

# 第1回 コンテンツ産業官民協議会 事務局資料

令和8年1月26日

内閣府 知的財産戦略推進事務局

## 第2回日本成長戦略会議 高市内閣総理大臣発言（抜粋）

「委員の皆様、本日もありがとうございました。来年の夏の成長戦略取りまとめに向けて、17の戦略分野と8つの分野横断的な課題についての検討体制が固まりました。

戦略分野の担当大臣は、**専門家の御意見を踏まえて、官民が連携する投資を迅速かつ効果的に進める観点から、対象領域、課題等を、総花的にすることなく、戦略的に絞り込んだ上で、横断的分野における取組の成果も十分に取り込みつつ、目標・道筋・政策手段を明確にした、真に実効性のある『官民投資ロードマップ』を策定してください。**

（中略）

経済界の皆様には、こうした予算や税制を大いに活用して、具体的な投資案件の検討に直ちに着手していただくことを期待しています。また、**各戦略分野の担当大臣においては、経済界と緊密に連携して、政府の投資促進措置によって新たに誘因される投資を含め、具体的な官民投資の見通しをできるだけ早急に示せるよう、検討を進めてください。**（中略）

分野横断的な課題の担当大臣におかれましては、投資の受け皿となる産業用地を始め、ファイナンス・人材・データ・エネルギーなど成長投資の後押しや制約要因の解消につながる基盤整備を進めるために、新技術立国・競争力強化、金融等の分野で、次期通常国会に必要な法律案の準備を進めてください。また、その他の分野においても、**年度内に講ずるべき政策については、スピード感を持って措置してください。**（後略）

# コンテンツ分野における成長を阻害するボトルネックの解消/民間投資を加速する取組による好循環の実現（全体像）

主なボトルネック

ボトルネック解消/  
投資加速に向けた取組

好循環

## 人材

- 卓越したクリエイター/高度専門人材/中核的人材が質/量ともに不足
- 制作工程の一部を海外発注に過度に依存することによる技術継承や地政学的リスク
- クリエイターを支える専門人材（プロデューサー、エンジニア等）の不足
- 人材需要の把握が不十分

- 人材需要を明確化し、その規模を目標として設定
- 海外発信機会の拡大/効果的な人材育成のためのスキルの標準化、産業界ニーズを踏まえた育成プログラム/企業内や企業間で連携した人材育成の検討
- 効率化/高付加価値を進める新しい技術活用の推進
- 優秀な人材を惹きつけられる環境整備

## 製作環境

- コンテンツ産業はハイリスクという事業特性のために過少投資に
- 大規模でより効率的な製作を可能とする仕組みが必要
- クリエイター/制作現場スタッフは発注者との関係で劣位におかれることが多い

- 大規模で高品質なコンテンツ製作支援と事業構造の一体改革
- 開発プラットフォーム構築強化。
- 税制の活用を通じた研究開発/設備投資の促進。
- 世界水準の製作力を得るための口ケ誘致の支援
- 指針の策定、映適・アニ適（仮称）の取組を通じた取引環境における適正化の推進。

## 海外展開・流通

- 海賊版が流通。特に海外発海外消費の海賊版の増加
- 海外売上による利益が、プラットフォームを通じて海外に流出
- 海外流通機能が限られており供給量に制約
- 海外地域の特性に応じたローカライズ対応が不十分
- 日本ではレコード演奏・伝達権が未導入で、実演家等への対価還元が課題

- 公安当局含む国際連携による権利行使の支援。AI技術を活用した効率的/効果的な対策
- 日本発のコンテンツ海外流通機能の強化・翻訳人材の育成支援。
- 政府主導/複数社連携による海外展示会等でのPR促進。
- 地域別の市場動向、消費嗜好や販路チャンネルを把握する仕組みの構築。
- レコード演奏・伝達権の導入について検討。

執行力

○執行団体が多岐にわたり海外展開や補助金執行等が非効率

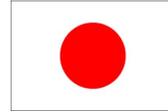
執行団体間での連携強化

# ①成長投資に関する課題

## 現状と課題

- 日本のコンテンツの海外市場売上の伸び率は、各分野の動向や為替の影響等により変動があるものの、2033年に海外売上高を20兆円とする政府目標との間にはギャップが存在。
- 令和7年度補正予算では、550億円を超えるコンテンツ予算を確保したものの、年間1,000億円規模以上の政府支援を通じてコンテンツ制作や流通を行う諸外国との間には引き続き差がある。

