

「知的財産推進計画 2025」等の政府方針等（著作権関係抜粋）

「知的財産推進計画 2025～IP トランスフォーメーション～（2025年6月3日知的財産戦略本部）」や「経済財政運営と改革の基本方針 2025～「今日より明日はよくなる」と実感できる社会へ～（令和7年6月13日閣議決定）」、「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 2025年改訂版（令和7年6月13日閣議決定）」の中では、以下のとおり、著作権関連の論点が示されている。

※様式の都合上、注釈番号が計画等の本文と異なることがある。

知的財産推進計画 2025（2025年6月3日知的財産戦略本部）抜粋

※抜粋の都合上、一部順番を入れ替えている部分がある。

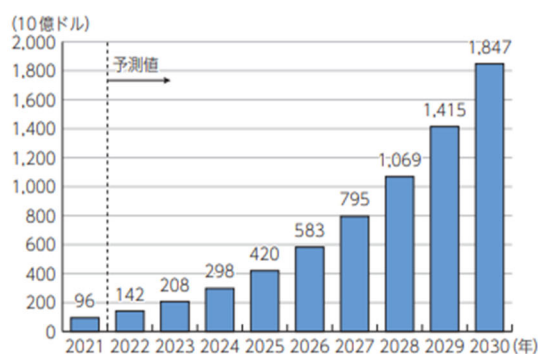
Ⅲ. 知財戦略の重点施策

1. 知的財産の創造

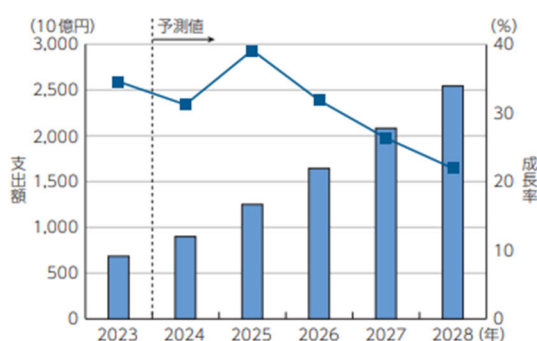
（2）AI と知的財産権

（現状と課題）

世界の AI 市場規模（売上高）は、2022 年には前年比 78.4%増の 18 兆 7,148 億円まで成長したものと推定されており、その後も 2030 年まで加速度的成長が予測されている（図表 12）。日本の AI システム市場規模（支出額）は、2023 年に 6,858 億 7,300 万円（前年比 34.5%増）となっており、今後も成長を続け、2028 年には 2 兆 5,433 億 6,200 万円まで拡大すると予測されている（図表 13）。これにあわせて、我が国における AI 分野の研究費も増加している（図表 14）。一方、大規模言語モデル（LLM）の開発では海外勢が先行している状況にあり、日本以外の企業・研究機関がクローズに研究開発を進めた LLM の活用に対する懸念が指摘される中、国産の LLM 構築に向けた対応が進められている。

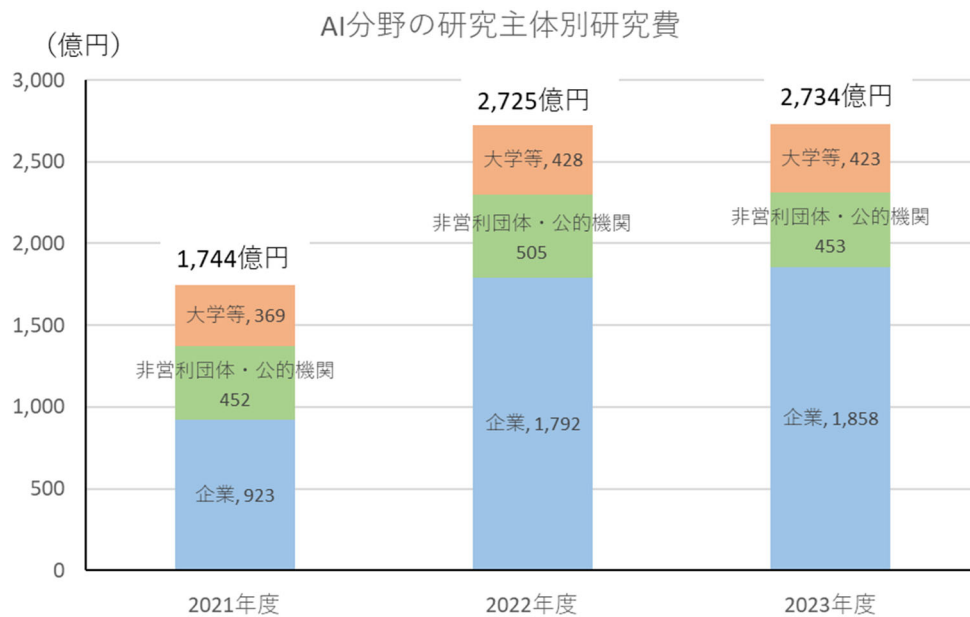


（出典）総務省「令和 6 年版情報通信白書」



図表 12：世界の AI 市場規模（売上高）の推移及び予測

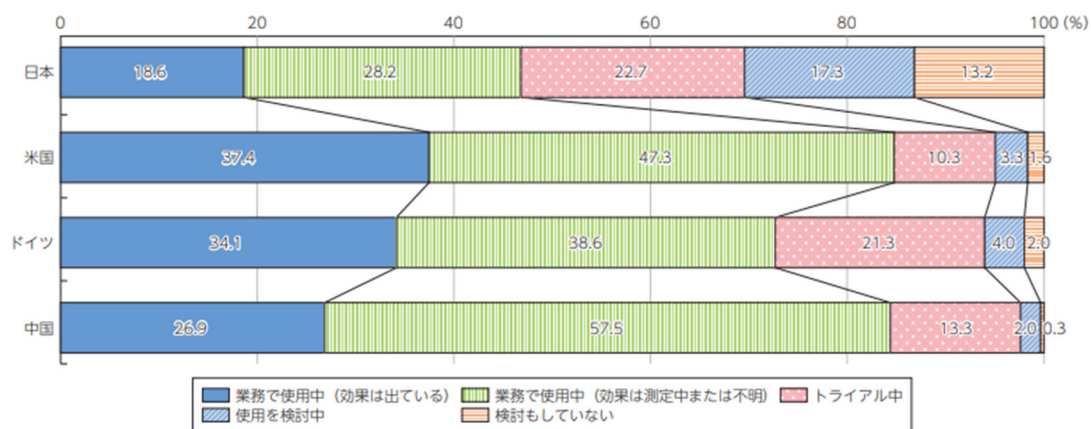
図表 13：国内 AI システムの市場規模（支出額）及び予測



(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 14 : AI 分野の研究主体別研究費

また、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。例えば、「メールや議事録、資料作成等の補助」に生成 AI を使用している割合（トライアル中を含む。）は、米国、ドイツ、中国の企業は 95% 程度であるのに対し、日本の企業は 69.5% に留まる。



