要な事項に係る調査研究・実証を複数年度にわたって複数分野で実施し、モデル事例の創出及び横展開を図ることとしている。

肖像や声の保護に関しては、技術により声の保護を図りつつ収益化を目指す民間の取組や著名な声優による音声AIサービスの展開など、俳優や声優等と共に、その肖像や声を守りながら利用する活動が複数見られるようになった。他方で、特定の俳優や声優等の肖像や声のみを学習させ、当該俳優や声優等の肖像や声であると一般人が認識するような出力を得ることができる生成AIモデルやサービスであるにもかかわらず、当該俳優や声優等の許諾を得ずに公開され、さまざまな形態でその出力が利用される事態も引き続き存在している。このような俳優や声優等の肖像や声の無断利用については、経済産業省が2025年に公表した「肖像と声のパブリシティ価値に係る現行の不正競争防止法における考え方の整理について」により、不正競争防止法における考え方の整理が行われるとともに、肖像については同省が行う「AI利活用における民事責任の在り方に関する研究会」でも一定の場合にはAI開発者やAIサービス提供者がパブリシティ権侵害の責任主体となり得ることが整理されたところであるが、俳優や声優等の肖像や声の保護の在り方については、実情を踏まえて引き続き検討することが必要である。

## (施策の方向性)

- ・ 「中間とりまとめ」が示す考え方に基づき、法・技術・契約の各手段の組合せにより、関係当事者が AI 技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護の両立に向けて主体的に取り組むよう、知的財産法や AI ガバナンスに関連するガイドライン等の必要な更新を適時に行い、社会に分かりやすい形で周知を行う。

(短期・中期) (内閣府 (知財)、総務省、文化庁、経済産業省)

- ・ 生成 AI とこれに関わる事業者、クリエイターとの間で、ライセンスの状況等の情報共有等を図るため、関係当事者間における適切なコミュニケーションを引き続き促進する。

(短期・中期) (文化庁、経済産業省)

- ・ 俳優や声優等の声を模倣した音声コンテンツの無断生成・公開等が一定の場合にはパブリシティ権等の侵害に該当し得ることを踏まえ、これらの侵害に関する不法行為法の解釈・適用等について、現行法及び判例法理を踏まえた法的整理の検討を行い、ガイドライン等を作成するとともに、その結果を周知し、より確実な権利保護に向け、ハードロー整備 (不正競争防止法改正を含む) の必要性も含め引き続き議論を継続する。

(短期・中期) (法務省、経済産業省、内閣府 (知財)、消費者庁、  
総務省、文化庁、特許庁)

- ・ 生成 AI 技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護の両立に向け、権利者や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 の適切な利活用等に向けた知的財産の保護及び透明性に関するプリンシプル・コード」(仮称)を制定するとともに、クリエイター等への対価還元に向けた環境構築を促進する。

(短期・中期) (内閣府 (知財)、文化庁、経済産業省)

- ・ 生成 AI による要約サービスと robots.txt 等の技術的措置の関係について、不当な利用行為の防止につながるよう、ユーザーエージェントの開示や robots.txt 等の遵守等の措置の在り方について課題の整理を行う。

(短期・中期) (内閣府 (知財)、公正取引委員会、文化庁)

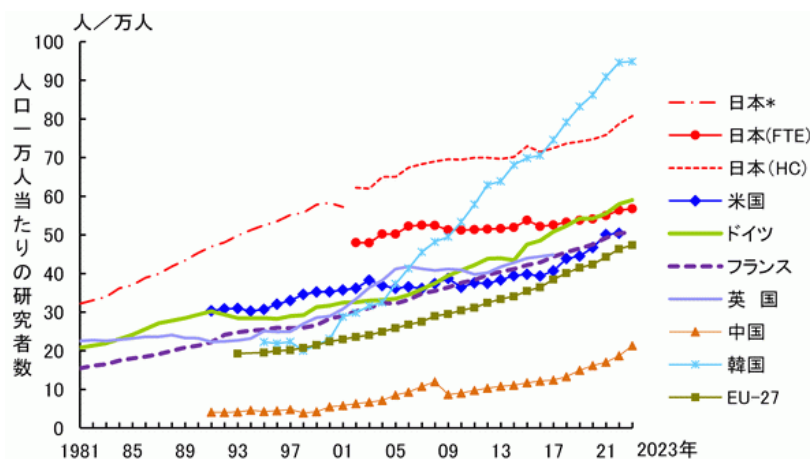
### （３）創造人材の強化・ダイバーシティの実現

#### （現状と課題）

我が国における研究者や博士人材等の創造人材は、知財の創出やイノベーションの源泉として、産業競争力の強化や社会課題の解決を支える中核的存在である。大学、公的研究機関、企業において蓄積されてきた高度な専門知識や研究成果は、これまで我が国の技術的優位性を下支えしてきたが、国際的な研究競争の激化や技術革新の加速に伴い、創造人材を巡る環境は大きく変化している。とりわけ、創造人材の量的確保と質的高度化、さらには多様性の確保を一体的に進めることが、知財創出力を持続的に高める上で不可欠となっている。

定量的に見ると、我が国の研究者数は引き続き主要国の中で上位水準にあるものの、その伸びは限定的であり、人材構成の面では課題が顕在化している。「科学技術指標 2025」（2025年8月 科学技術・学術政策研究所）によれば、日本の人口1万人あたりの研究者数は2009年までは、主要国の中で、最も多い数値であったが、2010年には韓国、2019年にはドイツが上回った。また、高等教育段階に目を向けると、日本の人口100万人あたりの博士号取得者数は2022年度で123人であり、他国と比べて少ない。他国の最新年度の値を見ると、最も多い国は英国の355人であり、これに続いて韓国が342人、ドイツが314人である。

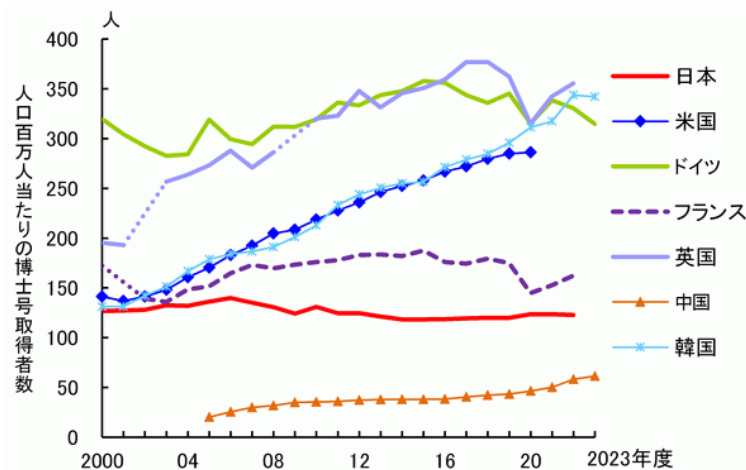
こうした状況を踏まえ、文部科学省は「博士人材活躍プラン」において、2040年までに人口100万人当たりの博士号取得者数を2020年度比で約3倍に引き上げ、世界トップレベルとする目標を掲げている。



（出典）科学技術・学術政策研究所（NISTEP）「科学技術指標 2025」

図表 15：主要国の人口1万人当たりの研究者数





(出典) 科学技術・学術政策研究所 (NISTEP) 「科学技術指標 2025」

図表 16：主要国の人口 100 万人当たりの博士号取得者

## ＜知財創造教育の推進＞

知財創造教育の理念は、学習指導要領において育成を目指す資質・能力の三つの柱に対応したものであり、これまで高等教育、初等中等教育現場において知財創造教育の浸透を図ってきた<sup>1</sup>。

その中で、中国地域では、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。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から他大学への知財教育のカリキュラムや教職員の知財研修プログラムの展開が進められ、研修プログラムは 2024 年度までの累計でのべ 13 万人以上に提供されている。

また、特許庁及び工業所有権情報・研修館（以下「INPIT」という。）は、未来の産業人材である高校及び高等専門学校（以下「高専」）の学生等を対象に、知財の保護や権利の活用についての知識や情意、態度を育む取組を支援する「知財力開発校支援事業」を実施しており、2025 年度は 65 校を支援校として採択した。さらに、大学及び大学院の学生に対しては、2024 年度に、知財教育をアントレプレナーシップ教育の一環として行う手法について検討し、必要と考えられる知財教育の内容について類型化を行うとともに、教材の作成も実施した。

今後、こうした知財教育の取組に加え、知財創造教育をさらに発展させるに当たっては、知財戦略と国際標準化戦略を一体的に捉える視点の重要性が高まっていることを踏まえ、国際標準化に関する基礎的な知識や戦略的思考についても教育の中に組み込む手段を検討し、その浸透を図ることが必要である。技術や知財の価値評価、事業化、国際展開等を見据えた産業人材の育成に向けて、知財と国際標準化を一体的に学ぶ機会を提供することで、両者を組み合わせた戦略的な思考を持つ人材の輩出につなげることが求められる。

<sup>1</sup> 具体的には、「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」を開催し、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。

## （施策の方向性）

- ・ 知財教育に関する「教育関係共同利用拠点」として認定された大学の知財教育のカリキュラムや導入プロセスを、知財教育の導入を検討している大学に対して共有することで、当該大学における知財教育の教育課程への円滑な導入を推進する。  
（短期・中期）（内閣府（知財）、文部科学省）
- ・ 教育現場と地域社会とをつなぐ地域連携拠点となる地域コンソーシアムにおいて知財創造教育を普及・推進できるよう、支援を行う。  
（短期・中期）（内閣府（知財））
- ・ 企業や学校等において知財に関する意識向上を図るため、知的財産管理技能検定等の知財関連資格の取得を推奨する。  
（短期・中期）（内閣府（知財）、特許庁）
- ・ 次世代科学技術チャレンジプログラム等の仕組みを活用し、独創的な発想力を持つ人材の発掘・育成に取り組むとともに、高度で実践的な講義や研究を実施する大学を支援する。  
（短期・中期）（文部科学省）
- ・ 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等の視点を取り入れつつ、広く国民に向けた講習会や SNS 等を通じた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）

## 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）

##### <海賊版>

デジタル化・ネットワーク化の進展に伴い、マンガ・アニメ・ゲーム・映画をはじめとする我が国の魅力あるコンテンツが広く世界に発信されるようになった。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している。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、匿名運営を可能とするサービスが出現していることに加え、ドメインホッピングを用いるなど、これまで以上に手法が巧妙化し、サイト運営者の特定がいつそう困難となっている。

このような状況に伴い、海賊版被害も急増している。一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構（以下「CODA」という。）によると、2025 年の日本発コンテンツ（映像・出版・音楽・ゲーム）のオンライン上の海賊版被害額は 5.7 兆円、今回から調査を開始した偽キャラクターグッズによる被害額は 4.7 兆円と推計され、日本発コンテンツの海賊版被害額は合計で約 10.4 兆円に上るとされている（図表 20）。とりわけ、日本発コンテンツ（映像・出版・音楽・ゲーム）のオンライン上の海賊版被害額は、2022 年の調査時には 2.0 兆円と推計されていたところ、2025 年の 5.7 兆円まで概ね 3 年で 3 倍に拡大している（図表 20）。このような被害額の拡大にはここ数年の為替・物価等の変動による影響も大きいですが、同時に、インタ



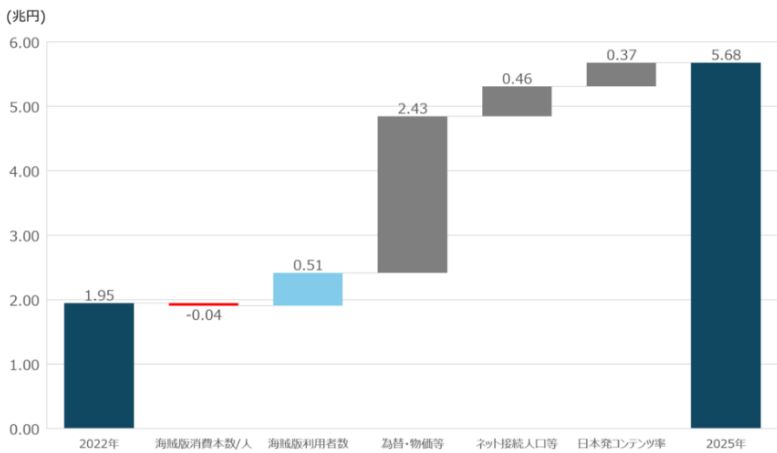
ーネットの更なる普及に伴うネット接続人口や海賊版利用者数の増加、日本発コンテンツの世界的な浸透の加速等により、日本発コンテンツが海賊版利用者の目に留まる機会が増加していることも原因と考えられる（図表 21）。

| オンライン海賊版被害額 | 2022年    | 2025年  |
|-------------|----------|--------|
| 映像          | 0.9兆円    | 2.3兆円  |
| 出版          | 0.8兆円    | 2.6兆円  |
| 音楽          | 0.1兆円    | 0.3兆円  |
| ゲーム         | 0.1兆円    | 0.5兆円  |
| 小計          | 2.0兆円    | 5.7兆円  |
| キャラクターグッズ   | （調査実績なし） | 4.7兆円  |
| 合計          | -        | 10.4兆円 |

※2022年、2025年ともにアンケート調査結果を係数化して推計した被害額を比較  
 ※1：2022年調査の被害額推計方法のうちアンケート結果を起点とした推計方法による被害額  
 ※2：2025年調査の「ユーザー起点推計」による被害額（2022年調査と同じ推計方法の額）

（出典）CODA ホームページ

図表 20： CODA による日本発コンテンツの海賊版被害額調査結果



（出典）CODA ホームページ

図表 21： デジタルコンテンツの海賊版被害額の増加の影響要因

日本発コンテンツの中でも我が国のマンガ等の海賊版サイトの状況については、日本向けの上位 10 サイトへの月間アクセス数は、2024 年 12 月には6 億アクセスに迫るなど、以前の最悪期を超える被害状況となったものの、その後の対策によって複数のサイトが閉鎖され、2025 年 12 月には1 億アクセスの大台を下回った。しかしながら、依然として 6000 万アクセスを超える海賊版被害が存在しているため、引き続き官民が連携して対策を講じることが重要である（図表 22）。



(出典) 一般社団法人 ABJ「出版物違法サイトの状況」<https://www.abj.or.jp/data>

**図表 22：出版物海賊版上位 10 サイト アクセス数合計の月別変化**

近年は、海外発の海外向け海賊版サイトによる被害も拡大しており、特に、ベトナムやインドネシアにおける被害が目立つ状況となっている。

このような国境のないインターネット上の海賊版への対応には、民間の取組のみで対応することは難しいことから、政府の主導による国際的な連携や国際執行の強化が重要である。海外における海賊版に対するアクセスを抑止するための制度の利用も含め、特に、ICANN (The Internet Corporation for Assigned Names and Numbers) 等を通じたドメイン事業者の働きかけ、CDN (Contents Delivery Network) サービスの悪用防止、現地での摘発 (国際司法協力) 等を中心に、官民で連携しながら対応を進めていく必要がある。また、新たに発行が予定されるトップレベルドメインについても注意をしていく必要がある。さらに、日本発コンテンツの権利者等が国際的な権利行使等を行うための支援体制づくりや、専門家間の知見の共有等を促進する必要がある。

2025 年 11 月には、東京地方裁判所において、米国法人 Cloudflare, Inc. によるマンガの海賊版サイトへの CDN サービスの提供行為が著作権侵害の幫助に当たると認める判決が言い渡されており、こうした司法の判断を踏まえながら、引き続き、民間の動きを注視していく。

政府では、海賊版による被害を効果的に防ぎ、著作権者等の正当な利益を確保するため、「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」を公表し、これに基づく対策を着実に進めてきた。

また、民間の主体的取組を支援する省庁横断的取組の強化を行うべく、2024 年 9 月には、最新情報の共有や具体的な対策への接続等を検討する場として、海賊版対策に従事する民間及び関係府省庁の実務者から構成される海賊版等対策官民実務者級連絡会議を立ち上げ、これまでに 4 回開催した。今後、「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」の工程表を更新することとしている。

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。一例として、CODA や出版 5 社海

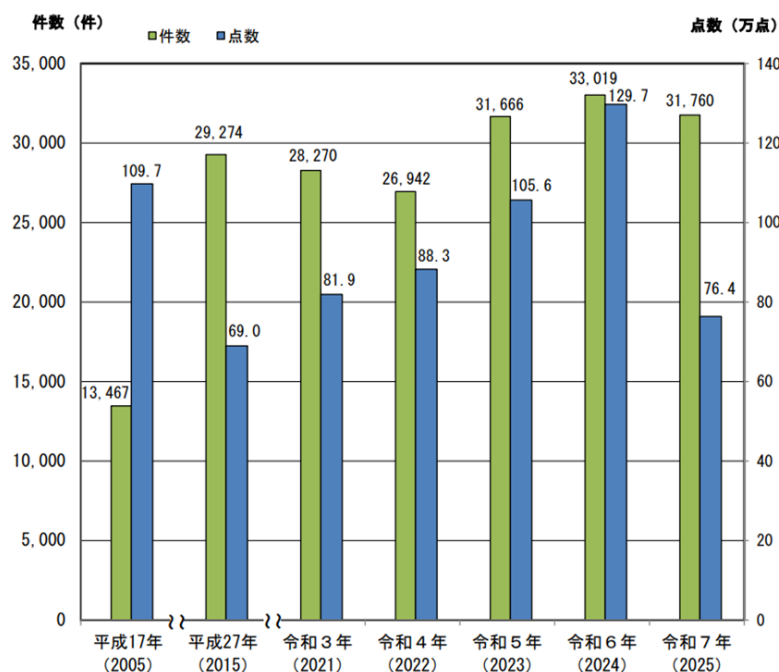
賊版対策会議（JPMAC）において、官民連携した取締りや国際的な権利行使、各種の国際会議における海賊版対策への協力の呼びかけなど、積極的な活動が展開されている。

