知的財産戦略調査会　コンテンツ戦略小委員会提言

令和８年５月１４日
知的財産戦略調査会

コンテンツ戦略小委員会
委員長　小林　史明
事務局長　赤松　健

【基本認識】

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を有する、我が国の基幹産業となっている。

こうした中、政府は高市総理の施政方針演説に基づき日本成長戦略本部を立ち上げ、AI･半導体や防災･国土強靭化と並んでコンテンツを戦略 17 分野の一つとして掲げ、ゲーム、アニメ、マンガ、音楽、実写の５分野を柱とする官民投資ロードマップの策定を進めている。

我が国としては、こうした好機をとらえ、魅力ある日本のコンテンツを今こそ世界のコンテンツ市場へ積極果敢に売り込むべきとの気概を官民で共有し、高い目標を掲げ、関係者の緊密な連携の下に取組を進めていくべきである。

昨年 11 月に党日本成長戦略本部が示した「日本成長戦略における 17 の戦略分野に関する５つの基本原則」に沿って、コンテンツ分野を含む官民投資ロードマップにおいて、ヒト・カネ・マネジメント・アライアンスの要素がしっかりと反映され、成長の契機となる複数年度にわたる取組が盛り込まれ、官だけでなく民間を含め、今後の具体的な投資額へのコミットがなされているか等の視点から、議論を行ったところである。

以上の基本認識を踏まえ、５分野において盛り込むべき事項を示すとともに、ロードマップと相まって施策の推進や今後の在り方を議論すべき事項について取りまとめたものである。

【提言】

第一. 官民投資ロードマップに反映すべき事項

１．総論

（１）基幹産業としてのコンテンツ産業の育成

コンテンツ産業を基幹産業と位置付け、日本のコンテンツ産業の構造改革と強靭化（海賊版対策を含む。）を官民一体となって進め、コンテンツに対する政府の公的投資を５年で 5000 億円以上に拡大するなどの、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することで、2033 年までに海外売上高を 20 兆円とする目標を達成するべきである。

そのために、我が国としてコンテンツを海外に出していくという姿勢を、本気度の見える形で打ち出しつつ製作や海外展開、人材育成等を一体的に支援するとともに、IPの多角化やプラットフォーム間の連携を図りながら、コンテンツの持つ価値の最大化につなげることが重要である。

（2）コンテンツ産業を一体となって推進するために必要な体制の整備

コンテンツ産業を所管する各省庁においては、縦割り行政の下で２～３年での担当者の交代といった問題を抱えており、基幹産業として長期的にコンテンツ振興を行うにはより一層の司令塔機能の強化が必要である。韓国コンテンツ振興院（KOCCA）をはじめ諸外国のコンテンツ戦略の推進体制も参考にしつつ、予算配分や執行を取りまとめ、一気通貫での支援を行うための体制について早急に検討を行うべきである。

（3）ロードマップの着実な実施

ロードマップで方向性を示すことに留まるのではなく、実行可能な戦略としていくことが重要である。多産・多様な日本の創造の強みを活かしつつ、マーケットインの視点でのポテンシャルの高い市場の分析、実施時期や施策の優先順位等の具体化を進めるとともに、５分野をそれぞれ個別に捉えることなく、バリューチェーンとしてつながりを意識しながら戦略的に実行していくべきである。

２．５分野において盛り込むべき事項

（1）ゲーム

ゲーム産業は日本発コンテンツの海外売上の約６割（3.4 兆円）を占めており、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。一方で、モバイルゲーム市場（18 兆円）や PC ゲーム市場（7 兆円）でのシェアは数％に満たないため、市場拡大の余地が大きい。

特に開発コストも高騰している中、世界的に強みを持つ既存 IP のゲームの収益力向上を図りながら、その収入で新規 IP のゲームを開発し、世界的なヒット作品を生み出していくために必要な支援を大規模に実施すべきである。併せて、国際的なグッズ流通機能の拡大や開発基盤の整備、AI・XR 等の先端技術を活用した新しいゲーム開発への投資も拡大すべきである。また、技術進化に対応した高度開発人材育成、マーケティング・批評など含めた幅広いゲーム関連の職種への支援、ファン拡大につながるｅスポーツ市場への支援、そして次世代ゲームクリエイターの学習の場に資する過去の実機アーカイブや公開・体験施設等のゲームアーカイブ機関の整備も官民連携で進めていくべきである。