(出典) 総務省「令和 6 年版情報通信白書」

図表 15 : 業務における生成 AI の活用状況（メールや議事録、資料作成等の補助）

2024 年には、ノーベル賞の授賞理由として、深層学習（物理学賞）や、深層学習を活用したタンパク質の立体構造予測（化学賞）が挙げられるなど、機械学習技術や、その利活用が注目を浴びている。例えば、材料や物質の研究開発において、機械学習を活用した新たな材料の探索や自動・自律実験（マテリアルズ・インフォマティクス等）が行われており、従前より研究開発において AI が関与する程度が増加しつつある。

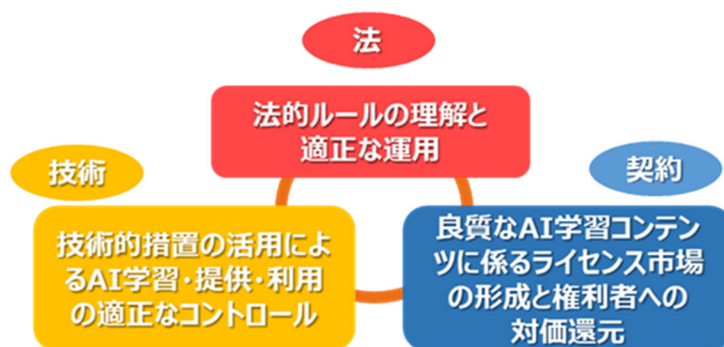
そのような中、少子化の進展に伴い、イノベーション人口の減少が想定される我が国にとって、生産性の向上等に資する AI は、我が国の発展に大きく寄与する可能性がある。日本に強みがある分野での AI 開発を促進し、価値の創造につなげるとともに、獲得した経済価値

を経済活動に再投資するといった、強靱な知的創造サイクルを構築することが求められる。

他方、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）において検討を行った。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）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

＜生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応＞

政府では、中間とりまとめが示す「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」の実現に向けて、周知・啓発を進め、生成 AI に関わる幅広い関係者による主体的な取組の促進に努めている。

例えば、文化庁では、自らの権利を保全・行使する上で望ましいと考えられる取組を、生成 AI に関係する当事者（ステークホルダー）の立場ごとに分かりやすい形でまとめた「AI と著作権に関するチェックリスト&ガイダンス」（2024 年 7 月）を公表し、内閣府知的財産戦略推進事務局では、中間とりまとめのポイントを解説した「権利者のための手引き」（2024 年 11 月）を公表している。この他にも、経済産業省では、コンテンツ産業界の生成 AI の利活用ケースと各活用シーンにおける留意点等をまとめた「コンテンツ制作のための生成 AI 利活用 ガイドブック」（2024 年 7 月）を公表している。

また、民間においても、中間とりまとめが示す考え方に呼応した取組も進められている。例えば、一般社団法人日本音声 AI 学習データ認証サービス機構（以下「AILAS」という。）は、声優等の音声データの管理、追跡等を実現するためのシステムの運用を目指し、活動し

ている。

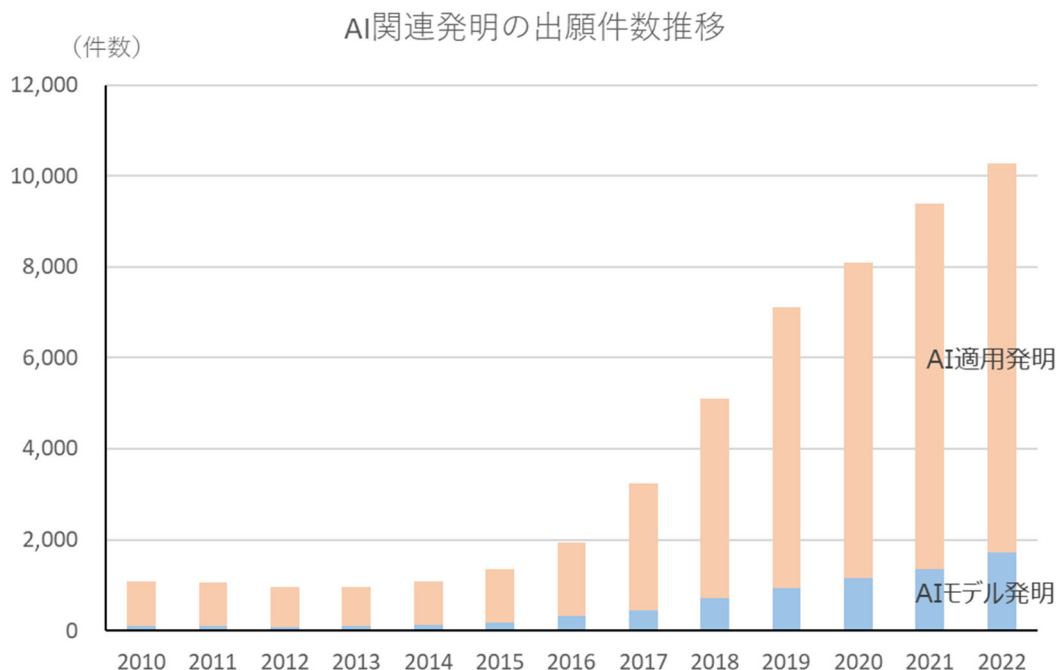
さらに、肖像や声の保護に関しては、知的財産法等との関係について、その他の省庁においても検討を進めてきたところである。特に、経済産業省における検討では、不正競争防止法との関係について、俳優や声優の実演家等の肖像や声の無断利用に関して、不正競争防止法における考え方の整理を行うとともに、不正競争防止法（周知表示混同惹起行為（2条1項1号）等）を適用することができると考えられる想定事例をいくつか公表している。

こうした法的ルールの考え方など、AI と知的財産法との関係について、コンテンツ分野での AI の活用事例も含め、周知・啓発を継続していくことが必要である。

＜AI 技術の進展を踏まえた発明等の保護の在り方＞

AI 技術の関連する発明としては、大別して以下4つのパターンが挙げられる。この内、AI モデル発明および AI 適用発明に係る特許出願は、近年、増加傾向にあり（図表 17）、AI 技術への関心の高まりが窺われる。