2025 年 11 月には、CODA が日本の出版社の要請を受けて中国の公安当局に刑事告発を行い、世界最大のマンガ海賊版サイトの閉鎖に繋がった。また、CODA は、ベトナムを拠点とする権利侵害が深刻化していることを踏まえ、その対策を強化するため、現地の法律事務所と連携し、2026 年 4 月 1 日にベトナムに「CODA ベトナムセンター」を開設した。このような民間の主体的な取組と政府の取組を有機的に連携させながら、今後も官民一体となって、海賊版を撲滅し、正規版流通も含めたエコシステムの実現に取り組むことが重要である。

### ＜模倣品＞

近年、電子商取引の拡大や物流の多様化に伴い、国境を越えた模倣品の流通が引き続き深刻な課題となっている。模倣品は、正規事業者の競争力を損なうのみならず、消費者の安全や信頼を脅かすおそれがあることから、関係省庁が連携し、製造・流通・輸入の各段階における実効的な対策を講じることが求められている。

税関における水際取締りについては、引き続き重要な役割を果たしている。2025 年の全国の税関における偽ブランド品等の知財侵害物品の輸入差止件数は 31,760 件で、前年と比べて 3.8%減少したものの、3 年連続で 3 万件を超えており、高水準で推移している。(図表 23)。また、使用することにより、健康や安全を脅かす危険性のある、浄水器用カートリッジ等の家庭用雑貨、バッテリーやイヤホン等の電気製品、自動車付属品等の輸入差止めが続いている<sup>2</sup>。



(出典) 財務省 HP「令和7年の税関における知的財産侵害物品の差止状況」

図表 23：知財侵害物品の輸入差止実績の推移

<sup>2</sup> [https://www.mof.go.jp/policy/customs\\_tariff/trade/safe\\_society/chiteki/cy2025/ka20260306.pdf](https://www.mof.go.jp/policy/customs_tariff/trade/safe_society/chiteki/cy2025/ka20260306.pdf)

こうした状況を踏まえ、政府は、税関における取締りの実効性向上を図るとともに、権利者による情報提供や申立制度の活用を促進するなど、官民連携による模倣品対策を進めてきた。また、制度改正の円滑な定着を図るため、関係機関や事業者、消費者に対する周知・広報を進め、官民の連携を通じた模倣品対策の強化に努めてきた。

また、近年、SNS 等インターネット上に表示される広告において、権利者あるいは権利者から知的財産権の許諾を受けた者を装い、あたかも真正品を販売しているかのように告知し、利用者を個別の取引に誘導するような広告（以下「誘導型詐欺広告」という。）を通じた模倣品流通が急増しており、新たな対応が求められている。誘導型詐欺広告は、利用者の属性やウェブサイトの閲覧履歴等の条件に基づき、利用者の関心に合わせた内容を掲載するターゲティング広告等を通じて個別の利用者に表示されることが多く、権利者による把握や削除対応が困難であるという特徴を有する。誘導先では、真正品を装った模倣品の販売に加え、無関係な商品やノーブランド品の販売、さらにはフィッシング詐欺等による消費者被害も発生しており、権利者のブランド価値の毀損のみならず、消費者保護の観点からも大きな問題となっている。

特許庁は、広く誘導型詐欺広告による模倣品被害の実態を共有するとともに、具体的な対策にかかる議論を提起すべく、2026 年 2 月に中国で開催された APEC 知的財産権専門家会合（IPEG）において、特許庁委託事業として 2024 年度に JETRO が行った「SNS 等インターネット上の誘導型詐欺広告を利用した模倣品流通に関する調査」に関する発表を行い、各エコノミーから高い関心が寄せられた。総務省においても、どのような情報を流通させることが商標権等の権利侵害や法令違反に該当し得るのかを例示した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第 26 条に関するガイドライン（2025 年 4 月施行）を公表した<sup>3</sup>。また、官民合同フォーラムである国際知的財産保護フォーラム（IIPPF）においては、2025 年度に「SNS 詐欺広告ワーキング・グループ」を立ち上げ、参加企業間での対策事例の共有、SNS プラットフォーマーとの連携を中心とした活動を開始した。今後、SNS プラットフォーム事業者による対策の制度化や国際連携、消費者啓発等の取組を官民一体で進めていくことが更に求められる。

## ＜KPI について＞

「知的財産推進計画 2025」においては、「日本国内からの出版物海賊版へのアクセスを低減する（直近 5 年間で最も少なかったのは約 1 億アクセス）」との KPI が設定されていたところ、2025 年 12 月以降、2026 年 3 月現在に至るまで、1 億アクセスを下回る状態が続いている。

「知的財産推進計画 2025」において「模倣品被害の抑制のため、水際措置を推進する（税関における知的財産侵害物品の差止件数の状況把握）」との KPI が設定されていたところ、2025 年の全国の税関における偽ブランド品等の知財侵害物品の輸入差止件数は 31,760 件となり、前年から 3.8%減少した。

## （施策の方向性）

---

<sup>3</sup> [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/001032102.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/001032102.pdf)

- 海賊版対策に係る民間及び関係府省の実務者級で構成される海賊版等対策官民実務者級連絡会議の場において、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とともに、工程表は年度ごとに更新を行う。

(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 (SNS 等インターネット上の誘導型詐欺広告による知的財産権の侵害にかかる国内外への注意喚起や情報発信を含む) 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、経済産業省)
- AIを活用した海賊版検知システムを活用し海外における海賊版被害の状況調査を行うとともに、システムによる権利行使の自動化について、実用化を検討する。

(短期・中期) (文化庁)
- 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や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、内閣府 (知財))
- 日本のコンテンツのインターネット上の海賊版に係る被害実態について、継続的な把握を行う (配信先が国外向けか (日本への配信も含む)、専ら当該国内向けか等の類型別での被害額の算出が可能かの検討も含む)。

(短期・中期) (内閣府 (知財)、経済産業省、外務省、警察庁、文化庁)
- WIPO や二国間協議等の枠組み、ICANN を含む国際会議等の場を活用し、関係国政府やドメイン事業者を含む民間事業者等に対して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。また、海外海賊版サイトの運営者摘発等に向け、外国関係機関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り、特に、ベトナム、インドネシアの海賊版に対する対策を強化する。

(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)
- 海賊版被害の大きいベトナムやインドネシア等に対する対策を特に強化し、官民協力した海賊版対策に係る取組や海賊版対策に係る現地対応拠点の開設、正規版の流通促進等の必要な取組を行う。

(短期) (内閣府 (知財)、警察庁、外務省、文化庁、経済産業省、関係省庁)
- 取締機関や外交部局も含む関係省庁・官民が協働した国際的な協力体制 (コンソーシアム) のもと、最新の取組共有や、各国と連携した普及啓発の取組を行うなど、権利

者による円滑な権利行使が可能な環境を整備する。あわせて、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)

- ・ 海外の海賊版サイトであっても、送信行為が日本の公衆に向けたものであり、日本と密接な関連性があると認められる場合等は、日本の著作権法に基づき刑事処罰を所得との解釈を踏まえ、早期検挙に向けて、権利者団体や、関係省庁と連携した取組や、国際捜査共助等の枠組みを活用した捜査を推進する。あわせて、海賊版によって生じる広告収入に関して、現行の犯罪収益移転防止法や組織的犯罪処罰法等の刑事上の規制の適用関係や、海賊版に関して生ずる広告収入に係る民事上の請求権の考え方について、周知を行う。

(短期・中期) (警察庁・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・多様化に対応し、首脳・外相を含むハイレベルでの働きかけの実施、ODAの活用を通じた知的財産権の保護強化に向けた支援(海賊版対策)、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のコンテンツの正規版の流通促進等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)、外務省、文化庁、経済産業省)

- ・ CDN サービス事業者における海賊版サイトへのサービス提供の停止など、海賊版サイトの運営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、当該民間事業者への働きかけ等を行う。

(短期・中期) (総務省、内閣府(知財)、関係府省)

- ・ トップレベルドメインの新規発行状況等について、官民が連携して適切に注視を行うとともに、必要に応じて、日本発コンテンツの権利者等が国際的な対応を行うための知見の共有等を促進する。

(短期・中期) (総務省、経済産業省、文化庁、内閣府(知財))

- ・ 権利者が実効的に権利行使できる環境を整備するため、査証制度等の証拠収集手続の充実・強化の在り方を検討の上、その著作権及び営業秘密への拡大の可能性、海外所在証拠への対応の在り方等について、必要な検討を行う。

(短期・中期) (内閣府(知財)、文化庁、経産省、特許庁)

- ・ 越境電子商取引の進展に伴う小口化した輸入貨物等の激増による模倣品・海賊版の流入増加へ対応するため、輸入貨物の網羅的な検査を行うべく、税関の取締手法や体制についての抜本的な変革を進めるとともに、関係機関・府省庁が連携し、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ないよう、引き続き、十分な広報等に努める。また、2022年に施行された改正商標法・意匠法・関税法での税関による取締りの対象拡大を踏まえ、その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)



### （３）産業財産権制度・運用の強化

#### （現状と課題）

##### ＜知財紛争解決に向けたインフラ整備＞

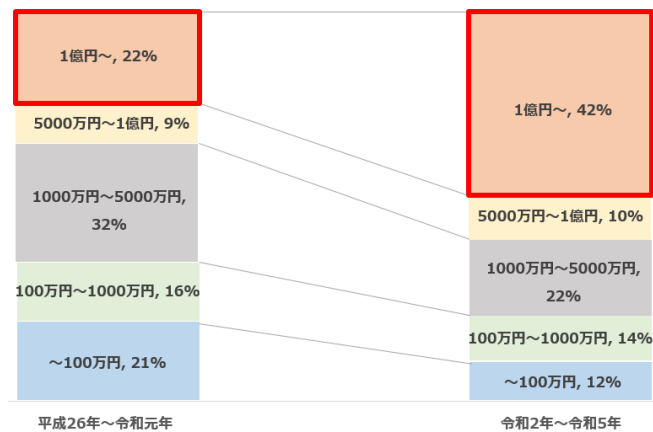
産業財産権制度が有効に機能するためには、権利の取得・活用のみならず、権利侵害が生じた場合に、迅速かつ適切に紛争を解決できる環境の整備が不可欠である。足元の状況を見ると、特許権侵害に係る損害賠償請求訴訟（東京地方裁判所・大阪地方裁判所）において、認容額が１億円以上となる判決の割合は増加傾向にあり、権利行使の実効性の観点から注目されている（図表 25）。2025 年には、認容額が 200 億円を超える判決が出るなど、最高額も増えている。また、知的財産権関係民事通常訴訟事件の新受件数は横ばいで、審決取消訴訟事件の件数は減少している（図表 26）。さらに、知的財産権関係民事通常訴訟事件の内訳を見ると、著作権に係る訴訟件数は増加傾向であるのに対し、特許権に係る訴訟件数は減少傾向にある（図表 27）。

こうした状況を踏まえると、知的財産の侵害抑止の実効性を高め、侵害が生じた際に迅速かつ適切に紛争を解決できる環境整備が不可欠である。他国の状況等も参考にしつつ、損害の回復と侵害者利益の剥奪を確実にする民事救済措置の在り方、複数の権利者が有する知的財産権を集約することにより権利行使を容易化する仕組みの構築、権利者による証拠収集の円滑化、その著作権及び営業秘密への拡大、海外所在証拠への対応等を視野に入れた制度的手当の在り方の検討が求められる。

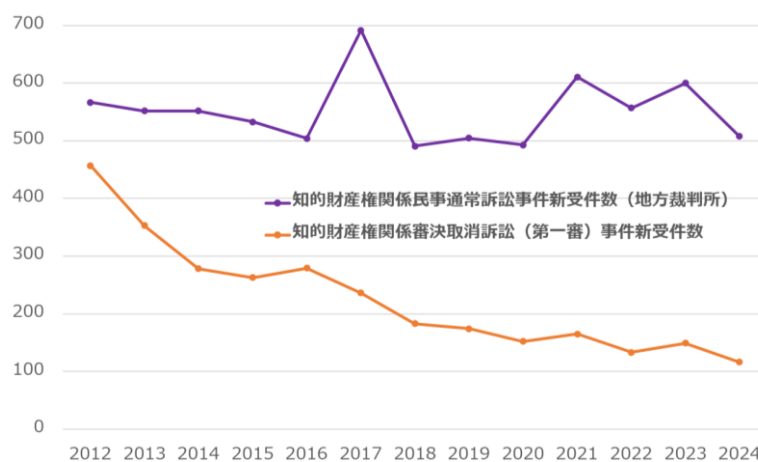
2019 年の特許法等改正により、損害賠償額算定方法の見直しがなされているが、引き続き裁判例分析等による効果検証を踏まえ、侵害に関する実態の更なる分析等を行い、侵害抑止に向けた更なる対応の必要性や知的財産の侵害を抑止するための適切な制度的手当の在り方を検討することが求められる。また、同時に導入された査証制度は導入後、実施に至った例がない。その要因としては、手続上の要件の厳格さや費用負担、制度に対する認知・理解の不足など、様々な可能性が考えられることから、権利者や実務家へのヒアリング等を通じてその原因を丁寧に分析・検討する必要がある。その上で、制度の運用実態や課題等を把握し、必要に応じて、改善策を検討することが求められる。

他方で、こうした紛争解決インフラの整備に当たっては、侵害主張を対立の最終手段としてではなく、ビジネス交渉の開始プロセスとして位置付ける制度設計の視点が重要である。知財を巡る紛争が、ライセンス交渉やアライアンス形成、さらには新たな市場創出の起点として機能するよう、調停・仲裁等の裁判外紛争解決手続（ADR）の活用促進も含め、当事者間の建設的な対話を促す環境を整えることが求められる。

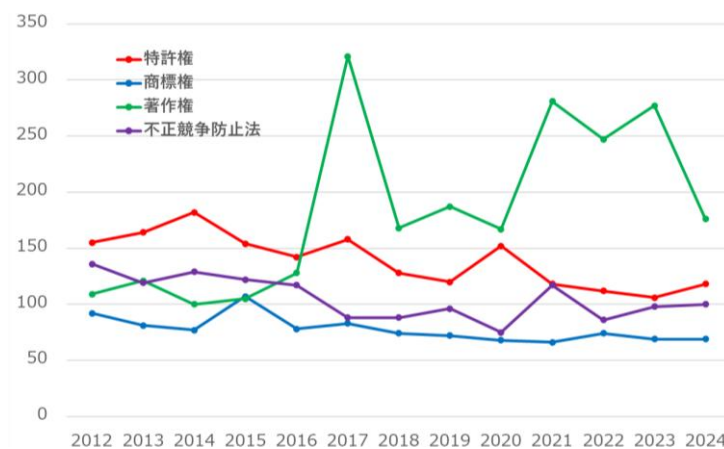
こうした侵害抑止に向けた取組を着実に推進することにより、知的財産権の実効性を高め、イノベーションから生まれる成果が適切に保護される環境を整備することが、我が国における創造・革新の意欲を促進し、強い知的財産権を基盤とした持続的なイノベーションの実現につながるものである。



(出典) 法曹会「法曹時報」を基に内閣府知的財産戦略推進事務局が作成  
 図表 25：特許権侵害に係る損害賠償請求訴訟における認容額  
 (東京地裁・大阪地裁)