（2）アニメ

アニメ産業は日本発コンテンツの海外売上の約３割強（2.1 兆円）を占めており、５分野の中でも最も成長スピードが速い分野である。一方で海外市場からの利益回収率が低く、海賊版による被害も甚大であり、海賊版対策やプロデュース力・契約交渉

力の強化等による正規版流通促進によって海外市場を広げていくといった視点が重要である。

海外売上の更なる拡大に向けて大規模作品製作を推進し、他のコンテンツ分野と連携しながら日系配信プラットフォームのシェアやリアル店舗を含めたグッズ通販を拡大することで、国際的な流通網を整備するべきである。同時に、製作・制作会社の成果報酬率向上を高める構造改革を通じて再投資原資の確保を推進することで、新規IP開発に邁進できる素地を固めるべきである。投資判断のためには、視聴データを入手・分析することが重要であり、その過程においては、地域の特性や文化的背景なども考慮し、現地の有力プラットフォームとの協調・連携を図るべきである。加えて、クリエイターをはじめとした関係人材の育成、取引・就業環境改善を通じた定着率向上、デジタルプラットフォームによる製作会社等への視聴実績等の共有等も推進するべきである。

（3）マンガ

マンガ産業は、ゲーム・アニメ・実写分野に原作を供給しており、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。アニメと同様に海賊版被害が甚大であり、海賊版対策及び正規版流通を促進することで海外市場の拡大を狙っていく。

海賊版を抑制するため、海賊版の削除要請や訴訟等へのきめ細かな支援を拡大すべきである。また、翻訳人材の育成、AIも活用したローカライズによる供給制約の解消を通じて、紙および電子書籍の正規版の流通を図るべきである。あわせて、日系コンテンツ配信プラットフォーム間における広告・コラボレーションを促すとともに、マンガ版権のグッズの正規版流通も促進すべきである。

（4）音楽

音楽産業は、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。特に主題歌を通じてゲーム、アニメ、実写の魅力向上に寄与しているとともに、日本アーティストのライブを目的とした高付加価値なインバウンド需要の創出にもつながる。

海外で認知度の高いアニメソングを起点として、国内外でのライブや関連イベントを通じて各アーティストの熱狂的な海外ファンダム（ファンの集団）を形成・拡大していくためには、認知から消費に至るサプライチェーンを一体的に整備するなど、戦略性の高い施策を充実すべきである。

それと同時に、海外公演を支える人材のビザ取得の円滑化・迅速化の支援を検討すべきである。

また、楽曲の評価を高めることに資する大規模・高品質な映像作品、プロモーションビデオへの投資促進についても検討を進めるべきである。これらを入口に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・消費を喚起し、音楽の配信収入やグッズ販売の増加に繋げていくべきである。同時に、多言語化対応を含むメタデータの整備を通じて、デジタルプラットフォームから楽曲による収益が権利者へ適切に還元されるような環境を整えていくべきである。

（5）実写

実写産業は、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の一部が世界的にヒットするなど、ドラマやバラエティのリメイク権の販売も含めて海外売上伸長の可能性がある。また、タイでは、日本企業が参画するプラットフォームでドラマの配信に着手している。

競争力のある IP を原作とした映画・ドラマ等の大規模作品等の製作の推進と、日系配信プラットフォームの海外展開支援を車の両輪として海外収益拡大を目指すべきである。

大規模作品等の製作の推進に当たっては、以下の取組を一体的に推進すべきである。

- 高度技術の活用：VFX（視覚効果）等の先端技術の活用と、これに対応した高度なスタジオの整備
- 国際連携・ノウハウ取得：海外スタジオの大作ロケ誘致、国際共同製作、国際映画祭を通じた情報発信
- ローカライズ支援：字幕・吹替等の多言語対応に要するローカライズ費用を制作会社が負担する際の財政的支援

また、海外展開支援に当たっては、日系配信プラットフォームの海外展開を通じて得られる視聴データを収集・分析し、次なる製作・展開戦略へ繋げることが重要である。

こうした個別施策の効果を持続的なものとするためには、産業構造の改革と一体的に取り組む必要がある。具体的には、製作委員会方式に留まらない多様な資金調達の枠組みの検討、制作委託における視聴回数等の情報開示を含む取引適正化指針の策定、出資・制作印税の比率向上を通じた成果報酬率の改善に取り組むべきである。

あわせて、J-Beauty 産業（化粧品、美容家電、美容機器、美容商材、ヘア、エステ、ネイル等）の海外展開との好循環を図りつつ、コンテンツ産業の海外売上拡大のため、プロモーション連動等についても推進していくべきである。