- ・ AI モデル発明：AI 技術そのものの発明（例:新たな機械学習方法による AI モデル）
- ・ AI 適用発明：AI 技術を特定の技術分野に適用した発明（例:AI による自動運転技術）
- ・ AI 利用発明：AI 技術を利用して開発された製品の発明（例:AI 利用により効率的に開発された医薬品）
- ・ AI 自律発明：AI が自律的に生成した発明



（出典）特許庁「AI 関連発明の出願状況調査」2024 を基に内閣府知的財産戦略推進事務局が作成

図表 17：AI 関連発明の出願件数推移

このような状況を背景に、AI 時代の知的財産権検討会では、生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応のほか、AI 技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方についても、検討

課題として取り上げ、中間とりまとめにおいて、その検討結果を示してきた。

特に、AI 利用発明に関連して、「発明者」（共同発明者を含む。）として認められるための要件について、自然人による発明創作過程で、その支援のために AI が利用される場合に、発明の特徴的部分の完成に創作的に寄与した者を発明者とするこれまでの考え方に従って自然人の発明者を認定すべきとの考え方が示された。

しかし、発明創作過程において AI を利用した場合、当該 AI の開発者等がどのような貢献をすることにより発明者として認められるか否かについて明確な基準は存在せず、また、今後、発明創作活動に対する AI 開発者等の関与が増えていくことが予測されることから、特許制度上その貢献をいかに評価するか、我が国においても検討を深め、結論を得るべきであると考えられる。

具体的には、AI 開発の促進やイノベーション人材減少に対する課題解決など、イノベーション推進の観点から、AI 利用発明の発明者の定義の検討を進めることが必要といえる。その際、使用した生成 AI の開発者（学習データの選択、ファインチューニングを行った者等）や利用者（プロンプトを入力した者等）、発明の効果を確認した者が含まれ得るか否か、含まれる場合の類型や判断手法、国際調和等の論点について、共有関係の複雑化による特許発明の社会実装の阻害につながらないことへも留意しつつ、議論することが求められる。

【AI 利活用事例】

AI 利活用事例としては以下のような取組を含め多数存在しており、今後、技術進展を踏まえながら AI 利活用が期待される領域の特定や課題の把握を必要に応じて目指していことが必要である。

- ・ 産業技術総合研究所は、バイオエタノールからブタジエンを合成するための高活性触媒を、自動実験と AI 技術を組み合わせたマテリアルズインフォマティクスにより高速自律探索するシステムを構築している。
- ・ NEC（日本電気）は、患者ごとに異なるがん遺伝子変異を特定し、最も抗原性の高い配列の選択と優先順位づけを行う独自 AI を開発した。この AI を活用することにより、腫瘍細胞を効果的に攻撃する個別化がんワクチンの研究開発を行っており、第 I/II 相臨床試験を実施中である。

その他の AI 利活用事例を含め¹、AI は知財の創造・保護・活用の生産性向上に有用であり、今後、様々な支援ツールやその活用事例の充実化が期待される。

これら状況を踏まえ、現在、産業構造審議会知的財産分科会特許制度小委員会において AI 技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方等について具体的な検討が求められているところであり、発明者の在り方等の諸論点について早期に結論を得ることが求められる。

¹ （参考 1）第 3 回構想委員会資料（資料 5）（2025 年 2 月 14 日）

<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/kousou/2025/dai3/siryousai.pdf>

（参考 2）産業構造審議会知的財産分科会 第 52 回特許制度小委員会（資料 1 の p8）（2025 年 3 月 5 日）

https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/tokkyo_shoi/document/52-shiryousai/01.pdf

(KPI)

- ・ 日本企業の AI の利活用率を概ね 100%まで高める。
- ・ AI 利用発明の明確化を進め、AI 利用による研究開発を促進する (AI 分野の研究費の増加)。

(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)、文化庁、総務省、経済産業省)

- ・ 生成 AI 及びこれに関する技術についての共通理解を得るほか、AI 学習等のための著作物のライセンス等の実施状況や、海賊版を掲載したウェブサイトに関する情報の共有等を図るため、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)

- ・ 生成 AI における俳優や声優等の肖像や声の保護に関し、不正競争防止 法等の関連法や裁判例における考え方について整理した内容について、周知を行うとともに、契約による対価還元策の検討や侵害行為に関するプラットフォームとの連携体制の構築等について検討する。

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

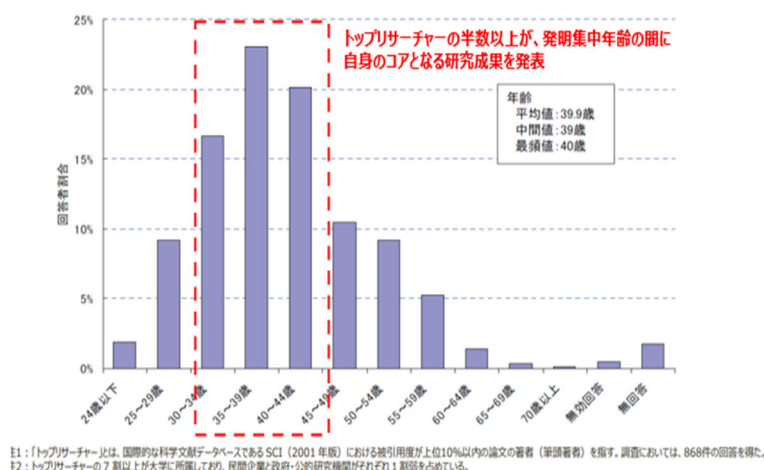
(3) 創造人材の強化・ダイバーシティの実現

(現状と課題)

創造活動の礎となる人材基盤の強化は我が国のイノベーション力の向上に欠かせない要素である。特に、トップリサーチャーと言われる研究者の半数以上が 30 歳代から 40 歳代においてコアとなる研究成果を発表するなど、若手研究者の育成や確保は急務である (図表 18)。