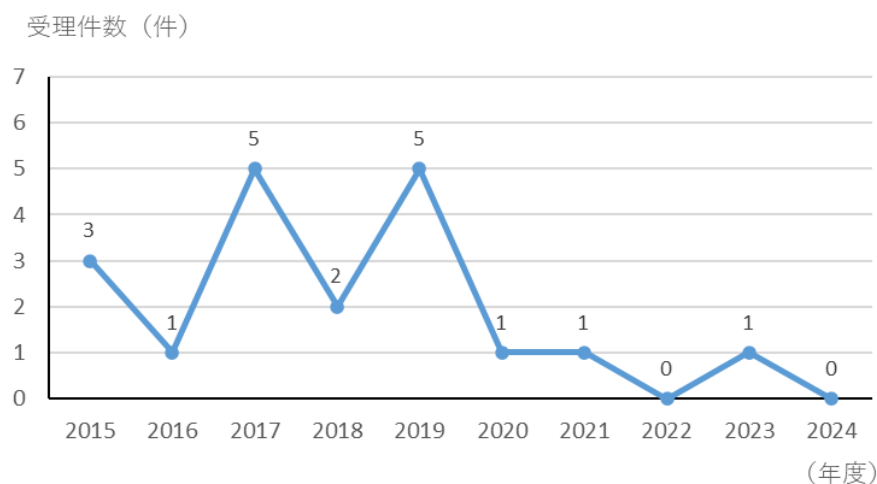


(出典) 法曹会「法曹時報」を基に内閣府知的財産戦略推進事務局が作成  
 図表 26：知的財産権関係民事通常訴訟事件及び審決取消訴訟の新受件数



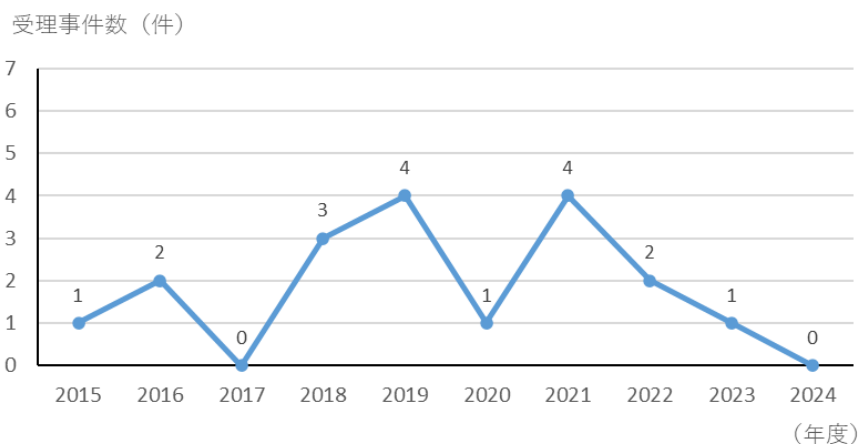
(出典) 法曹会「法曹時報」を基に内閣府知的財産戦略推進事務局が作成  
 図表 27：知的財産権関係民事通常訴訟事件新受件数 (地方裁判所) (種類別)

一方、裁判手続に加え、裁判外紛争解決手続（以下「ADR」という。）の活用促進も重要であり、当事者の実情に即した柔軟な解決を図る取組が進められている。民間での ADR の利用として、知的財産権関連では、日本知的財産仲裁センターでの受理事件数や、日本弁護士連合会「ADR（裁判外紛争解決機関）センター」での ADR 受理事件数は、数件程度で推移しているに留まる（図表 28 及び図表 29）。また、東京地方裁判所及び大阪地方裁判所では、知財に関する紛争を解決する専門調停の運用が 2019 年より開始されている。知財調停事件の約 6 割が調停成立で終了し、知財調停事件の約 6 割が 3 回以内の期日で終了している（2025 年 7 月末時点）（図表 30）。今後、これらの手続の更なる利用拡大が期待される。



（出典）法務省「認証紛争解決事業者の取扱件数」を基に内閣府知的財産戦略推進事務局が作成

図表 28：日本知的財産仲裁センターにおける受理事件数

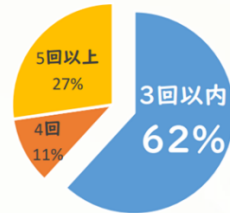
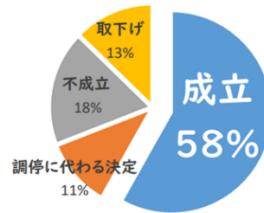


（出典）仲裁 ADR 統計年報（日本弁護士連合会）を基に内閣府知的財産戦略推進事務局が作成

図表 29：知的財産権関連の ADR 受理事件数（日本弁護士連合会）

- ◆ 知財調停事件の約6割が調停成立で終了しています。
- ◆ 知財調停事件の約6割が3回以内の期日で終了しています。

※運用開始(令和元年10月)からの実績  
(いずれも令和7年7月末時点(移送を除く。))  
※百分比は小数点以下第1位を四捨五入しているため、合計が100と一致しない場合があります。



(出典) 裁判所 HP「裁判の話題(ご存じですか? 知財調停)」

図表 30 : 知財調停の実績

### (施策の方向性)

- ・ 知的財産権を一元的に集約して行使する他分野における取組を参考にしながら、集团的・組織的な権利行使を可能とする仕組みを検討する。  
(短期・中期) (内閣府(知財)、文化庁、関係省庁)
- ・ 損害賠償額の算定方法に係る 2019 年の特許法等改正について裁判例分析等による効果検証を踏まえ、侵害に関する実態の更なる分析等を行い、諸外国の類似制度も参考にしながら、損害の回復と侵害者利益の剥奪を確実にする民事救済措置の在り方を検討し、その結果に基づいて所要の措置を講じる。  
(短期・中期) (特許庁、経済産業省、文化庁、内閣府(知財)、法務省)

#### 4. 新たなクールジャパン戦略のフォローアップ

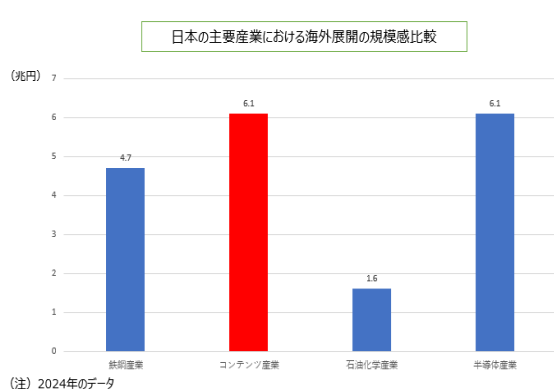
##### (2) コンテンツ戦略の推進

##### (現状と課題)

日本のコンテンツ産業の市場規模は 13.3 兆円（2023 年）であり、石油化学産業と並び、半導体産業よりも大きい。また、日本のコンテンツの海外市場規模は 6.1 兆円（2024 年）であり、鉄鋼産業や半導体産業の輸出額を上回る規模である。特に、6.1 兆円（2024 年）のうち、ゲームが 3.4 兆円で全体の半数以上を占めており、今後もコンテンツ市場の海外展開をけん引する分野として大いに期待される。

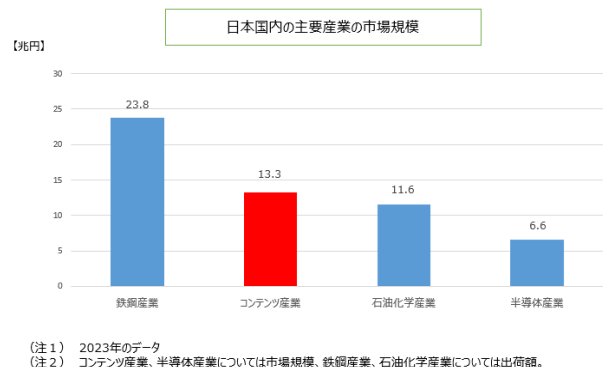
世界のコンテンツ産業の市場規模<sup>4</sup>は、円ベースでみると 2020 年から 2024 年までに 87.5% と大幅に伸びている一方、日本国内のコンテンツ産業の市場規模の伸びは、2020 年から 2024 年までに 12.7%にとどまっている。また、ドルベースでみると、2020 年以降円安が継続したことが影響し、世界のコンテンツ産業の市場規模の伸びは 2020 年から 2024 年までに 32.2% となっている一方、日本のコンテンツ産業の市場規模の伸びは、2020 年から 2024 年でマイナスとなる。

今後、国内の人口減少が見込まれる中、拡大の続く世界全体のコンテンツ産業の市場を、日本として獲得していくことが重要である。他方、日本のコンテンツ産業の海外市場規模は、円ベースでは 2020 年から 2024 年までに 34.8%増加しているものの、直近の 2023 年から 2024 年の伸びは 6.1%にとどまっている。2033 年までに海外市場規模を 20 兆円とする目標を達成する観点からも、これまで以上の成長が期待される。



(出典) 各種資料を基に内閣府知的財産戦略推進事務局が作成<sup>56</sup>

図表 39：日本国内の主要産業の市場規模



図表 40：日本の主要産業における海外展開の規模感比較

<sup>4</sup> 世界市場は、(株) ヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース（2025）」をもとに、日米中独英仏韓印のコンテンツ市場規模を合計し算出。

<sup>5</sup> 図表 39 の出典について、鉄鋼産業輸出額：一般社団法人日本鉄鋼連盟鉄鋼輸出入実績概況

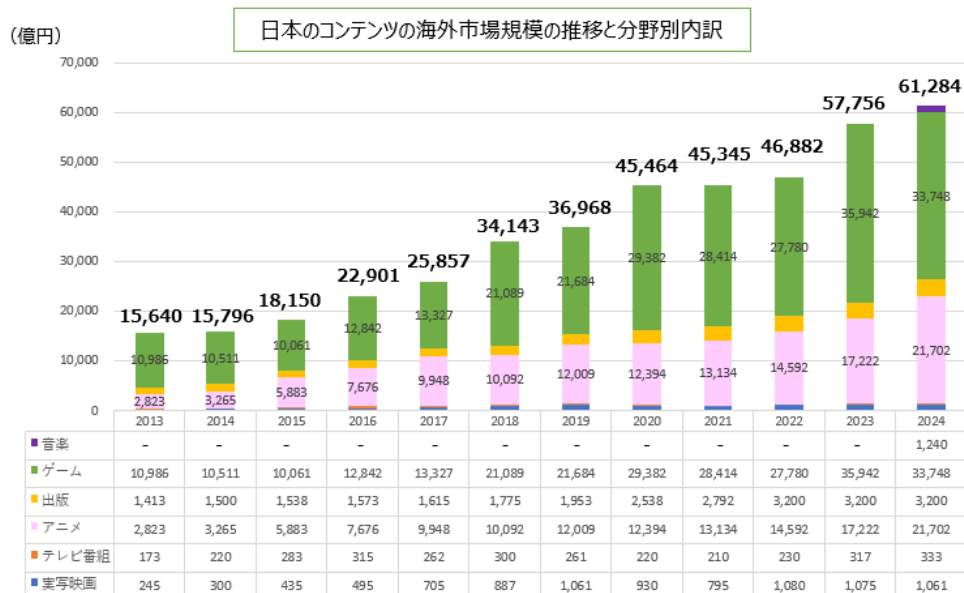
(<https://www.jisf.or.jp/data/boeki/index.html>)、コンテンツ産業輸出額：株式会社ヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2024」及び経済産業省調査（海外市場の売上）、石油化学産業輸出について石油化学工業協会への聞き取り（石油化学製品の国別輸出額）、半導体産業輸出について財務省貿易統計（半導体等電子部品）

<sup>6</sup> 図表 40 の出典について、鉄鋼産業：経済産業省 2024 年「経済構造実態調査（製造業事業所調査）」

([https://www.meti.go.jp/statistics/tyo/kkj/seizo\\_result.html](https://www.meti.go.jp/statistics/tyo/kkj/seizo_result.html))、コンテンツ産業：株式会社ヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2024」、石油化学産業：経済産業省 2024 年「経済構造実態調査（製造業事業所調査）」

([https://www.meti.go.jp/statistics/tyo/kkj/seizo\\_result.html](https://www.meti.go.jp/statistics/tyo/kkj/seizo_result.html))、半導体産業：WSTS 世界半導体市場統計

(<https://www.jeita.or.jp/japanese/stat/wsts/docs/20241203WSTS.pdf>)



(資料)「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2025」(株)ヒューマンメディア及び経済産業省の調査結果をもとに作成

(出典) 図表内に記載のとおり

図表 41：日本のコンテンツの海外市場規模の推移と分野別内訳

政府では、2025 年 6 月に「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 2025 年改訂版」を閣議決定し、2033 年までに日本発コンテンツの海外市場規模を 20 兆円に拡大するという目標の下、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、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、③クリエイターが安心して持続的に働ける環境等の整備、の 3 本の柱を掲げた。

高市内閣の成長戦略については、2025 年 11 月に開催された第 1 回日本成長戦略本部において、コンテンツを含む危機管理投資、成長投資の 17 の戦略分野が示され、2026 年 1 月以降に開催されたコンテンツ産業官民協議会における検討等を通じて、2026 年 4 月にロードマップの素案が示され、この夏の日本成長戦略の策定に向けて、国内投資の内容、規模、時期等を明らかにしたロードマップを完成させていくこととしている。ロードマップの検討に当たっては、2026 年 3 月に「エンタメ・クリエイティブ産業戦略改定骨子案」の提示・議論を行った経済産業省のエンタメ・クリエイティブ産業政策研究会や、総務省が 2026 年 1 月に立ち上げ、4 月に「実写コンテンツ展開力強化アクションプラン」を策定した実写コンテンツ展開力強化官民協議会とも連携をしながら、官民の投資方針の検討を進めてきたところである。また、コンテンツ関連施策の統合・強化と情報発信・相談窓口を一元化するべく、2025 年 11 月に内閣府においてクリエイター・コンテンツ関係者支援ポータルを立ち上げたところである。

コンテンツの製作や流通、海外展開の強化については、2025 年 11 月に成立した令和 7 年度補正予算において、基金による複数年度の措置も含め、合計 550 億円を超える補正予算が措置された（令和 8 年度当初予算を含めると約 589 億円）。例えば、経済産業省のコンテンツ産業成長投資支援事業では、大規模作品の製作支援や海外展開支援が、文化庁のクリエイター等育成支援の中では、コンテンツ制作・発信を支える中核的専門人材の育成や確保に関する事業が盛り込まれたところであり、その実施が進められている。



クリエイターが安心して働ける環境整備に関しては、公正取引委員会では、2024 年 12 月、音楽・放送番組等の分野の実演家と芸能事務所との取引等に関する実態調査の結果を公表し、同実態調査の結果を基に、2025 年 9 月、独占禁止法等に照らして具体的な考え方を示した実演家等と芸能事務所、放送事業者等及びレコード会社との取引の適正化に関する指針を内閣官房と連名で公表した。さらに、2025 年 12 月、映画・アニメの制作現場におけるクリエイターの取引環境に係る実態調査の結果を公表し、その後、同実態調査の結果を基に、独占禁止法等に照らして具体的な考え方を示す指針の策定に向けた検討が進められている。このほか、2024 年 11 月にフリーランス・事業者間取引適正化等法が施行されたところ、同法の遵守をはじめ、コンテンツ業界において、クリエイターが安心して持続的に働ける環境の整備を進めていくことが重要である。加えて、2025 年 12 月には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が施行されたところであり、同法の運用等を通じた、公正かつ自由な競争環境を整備することは、コンテンツ業界におけるイノベーションを活性化させるためにも重要である。

### ＜コンテンツ分野官民投資ロードマップの着実な推進＞

2026 年 4 月、コンテンツ産業官民協議会における検討を踏まえ、政府による多角的・戦略的な供給力強化策を示す、コンテンツ分野における「官民投資ロードマップ」の素案を示した。

本ロードマップは、コンテンツの主要分野であるゲーム、アニメ、マンガ、音楽、実写（映画及び放送をいう。）について、大胆な政策パッケージによって民間投資を引き出すことで、企業による自律的・継続的な成長を実現する観点に立ち、「責任ある積極財政」の下で政策リソースを投じることを踏まえ、獲得すべき市場・戦略目標の設定・投資のコミットメントと、その実現に向けた「勝ち筋」の特定・共有を官民で連携して実施するものである。

また、当該政策パッケージにおいては、事業フェーズを踏まえた上で、需要・市場の創出・形成と新たな技術の社会実装を重視することとされており、例えば、ゲーム分野においては、既存の世界的知財の収益力向上とその収益を原資とした新規知財創出、AI・XR 等の先端技術を活用した開発基盤整備を通じ、モバイル・PC を含むグローバル市場での競争力強化を図ること、アニメ分野においては、海外で高い認知度を有する日本アニメを基盤に、大規模作品製作の推進や日系配信プラットフォームの国際展開により流通網を強化するとともに、制作会社の成果報酬率向上を通じた IP 再投資促進を図ること等が示されている。さらに、マンガ分野では、海賊版対策の強化や AI を活用したローカライズ体制の構築により正規流通を拡大すること、音楽分野では、アニメソング等を起点とした海外ファンダムの形成を通じ、配信・ライブ・グッズ等の収益拡大を図ること、実写分野では、外部資金調達も活用した大規模作品製作、VFX 等の高度制作基盤整備、日本企業が参画する配信プラットフォームの海外展開や国際共同製作を通じて、海外収益の拡大を進めることとされている。

これらを通じて 2033 年までに日本発コンテンツの海外売上を 20 兆円へ拡大することを目標とし、分野別にはゲーム分野 12 兆円、アニメ分野 6 兆円、マンガ分野 1 兆円、音楽分野 0.7 兆円、実写分野 0.5 兆円といった海外売上目標を設定したところである。

政府においては、本ロードマップを着実に進めていくため、各取組について進捗状況の管理等を適切に進めていく。その際、政策を継続的かつ一貫通貫で実施することのできる体制

を整備していくことが重要となる。あわせて、コンテンツ産業の振興は、官民が一体となって取り組むべきところ、その実践は、民における取組を中核としながら、官による支援は、それらの取組を効果的に支援し、促進するものである必要がある。

### ＜海外へのビジネス展開力の向上＞

日本発コンテンツについて、2033年までに海外市場規模を20兆円に拡大するとの目標の実現のためには、コンテンツ・知財を継続的に生み出し、発展させることができるコンテンツ業界である必要があり、デジタル・ビジネスに対応した構造改革と、コンテンツ人材の強化等を各分野において進めることを基盤としつつ、海外へのビジネス展開力の向上に向けて、取組を進める必要がある。

