

【概要版】

Entertainment Contents 2024

-Act Now !-

2024.10.15

一般社団法人
日本経済団体連合会

「世界における日本発コンテンツのプレゼンスを持続的に拡大する」

ビジョン

目指す
方向性

参考
KPI

具体的な
施策

戦略と
推進体制

共通施策

- ・コンテンツ産業（マンガ、アニメ、ゲーム、実写映画・ドラマ、音楽等）を基幹産業として育成する
- ・国内外から優秀なクリエイターが集い育ち競い合うことで日本を世界のコンテンツの発信地とする
- ・クリエイターのIP創造を起点とした好循環（制作力強化→海外展開→産業の成長→還元）を確立する
- ・「コンテンツ界の大谷翔平選手」のような世界的なトップの存在となるIPや人物を次々生み出す
- ・生成AIの急速な進化に対応し、クリエイター育成等により競争力の維持・強化を図る

日本発コンテンツの海外市場規模 4.5兆円（2021年）→ 15~20兆円（2033年）

1. 精緻な分析と明確な目標の下での長期的なコンテンツ戦略推進
2. 一元的な推進体制の整備・強化（司令塔機能）、海外戦略チームの組成
3. 関連予算の大幅拡充（2,000億円規模）等による支援施策の抜本的強化

1. 教育機能強化によるクリエイター等の人才育成・確保
2. 将来有望な人材や海外展開等の挑戦に対する支援強化
3. 制作のDX推進支援による生産性向上・生成AIへの対応
4. 海賊版対策（政府間交渉強化等）や著作権保護の徹底
5. 海外情報収集・共有体制構築とインテリジェンス強化
6. 翻訳者育成や翻訳費用助成などローカライズへの支援
7. 重点IP等の海外向けプロモーションに対する支援強化
8. 日本コンテンツを象徴する国内拠点や海外拠点の形成
9. 商品化や多様な産業間の連携促進を通じた経済圏拡大

分野別
施策

1. 【マンガ】漫画家育成、創作環境整備等
2. 【アニメ】労働環境改善、検閲等への対応等
3. 【ゲーム】制作費等支援、インディー支援等
4. 【実写映画・ドラマ】労働環境改善、ロケ誘致
5. 【音楽】海外ライブへの挑戦支援等

提言の構成

-
- I. はじめに
 - II. コンテンツ産業の現在地と将来像
 - 1. 現在地 2. 将来目指すべき姿 3. 生成AIへの期待と危惧
 - III. 具体的課題・施策
 - 1. 戦略と推進体制
 - (1) 戦略 (2) 司令塔機能 (3) 支援施策
 - 2. 共通課題・施策
 - (1) 人材育成・確保 (2) 挑戦支援 (3) デジタル・生成AI
 - (4) 海賊版対策・著作権保護
 - (5) 情報・インテリジェンス共有 (6) ローカライズ
 - (7) プロモーション (8) 抱点・コミュニティ形成
 - (9) 経済圏拡大
 - 3. 分野別課題・施策
 - (1) マンガ (2) アニメ (3) ゲーム
 - (4) 実写映画・ドラマ (5) 音楽
 - IV. おわりに

なぜコンテンツが重要か

コンテンツは 日本経済を牽引する
基幹産業・成長産業・Well-being産業

- コンテンツは、人間が0から創造し、想像力によってその価値を無限大(∞)に広げていく。資源を持たない日本においては、この人間の想像力と創造力こそが最大の資源。
- 世界のコンテンツ市場は急成長。これまで日本は世界に誇る優れたIPを創出し海外売上も増大。デジタル赤字等が問題視される中、外貨を稼ぐ産業としても期待。
- 日本のブランド価値向上、ソフトパワーとして経済安全保障の強化にも貢献。
- 国内消費が停滞する中、「推し活」等は活況であり消費活性化の起爆剤となり得る。
- 国民の生活に多様な楽しみと活力、大きな感動をもたらす。
ファン同士のコミュニティ形成により社会的な連帯感の形成にも寄与。



前回提言後の状況と本提言のねらい

新内閣のもとでもコンテンツ振興をトッププライオリティに位置付けて取り組むべき

- 経団連は、2023年4月に「Entertainment Contents ∞ 2023 – Last chance to change –」を公表。提言をきっかけにコンテンツ振興に向けた議論が加速。
- クリエイター・コンテンツ産業に関わる政府の司令塔として「コンテンツ産業官民協議会・映画戦略企画委員会」が始動。
- 一方で、韓国やサウジアラビアなど各国もコンテンツ産業振興策をさらに強化。
- わが国としても、具体的な課題を踏まえた施策・予算化と、官民連携による一体的な推進体制の構築に急ぎ取り組む必要。今回は、官民で今すぐ取り組むべき施策に重点を置き提言。