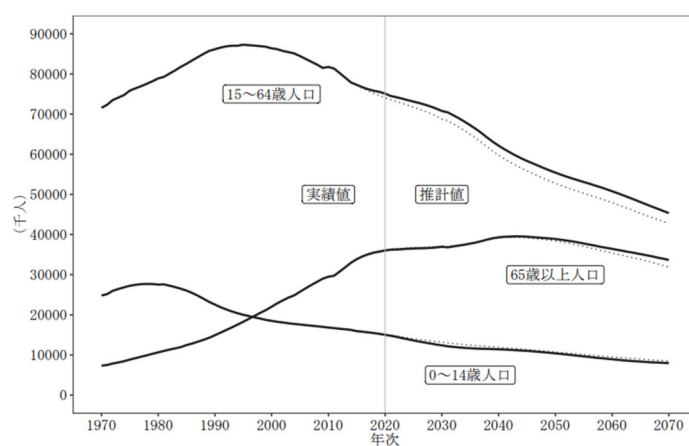
そのような中、我が国を取りまく環境変化として若手研究者を含めたイノベーション人材 (知的創造人材) の減少が顕著となり (図表 19)、知的創造を担う人材層の弱体化は避けられない状況にある。今後、創造活動に関与する人材基盤の充実化などの対応を継続的に取り組み人材輩出につなげていく上で、イノベーション人材の育成や海外人材の誘引、ダイバーシティの推進等の強化策は喫緊の課題といえる。

● トップリサーチャーの年齢（調査対象論文投稿時点）



（出典）文部科学省「学術分科会（第68回）」資料2-2（2018年7月）

図表 18：トップリサーチャーの年齢分布



（出典）国立社会保障・人口問題研究所「日本の将来推計人口 令和5年推計」

図表 19：イノベーション人材の推移

＜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、初等教育現場において知財創造教育の浸透を図ってきた²。

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等の展開が進められ、自立化等の支援を行っており³、これらの取組が全国に広がることが期待される。

² 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。

³ そのほか、全国知財創造実践甲子園（第5回）を開催するなど、知財創造教育地域コンソーシアム（中国地域）の活動を積極的に進めている。

また、地域の活性化の観点から、各地域の地域経済産業局、地域の企業や発明協会等の活動により、各地域での小中高生の創造能力を育み、未来のイノベーターを創出するためのエコシステムを構築することが望まれる。

そして、最近では生成 AI の急速な進展により、創造活動への貢献に向けた具体的手法に関心が高まっている。その影響は学校教育にも及び、学校現場における生成 AI の適切な利活用に向けて、文部科学省は「初等中等教育段階における生成 AI の利活用に関するガイドライン (ver.2.0)」(令和 6 年 12 月) の公表やオンライン研修会を提供する等の対応を進めている。当該ガイドラインにおいては、情報活用能力の育成に当たって、児童・生徒が生成 AI に関する法・制度やマナー等について科学的な理解に裏打ちされた形で理解すること等が期待されている。生成 AI の普及も踏まえ、人権、知的財産権等の自他の権利を尊重すること等の情報モラルを含む情報活用能力の一層の強化が求められている。

これらを含め、今後もおの一層の知財創造教育及びそれに類する活動の普及・実践を進めることにより、発明活動への参加のインセンティブや新しいビジネスへ挑戦する意欲につながり、広く知財やその活用に対する関心を持ち行動を起こす人材が増えることで、より裾野の拡大や発展につなげることが望まれる。

(施策の方向性)

- ・ 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、広く国民に向けたセミナーや学習教材の作成により著作権に関する普及・啓発を行う。また、クリエイターを含む全ての国民が日常的に著作権を意識できるよう、関係団体等と連携した効果的な普及啓発活動について検討する。

(短期・中期) (文化庁)

2. 知的財産の「保護」

(2) 海賊版・模倣品対策の強化

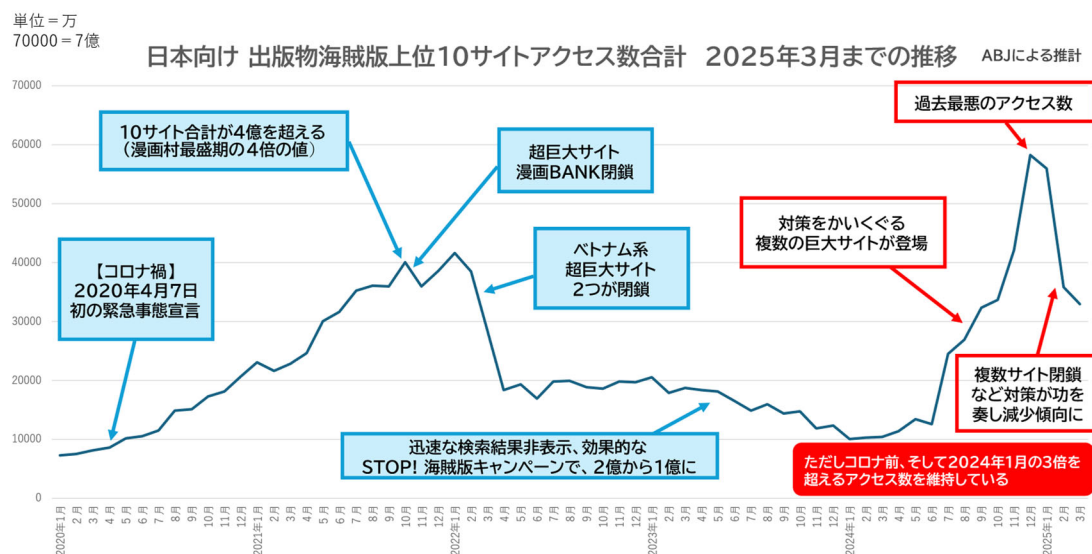
(現状と課題)

<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は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。例えば、我が国のマンガ等の海賊版サイトの状況について、日本向けの上位 10 サイトへの月間アクセス数は、大型海賊版サイトの閉鎖等により、4 億アクセス程度から 1 億アクセス程度まで減少していたが、2024 年 6 月以降、複数の大型サイトが登場する等の影響を受けて月間アクセス数が再び急増し、2024 年 12 月には、5 億アクセスを超えるなど、以前の最悪期を超える被害状況となった。

その後の対策によって、複数のサイトが閉鎖され、3億アクセス程度にまで減少に転じたものの、依然として予断を許さない状況が続いている。(図表 26)



(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 26：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、ベトナムにおける被害が大きくなっている。最近では、ベトナムに次いでインドネシアにおける被害も目立つ状況となっている。

また、マンガ以外も含む日本のコンテンツ（ゲーム・音楽・出版・映像）のインターネット上の海賊版被害額は、2022 年で約 2 兆円（2019 年比約 5 倍）と推計されており、今後、日本のコンテンツの海外展開を進めていくにあたって、海賊版対策の強化が重要である。

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、国際的な連携や国際執行の強化が特に重要であり、例えば、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。

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。2024 年 5 月には、民間と連携しつつ、国際連携・執行等の強化や、CDN サービス等の海賊版サイトへの悪用防止、正規版の流通促進等を進めるため、「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」を更新した。