第二．ロードマップと相まって施策推進や検討を深めるべき事項

１．AI 技術の促進と知財の保護の両立に向けた各主体の取組促進

コンテンツビジネスにおいて、AI の活用は不可逆的な流れになりつつあり、そうした中で、AI 活用に伴う利便性に加えて、リスクも考慮する必要がある。

昨年施行された「人工知能関連技術の研究開発及び活用の推進に関する法律」において、著作権の侵害をはじめ国民の権利利益が害される事態を助長するおそれがあることに鑑み、AI 活用の過程の透明性の確保その他の必要な施策の推進を講じていくことが明記された。

政府においては、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や、コンテンツホルダーへの対価還元、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推進を進めるため、「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」の策定に向けた検討が進められている。

党としては、コード案が権利者及び事業者の双方が抱える懸念を十分に踏まえたものとなるよう、政府に対し引き続き丁寧な調整を進めるよう求めるとともに、何よりも利用者が安全に生成 AI を活用できる環境を確保できるよう、適切な周知を図っていくことを求める。また、権利者による訴訟提起を含めた権利執行にも支援を講じていくことが必要である。

あわせて、文化庁が設置した関係当事者の間における適切なコミュニケーションの場を活用し、AI 事業者やクリエイター等の権利者等との相互理解と信頼関係を醸成することが必要である。

加えて、生成 AI における、他人の声等の利用に係る権利等の保護に関しては、民事的側面及び刑事的側面について、関連法や裁判例における考え方についてこれまでも一定の整理がなされたところである。実演家の声を模倣した音声コンテンツの無断生成・公開など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、その結果を周知するとともに、より確実な権利保護に向け、ハードロー整備の必要性も含め引き続き議論を継続すべきである。

２．海賊版対策と正規版流通促進の強化

海賊版サイトへのアクセス数は減少傾向にあるものの、コンテンツ産業のデジタル化、インターネット環境の進化により、日本のコンテンツが国内向けだけでなく外国語に翻訳され、海外向けに海外の海賊版サイトから発信されるなど、海賊版による被害は巧妙化・多様化している。このような現状に対応するため、「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」を適時・適切に更新し、官民連携の下で、海賊版に対するユーザーのアクセスを抑止するための取組、著作権侵害に対するエンフォースメントの取組、及び正規版流通促進の取組を進めるべきである。

日本が世界に誇るキャラクターなどのコンテンツ IP に関連する偽キャラクターグッズや偽トレーディングカードなどが世界中の電子商取引市場などで流通している現状に対し、対策を講じるべきである。

海外向けの海外の海賊版サイトに関する侵害実態の継続的な把握や、外国公安当局との国際捜査共助の強化等、国際連携・国際執行の一層の推進を図るとともに、日本のコンテンツの侵害に関して、著作権侵害の処罰規定が適用される場合の実効性確保に向けた取組を引き続き行うべきである。

アニメや漫画等の海賊版サイト対策で成果を上げている一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構（CODA）や出版社連合（JPMAC）等の国際執行を強化するため、関係府省庁による支援について検討を行うとともに、世界各国での刑事手続・行政手続・民事手続・ノック&トークをより一層推進する抜本的な予算の拡充や仕組みの充実を図るべきである。

各種の刑事罰に向かう対策と並行して、違法性の否定できない業者も含めて契約を締結することにより、少しでも対価を還元していくといった経営戦略も考えられると

ころであり、各業界や企業においてこのような戦略を検討するに当たり、在外公館やジェトロ等の関係機関は積極的に協力すべきである。

海賊版サイト運営者に対するCDN（Contents Delivery Network）サービスの提供停止など、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べきである。

海賊版に関して生じる広告収入の歯止めとして、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がどのように及び得るのか、適用関係についてさらに整理を深めるべきである。また、民法上も、海賊版に関して生じる広告収入は、侵害者においてもプラットフォーマーにおいても正当に取得できるものではないことの整理を行い、必要に応じ、立法措置の検討も行うべきである。あわせて、インターネット上の著作権侵害等の違法・有害情報への対応として、削除対応の迅速化や運用状況の透明化を大規模プラットフォーム事業者に義務付けるため、情報流通プラットフォーム対処法が施行されたところであり、その適正な運用によって、YouTubeやSNS等のプラットフォームに関する実効的な対策を推進すべきである。