第1回コンテンツ産業官民協議会・映画戦略企画委員会



出所：首相官邸HP

『ドラゴンボール』テーマパーク（サウジアラビア）

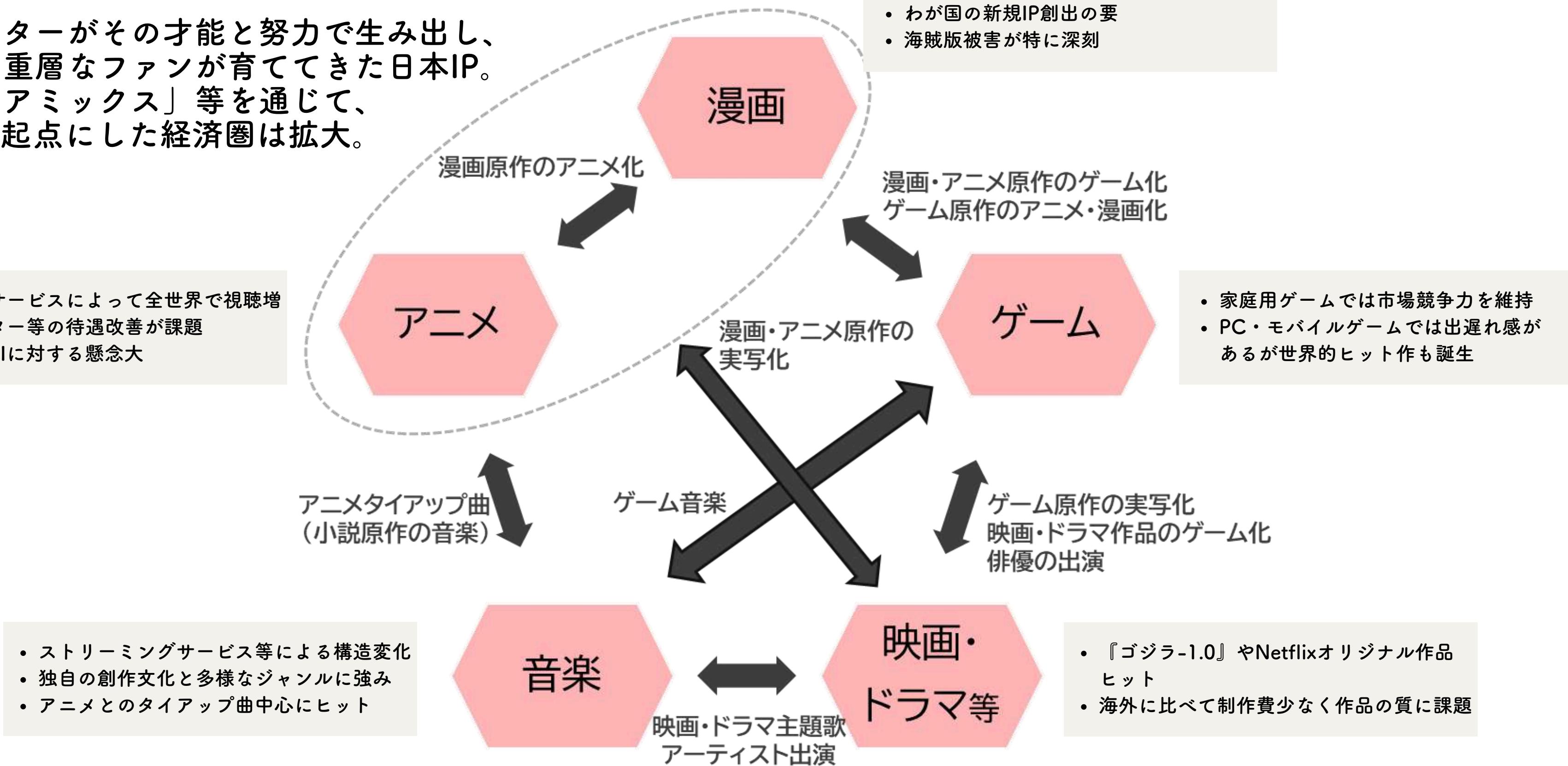


出所：Qiddiya HP

コンテンツ産業の現在地と将来像


現在地

クリエイターがその才能と努力で生み出し、多様かつ重層なファンが育ててきた日本IP。「メディアミックス」等を通じて、原作IPを起点にした経済圏は拡大。



+グッズ、キャラクタービジネス、UGC、コミケ文化、VTuber、2.5次元、テーマパーク、放送なども含め、コンテンツ産業のエコシステムは深化

将来目指すべき姿

目指す姿

必要な視点

「世界における日本発コンテンツのプレゼンスを持続的に拡大する」

【参考KPI】 日本発コンテンツの海外市場規模 4.5兆円（2021年）→ 15~20兆円（2033年）

- 国内外から優秀なクリエイターが集い育ち競い合うことで日本は世界のコンテンツの発信地となる
- 「コンテンツ界の大谷翔平選手」のような世界的なトップの存在となるIPや人物を次々生み出す

クリエイターのIP創造を起点とした好循環の確立

制作力強化

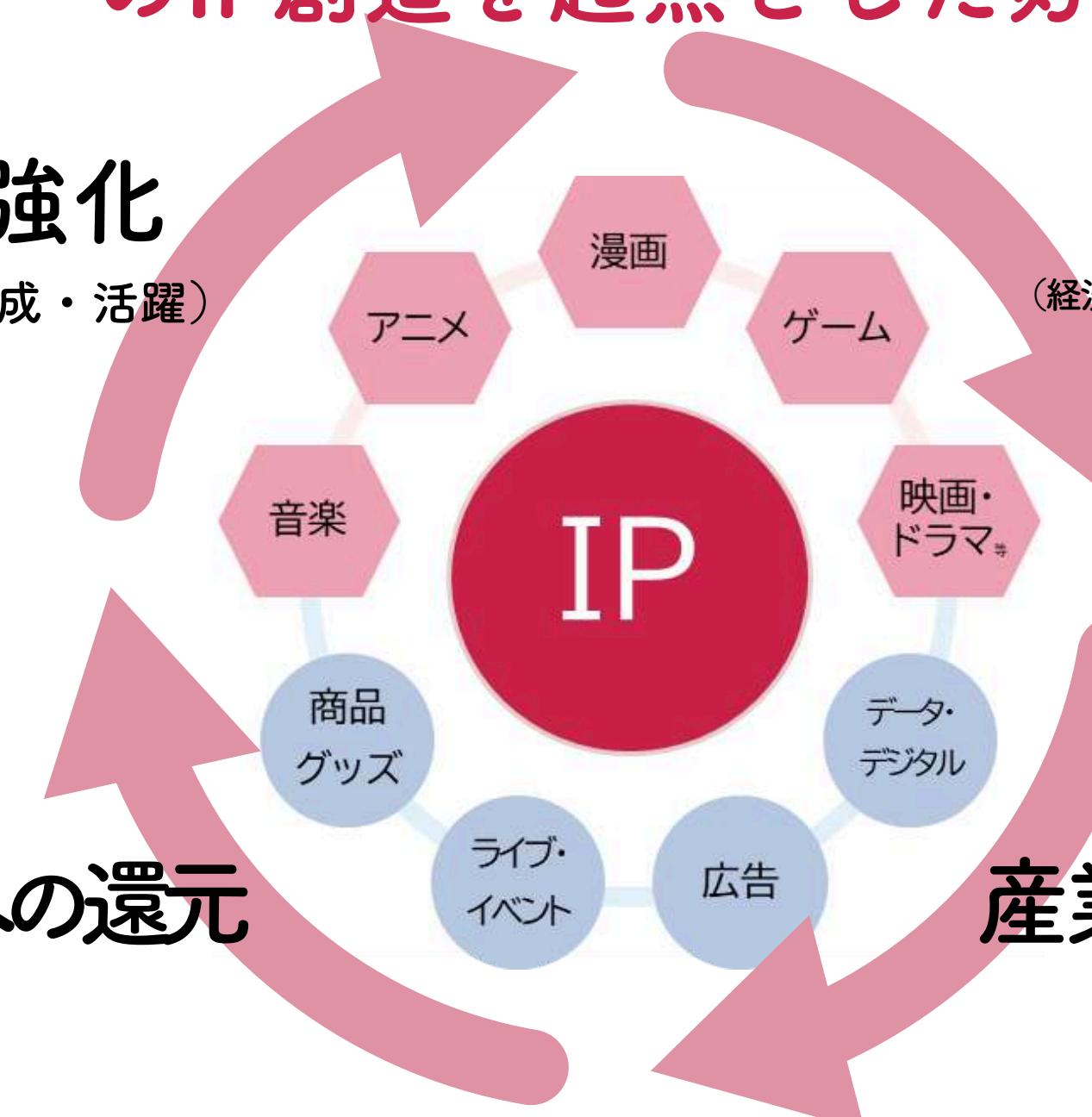
（クリエイター育成・活躍）

海外展開

（経済圏・ファンコミュニティ拡大）

クリエイター等への還元

産業の持続的成長



 生成AIへの期待と危惧

期待

- アイディア出しやプロトタイピング、背景等の生成、工程管理などによる制作の効率化
- 海外展開に向けた多言語翻訳・ローカライズへの活用
- 個々のユーザーにカスタマイズされたコンテンツの提供
- ユーザー生成のコンテンツ（UGC）による新たな経済圏 等