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3回開催した。

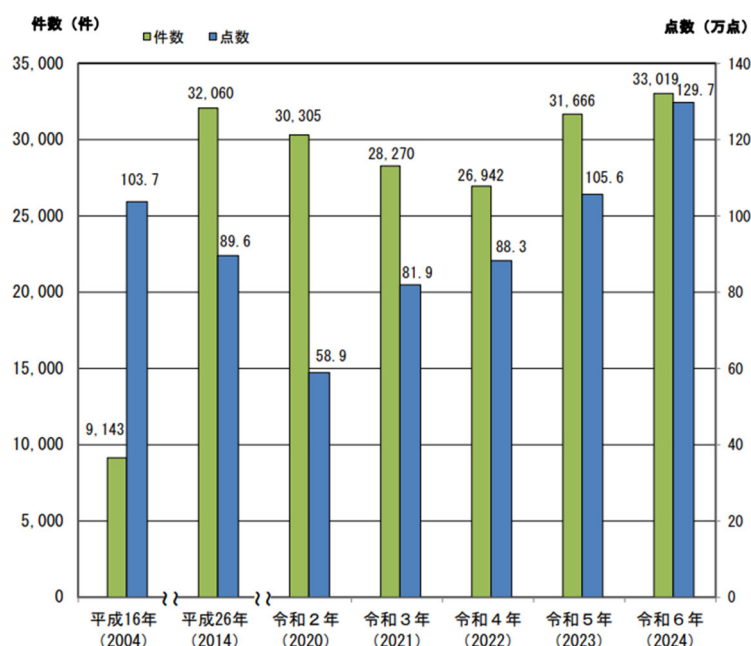
海賊版等対策官民実務者級連絡会議では、海賊版被害を受けた際の対応フロー、被害の大きいベトナムの海賊版に対するアクションを検討するとともに、新たに官だけではなく民間のアクションも織り込む形で「インターネット上の海賊版に対する総合的な対策メニュー」の工程表の更新版を検討し、2025年5月に公表した。

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、精力的に取り組が進められてきており、例えば、一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構（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執行、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ところ、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、日本国内でBtoC、BtoB、CtoC等のEC市場が急速に拡大を続けており、オンラインの取引手段としてオークションサイトやフリマアプリも普及している。また、これらのオンライン市場はグローバル化しており、多国間での取引量も急速に伸びてきている。しかし、それに伴い、インターネット上での模倣品被害が一層深刻化してきている。

2024年の全国の税関における偽ブランド品等の知的財産侵害物品の輸入差止め状況について、輸入差止件数が3万3千件を超え、過去最多を更新した（図表27参照）。模倣品の流通は企業の売上に悪影響を与えるだけではなく、企業のブランドイメージを毀損したり、模倣品を購入した消費者の生命や健康に危険を及ぼすなど、非常に深刻な問題を引き起こすものとなる。



図表 27：知的財産侵害物品の輸入差止実績の推移

こうした模倣品被害を抑えるためには、各企業において製品・包装等に工夫を凝らすことや、知財侵害の抑止につなげる強化策の構築など、模倣防止・侵害抑止のための対策が必要であると同時に、法整備や行政による支援等が求められる。模倣品対策として、厳正な水際取締りの強化・民間との連携による取組の強化等、様々な策が講じられているが、今後も関係省庁一体となって対策を推進すべきである。

さらに、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、裁判例分析等により効果検証を行い、侵害抑止に向けた更なる対応の必要性を検討するとともに、特許表示の機能向上等を含めた知的財産の侵害を抑止するための適切な制度的手当のあり方を検討し⁴、法改正を含めた必要な措置を講ずることが求められる。

加えて、侵害品（模倣品）対策として模倣品製造が国外の場合であっても日本市場を対象とした物であれば、規制対象とする妥当性についても必要に応じて議論を行うことが望ましい。

(KPI)

- ・ 日本国内からの出版物海賊版へのアクセス数を低減する（直近5年間で最も少なかったのは約1億アクセス）。
- ・ 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）。

(施策の方向性)

- ・ 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を活用した海賊版サイトの検知・分析実証事業を通じて、海賊版サイト・コンテンツの

⁴ 特許表示に関わる課題（例：特許無効等により特許表示が虚偽になる可能性、物や包装に限らないネットワーク時代に適した特許表示方法等）についても併せて留意する必要がある。

自動検知や、削除申請等の権利行使の自動化について得られた知見を活かし、より実効性の高い海賊版対策の在り方を検討する。

(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))

- ・ WIPO や二国間協議等の枠組み、国際会議等の場を活用し、海賊版対策の強化に向けた働きかけを行うなど、国際連携の強化を図る。また、海外海賊版サイトの運営者摘発等に向け、外国公安当局への積極的な働きかけ、国際的な捜査協力等を推進するほか、民間事業者との協力の下、デジタルフォレンジック調査の実施等の取組を進めるなど、国際執行の強化を図り、特に、ベトナム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に対する対策を特に強化し、官民ミッションの派遣や海賊版対策に係る現地事務所の開設、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)

- ・ 警察当局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)を構築し、権利者による円滑な権利執行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し得るとの解釈を踏まえ、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、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)

- ・ 越境電子商取引の進展に伴う模倣品・海賊版の流入増加に対応するため、2022年10月に施行された改正商標法・意匠法・関税法により、海外事業者が郵送等により国内に持ち込む模倣品が税関による取締りの対象となったことを踏まえて、関係機関・関係府省が連携し模倣品・海賊版に対する厳正な水際取締りを実施する。また、善意の輸入者に不測の損害を与

えることがないよう、引き続き、十分な広報等に努める。さらに、他の知的財産権についても、必要に応じて、検討を行う。

(短期・中期) (財務省、特許庁、文化庁)

4. 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

(現状と課題)

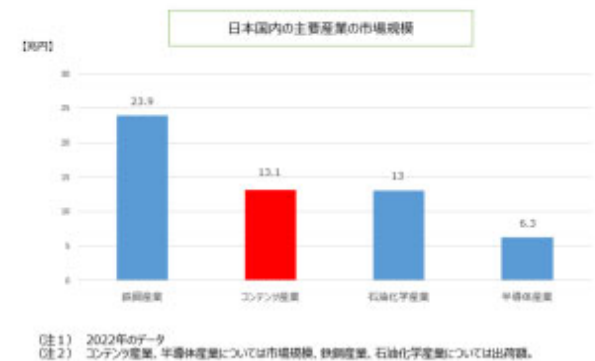
日本のコンテンツ産業の市場規模は 13.3 兆円 (2023 年) であり、石油化学産業と並び、半導体産業よりも大きい。また、日本のコンテンツの海外市場規模は 5.8 兆円 (2023 年) であり、鉄鋼産業や半導体産業の輸出額を上回る規模である。特に、5.8 兆円 (2023 年) のうち、家庭用ゲーム (オンライン) 2 兆 4,833 億円と家庭用ゲーム (ソフト販売) 8,697 億円で半分以上を占めており、今後もゲーム市場が、コンテンツ市場の海外展開をけん引する分野として大いに期待される。

