

エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会

メモ



1. 基本方針の明確化

- ・ 5 原則の合意：長期、自由、重点領域
- ・ マンガ・アニメ・ゲームを起点にしたエコシステムの世界展開

2. 資金的支援

- ・ 財政支援1000億円のコンセンサス
- ・ 財源の具体的検討：例 フランスの付加価値税

3. 体制の整備

- ・ メディア政策との融合
- ・ 日本版KOCCAの具体化：例 JETRO強化＋民間コミュニティ活用

総務省資料

放送・配信コンテンツ産業競争力
強化促進協議会（仮称）

- 放送・配信コンテンツ産業の競争力強化に関する基本戦略（アクションプラン）の策定

【構成員案】
有識者、放送事業者、配信事業者、関係省庁、その他関係者（IPホルダー、知財弁護士、金融機関等）等

4. 人材の育成

- ・ 国際ビジネスのマネジメント人材対策
- ・ ジャンル横断の次世代人材アワード

PPP
POP POWER PROJECT

THUNDERBIRD
SCHOOL OF GLOBAL MANAGEMENT
A unit of the Arizona State University Enterprise

5. AI対策の強化

- ・ AIとコンテンツのマッチング
- ・ 生成AIによる侵害への集団・法的措置

6. 外部性の重視

- ・ 外部性が政策支援の根拠であることの共通認識
- ・ 波及効果の評価手法の開発



PPP (Pop Power Project)



ポップカルチャーを横断する専門家コミュニティです。

● 目的

ポップカルチャー分野全体の活性化、国際化を図る。
マンガ、アニメ、ゲーム、音楽など各ジャンルに横串を通し、テクノロジーとの融合、
海外市場の開拓、他産業分野との連携などを通じて、関連産業・文化の発展を目論む。

● メンバー

- 1) 個人専門家
ポップカルチャーに関わるクリエイター、プロデューサー、研究者、業界団体・政府等代表者
- 2) 企業会員
活動に賛同し協賛する企業・団体

● 運営

- 1) iU 及び CiP協議会が共同で事務局を司る。
- 2) 事務局と企業会員による「運営委員会」を設け、活動。

● その他

- 1) 特別協力：デジタル政策財団
- 2) 活動期間：2025年4月～2027年3月（2年間）

活動内容 案



1. 人材育成

- ・ 「プロデューサー育成」等をテーマとしたオムニバス授業の形成
- ・ 米欧の有力MBAと連携したエンタメ幹部育成コースの策定
- ・ ポップ業界へのインターン/就職あっせん、大学・高校等のサークル・部活連携

2. イベント開催

- ・ 仏JapanExpo、米AnimeExpo、伊nip popなど海外イベントへの共同参加
- ・ 万博、京まふ、ちょもろー、メタ空間などでの共同出展、シンポジウム開催
- ・ 新アワードの開催、作品・企画等のオークションの開催

3. 調査研究

- ・ 調査研究シンポジウム+交流会の開催（CiP協議会「AI×コンテンツ研究会」の拡充）
- ・ テクノロジー（AI、Web3、メタバースなど）とのマッチングによる実験・ビジネス化
- ・ ポップ年表作成など文化産業インフラの形成

4. 政策提言

- ・ 政府及び経済団体へのインプット

参加メンバー (2025.10現在)



クリエイター・プロデューサー

研究者

マンガ家	里中 満智子	海洋堂 顧問 (セム)	宮脇 修一	エンタメ社会学者	中山 淳雄
キャラクターメーカー/演出家	広井 王子	インフィニア 代表取締役社長	深沢 孝樹	東京大学 先端科学技術研究センター 教授	稲見 昌彦
クラブ・フューチャー・メディア 代表取締役	伊藤 博之	あっとぼーむカレシ ヲンドメイ	hitomi	青山学院大学 総合文化政策学部 教授	内山 隆
Gontents合同会社 代表	土屋 敏男			京都精華大学 理事長	吉村 和真
スチールヘッド 代表取締役	小松 純也			京都精華大学 マンガ学部 教授	小泉 真理子
YLAB 代表	ユン イナン	デジタルメディア協会 理事長	襟川 恵子	東京藝術大学 国際芸術創造研究科 教授	毛利 嘉孝
クリエイティブディレクター / アートディレクター	秋山 具義	日本動画協会 事務局長	近藤 真司	女子美術大学 芸術学部 教授	季里
YYARTS 代表	山口 裕美	日本音楽制作者連盟 常務理事	金井 文幸	ZEN大学 コンテツ産業史・カイブ 研究センター 所長	細井 浩一
AGホールディングス 代表取締役	柴山 哲治	日本音楽事業者協会 専務理事	中井 秀範	同志社大学 経済学部 教授	河島 伸子
コルク 代表取締役社長	佐渡島 庸平	日本eスポーツ連合 理事	浜村 弘一	城西国際大学 ビジネスデザイン研究科 教授	黄 仙恵
アソビシステム 代表取締役	中川 悠介	コンサート・レターズ 協会 常務理事	長井 延裕	北京大学 外国語学院 副教授	古市 雅子
noteプロデューサー/ブロガー	徳力 基彦	コンピュータ行儀メント協会 事務局長	寺田 歩	慶應義塾大学 大学院メディアデザイン研究科 教授	南澤 孝太
弁護士	福井 健策	映像産業振興機構 専務理事 事務局長	市井 三衛	B Lab 所長	石戸 奈々子
虎の穴 代表取締役会長	吉田 博高	キャラクターブランド・ライセンス協会 専務理事	陸川 和男	跡見学園女子大学 観光コミュニティ学部 教授	中村 仁
ヒューマンメディア 代表取締役社長	小野 打 恵	経団連常務理事	岩村 有広	University of Bologna Professor	Paola S.
ワントゥーテン 代表取締役社長	澤邊 芳明	世界オタク研究所 事務局長	亀山 泰夫	MIT Professor	Ian C.
AI Frog Interactive 代表取締役	新 清士	国際オタクイベント協会 代表	佐藤 一毅	香港中文大学 日本研究学系教授	呉 偉明
美術家	土佐 尚子			中央大学 政策文化総合研究所 所長	岡嶋 裕史
ミュージシャン (少年ナイフ)	なおこ	内閣府知的財産戦略推進事務局 企画官	道祖土 直美	東京藝術大学 教授	八谷 和彦
角川アスキー総合研究所 主席研究員	遠藤 諭	経済産業省 文化創造産業課長	佐伯 徳彦	理化学研究所 革新知能統合研究センター セクター長	杉山 将
漫画家・日伊訳者・著述家	市口 桂子	文化庁 著作権課長	初井 圭子	慶應義塾大学 経済学部 准教授	三原 龍太郎
一般社団法人ヲタ芸協会 代表理事	川口 万太郎	総務省 情報通信作品振興課長	吉田 弘毅	デジタルハリウッド大学 大学院 専任教授	吉村 毅
SNK 代表取締役社長	松原 健二	京都府 参与	山下 晃正	iU教授	カン ハンナ
ボーダー・ミュージック 代表取締役/ゲームクリエイター	外山 圭一郎	大阪・関西万博催事検討会議 共同座長	大崎 洋	iU学長・CiP協議会理事長	中村 伊知哉

協賛企業 (2025.10現在)