直接的な海外展開の強化策としては、海賊版対策に加えて、ローカライズ（翻訳等）を通じて、今までカバーできていなかった言語での作品展開を進めることで、市場拡大が見込まれる。また、既存の知財から得られる収益を拡大する観点も重要となる。例えば、新規IPの開発に加え、グッズを含めたIPの多角化、過去のゲーム等の既存IPの再利用、他分野との連携を通じて、IPの生み出す価値を最大化することが重要である。あわせて、国際的なプラットフォームを通じてデジタルで作品が流通するケースが増える中で、収益の権利者への還元等の観点から、音楽分野等においてはメタデータの整備が、映像作品においてはプラットフォームとコンテンツ制作会社等が取引条件を交渉する際、プラットフォームから視聴回数等情報が開示されることが重要となる。

世界で戦える作品を増やすという観点では、高度な作品を作ることのできる人材育成の観点や、世界的なヒットを狙うことのできる大規模作品の製作を重点的に支援していくことが重要となる。例えば、令和7年度の経済産業省補正予算のコンテンツ産業成長投資支援事業では、大規模作品製作支援、IP新規創出支援、流通プラットフォーム拡大支援等を措置している。また、令和8年度税制改正のプロセスでは、投資促進税制の対象にコンテンツ産業も含まれることとなった。その中では、一定の条件の下、生産等設備について7%の税額控除等が適用されることとなり、設備投資を促進することにつながっている。

海外展開を拡大させる上では、あわせて資金調達手法の検討も必要である。我が国では、アニメや映画等の映像製作において、製作委員会方式が広く定着しており、同方式では、高い出資リスクを複数社で分散し、かつ、構成メンバーは窓口手数料を得ることで投資リスクを緩和できるといったメリットがある。しかし、構成メンバーは窓口手数料見込額をもとに出資額を決めるため製作規模が大きくなならないことや、構成メンバーの強みを生かした作品のビジネス展開等を可能とするため、全会一致が原則であることによる制約等の課題も指摘される。こうした点も踏まえながら、多様な資金調達方法の検討が重要となる。

また、国際共同製作も資金調達方法の手段の一つといえる。さらに、海外の大規模作品（実写）のロケ誘致は、国内制作スタッフの技術力向上につながるとともに、海外に日本の魅力をプロモーションし、インバウンドに貢献するものであり、クールジャパンの観点からも重要である。

ロケ誘致については、ロケ撮影の環境改善に関する実務者懇談会（事務局：内閣府知的財産戦略推進事務局）での議論を踏まえ、関係府省の連名により、2025年3月に公表した「ロケ撮影ハンドブックーロケ撮影・誘致の拡大に向けて関係者が知っておくべきことー」につ

いて、分かりやすい資料や英語版を公表するなど、更なる周知のための取組を進めている。

### ＜知財の多元化や生成 AI の利活用をめぐる状況・課題等に対応したビジネス構造改革の推進＞

従来のジャンルを超えたコンテンツの創作・流通・消費が、新たなビジネスチャンス拡大させるとともに、新たな課題や様々なリスクを生み出している。例えば、映画分野においては、これまでフィルム・コミッションの協力を得つつ、ロケ誘致を中心とした施策を展開していた自治体が、市民や関係団体等の参画の下、自ら映画制作に関わり、プロモーションを展開するとともに地場産業の振興にもつなげる事例がみられる。アニメ分野においては、製作委員会方式の下で委託を受けることにより業務を維持する制作会社が、自ら製作費用を全額出資し、プロモーションまで行うことにより、大きな成功を収めた事例がみられる。生成 AI については、Ⅲ．１．（２）において示したとおり、適切な知的財産の保護と利活用につながる透明性の確保の観点から、依然として様々な課題が指摘され、いわゆる「炎上リスク」等を懸念する意見も依然としてみられる一方、全国ネットのテレビ局が初の生成 AI フル活用によるドラマを制作するなど、積極的に新たな形態によるコンテンツの創作に取り組む例もみられる。

政府においては、これらの新たな取組やそれに伴う諸課題をフォローしつつ、必要に応じてルール策定や関係者の意見調整に参画するなど、適切かつ機動的に対応していくことが重要である。

あわせて、公正かつ自由な競争の実現に向けて、適切な対価還元の実現と円滑な権利処理の観点からも、公正取引委員会や関係省庁が示すガイドライン等に則った適切なビジネス展開が可能となる環境を整備するとともに、クリエイターやコンテンツ制作会社等について、一層の契約リテラシーの向上を図ることが必要である。加えて、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については、2026年5月15日に著作権法改正案が閣議決定されたところであり、引き続き、円滑な権利処理など、関係者から挙げられた懸念や要望にも配慮しながら、運用面を含め検討を進めていく。

### ＜コンテンツ産業を支える人材強化＞

コンテンツの創造の源泉は、人材である。コンテンツ産業に多くの若者を惹きつけ、革新的なコンテンツの創造活動を行う産業であり続けるためには、クリエイターが安心して持続的に働ける環境の整備と、取引適正化等に向けたコンテンツ産業界における取組が不可欠である。その中で、例えば、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ことが有効である。

斬新なアイディアに基づき質の高い作品を製作する独創的なクリエイターの育成のためには、作品・公演等の企画・交渉から海外展開までの支援・キャリアステージに応じた切れ目のない支援に取り組むことが必要である。

また、デジタル・ビジネスに対応した構造改革を推進し、海外へのビジネス展開、新しい IP の創出、制作手法やプロセスの変革を進めていく上で、新しいビジネスモデルの創出等をけん引し、海外展開戦略の検討やプラットフォーマーを含む海外企業との取引条件の交渉等

を担うことのできるグローバルビジネス人材が不可欠である。日本国内の製作・制作会社への対価還元を進めていく観点からも、こうした人材の育成を進めることが重要であり、そのために留学等の機会も活用しながら、必要な経験を積むための機会を確保することにつながる諸施策を充実していくことが必要である。

さらに、新技術に対応した制作実務を担う人材については、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。「スキルの見える化」を行う上では、高等教育機関と各分野における産業界が連携し、真に企業が必要とする人材育成が求められるとともに、スキルに応じた処遇の確保及び待遇の改善に向けて、施策を重層的に推進していくことが必要である。

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。

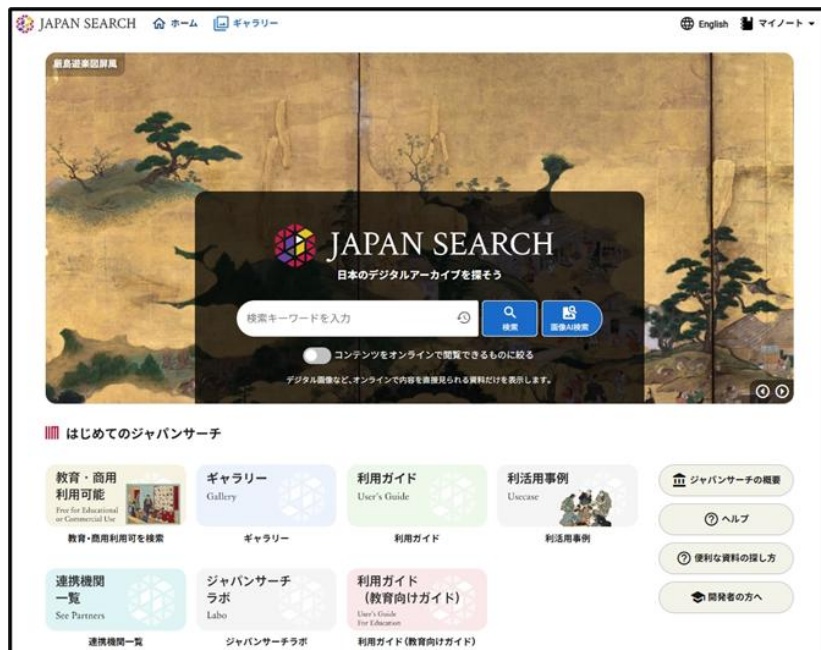
### **<海賊版対策の強化>**

(前述Ⅲ. 2. (2) のとおり)

### **<デジタルアーカイブの推進>**

政府では、デジタルアーカイブが日常的に活用され、多様な創作活動を支える「デジタルアーカイブ社会」の実現を目指し、各分野のアーカイブ機関と関係省庁の連携の下、デジタルアーカイブの推進に取り組んでいる。

具体的には、文化財、美術、書籍等の様々な分野のコンテンツのメタデータを検索・閲覧・活用できるプラットフォームとして、2020年に「ジャパンサーチ」を公開し、2024年3月より、デジタルアーカイブの新たな推進体制（以下「デジタルアーカイブジャパン推進体制」という。）として、デジタルアーカイブに関する取組の一層の促進と、アーカイブ化された多様なコンテンツ資産のフル活用による新たな価値創造の活性化に向けて、「デジタルアーカイブ戦略懇談会」及び「デジタルアーカイブ推進に関する検討会」（事務局：内閣府知的財産戦略推進事務局）を開催している。



(出典) <https://jpsearch.go.jp/>

図表 42：ジャパンサーチ（トップページ）

我が国のデジタルアーカイブは、この推進体制の下、官民連携により取組を行っているところであり、2025 年 5 月に「デジタルアーカイブ戦略 2026-2030」を策定し、公表した。

同戦略は、2026 年度以降の 5 か年の期間の優先事項等を定めており、今後 5 年間で我が国のデジタルアーカイブ推進の体制・仕組みづくりを整え、ジャパンサーチを基軸としながら、国全体でデジタルアーカイブ推進に向けた取組が活性化していく基盤づくりを目指す期間として位置付けている。

同戦略は、ジャパンサーチの規模・範囲と利便性を Europeana<sup>7</sup>並みとすることを目指し、Europeana とジャパンサーチの相違点にも留意しつつ、公開コンテンツの増加を目指すとともに、連携メタデータ数を 2030 年までに 5,000 万件（2026 年 3 月現在で 3,200 万件）とすることなど、ジャパンサーチや国関係のアーカイブ機関等の到達目標を設定している。

また、政府による支援の在り方の一つとして、効果的な実践事例のショーケース化が挙げられており、効果的な実践事例について、ガイドラインやジャパンサーチの利活用事例のページ等で発信するとともに、「デジタルアーカイブフェス」や「デジタルアーカイブジャパン・アワード」といった、産学官等の各分野のアーカイブ機関や活用者等の関係者が集うイベントでの共有や顕彰を引き続き行っていくこととしている。

同戦略を踏まえ、国関係のアーカイブ機関等の達成目標に対する進捗管理を行うとともに、デジタルアーカイブの理念・目的・関係者間の役割と連携等の法的基盤の在り方の検討も含め、我が国におけるデジタルアーカイブ推進の基盤づくりを進めていくことが必要である。

また、過去のマンガ、アニメ、ゲーム等の作品や、その原画、絵コンテ、設定資料等の中間生成物は、作品の価値を高め、後世のクリエイター等による創作活動の深化を促す貴重な資産である。そのため、中間生成物の収集・保存・デジタル化や、調査研究・人材育成等のリサーチ機能、情報発信や展示・活用の機能を有するメディア芸術ナショナルセンター（仮

<sup>7</sup> EU 域内の分野横断型の統合ポータル

称) 構想の官民連携による実現が重要である。

### <KPI について>

「知的財産推進計画 2025」においては、「日本発のコンテンツ海外市場規模を 2033 年までに 20 兆円に拡大する」との KPI が設定されていたところ、2024 年の日本発のコンテンツ海外市場規模は約 6.1 兆円となり、前年の 5.8 兆円を上回っている。

また、デジタルアーカイブについては、「2035 年までにジャパンサーチの規模・範囲と利便性が Europeana 並みとなることを目指す」との KPI が設定されていたところ、連携メタデータ数を参考として挙げれば、ジャパンサーチの連携メタデータ数は 2026 年 3 月 26 日現在で 32,163,179 件となっており、Europeana の連携メタデータ数は同日現在で 61,426,763 件となっているほか、下記の KPI については、「デジタルアーカイブ新戦略 2026-2030」(2025 年 5 月) の対象年度となる 2026 年以降にフォローアップを行うこととしている。

- ・ 国関係のアーカイブ機関等におけるメタデータの整備を進め、2030 年までに整備すべき収蔵資料に対して 100%整備されること、また、2030 年までにコンテンツの二次利用条件の未整備数を 0 件とすることを目標とする。
- ・ ジャパンサーチにおける連携メタデータ数が 3,200 万件であるところ、2030 年までに 5,000 万件への増加を、分野・地域アーカイブとの連携数を 67 機関から 2030 年までに 80 機関に増やすことを目指す。

### (施策の方向性)

#### <コンテンツ分野官民投資ロードマップの着実な推進>

- ・ 予算配分の全体最適化や予算執行の一元化、官民の叡智の結集に向けて一貫通貫の新たな支援体制を構築する。

(短期・中期) (内閣府 (知財)、経済産業省、文化庁、総務省、外務省、公正取引委員会、厚生労働省)

- ・ コンテンツ産業の就業者数、市場規模等の継続的な把握に必要な統計データ等の整備の在り方について検討する。

(短期・中期) (内閣府 (知財)、経済産業省、関係府省)

- ・ 日本発コンテンツの海外市場規模を 2033 年までに 20 兆円とする目標の実現に向けて、国際競争上不利とならないよう、複数年の支援を含めた大規模・長期・戦略的な官民投資を推進し、成長投資を拡大することで海外展開を促進する。

(短期・中期) (内閣府 (知財)、経済産業省、文化庁、総務省、関係省庁)

#### <海外へのビジネス展開力の向上>

- ・ コンテンツ産業の海外市場規模を 2033 年までに 20 兆円とする政府目標の達成に向け、「エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会」において、今後のエンタメ・クリエイティブ産業の政策立案・実施のための具体化と実行を官民連携の下で着実に進める。

(短期・中期) (経済産業省、関係府省)

- ・ 製作委員会・配信プラットフォーム等間の取引条件の明確化、取引条件の設定等に関する取引適正化指針 (制作委託の場合の視聴回数等情報の開示を含む) を策定す



る。

(短期) (公正取引委員会、内閣府 (知財))

- ・ 拡大する海外需要を獲得し、日本発のコンテンツ市場の拡大を図るため、コンテンツの海外展開のための制作能力の強化、制作・流通ノウハウの取得、流通プラットフォームの機能強化、プロモーションやローカライゼーション (翻訳等) 等の支援を行う。

(短期・中期) (経済産業省、文化庁、関係府省)

- ・ 配信をはじめとする海外展開を当初から目指した放送・配信コンテンツの展開を促進するため、官民が連携し、実写コンテンツの海外展開の推進及び製作力の強化に向けた取組を進める。

(短期・中期) (総務省)

- ・ 世界的に影響のある美術館での作品の展示機会の確保に係る支援を検討する。また、国際映画祭や国際見本市等における日本パビリオン、ジャパン・ブースの出展やその場での作品のプロモーションを支援する。そのほか、国内外の製作者の交流や日本映画の海外展開等を幅広く支援するとともに、東京国際映画祭をはじめとする国内外の国際映画祭等について、官民双方で戦略的かつ効果的な海外発信方策を検討する。

(短期・中期) (経済産業省、文化庁、関係府省)

- ・ 若手作家等を対象としたキャリア段階に応じた人材育成や製作支援、特に、映像作品の国際共同製作の推進を通して、日本文化の発信やコンテンツの海外展開につなげる。

(短期・中期) (文化庁、関係府省)

- ・ 拡大する海外需要を獲得し、日本発のコンテンツ市場の拡大を図るため、日本のコンテンツのグローバルなファンダム形成に資する海外現地におけるライブ公演等への支援を行う。

(短期・中期) (経済産業省)

- ・ 海外でも高く評価される日本の優れたメディア芸術分野の人材育成及び関連資料の収集・保存及び展示・活用を推進するとともに、振興の中核ともなる「メディア芸術ナショナルセンター」(仮称) として、マンガ、アニメ・特撮及びゲームに関する作品、原画等の中間生成物並びにこれらに関連する情報等の①収集・保存・デジタル化、②調査研究、③人材育成・教育、④国内外への情報発信、⑤展示・利活用、⑥普及交流の機能を有する拠点の整備に向けた取組を官民協働で推進する。特に、⑤、⑥については、具体的な拠点のあり方を明確にした上で、その実現に向け必要な措置を講ずる。

(短期・中期) (文化庁、経済産業省、内閣府 (知財))

- ・ 文学作品やマンガ等を海外へ発信・普及させるため、作家ごとの海外展開や包摂性のあるテーマに基づいた展開がなされるよう、その価値を伝えることができる仲介者への支援等を行う。あわせて、海外の文化や価値観を踏まえた翻訳や批評を行うことができる専門家の発掘・育成を行う。

(短期・中期) (文化庁)

- ・ コンテンツ産業の海外展開に向けて、海外市場における作品の需要動向や規制動向について情報収集・提供支援を行うほか、IP の新規創出や大規模作品の製作、流通プ

プラットフォームの拡大、開発プラットフォームの構築、ローカライズやプロモーションをはじめとした海外展開を支援する。特に、設備投資や研究開発等に当たっては、税制措置も活用する。併せて海賊版対策や就業環境整備、資金調達環境整備を行う。AI や XR、ブロックチェーンといった高度な技術等を活用し、コンテンツの高品質化、革新的なコンテンツ制作、又はコンテンツ制作の生産性向上を促すとともに、そのようなコンテンツを制作・発信できるクリエイターの育成を支援する。