危惧

- 著作権侵害、雇用喪失
- 生成AIが日本のIPデータを大量に学習し類似したコンテンツを生成
- 日本の競争力喪失につながるリスク 等

【想定されるホラーシナリオ】

将来的な技術進歩により生成AIが高品位のコンテンツを大量に生成。クリエイターが意図した詳細な制御を行うことも可能に。高度なツールを使いこなせるクリエイターや技術が日本以外の国に出現。資本力や行動力等を活かして急速に競争力を伸ばす。その結果、コンテンツの制作・流通・消費のあり方に破壊的な変化が生じ、海外勢により市場が席巻。海外企業へのクリエイター流出が加速し、学習データとして使われる作品等の権利も海外で管理され、IP大国としての地位喪失。日本の文化を背景としたコンテンツ作品は減少し、ソフトパワー低下やインバウンド需要の減少、国際的な地位も低下。日本のクリエイターのさらなる格差拡大や待遇悪化、雇用喪失。

- コンテンツはクリエイターの努力と創造力の結晶であり、ファンはその背景等も含めて評価・消費する。
- 人間による本物のクリエイティビティは尽きることがない。AIを上手く使えばその力をさらに解き放てる。
- わが国コンテンツ産業が競争力を維持・強化するためには、生成AIによる止まることのない変化の波に対し、目を背けすことなく向き合うことが重要。技術やツールを使いこなすための施策が求められる。
- クリエイター等の声を聴きながら、長期的な付き合い方を官民で模索し続ける必要。

具体的課題・施策 (戦略と推進体制)



戦略

～コンテンツ振興は国家百年の計～

- 2024年6月には「知的財産推進計画2024」「新たなクールジャパン戦略」「新しい資本主義実行計画」等が決定され、コンテンツ産業を基幹産業と位置付けた上で、クリエイターに焦点を当てた産業活性化策が打ち出された。
- そこで掲げられた「官は環境整備を図るが、民のコンテンツ制作には口を出さない」という方針のもと戦略を進めるべき。
- 他方、韓国でも同6月に「K-コンテンツグローバル4大強国飛躍戦略」を公表。わが国の先を行く支援施策が示された。
- わが国においても、看板政策として、長期的な視点で戦略を推進することを強く期待。その際、過去の取り組みの反省を踏まえた精緻な分析と明確な目標が必要。「クールジャパン」のブランド名見直しも一案。

新たなクールジャパン戦略【概要】

新たなフェーズへ	コンテンツの世界人気が本格化						
	<ul style="list-style-type: none"> 海外展開は4.7兆円（10年間で3倍超）（近年、アニメ、実写（映画、ドラマ）がヒット） 	<ul style="list-style-type: none"> 日本ファンの拡大・深化 インバウンドはコロナ禍から2,500万人規模に回復（リピーターが2,000万人超（2019年）） → リピーターは高い体験価値を重視する傾向 訪日外国人旅行消費額は5.3兆円（過去最高） 	<ul style="list-style-type: none"> 食の世界人気が一般化 来日の最大の動機は食。高い満足度 日本の食文化自体の体験価値化が重要 				
現在の国際的な政治・経済情勢の中で、日本のソフトパワーの重要性の高まり、特定の国・地域への依存のリスクの高まり							
課題	<p>PDCAサイクル</p> <ul style="list-style-type: none"> クールジャパン全体、コンテンツ分野の目標値設定なし データ不足 	<p>クールジャパンを支える体制</p> <ul style="list-style-type: none"> 消費実態、マーケット情報等のインテリジェンス機能に乏しい 	<p>ビジネスモデル</p> <ul style="list-style-type: none"> コンテンツ分野は国内市場中心の構造 DX化への対応が弱い <p>クールジャパンを担う人材</p> <ul style="list-style-type: none"> クリエイターの活動環境整備が不十分 ビジネスプロデューサー不足 				
クールジャパン戦略の再起動（リブート）							
基本的な方向性	<p>再投資への好循環を確立する</p> <ul style="list-style-type: none"> 希少な体験価値の提供により高い利益を稼ぎ、関係者に還元され、再投資につながるサイクルを構築 海外市場を前提として、クリエイターに収益が適切に還元され、再投資につながるサイクルを構築 						
	<p>分野間の好循環により、日本ファンを拡大する</p> <ul style="list-style-type: none"> コンテンツの波及効果を活かし、日本ファンの外国人コミュニティを拡大 国際社会において日本という存在がなくてはならないものにしていくようブランド価値を向上 						
<p>担い手とともに成長する</p> <ul style="list-style-type: none"> クリエイターの活動環境の整備 ビジネスプロデューサーの育成 スタートアップ等新規参入の促進 等 							
<p>データ駆動型でPDCAサイクルを回す</p> <p>（目標：①コンテンツ、インバウンド、食、ビューティー等の海外展開を50兆円（2033年）に拡大、②好感度10%アップ）</p> <p><参考>約19兆円（2023年（一部コンテンツの海外展開などは2022年の実績））</p> <table border="1"> <tr> <td>基幹産業として国際競争力を高める</td> <td>体験価値で勝負し、高利益を追求</td> <td>インテリジェンス機能強化</td> <td>分野連携拡大と発信強化</td> </tr> </table>				基幹産業として国際競争力を高める	体験価値で勝負し、高利益を追求	インテリジェンス機能強化	分野連携拡大と発信強化
基幹産業として国際競争力を高める	体験価値で勝負し、高利益を追求	インテリジェンス機能強化	分野連携拡大と発信強化				

出所：知的財産戦略本部「新たなクールジャパン戦略【概要】」（2024年6月4日）

K-コンテンツグローバル4大強国飛躍戦略

ビジョン	(2027年) グローバルコンテンツの4大强国への飛躍
方向性	<ul style="list-style-type: none"> 国家の力を結集してグローバルコンテンツ産業のリーダー国へ飛躍 企業育成と新市場開拓を通じて経済的価値・質の高い雇用創出 K-コンテンツ消費を超えて、全世界の人々の日常文化へ
目標	<ul style="list-style-type: none"> (K-コンテンツ売上高) 2022年: 151兆ウォン → 2027年: 200兆ウォン (K-コンテンツ輸出額) 2022年: 132億ドル → 2027年: 250億ドル (K-コンテンツ雇用数) 2022年: 64万人 → 2027年: 74万人
戦略	推進課題
①K-コンテンツを国家戦略産業として育成	<ol style="list-style-type: none"> K-コンテンツ複合文化団地、コンテンツ産業30年を牽引するメガビジョン 5兆ウォン規模のコンテンツ政策金融供給 世界コンテンツ4大强国への飛躍のための推進体制の再編
②コンテンツ企業の成長を通じた雇用創出	<ol style="list-style-type: none"> 未来コンテンツ産業を先導する新技術・IP支援 中小・地域コンテンツ企業育成を通じた堅実な産業基盤の造成 企業成長支援のための法・制度改善
③海外進出を超えてグローバルな主流文化へ飛躍	<ol style="list-style-type: none"> 全世界から訪れるK-コンテンツフェスティバル開催 K-コンテンツと関連産業の共成長を通じた輸出拡大 K-コンテンツのグローバルな地位にふさわしい著作権保護体制の構築
④主要ジャンルの集中支援を通じた経済的価値の創出	<ol style="list-style-type: none"> (ゲーム) コンソールゲーム集中育成によるK-ゲームのレベルアップ (ウェブトゥーン) 韓国プラットフォームをそのままグローバルプラットフォームに (映画) 映画市場の産業化を通じた第二の「パラサイト」発掘 (音楽) K-ポップを超えてK-ミュージックへ、『K-ポップシンドrome』の持続性確保 (放送) IP確保・輸出支援によって続くK-ドラマの黄金期