世界のコンテンツ産業の市場規模⁵は、円ベースでみると 2019 年から 2023 年までに 62.4%、2022 年から 2023 年は 12.3%と大幅に伸びている一方、日本のコンテンツ産業の市場規模の伸びは、2019 年から 2023 年までに 7.4%、2022 年から 2023 年は 1.0%にとどまっている (ドルベースでみると、為替変動の影響もあり、世界のコンテンツ産業の市場規模は 2019 年から 2023 年までに 26.1%、2022 年から 2023 年は 5.1%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、2019 年から 2023 年、2022 年から 2023 年のいずれもマイナスとなる。)。少子高齢化の進展の下、日本市場が伸び悩む中、その成長を日本経済の稼ぐ力として取り込むことが求められており、日本のコンテンツ産業の海外市場規模は、円ベースでは 2019 年から 2023 年までに 56.2%、2022 年から 2023 年は 23.3%、ドルベースでも 2019 年から 2023 年までに 21.7%、2022 年から 2023 年は 15.5% となり、世界市場の伸びとおおむね拮抗していることから、更なる成長が期待される。

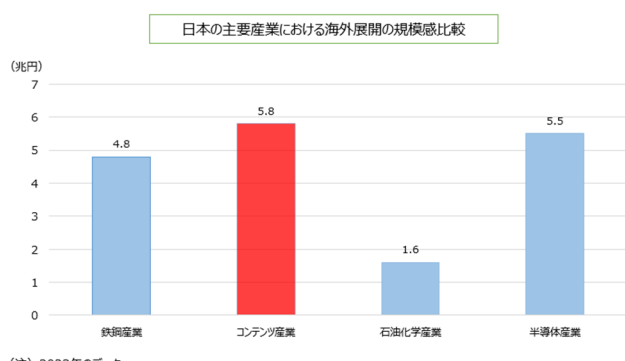
戦略的にも、日本発の舞台が海外公演で数十万人規模の動員を達成したり、日本のアーティストが世界の主要都市部において数十万人の動員実績を挙げたほか、世界を代表する音楽イベントで主要な役割を務めるなど、我が国のアーティストが国内外の関係者と連携することで大きな市場を開拓した実績が着実に積み重ねられつつある。また本年 5 月には京都において一般社団法人カルチャー・アンド・エンタテインメント産業振興会の主催により「MUSIC AWARDS JAPAN」が開催されるなど、我が国の音楽界の層の厚さと広がり世界を音楽ファンやステークホルダーに認識してもらうための機会も充実しつつある。

「新たなクールジャパン戦略」にも位置付けられている通り、まさにコンテンツ産業は日本の基幹産業であるといえる。

⁵ 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 (2024)」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。



【資料】 以下を基に作成。
鉄鋼産業：経済産業省「2023年11月鉄鋼統計年報」(https://www.meti.go.jp/press/2023/11/20231101_0001/20231101_0001.pdf)
コンテンツ産業：株式会社エヌ・ティ・エ「日本と世界のメディア・コンテンツ市場データベース（2024）」(https://www.ntt.com/japan/world-media-content-market-database-2024/)
石油化学産業：石油化学工業協会「石油化学工業統計年報（2023）」(https://www.jpoc.or.jp/statistics/annual-report/2023/)
半導体産業：半導体産業協会「2023年11月半導体統計年報」(https://www.sip.or.jp/statistics/annual-report/2023/)

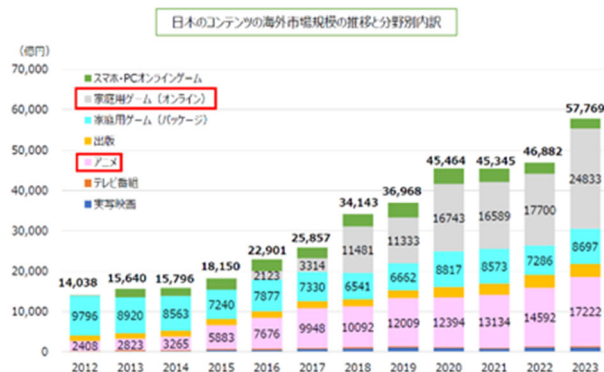


【資料】 以下を基に作成。
鉄鋼産業：経済産業省「2023年11月鉄鋼統計年報」(https://www.meti.go.jp/press/2023/11/20231101_0001/20231101_0001.pdf)
コンテンツ産業：株式会社エヌ・ティ・エ「日本と世界のメディア・コンテンツ市場データベース（2024）」(https://www.ntt.com/japan/world-media-content-market-database-2024/)
石油化学産業：石油化学工業協会「石油化学工業統計年報（2023）」(https://www.jpoc.or.jp/statistics/annual-report/2023/)
半導体産業：半導体産業協会「2023年11月半導体統計年報」(https://www.sip.or.jp/statistics/annual-report/2023/)

（出典）第1回コンテンツ産業官民協議会・第1回映画戦略企画委員会の資料3を基に内閣府知的財産戦略推進事務局が作成

図表 49：日本国内の主要産業の
市場規模

図表 50：日本の主要産業における
海外展開の規模感比較



（出典）（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（2024）」を基に
内閣府知的財産戦略推進事務局が作成

図表 51：日本のコンテンツの海外市場規模の推移と分野別内訳

「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 2024 改訂版」及び「経済財政運営と改革の基本方針 2024」（2024 年 6 月 21 日閣議決定）では、アニメ・音楽・放送番組・映画・ゲーム・漫画等について、「コンテンツ産業活性化戦略」を官民連携して推進することが示されており、司令塔機能の明確化の観点から、コンテンツ産業官民協議会及びその下部組織としての映画戦略企画委員会の設置が位置づけられた。内閣府知的財産戦略推進事務局と内閣官房新しい資本主義実現本部事務局が共同事務局となり、クリエイター等を含むコンテンツ産業官民協議会及び映画戦略企画委員会を 2024 年 9 月に立ち上げ、開催している。

また、こうした動きを踏まえ、経済産業省は、2024 年 11 月にエンタメ・クリエイティブ産業政策研究会を立ち上げ、流通構造の変化や、デジタル化の進展に伴う制作環境の変化等を踏まえ、同産業を成長産業として飛躍していくために注力すべき官民のアクションプランを、2025 年 5 月に取りまとめた。総務省においては、2025 年 3 月にデジタル時代における放送制度の在り方に関する検討会「放送・配信コンテンツ産業戦略検討チーム」