(短期・中期) (経済産業省、文化庁)

- ・ アーティストの海外展開を後押しするため、文化審議会著作権分科会の報告書(2026年3月)を踏まえ、レコード演奏・伝達権の導入について適切に対応を進める。

(短期・中期) (文化庁、関係府省)

## ＜知財の多元化や生成 AI の利活用をめぐる状況・課題等に対応したビジネス構造改革の推進＞

- ・ 今後のコンテンツ産業の消費者及び担い手はデジタルネイティブ層が中核となっていくことが想定される中で、新たなデジタル技術等を活用し、高品質なデジタルコンテンツを創出することが可能な産業基盤を整備することが、将来のコンテンツ産業の競争力を左右する。そこで、新たなデジタル技術等を活用した良質なデジタルコンテンツの創出を促すとともに、そのようなコンテンツを制作・発信できるクリエイターの育成を支援する。

(短期・中期) (文化庁、経済産業省)

- ・ コンテンツ配信プラットフォームや投稿サイト等における著作物等の利用状況(権利侵害を伴う利用実態を含む)、デジタルプラットフォームサービスのコンテンツ市場における役割等も念頭に、国際的な動向や国内の競争政策、デジタルプラットフォーム政策、情報通信政策等の諸政策を踏まえつつ、著作権分野において、契約条件等デジタル時代に対応した適切な対価還元を実現するための具体的な方策について検討する。

(短期・中期) (文化庁)

- ・ 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にも資するものとなるよう、2026年施行された改正著作権法に基づく未管理著作物裁定制度を着実に運用する。また、制度の施行に合わせて公開された「分野横断権利情報検索システム」を通じて、各分野のデータベースを保有する団体等との連携を進めるとともに、「個人クリエイター等権利情報登録システム」の登録促進を通じて、著作物等の利用可否に関する個人クリエイター等の適切な意思表示を促す。

(短期・中期) (文化庁)

- ・ 放送コンテンツのネット配信に係る権利処理の効率化に資するシステムに関する実証及び海外展開に係る権利処理に関する調査を継続して実施するとともに、インターネット上のコンテンツ流通の媒介者である通信関係事業者の協力体制及び役割分担の枠組みについて、権利処理は当該著作物を二次利用する者において行うことが原則であることを踏まえつつ、その交渉等を円滑に行う観点から、通信関係事業者に対する協力の要請を検討する。

(短期・中期) (総務省、関係府省)

- ・ 海外向けコンテンツ・海外ファン両者の迅速な拡大や、流通プラットフォーム間の相互連携支援を通じて競争力を高めることで、日本の流通プラットフォームの国際的な流通網を確保し、世界展開を行う日本発コンテンツが収益をあげて再投資できる好循環を生み出す環境整備を進める。

(短期・中期) (経済産業省、関係府省)

## ＜コンテンツ産業を支える人材強化＞

- ・ 海外展開を視野に入れた若手クリエイターやアーティスト等の挑戦を支援し、育成体制を強化するため、ゲーム、アニメ、マンガ、実写、音楽、舞台芸術、アート等をはじめとする次代を担うクリエイター等による作品や公演の企画、交渉、制作、発表、海外展開までの一体的な活動について、複数年にわたって弾力的に支援し、成果が次の世代の育成にも還元されるようにすることを目指す。令和5年度補正予算によるクリエイター基金の取組を検証し、成果目標の達成状況を見て次の措置を検討する。

(短期・中期) (文化庁)

- ・ 作品・公演の製作等の過程を通じた支援が、クリエイターのキャリア段階に応じ、切れ目のない支援となるようにするとともに、クリエイター等の育成と同時に、作品プロデュースや法務、マネジメントや他分野連携を通じて海外展開を担うグローバルビジネス人材も育成することを推進する。

(短期・中期) (文化庁)

- ・ AI等新技術も含めたコンテンツ制作実務に必要なスキルの標準化とその展開等により、高等教育機関等における人材育成や企業や企業間で連携した研修を支援する。高等教育機関等における、アニメーションやゲーム等の教育・研究の拠点の機能強化を図る。

(短期・中期) (文化庁)

- ・ 今後さらなる成長が期待できるマンガ分野をはじめとしたコンテンツの海外発信基盤の構築に向け、マンガ分野における次世代のデジタル配信プラットフォームの構築に向けた官民コンソーシアムの創出・運営、翻訳者等コンテンツの制作・発信を支える人材の育成、コンテンツ文化の戦略的・総合的発信等の取組を推進する。

(短期・中期) (文化庁)

- ・ クリエイターやそれを支える人材を含めたスタートアップ等が新たに高品質なコンテンツの製作・開発を行う事業に対して、補助事業者が製作費や開発費、マーケティング費等の支援、事業化をするための伴走支援等の費用を助成し、高品質なコンテンツを生み出す事業の後押しを行う。

(短期・中期) (経済産業省)

- ・ 日本の文化芸術の国際発信強化とグローバル展開をビジネスの考え方を取り入れつつ効果的・戦略的に進めるため、トップレベルのアーティスト等を発掘し、当該芸術分野における国際的な中心地域のほか、今後の経済成長やグローバル・サウスの観点も含めて、グローバルレベルでのキャリアを積むことができる場への参加支援・マッ

チング、海外におけるネットワーク構築やプロモーション活動に関するサポート等の総合的な支援プログラムを官民共同で実施する。

(短期・中期) (文化庁)

- ・ エンタメ産業を取り巻く諸課題に対して、先端技術の活用によるコンテンツの創出や収益化手法の高度化、業界構造の改革に資する取組、及びコンテンツの流通構造の改革に資する取組を支援する。

(短期・中期) (経済産業省、関係府省)

- ・ コンテンツ業界における適切な人材育成のために、産業界において明確化した各ジャンルにおいて求める人材・スキルに関するミスマッチの状況等の実態について、官民が連携して改善のための方策の在り方を検討するとともに、労働者の予見可能性を高め、就業意欲の向上に資するよう労働市場の将来像を明らかにする。

(短期・中期) (経済産業省、文化庁、関係府省)

- ・ 我が国のコンテンツの厚みと多様性の元となる幅広い文化芸術について、創造活動や人材育成を支援するとともに、活動の拠点である劇場・音楽堂等の文化施設の高付加価値化を進め、クリエイターやアーティストの新たな活動拠点の形成を支援する。

(短期・中期) (文化庁)

- ・ 初等中等教育において、芸術系の教科をはじめとする学習の中で、コンテンツが社会を豊かで活力あるものとすることや、創造することの価値、知的財産についての理解を深めるなど、感性や創造性を育む教育機会の確保を図り、担い手の育成につなげる。また、部活動や地域クラブ活動をはじめ、音楽やマンガ、アニメを含めた多様な文化体験・創造活動の機会の確保を図る。

(短期・中期) (文化庁)

- ・ DX 時代における新たな契約の在り方を踏まえつつ、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」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」を適時に見直し、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)

- ・ クリエイターの適切な収益の確保に向けて、クリエイターが事業展開する際の契約作成等に関する課題について、弁護士等の専門家による個別支援を行う相談窓口の今後の在り方を検討する。

(短期・中期) (文化庁)

- ・ 文化芸術分野の適正な契約関係の構築に向け、2022 年 7 月に公表した契約書のひな形を含むガイドラインの普及・啓発を行うとともに、研修会の実施や相談窓口の設置等の具体的な取組によって、フリーランスの芸術家等を含む文化芸術関係者の活動環境の改善に向けた取組を進める。

(短期・中期) (文化庁)

- ・ 芸術家等個人の尊厳ある創造環境の向上に向け、文化芸術団体の機能改善を促すこと等により、文化芸術分野におけるハラスメントや就業環境等の課題に対する文化芸術団体の主体的な取組を促進するための方策を講じる。

(短期・中期) (文化庁)

- 2024年に施行されたフリーランス・事業者間取引適正化等法について、引き続き周知等を行い、遵守の徹底を図る。

(短期・中期) (公正取引委員会、中小企業庁、厚生労働省)
- 新たに「協議に応じない一方的な代金決定」の禁止等が盛り込まれた製造委託等に係る中小受託事業者に対する代金の支払の遅延等の防止に関する法律について、周知広報の取組を進めるとともに、同法に違反する行為には厳正に対処する。また、2026年1月に改正された労務費転嫁指針について、サプライチェーンの深い層まで遵守が徹底されているかを確認するとともに、業所管省庁と連携して更なる周知徹底に取り組む。

(短期・中期) (内閣官房 (日本成長戦略本部事務局)、公正取引委員会、中小企業庁、関係省庁)
- 放送コンテンツの製作取引の更なる適正化を図るため、製造委託等に係る中小受託事業者に対する代金の支払の遅延等の防止に関する法律や独占禁止法等を対象とするガイドラインを必要に応じて見直すとともに、幅広く周知を行い、遵守の徹底を図る。

(短期・中期) (総務省)
- パートナーシップ構築宣言の推進、フリーランス等による中小企業等協同組合を活用した職能別組織化、取引Gメンによるヒアリング調査や優越Gメンによるヒアリング調査、相談窓口の活用によって、発注者側企業及び受注側企業間における適切な価格交渉を推進する。

(短期・中期) (中小企業庁、公正取引委員会、内閣府 (政策統括官 (経済財政運営担当))、関係省庁)
- 映画・アニメの制作現場におけるクリエイターの取引環境に係る指針を早期に策定するとともに、フリーランスを含む、関係事業者等に十分に認知されるよう周知を行い、その普及啓発及び適切な運用を図る。

(短期) (公正取引委員会、内閣府 (知財))
- 国内映像制作等に関する事業者向け支援については、労働基準法の準拠等に配慮した支援制度とすることにより、制作現場における環境改善を促進する。あわせて、補助金等の支援制度の審査において、日本映画制作適正化機構が策定した映適取引ガイドラインに則り制作される作品に対して、加点又は要件とする支援制度とすること等を推進するとともに、制作に係る労働環境の改善に伴う諸課題の解決策について検討する。

(短期・中期) (経済産業省、文化庁、総務省)
- 日本映画制作適正化機構の取組を参考に、これを他のコンテンツ分野に広げるよう、関係団体等に働きかけるとともに、映適の取組の認知度を高めるための取組を推進する。

(短期・中期) (経済産業省)
- 映画制作の持続的な発展に向けた取引ガイドラインの推進により就業環境の改善を図るとともに、「労務費の適切な転嫁のための価格交渉に関する指針」を踏まえ、業界の自主行動計画等による取引適正化を働きかける。

(短期・中期) (経済産業省)

## ＜海賊版対策の強化＞

(前述Ⅲ.2.(2)のとおり)

## ＜デジタルアーカイブの推進＞

- デジタルアーカイブジャパン推進体制が策定した「デジタルアーカイブ戦略 2026-2030」に基づき、コンテンツのデジタル化等のデジタルアーカイブの取組を総合的に推進する。

(短期・中期) (内閣府(知財)、国立国会図書館<sup>8</sup>、関係府省)

- デジタルアーカイブの推進に向けて、デジタルアーカイブジャパン推進体制の下、「デジタルアーカイブフェス」や「デジタルアーカイブジャパン・アワード」を通して、効果的な実践事例の共有や顕彰を行う。

(短期・中期) (内閣府(知財)、国立国会図書館)

- 「デジタルアーカイブ戦略 2026-2030」に定める到達目標の下、同戦略が示す各分野において、デジタルアーカイブの更なる拡充及びデジタルアーカイブの利活用促進を進める。その際、各分野におけるデジタルアーカイブの意義を踏まえつつ、オープンデジタルのコンテンツメディアを含めたコンテンツのデジタル化や保存、それらの自由な二次利用を可能にするオープン化の推進等に努める。可能なものについては、デジタルアーカイブ化されたコンテンツをオンライン配信に活用したり、海外展開等による収益化を図るなど、更なる利活用を進める。国立国会図書館の資料デジタル化を推進するとともに、絶版等資料のインターネット送信の拡充を図る。

(短期・中期) (内閣府(知財、公文書、科技)、デジタル庁、総務省、文部科学省、経済産業省、観光庁、国立国会図書館)

- 文化遺産のデジタルアーカイブ化や、マンガ、アニメ、ゲーム等のメディア芸術作品、舞台芸術作品の保存・利活用を支援するとともに、「メディア芸術ナショナルセンター」(仮称)としてマンガ、アニメ・特撮及びゲームに関する作品、原画等の中間生成物並びにこれらに関連する情報等の①収集・保存・デジタル化、②調査研究、③人材育成・教育、④国内外への情報発信、⑤展示・利活用、⑥普及交流の機能を有する拠点の整備に向けた取組を官民協働で推進するなど、文化芸術のデジタルアーカイブ化を促進するとともに、ジャパンサーチとも連携したコンテンツ発信の場を創出し、ユーザーの相互誘導を促進する。特に、⑤・⑥については、具体的な拠点のあり方を明確にした上で、その実現に向け必要な措置を講ずる。

(短期・中期) (文化庁、経済産業省、内閣府(知財))

- 日本の多様なコンテンツに関する情報をまとめて検索・閲覧・活用できるプラットフォームであるジャパンサーチにおいて、様々なデジタル情報資源を網羅的にナビゲーションできるよう、連携先の拡大など、アーカイブ機関との連携のさらなる拡充を図る。

(短期・中期) (内閣府(知財)、国立国会図書館、関係府省)

<sup>8</sup> 国立国会図書館は立法府に属する機関であるが、デジタルアーカイブに関する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ことから、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。



- ・ 関係府省連携の下、教育、学術・研究、観光、地域活性化等の様々な分野・テーマにおいて、ジャパンサーチの連携コンテンツを活用した利活用モデルの周知広報を強化し、利活用の機会拡大を図るとともに、多言語化や海外のアーカイブ機関との交流を進め、海外発信の強化に取り組む。また、ジャパンサーチ連携アーカイブ機関が所蔵するデジタルコンテンツの効率的な活用を促すよう、それらのコンテンツについて、各機関による二次利用条件の分かりやすい表示を促進する。

(短期・中期) (内閣府 (知財)、国立国会図書館、関係府省)

## **第2章 日本の成長力強化と安全・安心の確保**

### **1. 「強い経済」の実現**

#### （1）「日本成長戦略」の推進

「成長戦略」を強力に推進する。同戦略に盛り込まれた全ての具体的施策を着実に実行に移し、大胆な官民投資を実現する。

#### （戦略分野への官民投資の実現）

様々なリスクの最小化と社会課題の解決に資する製品・技術等を強化し、「自律性」を確保するとともに、これを国内外に供給することにより「不可欠性」の確保や成長につなげる危機管理投資。国内における早期のAI・量子など先端技術の社会実装と海外市場への展開を実現し、イノベーション主導の持続的な成長を牽引する成長投資。これら2つを進めつつ、両者を貫く成長の加速装置として、豊富な現場データやものづくり基盤等の我が国の強みを最大限に活かしたフィジカルAIの構築を軸とする「AIトランスフォーメーション（AX）」を全産業で加速し、人口減少下においても高付加価値を生み出す経済構造への転換を図る。

**17の戦略分野における62の主要な製品・技術等の官民投資ロードマップに盛り込んだ施策パッケージを着実に実行する。**複数年度での予算措置の活用、政府調達や規制改革を通じた初期需要の創出、研究開発から社会実装までの一気通貫の支援、人材・データ・計算資源等の事業基盤の整備、税制・金融面からの大胆な後押し、国際標準化や同志国等・グローバル・サウスとの連携強化等を組み合わせて一体的に進め、自律性・不可欠性の確保と海外市場の獲得を同時に追求する。

なお、これらの官民投資は、足元の収益源の維持、次の稼ぎ頭となる事業の育成、未来に向けた成長の芽の育成という、異なる時間軸を有することを踏まえ、戦略分野全体をポートフォリオとして捉え戦略的に管理し、状況の変化に応じて支援策を調整するなど複線的なアプローチにより、短期・中長期にわたる持続的な成長の実現を図る。

#### （分野横断的課題への一体的取組）

17の戦略分野における官民投資を真に実効性あるものとし、その成果を日本全国・全産業へと広く波及させていくため、官民双方の行動変容による国内投資の推進に資する基盤整備を総合的・一体的に推進する。

そのため、「成長戦略」に記載した8つの分野横断的課題へ対応するための施策パッケージを着実に実行していく。具体的には、①官民双方の行動変容による国内投資推進のための基盤の整備、②サプライチェーン強靱化と国際連携、③グローバル産業の競争力強化とローカル産業の生産性向上、④スタートアップの技術力も取り込んだイノベーション力の強化、⑤成長投資を支えるリスクマネーの供給強化と金融機能の高度化、⑥現場・専門人材の確保・育成、労働市場改革、家事等の負担軽減を通じた多様な人材の活躍環境の整備、⑦投資と賃上げの好循環を創出する賃上げ環境整備、⑧安全なサイバー空間の確保のためのサイバーセキュリティ強化、といった課題への対応を着実に進めていく。

(官民投資ロードマップを踏まえた予算・財政運営の接続)

日本成長戦略会議で具体化された 17 の戦略分野における官民投資ロードマップ、8 つの分野横断的課題への対応策及び投資額、GDP、債務残高対GDP比等の試算を踏まえ、危機管理投資・成長投資を政府全体の予算編成及び財政運営に明確に接続する。