出所：韓国文化体育観光部「第3次コンテンツ産業振興基本計画 K-コンテンツグローバル4大強国飛躍戦略」（2024年6月18日）をもとに事務局にて仮訳

https://www.mcst.go.kr/kor/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=21172



司令塔機能

コンテンツ省（庁）の設置を

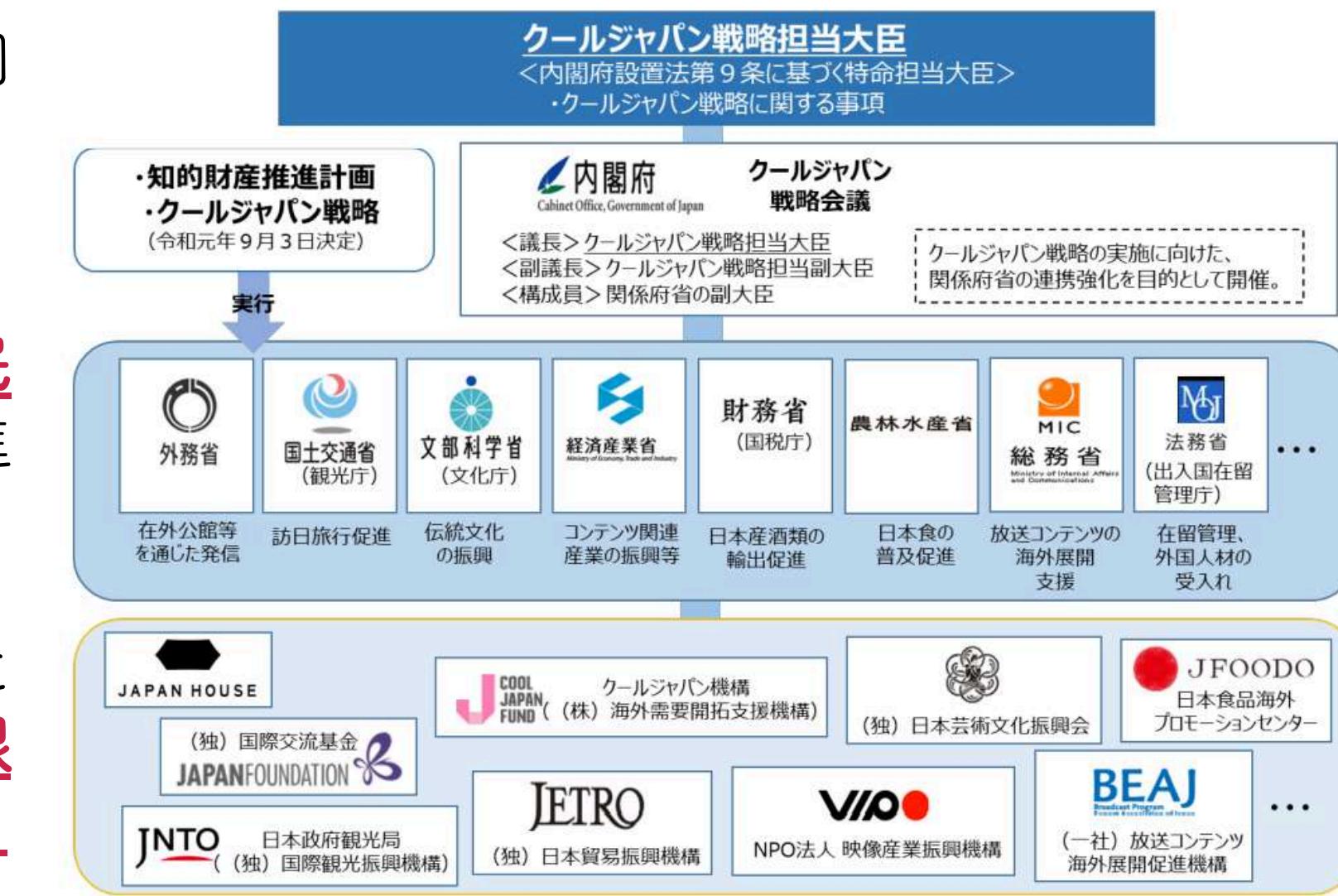
■ コンテンツの政策は内閣府・経済産業省・文化庁ほか複数の府省庁が担っており、各府省庁内でも担当者の頻繁な交代が避けられないことなどから、経団連はかねてより一元的な司令塔を設置すべきと提言。

■ 今般クリエイター・コンテンツ産業に関わる政府の司令塔として設置された「コンテンツ産業官民協議会」のもとで官民連携を図るとともに、戦略的な取り組みを迅速かつ大胆に進めることを期待。

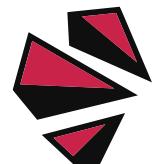
■ 長期的には、コンテンツ振興の象徴としても、コンテンツに関する深い知識と見識を有し、各種支援施策・予算等の権限を一元的に担う実施機関としてコンテンツ省（庁）（仮称）の設置等も検討すべき。

■ 各地域の特性にも合わせた形での高度な戦略を練り、推進する「海外戦略チーム」も必要。また、司令塔のもとで戦略を進めるにあたって、調査・統計等を国として行うべき。

クールジャパン戦略の推進に関する現在の体制



出所：知的財産戦略本部「新たなクールジャパン戦略」（2024年6月4日）



コンテンツ関連予算の大幅拡充

2,000億円以上へ早期拡充を

■長期的な成長可能性が大きいコンテンツ産業に対して、国として今こそ果敢に投資すべき時。

■現状、コンテンツ関連予算額は他の戦略分野に比べて少ない。クールジャパン関連予算（年間約400～700億円程度）の中でも、観光・食・文化芸術等を除き、コンテンツ分野に充てられているのは、半分にも満たない。

■「日本発コンテンツの海外市場規模を2033年までに20兆円」という野心的な目標の達成に向けて、クリエイター等の民間の挑戦と投資を後押しするための環境整備と支援策が必要。