を立ち上げ、放送コンテンツ産業の振興に向けた課題と対応策、及び官民連携の在り方等について検討を進めている。

さらに、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、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を内閣官房と連名で公表する予定である。公正取引委員会では、並行して、2025年1月より映画・アニメ分野の実態調査を実施している。

2024年11月にはフリーランス・事業者間取引適正化等法が施行されたところであり、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、政府による支援に関し、令和6年度補正予算において、これまで文部科学省及び経済産業省で要求してきたクリエイター支援・事業者支援双方を束ね、クリエイター支援基金に統合し、支援の充実を図っている。

第217回国会における石破内閣総理大臣の施政方針演説では、エンタメ・コンテンツ産業について、2033年までに海外市場規模を20兆円とするという目標を打ち出している。その達成に向けて、コンテンツの持続的な創造環境の基盤整備と知財の多元展開を含め、コンテンツ振興策を進めていく必要がある。

そこで、本計画では、そのための施策の柱として、「新たなクールジャパン戦略」に示した対応方針を踏まえ、司令塔機能の強化、コンテンツと地方創生の好循環プラン、海外へのビジネス展開力の向上、デジタル・ビジネスに対応した構造改革の推進、コンテンツ産業を支える人材強化、海賊版対策の強化、及びデジタルアーカイブの推進を位置づけている。

＜海外へのビジネス展開力の向上＞

我が国では、今後、人口減少が進む中で、国内のコンテンツ市場の成長には限界がある。このため、我が国のコンテンツ産業にとって、海外市場の取り込みが必要不可欠であり、「新たなクールジャパン戦略」においても、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を掲げている。

その実現のためには、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。具体的には、海外のマーケティング情報の収集・共有化、海外の現地プレイヤー等とのマッチング機能の強化、外部からの資金調達の促進等に、引き続き取り組む必要がある。

なお、資金調達について、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いる。製作委員会方式は、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。

他方、複数の映画を製作するファンドを組成し、業界外の資金を呼び込みながら、コンテンツ開発現場に利益を還元する取組が見られるほか、音楽分野においても、欧米では、ストリーミング配信が広まる中、音楽著作権ファンドの広がりが見られる。

資金調達方法については、このほかにも、融資やクラウドファンディングなど、さまざまな方策があるが、作品・分野の特徴を踏まえながら、各方策のメリット・デメリットを踏まえ、最適な資金調達方法を選択・模索し、必要な資金の確保とコンテンツ制作現場への適切な還元の実現が望まれる。

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PR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「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」を公表した。これは、従来のガイドライン（「ロケ撮影の円滑な実施のためのガイドライン」（令和2年8月））について、ロケ撮影に係る対応窓口の明確化や事例集を追加する等の改訂を行ったものであり、同ハンドブックを活用し、国内外の映像作品の日本国内でのロケ撮影に係る環境改善の進展が期待される。

海外展開については、メディアミックスによるビジネス展開を、国内のみならず、海外においても広く進める必要がある。ライブエンターテインメントやグッズ販売等のキャラクタービジネスも含め、日本発のコンテンツの海外市場規模の拡大に向けて、知財の多元展開が求められる。

（施策の方向性）

- ・ アーティストの海外展開を後押しするため、レコード演奏・伝達権の導入について、関係者の合意形成の見通しや法制的な枠組み等を含めた在り方を議論し、早期に結論を得る。
（短期・中期）（文化庁、関係府省）

＜デジタル・ビジネスに対応した構造改革の推進＞

デジタル化の波が、コンテンツの創作・流通・消費の在り方に新たな変化をもたらし続けている。こうした変化は、コンテンツビジネスにおけるゲームチェンジを促進し、従来のプラットフォームの支配を離れ、クリエイター主導のコンテンツ製作を目指す動きをさらに拡大させている。例えば、音楽分野について、欧米ではストリーミング配信が広まる中、利用実績の把握とクリエイターへの高い給付比率の実現が可能になっており、個人へのパワーシフトの動きがみられるとの指摘がある。この変化をチャンスとして捉え、想定される課題にも対応しつつ、国際水準ベースのデジタル化・DX化を進め、新たな成長と対価還元の充実を図ることが重要である。

また、製作工程のDXや、映像等の魅力向上、翻訳の効率化による海外展開促進、さらにはクリエイターへの対価還元等において、テクノロジーの活用は非常に有効である。AIやVFX、web3.0等の先端技術も含め、コンテンツ事業者のデジタル技術の利活用を推進する必

要がある。

さらに、メタバースの発展は、現実空間における様々な財消費を仮想空間へと転移させ、多様なコンテンツの消費・創造を拡大させるものとして期待されている。パブリック・ブロックチェーンやNFT等の技術の進歩により、これらを活用したピア・ツー・ピアのコンテンツ取引も拡大しており、クリエイターと消費者が直接的につながる新しい経済圏が拡大している。こうした動きは、クリエイターエコノミーの創出やファンコミュニティの活性化を促進している。

このようなデジタル化・ネットワーク化の進展の中、コンテンツの流通過程においては、膨大かつ多種多様な著作物等が対象となるところ、それらの円滑な権利処理は重要な課題である。このため、2023年の著作権法改正による未管理公表著作物等の利用に係る新たな裁定制度(未管理著作物裁定制度)について、2026年春頃までの施行に向けた環境整備を進める。また、特に放送コンテンツについて、ローカル局における権利処理の人手不足の課題が指摘されており、権利処理の効率化を図ることが必要である。

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の観点からも、クリエイターやコンテンツ制作会社等について、契約リテラシーの向上を図ることが必要である。レコード演奏・伝達に係る実演家及びレコード製作者への望ましい対価還元の在り方について、国際動向や関係者の合意形成及び円滑な徴収・分配体制の見通し等を踏まえつつ、検討する必要がある。

(施策の方向性)

- ・ 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、契約条件など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、2023年に改正された著作権法に基づく未管理著作物裁定制度の円滑な運用開始に向けて必要な準備を行う。また、制度の施行に合わせて「分野横断権利情報検索システム」が運用されるよう、システム構築とともに、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。

(短期・中期)(文化庁)

<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。

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を進めて

いく上で、新しい知財の創出、制作手法やプロセスの変革、そして、新しいビジネスモデルの創出等をけん引できる人材が求められる。そのため、海外派遣も含めた異才、クリエイターの育成のための枠組みの構築や、最先端のデジタル技術を使いこなすデジタルクリエイターの育成に取り組む必要がある。