そのための措置として、危機管理投資・成長投資の『「強く豊かな日本」投資枠』を創設するとともに、複数年度で予見可能な投資支援策を活用し、各府省庁が、予算の単年度主義や補正依存に縛られることなく、日本の将来を切り拓く大型投資、研究開発、規制・制度改革を中長期視点から構想、提案、実行できるよう促す。

### (3) 強い地域経済の構築

(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、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。

## 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

#### (17) コンテンツ

コンテンツ産業は、2033 年に海外売上げ 20 兆円を目指す日本の基幹産業である。日本で創り、世界に届け、I P 360 度展開で利益を最大化し、クリエイターへの還元を図る。成果報酬率向上・資金調達環境整備等の構造改革と一体で、作品製作、人材確保・育成、流通網拡大、海賊版対策といった成長投資を、大規模・長期・戦略的に後押しする。このために官民連携して一貫通貫の支援体制を構築する。

##### 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 P C 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 I P のゲームの収益力向上を図りながら、その収入で新規 I P 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、A I ・X R 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 I P 開発を支援する。A I や X R 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 I P 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、日本の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

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む音楽配信・グッズ販売拡大、レコード演奏・伝達権の着実な導入による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ING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、VFX等の活用や、海外ロケ誘致による知見取得、PPL・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-Beauty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。

著作権関係抜粋

# 戦略17分野における「主要な製品・技術等」の官民投資ロードマップ°

2026年 7月21日



# コンテンツ

## ①ゲーム

# 1. 現状認識と目指す姿【目標】

## (1)現状

### ① 現状

- ・日本のゲーム産業は、コンテンツ分野の海外展開において約6割を占める中核的な存在であり、アニメや実写など他分野への波及効果も大きい。一方で、近年は開発費が高騰、収益性を高めることで、大胆な投資の原資を確保することが必要である。
- ・日本発ゲームは海外市場シェアの12%。市場別にみると、家庭用ゲーム機市場（世界市場6兆円）では、日本発ゲームが約半分を占めるなど高い競争力を維持。しかし、モバイルゲーム（世界市場18兆円）やPCゲーム（世界市場7兆円）では、日本発ゲームのシェアは数%に満たない。
- ・ゲーム産業では、約8万人の雇用を抱え、賃金・就労環境においてコンテンツ他産業と比べて高水準を維持しているが、競合するコンサルやSIerよりは低い。
- ・ゲームの開発基盤（ゲームエンジン）は、米国製のシェアが63%を占め、自社エンジンは17%に留まり、開発面で海外に依存している。
- ・家庭用ゲーム機の供給では日本企業が世界の約8割を担う一方、モバイルやPCのプラットフォームは米国企業が支配しており、ゲームの流通面で海外に依存している。
- ・日本発ゲームの音声翻訳人口カバー率は40%と、世界的ヒット作の58%に比べて低く、大型タイトルでは翻訳費用が億円単位に達するなど、コスト負担が大きい。

### ② 取り巻く環境と構造変化

- ・ゲームエンジンの一般開放により安価かつ容易に開発可能となった一方、デバイスの高度化に伴いハイエンドのゲームの開発費・広告宣伝費は高騰。また、AIやXR技術の発達により、新たな開発プラットフォームやゲーム体験が生まれつつあり、産業構造そのものが変容し始めている。
- ・諸外国と比べて海外消費者へのアウトリーチが不十分。また、世界第2位の中国市場では、政府の総量規制により、日本発ゲームの供給が制限。

### ③ 経済的・戦略的な重要性

- ・経済的重要性：ゲームを含むコンテンツ産業では、国内投資を倍増させることで、2040年には貿易・サービス収支の黒字の半分に相当する4.8兆円を稼ぎ出す産業に成長する可能性。
- ・戦略的重要性：コンテンツ産業は、ソフト・パワー指数で世界4位に位置するなど、国際的な文化発信力の源泉。また、コンテンツを目的とした訪日外国人の増加に寄与。

## (2) 目標

### ① 国内外で獲得を目指す市場

- ・2033年にゲーム分野では海外売上12兆円を目指す。

### ② 達成すべき戦略的な目標

- ・日本のソフト・パワーの強化
- ・日本文化に好印象を持つ層の増大
- ・訪日外国人のコンテンツ関連消費額の拡大

## 2. 勝ち筋の特定と官民投資の具体像【道筋】

### (1)基本戦略

#### ① 勝ち筋

- ・ゲーム開発は不確実性が高く、民間だけでは過少投資に陥るため、政府の支援を通じ、民間投資を喚起し、収益力向上を図る。
- ・2033年海外売上20兆円のうち12兆円を目指し、海外市場の獲得に向け日本のゲーム産業の強みである家庭用ゲーム機市場に加えて、モバイル・PCゲームの新市場進出や新しいゲーム性への挑戦による産業構造変革の推進や収益力強化を図る。短期的な効果発現に向けて、既存IPのゲームの世界的な収益力向上を図りながら、これらの収入で新規IPのゲームに投資し、次の世界的な大ヒット作品を生み出す好循環を作る。

(同時に以下の事柄にも取り組む)

- ・既存IPのゲームの収益力向上や大ヒットゲームの創出に資するよう、高度な開発・ビジネス人材を確保・育成する。
- ・中期的な効果発現に向けて、グッズの世界展開による収益力向上を図りながら、AIやXR等の先端技術を活用した新しいゲームの開発に取り組む。
- ・長期的な効果発現に向けて、新しい技術に対応した流通・開発プラットフォームを開発・整備することで、その国産率の向上を図り、ゲームへの再投資原資を確保する。
- ・eスポーツ支援を通じて、ゲームのファンを拡大するとともに、ローカライズを通じて多言語で展開し、売り上げを拡大する。

#### ② 我が国として構築すべき機能

- ・世界的な大ヒット作品を継続的に生み出す製作機能
- ・世界中のファンに作品やグッズを広く届ける流通機能
- ・海賊版の流通を抑制する海賊版対策機能

※前提として、クリエイターは政府から作品の中身に口を出されることなく創意工夫により自由に創作を行う。また適切に対価が還元され次なる創作活動に邁進できるような好循環を実現する。

### (2)官民投資の具体像

#### ① 投資内容

- ・製作機能への投資
- ・流通機能への投資
- ・海賊版対策機能への投資
- ・人材獲得・育成への投資

#### ② 投資額

2033年度までで24.5兆円と想定

#### ③ 定量的インパクト：投資による経済波及効果

2033年度までで191.4兆円と想定

# 3. 官民投資促進に向けた課題と政策パッケージ【政策手段】

| (1)投資促進に向けた課題                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | (2)講じるべき政策パッケージ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>①リソース制約</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ 高度な開発・ビジネス人材の不足</li><li>・ 開発プラットフォームやモバイル・PCゲームの流通プラットフォームの欠如</li><li>・ ゲーム投資に充てるグッズ等の収益源の不足</li><li>・ 海外の文化や規制、市場、取引先等に関する専門情報の散逸</li></ul> <p><b>②不確実性の要因</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ 開発費・広告宣伝費の高騰</li><li>・ 外国市場の総量規制</li><li>・ AIやXRの発達</li><li>・ 国別のレイティング（対象年齢に関する規制）への対応</li><li>・ 海外資本の開発プラットフォームや流通プラットフォームへの依存に伴う、手数料や規制等の変更に対する脆弱性</li></ul> | <p><b>①製作支援</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ 大規模作品製作支援（新市場への進出や新しいゲーム性の実装等の新規性を有する大ヒット作品の創出支援の拡充を通じたモバイルゲーム市場攻略やPC・オンラインゲーム市場攻略の促進）</li><li>・ 過去のゲームの活用支援（未管理著作物裁定制度の活用等を通じた、過去のゲームの再利用）</li><li>・ 新規IP企画支援（プリプロダクション支援の拡充・利用促進）</li><li>・ 開発プラットフォーム構築支援（AIも活用したゲームエンジンや翻訳・監修システム/XR開発基盤/サーバ基盤等により開発期間・費用の削減や開発品質を向上）</li></ul> <p><b>②海外展開・流通支援</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ 海外展開支援（eスポーツの国際大会における日本企業のゲームの種目化を促進/eスポーツ選手の国際大会への参加・情報発信を推進/同業種・異業種の複数のIPのまとまった海外展開/プロモーション/ゲームのローカライズ支援を拡充）</li><li>・ 流通プラットフォーム拡大支援（ゲームIPのグッズ等のEC・小売・アミューズメント施設での国際流通を促進）</li><li>・ 海賊版対策（検索非表示、削除要請や訴訟、現地機関との国際連携・執行等、AIによる権利侵害への対応等を支援）（ODAの活用）</li></ul> <p><b>③人材支援</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ 高度人材供給エコシステムの構築（独創的な若手クリエイターの発掘・育成、海外での発表支援/インディーゲーム開発に取り組むスタートアップ支援を拡充/グローバルビジネス人材の育成）</li><li>・ 産業界のニーズを踏まえた人材育成（官民人材育成プランの策定/高等教育機関における実践/初等中等教育との連携）</li></ul> <p><b>④全般的・横断的な取組</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ 複数年の支援も含む大規模・長期・戦略的な官民投資（※単なる収支改善に留まらず、大規模化/新規市場開拓等につながるような追加投資を伴う事業/事業者を重点的に支援する。その際、スキームの簡素化や間接費用の削減を通じて、制作現場への裨益を最大化する。予算配分の全体最適化や予算執行の一元化、官民の叡智の結集に向けて一気通貫の新たな支援体制を構築する。）</li><li>・ 大胆な投資促進税制・研究開発税制の活用促進</li><li>・ 海外拠点の機能増強（JETROの海外拠点数強化・コンテンツ専門情報DB構築・NW体制整備）、在外公館・国際交流基金・ジャパン・ハウスの活用</li><li>・ スマホ法の運用等を通じた、公正かつ自由な競争環境の整備</li><li>・ 収集・保存、リサーチ、展示・活用の機能を有するメディア芸術ナショナルセンター構想の官民連携による実現</li></ul> |

## 方向性

### 現状認識

- 日本のゲーム産業は、コンテンツ分野の海外展開において約6割を占める中核的な存在であり、アニメや実写など他分野への波及効果も大きい。一方で、近年は開発費が高騰しており、収益性を高めることで大胆な投資の原資を確保する必要がある。

### 勝ち筋

- ゲーム開発は不確実性が高く、民間だけでは過少投資に陥るため、政府の支援を通じ、民間投資を喚起し、収益力向上を図る。
- 海外市場の獲得に向け日本ゲーム産業の強みである家庭用ゲーム機市場に加えて、モバイル・PCゲームの新市場進出や新しいゲーム性への挑戦による産業構造変革の推進や収益力強化を図る。
- 短期的な効果発現に向けて、既存IPのゲームの世界的な収益力向上を図りながら、これらの収入で新規IPのゲームに投資し、次の世界的な大ヒット作品を生み出す好循環を作る。

### 打破すべき現状

- 開発費が高騰し、投資リスク上昇
- 大作の続編に傾注し、新市場・新規性への挑戦に躊躇

### 講ずるべき施策

- 新市場への進出や新しいゲーム性の実装等の新規性を有する海外向け大型作品の製作、新規IP開発を支援
- 研究開発税制を通じて、新市場への進出や新しいゲーム性の実装等の新規性を有するゲームの開発・普及を促進
- AIやXR、ブロックチェーンといった高度な技術も活用した開発プラットフォームを整備
- 海外でのグッズの流通促進や、安価な取引手数料の流通プラットフォームの普及を通じて、再投資原資の確保を促進

### 目標

2033年に  
海外売上12兆円

# コンテンツ

## ②アニメ



# 1. 現状認識と目指す姿【目標】

## (1)現状

### ① 現状

- ・日本のアニメ産業は急成長を続けておりコンテンツ分野の海外売上の3割強を占め、日本発コンテンツの認知度の向上に寄与している。
- ・アニメは主に配信プラットフォームを通じて海外展開されているが、配信権を固定報酬で許諾し、作品がヒットした場合であっても追加的な収益を十分に取り込めない事態が生じている。加えて、多くの作品は製作委員会方式\*で製作されており、制作会社の出資機会・比率や制作印税が限定的であることから、成果に応じた収益還元は必ずしも十分とは言えない。この結果、制作会社においては、海外展開を見据えた大型の新規IP開発や人材育成、制作設備への投資に必要な原資の確保が困難となっている。
- ・教育機関の教育内容と産業界が求めるスキルとの間にギャップが生じている。多くの制作会社には十分な育成余力がなく、高い専門性や技術を持ち制作を担う人材が不足しているため、制作能力の向上に制約が生じている。また、一部工程については、制作コスト削減等を目的として海外への外注が行われており、技術継承や地政学的リスクの問題が懸念される。
- ・海賊版が国際的に流布しており、海賊版被害額は映像分野で年間2.3兆円に達する。
- ・配信事業者への納品又はライセンス時の支払が長期の分割払いとなることがあり、製作・制作会社の資金繰りに影響が生じている。

### ② 取り巻く環境と構造変化

- ・アニメの映像品質への要求水準の上昇や正社員化の進展、賃金の上昇、ソフトウェア費・サーバ費、円安による外注費増加などにより、制作費は高騰している。
- ・生成AIにより、日本のキャラクター等に類似した生成物が広く拡散されている。

### ③ 経済的・戦略的な重要性

- ・経済的重要性：アニメを含むコンテンツ産業では、国内投資を倍増させることで、2040年には貿易・サービス収支の黒字の半分に相当する4.8兆円を稼ぎ出す産業に成長する可能性。
- ・戦略的重要性：コンテンツ産業は、ソフト・パワー指数で世界4位に位置するなど、国際的な文化発信力の源泉。また、コンテンツを目的とした訪日外国人の増加に寄与。 46

## (2) 目標

### ① 国内外で獲得を目指す市場

- ・2033年にアニメ分野では海外売上6兆円を目指す。

### ② 達成すべき戦略的な目標

- ・日本のソフト・パワーの強化
- ・日本文化に好印象を持つ層の増大
- ・訪日外国人のコンテンツ関連消費額の拡大

\* 製作委員会方式：映像製作事業のため1社単独出資ではなく複数社が出資する資金調達方法のこと

## 2. 勝ち筋の特定と官民投資の具体像【道筋】

### (1)基本戦略

#### ① 勝ち筋

- ・海外での興行・配信・MD\*収入の拡大に繋げるため、競争力のあるIPを原作として、従来の制作手法も活かしながら、AIも活用した高度な開発プラットフォームを活用し、大規模な資金を確保してブロックバスター作品に投資・製作する。その際には、産業全体としての製作能力の強化が必要なため、日本の国際的な流通プラットフォームのシェアを高めて回収率の向上を図りながら、出資・制作印税の比率といった成果報酬率を高める構造改革を一体的に進める。
- ・加えて、アニメからマンガまで、各分野で成長中のオンライン・オフラインの国際流通プラットフォームが連携して「群れ」となることで、多様性という武器を活かし、海外需要を開拓する。これにより、日本の国際的な流通網を確保し、世界展開する日本発コンテンツが収益をあげて再投資できる好循環を生み出せる環境を整備する。

(同時に以下の事柄にも取り組む)

- ・新市場開拓や新規IP創出に向けてスタートアップによる製作やIP企画立案を促進しながら、高度な制作・企画人材の確保・育成も進めるなど、すそ野の広い創作基盤を構築する。これにより、大規模作品の製作/制作へのステップアップを試みる挑戦や、中小規模の作品を含む多様な規模・形態のコンテンツの確保を推進する。
- ・海賊版対策の強化、生成AIによる類似生成物への権利行使支援、ローカライズの推進、融資を活用した資金調達手法の整備に加え、クリエイターが活躍しやすい就業・取引環境を整備することで、安定した収益基盤と持続的な制作体制を確立する。
- ・日本作品への評価を高め、ファンダムを拡大するため、海外見本市や国際芸術祭への参加支援、海外向けイベントへの出展・開催、テーマパークの整備、プロモーション、国際的な顕彰を推進する。

#### ② 我が国として構築すべき機能

- ・世界的な大ヒット作品を継続的に生み出す製作機能
- ・世界中のファンに作品やグッズを広く届ける流通機能
- ・海賊版の流通を抑制する海賊版対策機能

※前提として、クリエイターは政府から作品の中身に口を出されることなく創意工夫により自由に創作を行う。また適切に対価が還元され次なる創作活動に邁進できるような好循環を実現する。

### (2)官民投資の具体像

#### ① 投資内容

- ・製作機能への投資
- ・流通機能への投資
- ・海賊版対策機能への投資
- ・人材獲得・育成への投資

#### ② 投資額

2033年度までで3.3兆円と想定

#### ③ 定量的インパクト：投資による経済波及効果

2033年度までで93.5兆円と想定

\* MD（マーチャндаイジング）：  
コンテンツIPの価値を、商品化・ライセンス・関連購買等を通じて拡張し、本体収入に加えて二次的・周辺的な収益を生み出す取組