■政府のコンテンツ関連予算を2,000億円以上へと早期に拡充し、現場にも必要な支援が直接届く方策を講じるべき。

※韓国文化体育観光部の2024年度コンテンツ関連予算は約1兆ウォン（約1,100億円）規模

現状のコンテンツ関連予算（主要事業）

令和6年度当初予算

経済産業省	コンテンツ海外展開促進事業	11億円
経済産業省 (財投特会)	(株)海外需要開拓支援機構（クールジャパン機構）	90億円の内数 ・これまでの投資決定実績のうち メディア・コンテンツ分野は35% ・2021～23年度は同分野への支 援決定・公表案件はゼロ
文化庁	メディア芸術の創造・発信プラン（メディア芸術人 材育成事業、メディア芸術連携基盤等整備推進事 業、マンガ・アニメ等中間生成物の保存活用事業）	9億円
文化庁	国内外における著作権保護の推進	2億円
文化庁	活字文化のグローバル発信・普及事業（翻訳家の發 掘・育成、海外展開支援等）	1億円 ・漫画の翻訳は対象外
文化庁	日本映画の創造・振興プラン（若手映画作家等の育 成、日本映画製作支援、日本映画の海外発信等）	11.8億円

令和5年度補正予算

経済産業省	我が国の文化芸術コンテンツ・スポーツ産業の海外 展開促進事業	68億円の内数 ・3つの事業の内「コンテンツ産 業の海外展開等支援」
経済産業省	デジタル等クリエイター人材創出事業	3億円
文化庁	クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事 業	60億円（3年間の基金）の内数 ・クリエイター・アーティスト育 成支援（3年・45億円）の内、コ ンテンツ分野は15億円程度
文化庁	クリエイター等の活動基盤強化（相談窓口対応等に よる支援）	0.7億円

 税制面の後押し

- コンテンツ産業は、初期投資が巨額で収益化まで時間要することも多いことから、新たな挑戦・投資に対するインセンティブとなるような税制面の後押しも必要。
- 市場での受容など定性的な評価が重視される点や、間接的な経済効果が大きいながら間接的であるため可視化が困難である点、生産過程において研究開発費や設備投資費ではなく人件費が大きな割合を占める点などから、戦略分野でありながら既存の税制優遇措置では十分な恩恵を得られない構造。
- 既存の税制優遇措置をコンテンツ分野でより効果的に活用するための改善策や、コンテンツ産業に特化した税制面の後押しのあり方について、今後数年単位で議論を進めるべき。
- また、各国で、映像制作等コンテンツ分野に対する補助金や税制優遇措置が講じられる中、コンテンツ制作・発信拠点としての競争力を有するためには、国際的なイコールフッティング確保の観点も重要。
- 海外主要国におけるコンテンツ各分野への予算と支援策（補助金・税制）に関する実態調査・分析・比較を行った上で、わが国における導入を検討すべき。

 支援のあり方

1 一気通貫した支援

- 人材育成から創業、企画・開発、制作、海外展開（ローカライズ・プロモーション）、収益化・還元にいたるまでの一気通貫した伴走支援
- クリエイター支援・事業者支援を統合した「クリエイター支援基金」による一貫的で強力な支援の構築、支援事業の対象拡大、規模の大幅拡充、省庁・施策間の役割分担の強化、窓口・発信機能の強化等

2 対象の特性に応じた支援

- 「文化芸術（オーケストラ、オペラ、バレエ、舞踊、歌舞伎等）の維持・継承」と「エンタメ・コンテンツ（マンガ、アニメ、ゲーム、実写映画・ドラマ、音楽等）」の明確な区別のもと、事業や支援体制を分離
- 「長期的な裾野拡大に資する施策」と「短期で世界トップを獲りにいく施策」それぞれが必要
- 特に世界に通用するIPや成長の見込めるチャレンジングな事業をさらに伸ばす戦略的投資という発想が必要

3 クリエイターファーストの支援体制

- 政府が実施するコンテンツ産業の支援施策・支援ツールの体系的な整理・メニュー化等
- クリエイター等が活用しやすいよう手続きの簡略化と相談機能、支援人員の充実を含めた伴走支援の強化
- 支援金の公募・採択における透明性と公平性の確保
- 選考・審査基準やプロセスの明確化、公募の頻度やスケジュールの柔軟化
- 韓国コンテンツ振興院（KOCCA）・韓国映画振興委員会（KOFIC）のように司令塔組織のもとで支援事業を実行する専門機関の設置

具体的課題・施策 (分野共通)



人材育成・確保 (1/2)

課題

- ・コンテンツの競争力の源泉は、クリエイター等の「人」であるが、全ての分野においてあらゆる人材が質・量ともに不足
- ・民間主導で急速に発展してきたため教育・育成機関（特に高度人材向け）が不足
- ・特にグローバルに活躍できる人材を育成するプログラムが必要

施策①

必要な人材と育成方針の明確化

- ・人材のスキルや人数などの明確化
- ・产学研官において人材育成の目的及び目標設定
- ・グローバルスタンダードの育成プログラム実行

施策②

教育機関（大学・大学院、専門学校等）の強化

- ・国立総合芸術大学等の機能強化（コンテンツ関連学部・学科・プログラムの拡充、定員増加、教員増強、トップクリエイターやビジネス人材等の講師採用、施設・設備強化等）
- ・产学研連携による実践的な教育提供（企業所属のクリエイター等の派遣、企業から大学への制作委託・学生へのメンター指導等）
- ・専門学校における実践的教育の強化
- ・国の支援のもとでのコンテンツ分野を専門とする高等教育機関（アカデミー）設置
- ・義務教育段階からのコンテンツ制作教育
- ・国立の各総合大学等におけるコンテンツ関連学部・学科の新設・拡充
- ・コンテンツに関する国立研究開発法人等の創設

 人材育成・確保 (2/2)

施策③

海外留学

- 国費での海外留学支援制度（年間50人以上の規模）
- 海外に留学した人材の帰国後の受け皿提供・キャリアパス整備

施策④

社会人育成（グローバル人材）

- コンテンツ産業に関わる人材が働きながら学べる制度
- 教育機関における社会人向けプログラム
- アカデミーによるグローバル水準の技術習得、研修プログラムの充実

施策⑤

コンテンツ産業の魅力と地位向上

- 労働環境の改善（取引適正化、働き方改革、年齢・性別等にかかわらずに活躍できる環境整備、育児等とも両立できるワーク・ライフ・バランス推進、DX、適切な報酬支払い等）
- 若く意欲が溢れ尖った才能を持つ人材が思い切って勝負できるための環境整備（多様な働き方と成功時の経済的対価）
- 産業の地位向上（多様性と魅力と成長性を訴える広報活動、業界における成功事例の紹介等）

施策⑥

海外人材

- トップクリエイターをはじめとする海外人材の招聘に向けた円滑な受け入れと環境整備



課題

- ・コンテンツ産業は、他のビジネス領域と比べてボラティリティが大きく、支援の難易度も高い
- ・才能はあるが挑戦機会を得られていないクリエイターの卵や、海外展開など挑戦する個人や企業に対して多面的な支援が必要

施策①

クリエイターの卵への支援

- ・中小企業基盤整備機構を通じた「IP・コンテンツ」領域へのファンド支援強化
- ・実績のあるクリエイターを対象にした特化型ピッチイベント・アクセラレーション
- ・有望なクリエイターに対するアウトプットの場の提供、起業・ビジネスマッチング等の支援