コンテンツ産業支援における各国政府予算

				
アメリカ	中国	フランス	韓国	日本
6,176億円	1,283億円	1,233億円	762億円	556億円

※556億円はR7年度補正予算における内閣府知財事務局  
経産省、文化庁、総務省、外務省の経済対策支援額の合計

経済産業省文化産業創造課  
第8回エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会資料より抜粋

## 論点（案）

- 成長が期待されるコンテンツ分野において、官民連携による投資を増大させるため、どのようにして、**諸外国に比肩するような、大規模・長期・戦略的な支援**を進めていくか。
- 総理指示を踏まえ、分野毎に想定する海外売上やその必要な投資額について、官民で目標を設定することが重要ではないか。
- 併せて、**目標達成につながるような定量的なKPIを設定**していくべきではないか。またそのために**統計データの整備・分析が必要**ではないか。

## ②コンテンツ支援事業等の実施体制に関する課題

### 現状と課題

- 関係機関としてクリエイター支援基金を執行する日本芸術文化振興会、コンテンツビジネスの海外展開を支援する日本貿易振興機構（JETRO）、文化交流を通じて日本のコンテンツを海外に発信する国際交流基金等の独立行政法人や、横断的にコンテンツビジネスを支援する映像産業支援機構（VIPO）、コンテンツ海外流通促進機構（CODA）のほか、分野毎の業界団体等が複数存在している。
- 各団体それぞれに設立した背景と目的があるため業界ごとに多数の団体が存在するのは当然のことであるが、結果的に海外展開のハブとして機能している組織が存在しない分野がある。

コンテンツ支援事業の主な執行組織と、分野ごとの業界団体

独法等 (所管省庁)	JETRO (経産省)	日本芸術文化振興会 (文化庁)	国際交流基金 (外務省)			
【分野横断的な団体】 VIPO、CODA、DCAJ等						
民間団体	ゲーム	音楽	放送	アニメ	映画	マンガ
	CESA JOGA IGDA JESU 等	CEIPA 等	民放連 ATP BEAJ 等	日本動画協会 JAniCA NAFCA 等	UNI JAPAN 映連 映適 JFC 等	雑協 書協 電書連 ABJ JPIC 等

### 論点（案）

- 団体間で切磋琢磨をすることは重要である一方、**団体間が協調する取組も必要**ではないか。
- **一例として、ハブとして機能している組織が存在しない故に、海外展開や対価還元に向けた交渉、補助金の執行などが非効率になる**といった問題がないか。
- 諸外国の事例も踏まえながら、各機関の役割や事業の実施体制等を必要に応じて見直し、**より効果的な事業執行等につながるような連携を促進する**べきではないか。
- 各団体の役割分担を整理することを前提に、必要に応じて、予算やコンテンツ業界の見識を有する人員等を確保・維持するための方策についても、検討が必要ではないか。

### ③人材に関する課題

#### 現状と課題

- 2033年に海外売上高を20兆円とする政府目標の達成のためには、新たな価値を創造する卓越したクリエイター、グローバル展開を支える高度専門人材、制作現場を支える中核的専門人材の質・量ともに必要。
- 制作現場の人材不足による供給制約がボトルネックとなり、我が国の強みである創造力の発揮や産業競争力の強化を阻害する懸念がある。
- 制作工程の一部を海外発注に依存することにより、技術継承や地政学的リスクの問題が懸念される。
- 具体的な目標を設定する上で、人材需要等に関する基礎データの再整理や不足しているデータの収集、分析を進めることも重要。

新たな価値を生み出す  
卓越したクリエイター

作家、監督、作曲家など

グローバル展開を支える  
高度専門人材

プロデューサー、編集者、渉外・法務、  
など

制作実務を担う  
中核的専門人材

アニメーター、CG/VFXエンジニア、  
撮影・音響スタッフ、翻訳者など

#### 論点（案）

- 戦略的に人材育成を進めるにあたって、分野ごとに**今後の人材需要を明確化し、卓越したクリエイターに限らずプロデューサー等も含め、必要な人材とその規模を目標として設定**していくことが必要ではないか。
- その際、分野ごとに短期的に対応すべき課題、中長期の視点で対応すべき課題、それぞれについて整理したうえで対応すべきではないか。
- 短期的には、**卓越した若手クリエイターが海外で発信をする機会を広げることや、企業内や企業間で連携した人材育成の強化**が必要ではないか。
- 特に中長期的な観点では、**産業界のニーズを踏まえた形で、分野ごとの課題を洗い出し、必要な人材像や育成方法等について議論を深める**とともに、効果的に人材育成を進める観点から、求められる**スキルの標準化、カリキュラムやプログラム等**についても検討を進めていくべきではないか。また、国内に基盤を残すべき技術・技能等の明確化をする必要があるのではないか。あわせて、育成環境の整備についても検討すべきではないか。
- 人材育成と両輪で、**効率化・高付加価値化を進めるための技術活用や、また人材の獲得競争の中、優秀な人材を惹きつけ、才能を活かして活躍し続けられる環境整備等**も必要ではないか。