\* 製作委員会方式：映像製作事業のため1社単独出資ではなく複数社が出資する資金調達方法のこと



# 3. 官民投資促進に向けた課題と政策パッケージ【政策手段】

## (1)投資促進に向けた課題

## (2)講じるべき政策パッケージ

### ①リソース制約

- ・低い成果報酬率等を要因とした製作資金の不足
- ・国際的な流通網の不足
- ・海賊版対策力の不足
- ・高度な制作・企画・翻訳人材の不足
- ・ローカライズに必要な海外の文化や規制、市場等に関する専門情報の不足

### ②不確実性の要因

- ・外国市場の総量規制の動向
- ・生成AIの発達
- ・外国の配信プラットフォームの拡大

### ①製作支援

- ・大規模作品製作支援（事業構造改革と一体となった大規模作品製作の支援）
- ・新規IP企画支援（コンテンツの初期段階の製作・開発に取り組む事業の支援）
- ・開発プラットフォーム構築支援（コンテンツ製作のための開発プラットフォームの構築を支援）
- ・資金調達環境整備（価値評価や完成保証等を通じた多様かつ自律的な資金調達を可能とする環境の整備）
- ・取引環境整備（支払期日の短縮等を通じた資金繰り改善、製作委員会・配信プラットフォーム等の間の取引条件の明確化、取引条件の設定等に関する取引適正化指針（制作委託の場合の視聴回数等情報の開示を含む）の策定）

### ②海外展開・流通支援

- ・流通プラットフォーム拡大支援（日本の国際的な流通プラットフォームの拡大を支援）
- ・海外展開支援（同業種・異業種の複数のIPのまとまった海外展開や国際見本市や国際映画祭、国際的な顕彰を通じた情報発信を含むプロモーションやローカライズの支援）（政府関連機関によるイベントを通じた情報発信の推進）
- ・海賊版対策(検索非表示、削除要請や訴訟、現地機関との国際連携・執行等、AIによる権利侵害への対応等を支援)(ODAの活用)
- ・AIへの対応(プリンシプル・コード（仮称）の制定等を通じた適切な知的財産の保護と利活用につながる透明性の確保)

### ③人材支援

- ・高度人材供給エコシステムの構築（スタートアップ支援/独創的な若手クリエイターの発掘・育成、海外での発表支援（国際共同製作の推進を含む）/他分野連携も担うグローバルビジネス人材の育成）
- ・産業界のニーズを踏まえた人材育成(官民人材育成プランの策定/制作に係る職能に応じたスキルやキャリアパスの明確化/企業・企業間で連携した、アニメーター、スタジオ育成担当者等を対象とした研修支援/新技術を含めた制作実務を担う人材の育成（人材育成を行う教育機関の整備））
- ・就労環境整備（アニ適（仮称）の具体化/処遇改善を通じた人材定着/柔軟な労働時間制度を含む現行制度の周知・相談支援等/育児支援等を通じた働きやすい環境整備）

### ④全般的・横断的な取組

- ・複数年の支援も含む大規模・長期・戦略的な官民投資（※ 単なる収支改善に留まらず、大規模化/新規市場開拓等に加え、すそ野の拡大や人材基盤強化につながるような追加投資を伴う事業/事業者を重点的に支援する。その際、スキームの簡素化や間接費用の削減を通じて、制作現場への裨益を最大化する。予算配分の全体最適化や予算執行の一元化、官民の叡智の結集に向けて一貫通貫の新たな支援体制を構築する。）
- ・大胆な投資促進税制・研究開発税制等の活用促進（開発ツール、スタジオ等）
- ・海外拠点の機能増強（JETROの海外拠点数強化・コンテンツ専門情報DB構築・NW体制整備）、在外公館・国際交流基金・ジャパン・ハウスの活用
- ・収集・保存、リサーチ、展示・活用の機能を有するメディア芸術ナショナルセンター構想の官民連携による実現

## 方向性

### 現状認識

- 日本のアニメ産業は急成長を続けておりコンテンツ分野の海外売上<sup>\*</sup>の3割強を占め、日本発コンテンツの認知度の向上に寄与している。
- アニメは主に配信プラットフォームを通じて海外展開されているが、配信権を固定報酬で許諾し、作品がヒットした場合であっても追加的な収益を十分に取込みできない事態が生じている。加えて、多くの作品は製作委員会方式で製作されており、制作会社の出資比率や制作印税が限定的であることから、成果に応じた収益還元は必ずしも十分とは言えない。
- 教育機関の教育内容と産業界が求めるスキルとの間にギャップが生じている。多くの制作会社には十分な育成余力がなく、高い専門性や技術を持ち制作を担う人材が不足しているため、制作能力の向上に制約が生じている。
- 海賊版が国際的に流布しており、海賊版被害額は映像分野で年間2.3兆円に達する。

### 勝ち筋

- 海外での興行・配信・MD収入の拡大に繋げるため、競争力のあるIPを原作として、従来の制作手法も活かしながら、AIも活用した高度な開発プラットフォームを活用し、大規模な資金を確保してブロックバスター作品に投資・製作する。その際には、産業全体としての製作能力の強化が必要であるところ、日本の国際的な流通プラットフォームのシェアを高めて回収率の向上を図りながら、出資・制作印税の比率といった成果報酬率を高める構造改革を一体的に進める。
- 加えて、アニメからマンガまで、各分野で成長中のオンライン・オフラインの国際流通プラットフォームが連携して「群れ」となることで、多様性という武器を活かし、海外需要を開拓する。これにより、日本の国際的な流通網を確保し、世界展開する日本発コンテンツが収益をあげて再投資できる好循環を生み出せる環境を整備する。

### 講ずるべき施策

- 製作/制作会社が受け取る成果報酬率の向上に向けた構造改革
- 上記と一体となった海外向けの大型作品製作の支援・新規IP開発の支援、価値評価や完成保証等を通じた自律的な資金調達を可能とする環境の整備
- 開発プラットフォームの支援
- 日系配信プラットフォームの支援や、二次利用収入拡大につながるグッズ等の流通網の整備
- 高度制作・企画人材、制作実務を担う人材等の確保・育成、就業・取引環境の整備
- すそ野の広い創作基盤を整備することで、中小規模の作品を含む多様な規模・形態のコンテンツの支援

### 打破すべき現状

- 成果報酬率が低く、再投資原資が不足
- 上記も背景に、大規模作品が製作困難
- 高度な開発プラットフォームが不足
- 海外売上拡大につながる流通網が不足
- 人材育成に課題

### 目標

2033年に  
海外売上6兆円

\*製作委員会方式：映像製作事業のため1社単独出資ではなく複数社が出資する資金調達方法のこと

\*MD（マーチャндаイジング）：コンテンツIPの価値を、商品化・ライセンス・関連購買等を通じて拡張し、本体収入に加えて二次的・周辺的な収益を生み出す取組

# コンテンツ

## ③マンガ

# 1. 現状認識と目指す姿【目標】

## (1)現状

### ① 現状

- ・日本のマンガ産業は、コンテンツ分野の海外売上の約5%を占め、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。
- ・正規版のローカライズが十分に行われない結果、正規版より先行して配信される海賊版や正規版の翻訳が存在しない海賊版が世界的に流布しているため、年間2.6兆円 of 海賊版被害が発生し、有料で電子マンガを読むという文化が定着していない。
- ・そのため、出版社等にとって正規版をローカライズする動機が減退している。
- ・他方で、海賊版の流布は海外に読者が存在することの証左であり、正規版流通でさらなる海外売上の拡大を見込める。

### ② 取り巻く環境と構造変化

- ・コミックというカテゴリーでは、日本独自のマンガというフォーマットの競争力は高いが、スマートフォンの形状に合わせて縦にスクロールして読む韓国発のウェブトゥーンというフォーマットも市場成長を続けている。
- ・EUではアクセシビリティ対応義務が強化され、音声読み上げ等への対応が必要である。
- ・生成AIの進展により、従来とは異なるマンガの作り方が生まれつつある。

### ③ 経済的・戦略的な重要性

- ・経済的重要性：マンガを含むコンテンツ産業では、国内投資を倍増させることで、2040年には貿易・サービス収支の黒字の半分に相当する4.8兆円を稼ぎ出す産業に成長する可能性。
- ・戦略的重要性：コンテンツ産業は、ソフト・パワー指数で世界4位に位置するなど、国際的な文化発信力の源泉。また、コンテンツを目的とした訪日外国人の増加に寄与。

## (2) 目標

### ① 国内外で獲得を目指す市場

- ・2033年にマンガ分野では海外売上1兆円を目指す。

### ② 達成すべき戦略的な目標

- ・日本のソフト・パワーの強化
- ・日本文化に好印象を持つ層の増大
- ・訪日外国人のコンテンツ関連消費額の拡大

## 2. 勝ち筋の特定と官民投資の具体像【道筋】

### (1)基本戦略

#### ① 勝ち筋

- ・2.6兆円と被害が大きい海賊版流通を抑制しながら、紙・電子書籍やマンガ版權グッズの正規流通を促す。具体的には、海賊版削除や海賊版サイト閉鎖に繋がる海賊版対策に加えて、AIも活用したローカライズや翻訳人材の育成による供給制約の解消によるサイマル配信や配信量の拡大、プロモーションによるマンガの海外ファンの拡大を進める。それらにより、海外で流通割合の高い紙書籍とともに電子書籍の流通を拡大して、収益力を高める。
- ・加えて、アニメからマンガまで、各分野で成長中のオンライン・オフラインの国際流通が連携して「群れ」となることで、多様性という武器を活かし、海外需要を開拓する。これにより、日本の国際的な流通網を確保し、世界展開する日本発コンテンツが収益をあげて再投資できる好循環を生み出せる環境を整備する。

(同時に以下の事柄にも取り組む)

- ・高度な制作・企画人材の育成や、開発プラットフォームの整備、ローカライズの促進、アクセシビリティ対応の体制整備、生成AIによる類似生成物への権利行使を通じて供給力と海外展開力を強化する。
- ・海外向けイベントの開催・出展やプロモーション、国際的な顕彰を通じてファンダムを拡大して、収益基盤を強化する。
- ・官民コンソーシアムを通じてマンガ文化の海外発信を進める。

#### ② 我が国として構築すべき機能

- ・世界的な大ヒット作品を継続的に生み出す製作機能
- ・世界中のファンに作品やグッズを広く届ける流通機能
- ・海賊版の流通を抑制する海賊版対策機能

※前提として、クリエイターは政府から作品の中身に口を出されることなく創意工夫により自由に創作を行う。また適切に対価が還元され次なる創作活動に邁進できるような好循環を実現する。

### (2)官民投資の具体像

#### ① 投資内容

- ・製作機能への投資
- ・流通機能への投資
- ・海賊版対策機能への投資
- ・人材獲得・育成への投資

#### ② 投資額

2033年度までで1.6兆円と想定

#### ③ 定量的インパクト：投資による経済波及効果

2033年度までで17.2兆円と想定

\*サイマル配信：  
作品を複数言語で同タイミングで世界に届ける仕組み



### 3. 官民投資促進に向けた課題と政策パッケージ【政策手段】

コンテンツ  
マンガ

#### (1)投資促進に向けた課題

##### ①リソース制約

- ・海賊版対策力の不足
- ・翻訳人材や高度な制作、企画人材の不足
- ・国際的な流通網の不足
- ・ローカライズに必要な海外の文化や規制、市場等に関する専門情報の不足

##### ②不確実性の要因

- ・マンガを読む文化の未定着
- ・既存の表現が現地の文化では問題となるリスク
- ・生成AIの発達

#### (2)講じるべき政策パッケージ

##### ①海外展開・流通支援

- ・海賊版対策（検索非表示、削除要請や訴訟、現地機関との国際連携・執行等、AIによる権利侵害への対応等を支援）（ODAの活用）
- ・AIへの対応（プリンシプル・コード（仮称）の制定等を通じた、適切な知的財産の保護と利活用につながる透明性の確保）
- ・流通プラットフォーム拡大支援（日本の国際的な配信の拡大を支援）
- ・海外展開支援（同業種・異業種の複数のIPのまとまった海外展開や、ブックフェア、国際的な顕彰を通じた情報発信を含むプロモーション、ローカライズの支援）（政府関連機関によるイベントを通じた情報発信の推進）
- ・文化発信（次世代のデジタル配信プラットフォームの構築に向けたコンソーシアム創出等）

##### ②人材支援

- ・高度人材供給エコシステムの構築（独創的な若手クリエイターの発掘・育成、海外での発表支援/グローバルビジネス人材の育成）
- ・産業界のニーズを踏まえた人材育成（官民人材育成プランの策定/翻訳など制作実務を担う人材の育成）

##### ③製作支援

- ・開発プラットフォーム構築支援（コンテンツ製作のための開発プラットフォームの構築を支援）

##### ④全般的・横断的な取組

- ・複数年の支援も含む大規模・長期・戦略的な官民投資（※単なる収支改善に留まらず、大規模化/新規市場開拓等につながるような追加投資を伴う事業/事業者を重点的に支援する。その際、スキームの簡素化や間接費用の削減を通じて、制作現場への裨益を最大化する。予算配分の全体最適化や予算執行の一元化、官民の叡智の結集に向けて一気通貫の新たな支援体制を構築する。）
- ・海外拠点の機能増強（JETROの海外拠点数強化・コンテンツ専門情報DB構築・NW体制整備）、在外公館・国際交流基金・ジャパン・ハウスの活用
- ・収集・保存、リサーチ、展示・活用の機能を有するメディア芸術ナショナルセンター構想の官民連携による実現

## 方向性

### 現状認識

- 日本のマンガ産業は、コンテンツ分野の海外売上の約5%を占め、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。
- 正規版のローカライズが十分に行われない結果、正規版より先行して配信される海賊版や正規版の翻訳が存在しない海賊版が世界的に流布しているため、年間2.6兆円 of 海賊版被害が発生し、有料で電子マンガを読むという文化が定着していない。
- そのため、出版社等にとって正規版をローカライズする動機が減退している。
- 他方で、海賊版の流布は海外に読者が存在することの証左であり、正規版流通でさらなる海外売上の拡大を見込める。

### 勝ち筋

- 2.6兆円と被害が大きい海賊版流通を抑制しながら、紙・電子書籍やマンガ著作権グッズの正規流通を促す。具体的には、海賊版削除や海賊版サイト閉鎖に繋がる海賊版対策に加えて、AIも活用したローカライズや翻訳人材の育成を通じた供給制約の解消によるサイマル配信や配信量の拡大、プロモーションによるマンガの海外ファンの拡大を進める。それらにより、海外で流通割合の高い紙書籍とともに電子書籍の流通プラットフォームを拡大して、収益力を高める。
- 加えて、アニメからマンガまで、各分野で成長中のオンライン・オフラインの国際流通プラットフォームが連携して「群れ」となることで、多様性という武器を活かし、海外需要を開拓する。これにより、日本の国際的な流通網を確保し、世界展開する日本発コンテンツが収益をあげて再投資できる好循環を生み出せる環境を整備する。

### 打破すべき現状

- 海賊版の蔓延
- 正規版流通網の供給不足
- 流通プラットフォームの欠如
- プロモーションの不足

### 講ずるべき施策

- 削除要請や訴訟等を通じて、海賊版対策を推進
- 翻訳人材・AIも活用したローカライズによる供給制約の解消
- 電子書籍に加えて紙書籍も含めて流通プラットフォームを拡大
- 日系コンテンツ配信プラットフォーム間の広告・コラボレーション促進、国際的な流通網の整備によるグッズ等のIP収入の多角化
- 官民コンソーシアムを通じたマンガ文化の海外発信

### 目標

2033年に  
海外売上1兆円



# コンテンツ

## ④音楽

# 1. 現状認識と目指す姿【目標】

## (1)現状

### ① 現状

- ・日本の音楽産業は、コンテンツ分野の海外売上約2%ではあるものの、ゲーム・アニメ・実写分野の熱狂を創出する役割を担っている。
- ・音楽は、配信プラットフォーム等での日常的な視聴体験だけではなく、ライブを通じた非日常的体験がファンの熱狂を創り出し、配信・グッズ等の収入を高めるが、海外でのライブや大規模イベントはコストが大きく、十分な供給が行われていない。
- ・アニメの普及に伴い、アニメソングの認知度は高まっているが、その他の楽曲の認知度は伸びしろが大きい。

### ② 取り巻く環境と構造変化

- ・外国企業が提供する国際的な配信プラットフォームが普及し、アーティストは簡単に音楽を世界に発信できるようになった。
- ・楽曲制作やボーカル生成においてAI技術活用の兆しがある一方で、既存アーティストの声や楽曲が模倣されるといった権利侵害のおそれが新たな脅威となっている。
- ・日本にはレコード演奏・伝達権がこれまでなかったため、海外で日本の楽曲がBGM等として利用されても、相互主義によりアーティスト等が海外からの対価を得られていない。

### ③ 経済的・戦略的な重要性

- ・経済的重要性：音楽を含むコンテンツ産業では、国内投資を倍増させることで、2040年には貿易・サービス収支の黒字の半分に相当する4.8兆円を稼ぎ出す産業に成長する可能性。
- ・戦略的重要性：コンテンツ産業は、ソフト・パワー指数で世界4位に位置するなど、国際的な文化発信力の源泉。また、コンテンツを目的とした訪日外国人の増加に寄与。