施策②

海外展開等挑戦支援

- ・コンテンツ企画案へのコンペティション等を通じた費用助成
- ・初期開発費用（開発人件費、ローカライズ・QA/CSコスト、広告費用等）助成
- ・海外累計売上が一定水準に到達する前のコストの一部支援
- ・開発体制構築の環境整備費支援
- ・高品質な映像作品制作を行う事業への支援対象・予算拡充
- ・マーケティングや創業支援等、脚本家育成のための脚本開発支援
- ・クリエイターが海外進出する際の契約、法務・会計・税務等の実務的課題等に対する相談窓口の充実（ハンズオン支援の拡充）

 デジタル・生成AI (1/2)

課題

- 人手不足が進む中でデジタルによる効率化の期待は高いが、日本の制作現場はデジタル化に遅れ
- 生成AIについては、著作権侵害などクリエイターの創作活動や権利に対する影響懸念
- わが国は海外から「AI・機械学習パラダイス」とみられている状況

施策①

コンテンツ制作のDX推進

- 最新のデジタル技術等を活用したコンテンツ制作の環境整備・人材育成
- DXの意欲がある企業への直接的支援
- 先進的な成功事例創出を目的としたコンテンツ領域特化のDX支援**（事業支援・コンサルティング等）
- 先端技術やデジタルツールの導入に対する支援（IT導入補助金へのコンテンツ枠の新設等）
- バーチャルプロダクションの利用促進策

施策②

生成AI

- 画像・動画等の生成AIの開発・活用（コンテンツ分野の生成AI開発に対する計算資源利用補助）
- 生成AIを活用できる人材育成、生成AI活用に関する実証実験、先進的な活用等に対する補助・助成**
- AIと著作権に関する制度についての海外への情報発信・説明
- 著作権侵害に対する毅然とした対応、裁判等による紛争解決への負担に対する多面的な支援
- ディープフェイクなどがもたらす肖像権やパブリシティ権の問題への対応（検知システム）
- 今後、クリエイターの創作活動や権利保護などの大前提を著しく脅かす事態が見込まれる場合には、著作権法を含む関連法の見直しも視野に入れた対応
- クリエイターに適切に利益を還元できるエコシステムの構築**（AIやブロックチェーン等の活用）
- コンテンツ大国としての競争力を維持・強化するための国際的な議論の主導

 デジタル・生成AI (2/2)

施策③

プラットフォーム

- 政府主導のオールジャパンでのプラットフォーム形成という発想ではなく、自由かつ公平な競争市場の中での創意工夫ある取り組みを促進
- 海外進出に前向きな日本発電子マンガストア・サービスへの支援策（掲載作品の拡充に向けた翻訳支援や、プロモーション支援、現地でのサポート等）
- 海外プラットフォーマーとの連携
- 日本発のコンテンツプラットフォーマーの創出・挑戦・成長支援
- WTO全加盟国間における電子的送信に対する関税不賦課の恒久化合意





海賊版対策・著作権保護 (1/2)

課題

- マンガを中心に海賊版サイトの被害が深刻化 (被害規模は年間数兆円以上)
- 特にベトナムを拠点とする海賊版サイトが増加、頻繁にドメインホッピングを繰り返すサイトも乱立
- いま対策を講じなければ、目の前の被害のみならず、将来にわたって世界規模に被害が拡大する恐れ
- 個社や業界などの民間レベルで可能なあらゆる対策を尽くしても、被害の拡大は抑止できない状況
(施策③の政府間交渉・国際連携の強化を中心に、政府の本腰を入れた対応が必要)

施策①

被害実態調査・情報提供

- 海賊版サイトは日本語・英語・各国語訳あわせて世界に1,200以上とされるが、被害規模の全容すら把握できていない状況
- サイト・運営者・利用者に関する精緻な調査の継続的実施・公開
- 定量的な分析だけでなく利用者が海賊版サイトを利用するに至った要因等も含めた調査

施策②

官民連携体制

- 政府に海賊版をはじめ国際的な著作権侵害対応に特化した担当部署を設置 (フォレンジック調査、海外の法執行機関との連携、国際協調等に関する専門的な知識を持った人材配置)
- 関係府省庁・民間による連携体制の一層の強化
- 民間による対応への支援強化 (紛争解決手続のための相談・補助金支援等)
- 海賊版サイト運営者が拠点を置く現地の関連当局や法律事務所との連携に向けたルート構築

海賊版対策・著作権保護 (2/2)

施策③

政府間交渉・国際連携の強化

- 運営者の居住地や海賊版サイトのサーバー設置国など現地の法執行機関との協力（国際捜査共助体制の構築とその枠組みの活用を現地当局への捜査要請）
- 二国間協議や多国間の国際会議等の場も活用した働きかけ
- 最大の拠点となっているベトナムに対して、二国間関係に悪影響を及ぼしかねない深刻な課題としてあらゆる外交ルートを通じて適切な対応を促す（同様に海賊版被害を受けている韓国・中国と協力し日中韓共同でのメッセージ発信も一案）
- 米欧などと共同で包括的な法的な枠組みの構築
- 国際刑事警察機構（インターポール）や世界知的所有権機関（WIPO）との連携
- ICANNやIGFなどを通じたインターネットガバナンスをめぐる議論の主導

施策④

啓発活動

- 「STOP! 海賊版『ありがとう、君の漫画愛。』」キャンペーンなど海外に向けた啓発活動の広報・周知・宣伝等に対する支援

施策⑤

技術による著作権保護

- AIを活用した海賊版コンテンツや侵害品の自動検知・モニタリング等

 情報・インテリジェンス共有

課題

- 海外展開においては各国の文化的な背景や言語の違い等により、ローカライズや現地市場・規制への適応が必要であり、各國で求められるコンテンツの内容も大きく異なることから、綿密な情報収集が必要
- 現状では、各社・各業界が費用と時間をかけて情報収集を行っており、政府のサポートも十分ではない

施策①

情報収集・提供

- 各国の基礎情報、コンテンツ分野の市場動向・マーケティング情報、法務情報（知的財産制度、外資規制、個人情報保護規制、ルートボックス・ガチャ規制、ウェブアクセシビリティ、その他関係ガイドライン等）、税務情報（法人税事業税/PE課税、源泉所得税、VAT/GST等）、歴史・文化・宗教とそれらにもとづく表現規制などの情報収集・ナレッジ共有
- 業界として今後進出可能性がある国・地域の選定と調査実施

施策②

体制整備

- JETROへのコンテンツ専門人材配置（現地ネットワーク構築、相談窓口、ビジネスマッチング等の機能強化）
- 日本国内の海外戦略チームや関係機関との効果的な連携
- 司令塔のもと各地域に合わせた進出戦略を立て官民連携を図るなどのインテリジェンス機能強化

 ローカライズ

課題

- ・コンテンツを世界中の人々に届けるためには、質の高い翻訳などのローカライズが必要不可欠
- ・コンテンツを理解した優秀な翻訳者の不足や、膨大な翻訳費用などが課題

施策①

翻訳者育成

- ・専門的な育成機関・教育プログラムの充実
- ・产学研連携のもとでのコンテンツに関する専門知識等を実践的に学ぶカリキュラム整備
- ・翻訳者育成のための奨学金・助成金、検定制度、翻訳コンテスト開催、翻訳事業者への助成金など