海外のマーケティング情報の収集・共有、海外の現地プレイヤー等とのマッチング機能の強化、海外における日本コンテンツの海賊版サイトの撲滅のため、日本貿易振興機構（JETRO）にプロパーのコンテンツ専門人材を配置し、コンテンツ産業の海外展開支援や現地マーケット等へのコアネットワークの構築や、現地における海賊版サイトの最新状況や関連法規等の情報収集を推進すべきである。また、海賊版サイトの継続的なモニタリングを行う取組を支援すべきである。

CODA 北京事務所の開設による中国での海賊版サイトへの国際執行の成功を踏まえ、十分な予算措置を行い、海賊版対策の実務を行う海外事務所の開設による迅速かつ効果的な国際執行体制を整備すべきである。

ドメインをめぐる問題については、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べきである。特に、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とともに、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支援体制づくりや、専門家人材間の知見の共有等を促進する必要がある。

３．著作権制度・関連政策の改革の推進

アーティストの海外展開の後押しに資する、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については、本年５月15日に著作権法改正案が提出されたところであり、同法の早期の成立を図るとともに、引き続き国際動向や関係者の合意形成及び現場の実態に配慮した円滑な徴収・分配体制の見通し等を踏まえつつ、必要な検討を進めていくべきである。

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の拡大等にも資するものとなるよう、本年施行された令和５年改正著作権法に基づ

く新たな裁定制度が円滑に運用されるよう、関係規程等の周知や指定補償金管理機関及び登録確認機関に対する適切な指導及び支援等を進めるとともに、関係者に対して十分な周知を行うべきである。

また、同制度の施行に合わせて構築された分野横断権利情報検索システム及び個人クリエイター等権利情報登録システムが適切に構築・運用されるよう、権利者、利用者をはじめ幅広いステークホルダーの協力を得つつ、各分野のデータベースを保有する団体等との連携やデータベース化の促進、可能な限りデジタルで完結できるシステムの開発等に向けて、十分な予算措置のもと取組を進めるべきである。

４．スマホ新法の厳格な運用

昨年施行された「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」については、対象事業者から遵守報告書が提出され、広くアプリ事業者や国民からの意見を公正取引委員会において受け付けているが、依然としてアプリ事業者側では、外部決済機会の確保や、対象事業者との円滑なコミュニケーション等の観点で懸念を有している。公平な競争や、適切な対価還元を促す観点から、公正取引委員会による同法の厳格な運用を求めるとともに、関係省庁において丁寧な制度の周知等を行い、遵守の徹底を図るべきである。

（コンテンツ戦略小委員会）

第１回 令和７年 12 月 11 日(木)	１．コンテンツ成長戦略の検討状況について ２．海賊版対策（ドメインに関する問題を含む）について 関係省庁及び有識者ヒアリング 伊東　　敦　株式会社集英社 社長室顧問／一般社団法人 ABJ 事務局長 兼 広報部会長 福井　健策　弁護士（骨董通り法律事務所） 平井　佑希　弁護士（桜坂法律事務所）
第２回 令和７年 12 月 12 日(金)	１．スマートフォンゲームの新たな決済手段について 有識者ヒアリング 株式会社デジタルガレージ 一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム 株式会社 MIXI （オブザーバー） 株式会社サイバーエージェント 株式会社メルカリ ２．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について関係省庁より報告
第３回 令和８年１月 21 日（水）	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）（案）について 内閣府
第４回 令和８年４月１日（水）	音楽・エンターテインメント業界の現状と展望について 事業者ヒアリング 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(CEIPA) 株式会社 STARBASE
第５回 令和８年４月８日（水）	ゲーム業界の現状と展望について有識者ヒアリング 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA） 八谷 和彦 東京藝術大学大学院教授（映像研究科ゲーム・インタラクティブアート専攻）
第６回 令和８年４月 15 日（水）	映画業界の現状と展望について有識者ヒアリング 公益財団法人ユニジャパン 株式会社アニプレックス
第７回 令和８年４月 22 日（水） ＊知的財産戦略調査会親会との合同開催	1. 映画業界の現状と展望について 植田 浩史　東宝株式会社執行役員 エンタテインメントユニット国際担当、TOHO Global 株式会社 代表取締役社長 2. コンテンツ官民投資ロードマップ 内閣府
第８回 令和８年４月 24 日（金）	アニメ業界の現状と展望について有識者ヒアリング 株式会社アニプレックス
第９回 令和８年５月 14 日（木）	１．放送・配信コンテンツの海外展開について 総務省 TBS ２．コンテンツ戦略小委員会　提言（案）について