## (2) 目標

### ① 国内外で獲得を目指す市場

- ・2033年に音楽分野では海外売上0.7兆円を目指す。

### ② 達成すべき戦略的な目標

- ・日本のソフト・パワーの強化
- ・日本文化に好印象を持つ層の増大
- ・訪日外国人のコンテンツ関連消費額の拡大

## 2. 勝ち筋の特定と官民投資の具体像【道筋】

### (1)基本戦略

#### ① 勝ち筋

- ・日本のアーティスト・楽曲に対する認知を拡大するため、既に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を展開して熱狂的な海外ファンダムを形成・拡大する。そのファンダムを入口としてアーティストの楽曲全体や日本の音楽全体への関心・消費を喚起することで、音楽の配信収入やグッズ販売の増加につなげる。
- ・特に世界的なヒットが期待されるアーティストの海外ライブやミュージックビデオといった映像コンテンツの海外展開を強化することで、日本の音楽の国際的な認知度向上と海外市場での需要拡大を図る。

(同時に以下の事柄にも取り組む)

- ・アーティストを育成する人材や海外展開を企画できる人材の確保・育成に加え、新規IP創出やスタートアップによる製作の促進、開発プラットフォームの整備を通じて、国際的に活躍できるアーティストを輩出する力を強化する。
- ・流通プラットフォームの整備を通じたMD収入の拡大や、レコード演奏・伝達権の着実な導入によるイコールフッティングの確立、国際標準を踏まえたメタデータの整備、海賊版対策によって収益基盤を強化する。
- ・音楽分野をゲーム、アニメ、マンガ、実写、「みる」スポーツ等と組み合わせた展開を促し、海外市場への浸透を図る。

#### ② 我が国として構築すべき機能

- ・世界的な大ヒット作品を継続的に生み出す製作機能
- ・世界中のファンに作品やグッズを広く届ける流通機能
- ・海賊版の流通を抑制する海賊版対策機能

※前提として、クリエイターは政府から作品の中身に口を出されることなく創意工夫により自由に創作を行う。また適切に対価が還元され次なる創作活動に邁進できるような好循環を実現する。

### (2)官民投資の具体像

#### ① 投資内容

- ・製作機能への投資
- ・流通機能への投資
- ・海賊版対策機能への投資
- ・人材獲得・育成への投資

#### ② 投資額

2033年度までで3.0兆円と想定

#### ③ 定量的インパクト：投資による経済波及効果

2033年度までで15.0兆円と想定

\* MD（マーチャндаイジング）：  
コンテンツIPの価値を、商品化・ライセンス・関連購買等を通じて拡張し、  
本体収入に加えて二次的・周辺的な収益を生み出す取組

# 3. 官民投資促進に向けた課題と政策パッケージ【政策手段】

## (1)投資促進に向けた課題

### ①リソース制約

- ・海外ファンダムを形成する能力の不足
- ・国際的な流通網の不足
- ・海賊版対策力の不足
- ・高度な制作・企画人材の不足
- ・海外の文化や規制、市場等に関する専門情報の不足

### ②不確実性の要因

- ・現地事情に鑑みライブが中止になることがある
- ・外国の配信プラットフォームへの依存
- ・生成AIの発達

## (2)講じるべき政策パッケージ

### ①海外展開・流通支援

- ・海外展開支援（同業種・異業種の複数のIPのまとめた海外展開やライブを含むプロモーションの支援/ローカライズ支援）
- ・イコールフットINGの確保（レコード演奏・伝達権の着実な導入）
- ・流通プラットフォーム拡大支援（日本の国際的な流通プラットフォームの拡大を支援）（政府関連機関によるイベントを通じた情報発信の推進）
- ・海賊版対策（検索非表示、削除要請や訴訟、現地機関との国際連携・執行等、AIによる権利侵害への対応等を支援）（ODAの活用）

### ②製作支援

- ・新規IP企画支援（新規事業としてのライブや映像コンテンツの製作に取り組む事業の支援）
- ・開発プラットフォーム構築支援（コンテンツ製作のための開発プラットフォームの構築を支援）

### ③人材支援

- ・高度人材供給エコシステムの構築（スタートアップ支援/独創的な若手作曲家や演奏家の発掘・育成、海外での発表支援）
- ・産業界のニーズを踏まえた人材育成（官民人材育成プランの策定／海外ビジネス人材の育成）

### ④全般的・横断的な取組

- ・複数年の支援も含む大規模・長期・戦略的な官民投資（※単なる収支改善に留まらず、大規模化/新規市場開拓等につながるような追加投資を伴う事業/事業者を重点的に支援する。その際、スキームの簡素化や間接費用の削減を通じて、制作現場への裨益を最大化する。予算配分の全体最適化や予算執行の一元化、官民の叡智の結集に向けて一気通貫の新たな支援体制を構築する。）
- ・海外拠点の機能増強（JETROの海外拠点数強化・コンテンツ専門情報DB構築・NW体制整備）、在外公館・国際交流基金・ジャパン・ハウスの活用

## 方向性

### 現状認識

- 日本の音楽産業は、コンテンツ分野の海外売上の約2%ではあるものの、ゲーム・アニメ・実写分野の熱狂を創出する役割を担っている。
- 音楽は、配信プラットフォーム等での日常的な視聴体験だけではなく、ライブを通じた非日常的体験がファンの熱狂を創り出し、配信・グッズ等の収入を高めるが、海外でのライブや大規模イベントはコストが大きく、十分な供給が行われていない。
- アニメの普及に伴い、アニメソングの認知度は高まっているが、その他の楽曲の認知度は伸びしろが大きい。

### 勝ち筋

- 日本のアーティスト・楽曲に対する認知を拡大するため、既に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を展開して熱狂的な海外ファンダムを形成・拡大する。そのファンダムを入口としてアーティストの楽曲全体や日本の音楽全体への関心・消費を喚起することで、音楽の配信収入やグッズ販売の増加につなげる。
- 特に世界的なヒットが期待されるアーティストの海外ライブやミュージックビデオといった映像コンテンツの海外展開を強化することで、日本の音楽の国際的な認知度向上と海外市場での需要拡大を図る。

### 打破すべき現状

- 高い海外ライブコストによりライブの供給が不足
- 流通プラットフォームの不足
- 海外展開のための人材が不足
- イコールフットINGが確立されていない

### 講ずるべき施策

- 新規性を有する海外向けライブ・イベントを中心とした開催支援
- 楽曲やライブの配信、グッズ流通等を担う日系のプラットフォームの整備
- グローバル展開に向け、アーティストの育成人材やライブ等の海外展開を企画できる人材を確保、育成
- レコード演奏・伝達権の着実な導入

### 目標

2033年に  
海外売上0.7兆円

# コンテンツ

## ⑤実写



# 1. 現状認識と目指す姿【目標】

## (1)現状

### ① 現状

- ・日本の実写産業は、コンテンツ分野の海外売上約2%。原作や、制作力に強みを有しており、例えば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大規模な資金を拠出して日本の制作会社が創った実写作品の一部が世界的にヒットしている。
- ・他方で、国内事業に注力し、海外展開が不十分だった結果、配信やモバイルという新しいフォーマットに最適化したコンテンツの提供に出遅れたため、成長する海外市場や配信・モバイル市場の利益を十分に取り込めていない。
- ・製作面では、成果報酬率の低さや、海外市場向けの製作ノウハウ不足、世界に通用するコンテンツの製作に必要なVFX等の先進的な設備とそれを使いこなせる人材の不足が課題。
- ・また、長時間労働などの就業環境や、スタッフへの対価還元及び人材育成や、価格転嫁などの取引環境に課題がある。

### ② 取り巻く環境と構造変化

- ・海外の配信プラットフォームの台頭や視聴環境の変化により、実写の映画・テレビ産業をめぐる環境は変化。国内で多数存在する日系配信プラットフォームの海外展開は限定的であり、十分な収益源を確保できておらず、国際競争を戦えるだけの資本力を持っていない。
- ・スマートフォンの普及により縦型フォーマットやショートといった新たなフォーマットの実写が普及。
- ・AIの発達により権利侵害のおそれが生じている一方で、新しい創作の可能性が生まれている。

### ③ 経済的・戦略的な重要性

- ・経済的重要性：実写を含むコンテンツ産業では、国内投資を倍増させることで、2040年には貿易・サービス収支の黒字の半分に相当する4.8兆円を稼ぎ出す産業に成長する可能性。
- ・戦略的重要性：コンテンツ産業は、ソフト・パワー指数で世界4位に位置するなど、国際的な文化発信力の源泉。また、コンテンツを目的とした訪日外国人の増加に寄与。

## (2) 目標

### ① 国内外で獲得を目指す市場

- ・2033年に実写分野では海外売上0.5兆円を目指す。

### ② 達成すべき戦略的な目標

- ・日本のソフト・パワーの強化
- ・日本文化に好印象を持つ層の増大
- ・訪日外国人のコンテンツ関連消費額の拡大



## 2. 勝ち筋の特定と官民投資の具体像【道筋】

### (1)基本戦略

#### ① 勝ち筋

- ・海外での興行収入や配信収入の拡大のため、日本だけではなく世界に配信して大ヒットを狙うことを前提とするモデルへの転換を図る。具体的には競争力のあるIPを原作として、VFX等の活用やこれに対応した高度な撮影スタジオを活用し、融資やPPL（プロダクトプレイスメント）も活用しながら大規模な資金を確保してブロックバスター作品に投資・製作する。
- ・その際には、産業全体としての制作・製作能力の強化が必要なため、海外スタジオの大作を口ケ誘致してノウハウを吸収するとともに、出資・制作印税の比率向上を通じた成果報酬率を高める構造改革を一体的に進めることで、企業の再投資原資を確保する。

（同時に以下の事柄にも取り組む）

- ・新市場開拓や新規IP創出に向けてスタートアップ支援やIP企画立案を促進しながら、高度な制作・企画人材の育成も進めるなど、すそ野の広い創作基盤の構築につなげる。これにより、大規模作品の製作/制作へのステップアップを試みる挑戦や、中小規模の作品を含む多様な規模・形態のコンテンツの確保を推進する。
- ・MD収入の拡大、海賊版対策の強化、ローカライズの推進、融資を活用した資金調達手法の整備に加え、クリエイターが活躍しやすい就業・取引環境を整備することで、安定した収益基盤と持続的な制作体制を確立する。
- ・ファンダム拡大のため、海外見本市や国際芸術祭などへの出展・開催、プロモーションを推進し、日本企業が参画する配信プラットフォームの海外展開を支援することにより国際展開を加速させる。
- ・J-Beauty産業の海外展開との好循環を図りながら、コンテンツ産業の海外売上拡大のため、PPLを通じたコンテンツの資金調達の多様化、プロモーション連動等を行う。

#### ② 我が国として構築すべき機能

- ・世界的な大ヒット作品を継続的に生み出す製作機能
- ・世界中のファンに作品やグッズを広く届ける流通機能
- ・海賊版の流通を抑制する海賊版対策機能

※前提として、クリエイターは政府から作品の中身に口を出されることなく創意工夫により自由に創作を行う。また適切に対価が還元され次なる創作活動に邁進できるような好循環を実現する。

### (2)官民投資の具体像

#### ① 投資内容

- ・製作機能への投資
- ・流通機能への投資
- ・海賊版対策機能への投資
- ・人材獲得・育成への投資

#### ② 投資額

2033年度までで1.3兆円と想定

#### ③ 定量的インパクト：投資による経済波及効果

2033年度までで8.9兆円と想定

\* VFX（Visual Effects）：

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

\* PPL（プロダクトプレイスメント）：

作品内に化粧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

\* MD（マーチャンダイジング）：

コンテンツIPの価値を、商品化・ライセンス・関連購買等を通じて拡張し、本体収入に加えて二次的・周辺的な収益を生み出す取組

\* J-Beauty産業：

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・サービスを提供する産業。J-Beauty産業の具体的な取組については、産業を構成する主体による民間主導のコンソーシアムにおいて、官学の協力も得ながら議論を行う。

# 3. 官民投資促進に向けた課題と政策パッケージ【政策手段】

コンテンツ  
実写

| (1)投資促進に向けた課題                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | (2)講じるべき政策パッケージ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>①リソース制約</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・低い成果報酬率等を要因とした製作資金の不足</li><li>・国際的な流通網の不足</li><li>・海賊版対策力の不足</li><li>・高度な制作・企画・翻訳人材の不足</li><li>・ローカライズに必要な海外の文化や規制、市場等に関する専門情報の不足</li></ul> <p><b>②不確実性の要因</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・外国市場の総量規制の動向</li><li>・生成AIの発達</li><li>・外国の配信プラットフォームへの依存</li></ul> | <p><b>①製作支援</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・大規模作品制作支援（事業構造改革と一体となった大規模作品製作の支援）（VFX等に対応した高度なスタジオの活用や、配信をはじめとした海外展開も当初から目指す実写コンテンツの製作の支援）</li><li>・新規IP企画支援（コンテンツの初期段階の製作・開発に取り組む事業の支援）（政府関連機関によるイベントを通じた情報発信の推進）</li><li>・資金調達環境整備（価値評価や完成保証等を通じた多様かつ自律的な資金調達を可能とする環境の整備）</li><li>・開発プラットフォーム構築支援（コンテンツ製作のための開発プラットフォームの構築を支援）</li></ul> <p><b>②人材育成</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・高度人材供給エコシステムの構築（スタートアップ支援/独創的な若手クリエイターの発掘・育成、海外での発表支援（国際共同製作の推進を含む）/グローバルビジネス人材の育成/NHK還元目的積立金を活用した人材の育成）</li><li>・産業界のニーズを踏まえた人材育成（官民人材育成プランの策定/制作に係る職能に応じたスキルの明確化/新技術を含めた制作実務を担う人材（撮影スタッフやフィルムコミッション人材、VFX技術等の映像技術者を含む）の育成）</li><li>・ロケ誘致支援（海外スタジオのノウハウ取得に資する大規模なロケ撮影の誘致を支援）</li><li>・就労環境整備（映適の推進/処遇改善を通じた人材定着/柔軟な労働時間制度を含む現行制度の周知・相談支援等/育児支援等を通じた働きやすい環境整備）</li></ul> <p><b>③海外展開・流通支援</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・流通プラットフォーム拡大支援（日本の国際的な流通プラットフォームの拡大を支援）</li><li>・マッチング支援（国際共同製作の開発段階での日本事業者と海外事業者のマッチングの促進）</li><li>・海外展開支援（異業種の複数のIPのまとまった海外展開や国際見本市や国際映画祭通じた情報発信を含むプロモーション、ローカライズの支援）</li><li>・海賊版対策(検索非表示、削除要請や訴訟、現地機関との国際連携・執行等、AIによる権利侵害への対応等を支援)(ODAの活用)</li></ul> <p><b>④全般的・横断的な取組</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・複数年の支援も含む大規模・長期・戦略的な官民投資（※単なる収支改善に留まらず、大規模化/新規市場開拓等に加え、すそ野の拡大や人材基盤強化につながるような追加投資を伴う事業/事業者を重点的に支援する。その際、スキームの簡素化や間接費用の削減を通じて、制作現場への裨益を最大化する。予算配分の全体最適化や予算執行の一元化、官民の叡智の結集に向けて一貫通貫の新たな支援体制を構築する。）</li><li>・大胆な投資促進税制・研究開発税制の活用促進</li><li>・海外拠点の機能増強（JETROの海外拠点数強化・コンテンツ専門情報DB構築・NW体制整備）、在外公館・国際交流基金・ジャパン・ハウスの活用</li><li>・国立映画アーカイブの機能強化</li></ul> |

## 方向性

### 現状認識

- 日本の実写産業は、コンテンツ分野の海外売上の約2%。
- 原作や、制作力に強みを有しており、例えば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大規模な資金を拠出して日本の制作会社が創った実写作品の一部が世界的にヒットしている。

### 勝ち筋

- 海外での興行収入や配信収入の拡大のため、日本だけではなく世界に配信して大ヒットを狙うことを前提とするモデルへの転換を図る。具体的には、競争力のあるIPを原作として、VFX等の活用やこれに対応した高度な撮影スタジオを活用し、融資やPPL（プロダクトプレイスメント）も活用しながら大規模な資金を確保してブロックバスター作品に投資・製作する。
- その際には、産業全体としての制作・製作能力の強化が必要であるところ、海外スタジオの大作をロケ誘致してノウハウを吸収するとともに、出資・制作印税の比率向上を通じた成果報酬率を高める構造改革を一体的に進めることで、企業の再投資原資を確保する。また、人材の育成や日本企業が参画する配信プラットフォームの強化を進める。

### 打破すべき現状

- 成果報酬率が低く、再投資原資が不足
- 既存国内市場への依存
- 先進的設備の不足
- 海外市場向けの製作のノウハウが不足
- 取引・就業環境、人材育成の課題

### 講ずべき施策

- 成果報酬率を高めることで企業の再投資原資の確保や、日系配信プラットフォームの海外展開を強化
- 上記と一体となった海外向け大型作品の製作支援、新規IP開発支援、価値評価や完結保証等を通じた自律的な資金調達環境整備
- 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をロケ誘致して、海外の製作/制作ノウハウの取得
- 供給力強化や海外展開に向け高度な制作・企画人材を確保・育成、クリエイター等の関連人材が活躍しやすい就業・取引環境を整備
- すそ野の広い創作基盤を整備することで、中小規模の作品を含む多様な規模・形態のコンテンツの支援

### 目標

2033年に  
海外売上  
0.5兆円