施策②

ローカライズ費用助成

- ・翻訳・文化的対応・現地向けマーケティングなどの費用に係る補助
- ・翻訳者をはじめ現地のマーケティングなどの専門家と企業をマッチングするサービスの支援
- ・「海外における日本書籍の出版・流通に向けた翻訳助成事業」の対象にマンガの追加

施策③

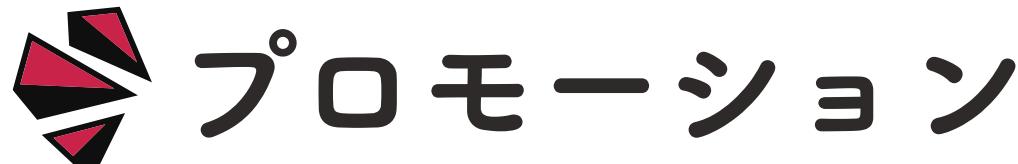
共通データベース

- ・多言語の翻訳データや用語・表現の過去例、文化的な対応ノウハウ等を集めた共通データベースやプラットフォーム創設の初期費用支援

施策④

AI活用

- ・翻訳者がAIツールを効果的に利用できるためのAIに関する教育・研修プログラムの拡充
- ・コンテンツ分野に特化した高度な翻訳支援ツール開発等の支援



施策①

重点IPへの大規模プロモーション支援

- 成功事例の創出に向けた海外での大規模なプロモーション支援（広告キャンペーン、コラボレーション、映像制作、地域ごとのターゲティング等のプロモーション費用に対する助成）
- ファンダム形成の観点からSNS・ソーシャルメディアの活用
- 重点IPに特化した新たな支援事業の創設、審査体制とその過程における公平性と透明性の確保

施策②

イベント出展支援

- 国内外の主要なイベント・展示会への出展支援（イベントブース設営費、現地でのプロモーション活動費、スタッフ派遣費などの費用助成）
- 日本コンテンツ（マンガ、アニメ、ゲーム、実写映画・ドラマ、音楽）を結集したファンイベント・マッチングイベント開催

施策③

コンテンツカタログの充実

- VIPO「Japan Book Bank」の運営費用支援、JETRO「Japan Street」のさらなる拡充

施策④

EDUTAINMENT

- 今後の成長地域における「エデュケーション」（教育）と「エンターテインメント」（娯楽）を組み合わせたアプローチ強化

 抱点・コミュニティ形成

施策①

国内抱点（日本コンテンツを象徴する場）

- 世界中からヒト・モノ・カネが集まる仕組みを生み出すために「日本版ハリウッド」・「コンテンツ版シリコンバレー」のような象徴的な抱点を形成
- 教育・人材育成機関、制作・開発・撮影スタジオ、衣食住遊遊環境、創業支援（インキュベーション）・クリエイター間の交流施設、劇場・ライブコンサート会場、観光・鑑賞・体験・宿泊施設（テーマパーク等）、映画祭・フェス開催、コンテンツIPの連携・共有、収集・保存・修復・研究・展示施設等の集積
- 官民協議会等の場で必要性について議論し、具体的な地域の選定を進め、特区制度（「コンテンツ特区」）や都市再生等の各種施策の横断的活用も視野に入れるなど早期に検討を開始
- アミューズメント施設のインバウンド対応に向けた柔軟な対応

施策②

海外抱点

- 現地抱点整備（現地関係者やファンコミュニティとのネットワーク構築、情報収集、進出する日本企業向けのビジネスマッチング支援、相談窓口、プロモーション等）
- 書店の海外進出に向けた官民での一層の協力推進や支援
- 各地域におけるコミュニティの場づくり（ボトムアップかつ国を越えた交流によるコミュニティ形成を後押しする機運醸成）



課題

- コンテンツIPの多様なメディアへの展開や、商品化・イベント化、さらには異業種との連携を進めることで、その価値拡大の可能性は無限に広がる。このエコシステムの海外展開が課題。

施策①

マーチャンダイジング（商品化）

- グッズ文化も含めた海外への展開
- 流通チャネルの確保や現地規制への対応**（現地のパートナーや既に進出している他産業との連携）
- JETRO等による現地でのマッチング等のサポートや新たな国・地域への進出に関する費用の助成
- 海賊版や模倣品の抑止に向けた法的対応の強化、地道な啓発活動
- グッズの輸出拡大に向けた、経済連携協定・自由貿易協定（EPA／FTA）等の交渉における玩具類等コンテンツ分野の位置づけ強化（新興国の関税等の削減・撤廃）

施策②

多様な産業間連携

- 非コンテンツ産業（ファッション・コスメ、食品、家電、モビリティ、旅行、教育など）との異業種連携や地方自治体等との官民連携（人気IPのキャラクターを使ったコラボレーション商品や学習教材、作品の舞台への聖地巡礼ツアー、自動運転車内のコンテンツ体験など）
- 作品内に商品やブランドを組み込む広告手法（プロダクト・プレイスメント）等の拡大と還元
- 海外での事業活動に知見を有する企業との連携・人材交流を含めた協働
- 産業戦略・政策全体の中でコンテンツを軸にした多様な産業間連携の明確な位置付け**
- 各府省庁の施策の有機的な連携、現地・国内でのマッチング支援、ライセンス展示会・IP紹介イベントの開催支援、異業種での連携事業や共同研究の支援等

具体的課題・施策 (分野別)



課題

施策

- 数多の漫画家によって独創的かつ魅力的で多様な作品が生み出されるエコシステムを持続的に発展させるために、次世代の漫画家育成等に取り組むことが重要。
- 漫画家は、個人事業主が多く安定しない職業であるため、若者が安心して漫画家を志し挑戦できるための生活環境と挑戦機会の提供も求められる。

内外から優秀な漫画家が集う環境整備

- 漫画家育成の教育機関の整備や、国際的な漫画コンテストの開催、外国人漫画家の受け入れ環境の整備、海外において編集者を育成する取り組み

漫画家が創作活動に専念できる環境整備

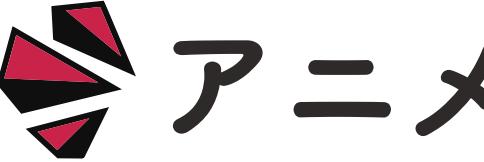
- 安価でかつ制作環境が整った住まいの提供（漫画家向けの公営住宅の整備や、民間における住居施設の取り組みを支援）
- 若手漫画家向けのインキュベーションプログラムや、メンター制度等の伴走支援の拡充

漫画家やアシスタントの労働環境・収入改善

- 公平公正な契約・報酬体系の整備
- 新人漫画家の育成や制作環境整備、出版社等を介した漫画家支援

取材活動の円滑化

- 安全面や法的面に十分配慮しつつ取材活動を産学官で支援（出版社等を介した取材への積極的な協力や、協力企業・団体・自治体等の情報の提供、連携強化に向けたガイドライン整備、取材費用への助成等）