# ④創造活動を支える諸制度に関する課題

## 現状と課題

- クリエイターは発注者・メディアとの関係において劣位な立場に置かれることが多い。事前に業務内容や報酬額、支払時期などが書面等で明示されないまま業務に従事せざるを得ないという課題が存在。
- 公取委は昨年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報告書を公表した。
- 海外プラットフォームとの間で十分な協議が行われる必要があると認識。売上の一部が、国内に還流しないことも課題。

独禁法・取適法・フリーランス法 上問題となり得る行為	違反となり得る 類型及び適用法令
不十分な取引条件の明示、明示の遅滞	<ul style="list-style-type: none"> <li>取引条件の明示義務（取適法、フリーランス法）</li> <li>優越的地位の濫用を誘発する行為（独禁法）</li> </ul>
著しく低い取引対価（制作委託費、報酬水準）・一方的な取引対価の設定	<ul style="list-style-type: none"> <li>買ったたき（取適法・フリーランス法）、協議に応じない一方的な代金決定（取適法）</li> <li>優越的地位の濫用（独禁法）</li> </ul>
期間延長等に伴う追加制作委託費（報酬）の不払	<ul style="list-style-type: none"> <li>不当な給付内容の変更・やり直し等（取適法、フリーランス法）</li> <li>優越的地位の濫用（独禁法）</li> </ul>

## 論点（案）

- 映適（日本映画制作適正化機構）認定の拡大や、国の支援事業における映適認定等への加点または要件化等を進めることが必要ではないか。
- 取引環境において問題となり得る行為を防止するための実態調査報告書の周知や、当事者がとるべき行動に対する指針の策定が必要ではないか。（映画・アニメの制作現場における実態調査結果を踏まえた指針の策定）
- 急速に成長するアニメ産業の持続的な発展に向けて、映画業界が作成した映適取引ガイドラインを参考にしつつアニメと映画の製作の差異も踏まえながら、優れた就業環境の見える化を目的とした事業活動や作品を認定する制度の創設に向けた取組の推進（ア二適（仮称））が必要ではないか。
- 海外売上の一部が国内に還流せず、海外に流出している状況を改善するため、例えば①ライセンスビジネスから配給・卸売への業態転換や、②プラットフォームとの契約の改善・透明化が必要ではないか。
- 他産業に比べ流動的な働き方が特徴である制作現場において、特に育児をしている人の働きやすさの確保・向上のため、託児サービスの在り方や導入とその支援について検討が必要ではないか。

## ⑤ 海外展開に関する課題（コンテンツの海外における提供）

### 現状と課題

- 諸外国が多額の政府資金を投資して質の高いコンテンツを市場に投入する国際競争環境の下、ハイリスクという事業特性のために過小投資になりやすく日本の優位性が失われるリスクがある。
- 日本発コンテンツを世界中に届ける国際流通機能を強化するとともに、世界的な大ヒットを目指す大規模コンテンツの制作の推進、日本発コンテンツでまとまった海外展開の支援、世界水準の製作力を得るためのロケ誘致や、開発プラットフォームの構築強化等に取り組むことが必要である。
- 音楽分野において、我が国にはレコード演奏・伝達権が導入されておらず、日本の音楽の海外展開や実演家等への対価還元に関する課題がある。