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

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や、コンテンツ業界において、正社員としての雇用形態を通じた人材の育成を行うことを基本として、そのような人材を受け入れ、育てる環境の整備等が求められることに留意しつつ、施策を重層的に推進していくことが必要である。

今後人口減少が進む中で、上記を実現するためには、第一にコンテンツ業界において必要な労働人口・新規就業者数等を確保することが前提となること、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ことが重要となる。

（施策の方向性）

- ・ 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）

＜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、書籍など、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」を公開するとともに、「ジャパンサーチ戦略方針 2021-2025」を踏まえ、デジタルアーカイブの構築・共有と利活用促進に向けた取組を推進している。



(出典) <https://ipsearch.go.jp/>

図表 52：ジャパンサーチ（トップページ）

2024 年 3 月には、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。

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 月には、「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作りを目指す期間として位置づけている。

また、「文化資産・学術資料等」を優先対象としつつ、マンガ、アニメ、ゲーム等のメディア芸術と、防災や観光等への活用も含めた地方創生の観点から、地域資源も重視している。さらに、国関係のアーカイブ機関等を中核的な推進組織として位置づけた上で、「ジャパンサーチ」を基軸としながら、デジタルアーカイブの推進に係る基盤整備や海外発信、及び人材育成・普及啓発を進めていくこととしている。

同戦略は、ジャパンサーチの規模・範囲と利便性を Europeana⁶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（2025 年 2 月現在で 3,100 万

⁶ EU域内の分野横断型の統合ポータル

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も設定している。同戦略を踏まえ、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。

(KPI)

- ・ 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。

デジタルアーカイブの推進については、

- ・ 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。
- ・ 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 3,100 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 55 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)

- ・ 著作権に係る分野横断権利情報検索システムとジャパンサーチとの連携等について、分野横断権利情報検索システムの整備・検討の進捗状況に応じ、デジタルアーカイブジャパン推進体制の下で連携の在り方を検討し、必要な措置を講じる。

(短期・中期) (内閣府、国立国会図書館、関係府省)

第2章 賃上げを起点とした成長型経済の実現

3. 「投資立国」及び「資産運用立国」による将来の賃金・所得の増加

(2) DXの推進

(教育DX)

こどもたちの個別最適な学びと協働的な学びの一体的な実現及び教職員の負担軽減に向け、国策として推進するGIGAスクール構想を中心に、生成AI活用も含めて教育DXを加速する。共同調達スキームの下での端末更新や次世代校務DX環境の整備支援の加速、学校におけるネットワーク環境の改善、DXハイスクール事業の継続的な実施等による探究的・文理横断的・実践的な学びの推進、ICTの活用やこどもたちの情報活用能力の育成に向けた好事例の創出や伴走支援の強化、デジタル教科書の利活用促進など、ハード・ソフト両面から教育環境を充実する。「教育DXロードマップ」に基づき、個人情報保護を徹底しつつ、システム間の連携により教育データの収集・分析・利活用を進めるため、標準化や地方公共団体への伴走支援を行うとともに、主体・データの真正性を確保する認証基盤に関する調査研究・技術実証を進める。

(6) 海外活力の取り込み

(コンテンツ産業の海外展開)

クリエイター支援基金の活用や更なる統合を含めて、クリエイター⁷育成とコンテンツ海外展開の一貫的な支援や体制整備を進める。放送コンテンツについては、多様な知的財産の創出に向け、企画・開発段階における内外の配信・金融事業者とのマッチング、先端技術の活用促進等の支援を行う。レコード演奏・伝達権の導入について、早期に結論を得る。コンテンツ産業に関する統計データを整備する。

クリエイターをめぐる取引環境の改善・収益還元を促進するため、公正取引委員会において、2025年秋の結果公表を目指し、映画・アニメ分野の実態調査を行い、その結果を踏まえ、指針を策定する。映画業界における働き方の自主規制ガイドライン遵守やコンテンツ業界における価格転嫁の実現に向けた政府の取組を周知する。

「コンテンツと地方創生の好循環プラン」⁸に基づき、コンテンツ地方創生拠点を選定し、アニメツーリズムやロケ誘致など、地域が一体となった取組を加速する。長期にわたる作品の制作及び海外からのロケ誘致を支援するとともに、ロケ撮影に係る許可の手続を円滑化・迅速化する。

⁷ 高度専門人材及び中核的専門人材を中心とする。

⁸ 「知的財産推進計画2025」（令和7年6月3日知的財産戦略本部決定）。

Ⅲ．投資立国の実現

2．新たな勝ち筋となる分野での研究開発・輸出の後押し

（4）コンテンツ産業活性化戦略の実行

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

i) 海外展開支援の抜本強化（コンテンツ海外展開 2.0）

国際映画祭や国際見本市へのジャパンパビリオンの出展支援など、優良なコンテンツや作品の海外での発表機会を増やすべく、取組を強化する。

我が国における主要なイベントの在り方を見直し、我が国のコンテンツの発信だけでなく、世界のコンテンツを評価する枠組みを設け、我が国の市場としての魅力を高めるとともに、音楽・映画のみならず、アニメ分野についても、世界の作品を対象とした顕彰制度の創設を検討する。

海外におけるライブなどのリアルイベントの開催等を通じ、海外のファン層の定着を図るとともに、進出先の規制面等に課題がある場合には、共同制作・相手国との対話等を積極的に進める。

また、我が国の音楽、アーティストの海外展開を一層促進し、アーティスト等への望ましい対価還元を図るため、「レコード演奏・伝達権」の導入について、関係者の合意形成の見通しや法制的な枠組み、国際的な著作権制度との調和等を含めた在り方を議論し、早期に結論を得る。

iii) 諸外国に対する日本発コンテンツの更なる展開

JETRO の海外事務所について、コンテンツ専門人材の採用・配置を強化し、事業者の海外公演等のサポートを充実させる。

東京国際映画祭における映画人の交流のための交流ラウンジを含め、国際交流基金による支援や在外公館等を活用した日本発コンテンツの魅力発信強化及びネットワーク構築を進める。

我が国の放送番組の海外配信機能強化の取組を加速するとともに、マンガを含む活字コンテンツについて、海外での評価形成基盤の構築を進める。

同時に、二国間・多国間による協力体制を構築し、デジタルコンテンツ・グッズ類等の海賊版対策を進めるとともに、国内権利者の権利行使の実行支援や国際的な海賊版対策のための普及啓発、A I を活用した実効性の高い海賊版対策の在り方について検討を行い、必要な措置を講じる。