課題

施策

- 供給能力の不足や海外への人材流出等も懸念され、アニメーター・プロデューサー、声優等の人材確保・育成・定着等に取り組むことが重要。特に労働環境や待遇の改善が課題。
- 海外展開時の検閲・審査による配信の遅れ、海賊版の横行。

人材育成

- 大学等のアニメーション学科・プログラムや、官民の教育訓練プログラムの整備・拡充

アニメーター等の労働環境改善

- 取引適正化・賃金引上げ等の取り組みの継続
- 余力確保のために制作スタジオの収益確保に向けた業界構造の変革や資金調達の多様化
- アニメーター等の育成と待遇改善を条件にした政府支援（企画開発・制作費、人材育成・教育費、新規スタジオ設営・デジタルインフラ等整備費、生産性向上に向けたAI等のデジタル技術投資などへの補助金・助成金、バックオフィス業務軽減に向けた施策）
- 配信プラットフォーマーから制作会社・クリエイターへの適切な対価還元等

海外展開

- 各国のアニメに関するデータ（若年層の嗜好、ファン層、購買力、人気作品、視聴スタイル等）収集
- アニメ業界による広告枠購入などのプロモーション支援等
- 検閲・規制に関する情報収集
- 検閲・審査プロセスの透明性確保・簡略化・迅速化や問い合わせ窓口の設置等政府間交渉の強化



課題

- 高度な技術を要する職種を中心に人材が不足するとともに、グローバルに人材の争奪競争が加速。
- 制作コストの増大と開発スケジュールの長期化等が大きな課題。

人材育成

- 大学や専門学校等の高度な教育カリキュラムの充実、产学連携による講義・講座のさらなる展開
- 実践的な人材育成をセットにした企業から大学へのコンテンツ制作委託等

制作費等支援

- 制作費負担軽減のための支援
- 優秀作品への賞金提供 等

施策

海外展開

- 個人情報保護規制やルートボックス（ガチャ）規制などゲーム分野特有の規制への対応
- 各国規制等の情報について収集・分析・公開、規制対応等に係る費用助成

インディーゲーム支援

- インディーゲームクリエイターに対する海外展開の専門家によるハンズオン支援、コンサルティング、ゲーム賞等アワード受賞に向けたノウハウ研修
- 海外のゲーム等の大型見本市におけるパビリオン等の出展支援等

 実写映画・ドラマ

課題

- 人材のスキル、制作環境、制作費、作品の質などはグローバル水準に届いているとは言い難い。
- 制作現場における労働環境や待遇・対価還元が長年の課題であり、特に女性や子育て世代が安心して持続的に働き続けることができる環境整備は喫緊の課題

人材育成

- プロデューサーをはじめ、監督・脚本家、俳優、VFXクリエイター、カメラマン・照明・美術・メイク等のスタッフなど多様な人材の発掘・育成
- 制作や俳優に特化した高等教育機関の整備（世界の最前線で活躍する人材の講師登用）
- 国費による海外留学・派遣

労働環境・待遇改善

- DXによる効率化・働き方改革とあわせて労働環境改善のさらなる取り組み強化
- 「映適」への対応や待遇改善を条件にした助成（制作費、撮影・制作スタジオへの最新設備導入費、工程管理等におけるデジタル化の費用）等による意識改革・構造転換の推進

国際的な協業・ロケ誘致等

- 海外人材招聘に向けた受け入れ体制整備や共同制作に係る補助金支援、各国との映画共同製作協定締結
- 大規模スタジオの開設・整備に向けた補助金、誘致企業・制作請負企業・興行会社を対象とした補助金の拡大、撮影隊に付与する興行の在留資格取得の円滑化、国・地方自治体からの積極的なロケ地情報の提供・窓口の一本化、公有地および私有地をロケ地として柔軟に使用できるための制度整備等
- 基金等による複数年度化など前例にとらわれず柔軟な支援策
- 海外におけるプロモーション等のノウハウ共有、国際的なカンファレンス開催への支援

施策



課題

- 日本のアーティストが海外でのライブ活動に挑戦しつつあるところであるが、言語のほか、渡航費等による収益面での課題、ビザ・保険・弁護士雇用等の手続き面での障壁に直面。

人材育成

- 次世代のトップアーティストの育成（歌唱・演奏・ダンスに関する高度な訓練、英語等の語学習得、ダイバーシティ&インクルージョン教育、各国の歴史・文化教育等の総合的な教育機会）
- 官民の育成機関・スクールにおけるプログラム・講座の拡充
- プロデューサーやスタッフ等の人材についても海外留学・派遣等を通じて育成

海外ライブへの挑戦支援

- 将来に向けた投資段階にあるアーティストの挑戦を後押しするために補助金等による支援
- 現地におけるサポート体制の強化
- グッズの海外販売に向けた各国規制の情報収集・提供や対応支援等

音楽分野の統計指標の整備

- 海外展開に向けた音楽分野の統計指標の政府主導での整備

施策

おわりに(1/2)

Last chance to change

34

前回提言公表後、期待の声とともに、経団連や政府がコンテンツの振興を唱えることへの懸念の声も寄せられた。

それは、これまでの取り組みに対する信頼の欠如にくわえて、**コンテンツ産業が、政府主導のトップダウンではなく、民間のボトムアップで成長してきた産業である点も大きい。**

過度な規制や介入のない**自由な創作・競争環境**の中で、公金による支援等を求めず、**純粹な創作活動に没頭するクリエイターや、それを愛するファン**が自らカルチャーを作り上げてきた。

政府による安易な利用につながることへの懸念は大きい。

コンテンツ産業に対しては、**趣味・娯楽に過ぎないお遊びのような仕事**との見方も根強く、軽んじられてきた。

コロナ禍においては、ライブエンタメなどが「**不要不急**」の烙印を押されることもあった。

しかし、コンテンツは今や、多くの国民にとって、日々の活力を得るための「**必要不可欠**」なもの。

閉塞感漂う日本において、不真面目なことにも真面目に取り組んできた産業だからこそ貢献できることも多い。

終わりに(2/2)

Last chance to change

35

本提言は、**コンテンツ産業とそこに従事するクリエイター等の地位向上**も願ったもの。政府予算の拡充と支援策強化を求めるが、これは決してボトムアップの創作活動をトップダウンに変えようとするものではなく、補助金頼りになることを望むものではない。**官だからこそできる後押しを得て、民間主導でさらなるクリエイティビティの発揮を目指す**もの。

民間側としても、労働環境の改善をはじめ、業界を挙げて取り組まなければならない課題も多く、より「開かれた産業」へと転換することも求められている。

いまが**ラストチャンス**であり、官も民も意識を変えて変革に取り組まなければ、コンテンツ産業の未来は危うい。

今回、**生成AI**についても取り上げたが、その急速な進化を前に、未だ十分な意見集約や提案には至っていない。

クリエイターやファンからの懸念も大きい中、**あらゆる利害関係者**で議論を深めていくべき課題である。

経団連としては、コンテンツ産業の振興における民と官の健全で適切なパートナーシップの構築に向けて、橋渡し役を担うべく、提言にとどまらず活動を広げていく。