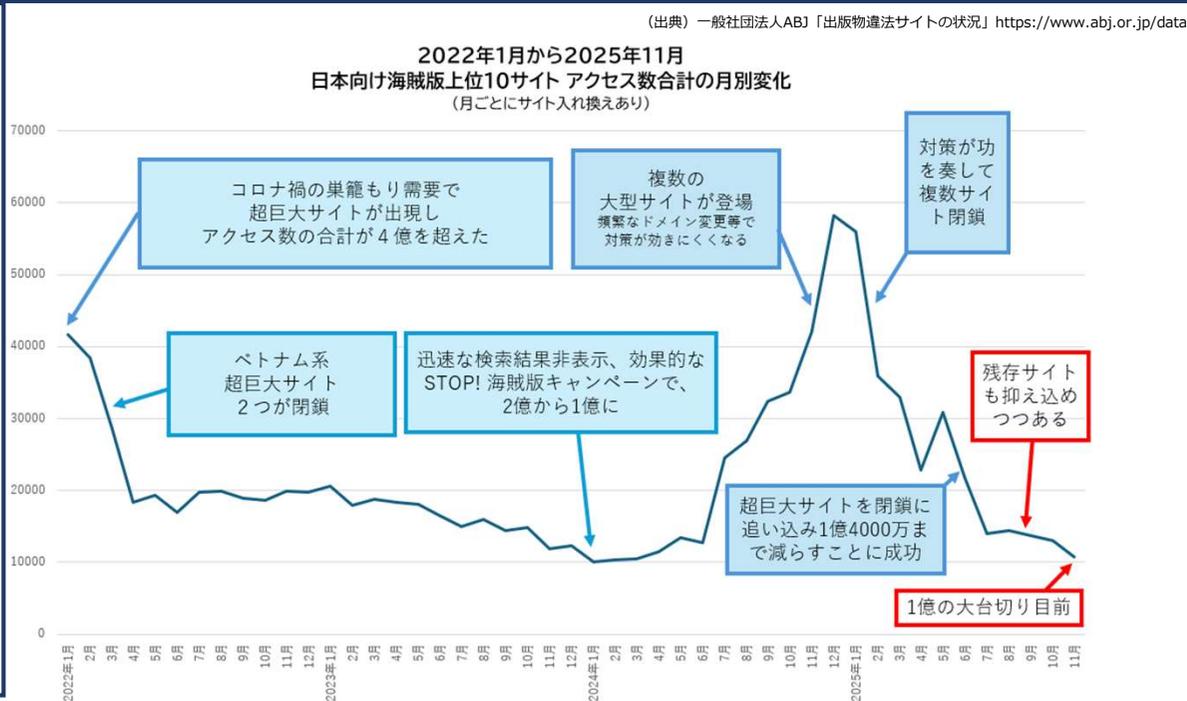
### 論点（案）

- 我が国企業が参画するコンテンツ・プラットフォームにおいて、外国ファンの認知の拡大や海外向けコンテンツの供給量を支援し、**日本発コンテンツの海外流通機能の強化**が必要ではないか。
- 日本発コンテンツの海外展開にあたっては、分野ごとの特性や需給を考慮しながら地域別の戦略を検討する必要があるのではないか。
- **海外で戦える大規模で高品質なコンテンツの製作支援を事業構造改革と一体的に行い**、IPや人材、デジタルに関する無形資産投資を促すことが必要ではないか。
- コンテンツ分野の**スタートアップが活躍できるエコシステムを構築**するための支援が必要ではないか。
- AIやXR等の新技術を用いた制作ツールといった**開発プラットフォームの構築の支援**が必要ではないか。
- **税制の活用**を通じて世界水準のコンテンツを生み出すための**研究開発や設備投資を促す**ことが必要ではないか。
- 国が主導したり、複数社が連携したりして行う**国際映画祭、アニメ・ゲーム展示会等でのプロモーションを推進すること**が必要ではないか。
- IPの源泉となっているマンガの海外発信を推進するため、産官学が連携したコンソーシアムの創出等が必要ではないか。
- コンテンツの文化としての価値を高めるメディア芸術ナショナルセンター（仮称）構想を推進すべきではないか。
- レコード演奏・伝達権の導入について検討を進めることが必要ではないか。
- 大型映画を撮影するハリウッド等の制作会社の、日本での**ロケ撮影の誘致を支援**し、ロケ支援や海外制作者との協業を通じて日本の制作者の技術力を高めることが必要ではないか。
- 海外で戦う大規模作品の製作費について民間での資金調達を促進するため政府として資金調達環境整備が必要であるとの見解について、どう考えるか。

# ⑤ 海外展開に関する課題（海賊版対策）

## 現状と課題

- 民間においては、マンガの海賊版サイトをめぐり、大手出版社4社がクラウドフレア社に対して起こした訴訟は、昨年11月、東京地裁が同社の著作権侵害の幫助を認め、総額約5億円の賠償を命じた。
- 訴訟等を通じて、被害額1,249億円相当の外国の海賊版サイト（映像、出版、ゲーム、音楽）を閉鎖に追い込んでいるが、近年被害額は拡大の一途を辿っている。
- 2024年の全国の税関における知的財産侵害物品の輸入差止件数は3万3千件を超え、過去最多を更新。
- 日本向け出版物海賊版上位10サイトアクセス数合計は、依然として高水準であり、予断を許さない状況にある。



## 論点（案）

- 海外発の海賊版被害等に対応するため現地での啓発、国別対策の強化、公安当局を含む国際連携・執行等の強化（国際著作権コンソーシアムの創設も含む）、権利者による権利行使の支援や、正規版流通促進（配信・流通プラットフォームの拡大や翻訳人材の育成の支援を含む。）に官民一体となって取り組むことが必要ではないか。
- 国外の海賊版サイト等による侵害実態の把握を踏まえて、効率的・効果的な対策とするために、AI等の技術を活用し、どのような取組を進めるべきか。
- 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2022年改正商標法・関税法等を踏まえた関係府省等の連携による模倣品・海賊版に対する厳正な水際取締りの実施が必要ではないか。