

令和5年11月30日 第1回構想委員会資料  
コンテンツ戦略・クールジャパン戦略部分抜粋

参考資料1

# 「知的財産推進計画2023」 の進捗状況について

～多様なプレイヤーが世の中の知的財産の利用価値を  
最大限に引き出す社会に向けて～

2023年11月

# デジタル時代のコンテンツ戦略

- デジタル化・グローバル化の進展等により、**コンテンツはデジタル経済の主要な中間財となり、成長産業の中核の一つに。**
- **ボーダレス化により、海外プラットフォームの支配力が高まり、内外の競争は激化。一方、世界に売り込む機会も提供。**
- **日本のコンテンツ産業は、国内向けのビジネスモデルが主流。世界市場を前提として業態を超えた構造転換が不可欠。**
- **クリエイターの活発な創作活動がカギ。我が国が持つコンテンツ資産をフル活用できる環境の構築に向け官民一体となった戦略推進が必要。**

## デジタル時代のコンテンツ戦略・対応

### 1. コンテンツ産業の構造転換・競争力強化とクリエイター支援

- 民間の構造改革姿勢を引き出し、コンテンツ産業の強靱化や構造改革を官民一体となって進めるための、**官民連携による協議の場の設置**
- 民間の変革方針を踏まえつつ、**優れたクリエイター等の発掘・育成**とその活躍の機会拡大、制作・プロデュース・マネジメント・DX化人材などの**人材育成支援等**
- 「世界で売れる」作品づくりに向けた**制作システムへの抜本的転換、国際販売力強化の民間側の取組具体化、府省庁を越えた関連施策一体推進**

### 2. クリエイター主導の促進とクリエイターへの適切な対価還元

- **クリエイターへの適切な対価還元に向け**、プラットフォームの果たす役割やコンテンツ流通の媒介者である通信関係事業者の役割等も考慮に入れ、**必要な対応を検討**

### 3. メタバース、生成AIなど新技術の潮流への対応

- **生成AIと著作権との関係について、必要な方策等を検討**
- メタバース上の法的課題への対応に関する周知資料の作成・公表

### 4. 著作権制度・政策の改革

- 簡素で一元的な権利処理の実現【2023年通常国会で改正著作権法成立】
  - ・ **未管理公表著作物等に係る裁定制度等のための窓口組織の整備**
  - ・ **分野横断権利情報検索システムの構築推進**
- ※ コンテンツの創作・利用のサイクルを活性化し、価値増殖を加速させるデジタル時代の新たな社会インフラ整備

### 5. デジタルアーカイブの拡充・利活用促進

- **デジタルアーカイブ政策の推進体制の見直し・拡充** 等

### 6. 海賊版対策・模倣品対策の強化

- **民間との連携を強化**しつつ、関係省庁一体となった**海賊版対策の推進**

## 進捗状況及び今後の予定

### AI時代の知的財産権検討会の開催（2023年10月～）

### コンテンツ戦略ワーキンググループの開催（予定）

- 【検討課題】・コンテンツ産業の構造転換・競争力強化とクリエイター支援
  - ・クリエイター主導の促進とクリエイターへの適切な対価還元
  - ・海賊版対策・模倣品対策の強化

※クリエイター支援は新しい資本主義実現本部においても検討

### デジタルアーカイブに関する新検討会の開催（予定）

- 【検討課題】・デジタルアーカイブ政策の推進体制の見直し・発展

### ●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等

【経産省】令和5年度補正予算額 71億円の内数

- ※ 次世代ビジネス環境に対応したコンテンツの創出、海外展開の事例創出を支援・ロケ誘致の推進等

### ●クリエイター等育成・文化施設高付加価値支援事業

【文化庁】令和5年度補正予算額 3年60億円

- ※ 次代を担うクリエイター・アーティストを育成するとともに、その活躍・発信の場でもある文化施設の次世代型の機能強化を支援

### ●メタバース、生成AIなど新技術の潮流への対応

【文化庁】令和5年度補正予算額 0.7億円の内数

- ※ AIを活用した創作活動の際のリスク等も含めてクリエイター等からの相談に対応

### ●人材育成・収益化に向けた舞台芸術デジタルアーカイブ化推進支援事業

【文化庁】令和5年度補正予算額 5億円

- ※ 芸術性の高い舞台芸術作品の収集・保存・公開（配信）、収録支援提供による啓発活動

### ●インターネット上の海賊版対策と正規版流通促進の強化

【経産省】令和6年度概算要求額 13億円

- ※ コンテンツ産業の海外展開を促進するため、コンテンツの流通・発信強化のための基盤整備として、(1)海外進出の起点となる「場の整備」、(2)海賊版対策の推進、(3)政府間対話に基づく国際連携の推進 を実施

【文化庁】令和6年度概算要求額 1.4億円

- ※ 海賊版対策として、権利行使強化の支援、普及啓発に係る取組みを実施

# クールジャパン戦略の本格稼働と進化

- 「アフターコロナ」を迎え、インバウンドの回復や農林水産品等の輸出増など明るい兆し、日本のコンテンツへの高い関心
- 2025年大阪・関西万博は、クールジャパンを世界に向けて発信する絶好のチャンス
- 訪日外国人は「リアル・オーセンティックな日本」を求めている

## 日本の魅力を高める3つの方向性

### 「埋もれた魅力」の発掘

変化への柔軟な対応を怠れば、「クール」でなくなる



- ☑ 外国人（留学生・ALT等）の活用
- ☑ Z世代（大学生等）の活用
- ☑ アカデミアと連携

(※ ALT：  
外国語指導助手)



既にある魅力の革新を怠らず、身の回りにある「埋もれた魅力」の発掘・磨き上げ

### 地方「オンリーワン」の魅力を磨き上げ

NYタイムズの「2023年に行くべき52か所」で盛岡が2番目に掲載



#### 他の地方にも大きなチャンス

- ・ 地方には、長年培われた文化、伝統など独自で多彩な魅力



地方のポテンシャルを活かし、外からの視点を取り入れつつ魅力を磨き上げ、世界中から「行くべき」と思われるようにする

### CJの担い手同士のネットワーク構築

担い手によるネットワーク構築がCJの最重要課題



- ① オンライン・ネットワーク構築
- ② 幅広い関係者を巻き込みネットワークを拡大（大学、金融機関、放送局、自治体等）
- ③ 多様なコミュニティの形成・持続的な活動へ

日本の「埋もれた魅力」を発掘し、地方のオンリーワンの魅力を磨き上げるとともに、CJの担い手同士のネットワークを構築し、持続的なCJの取組を確立

⇒ 2025年大阪・関西万博をターゲットに力を結集し、日本の魅力を世界へ発信！

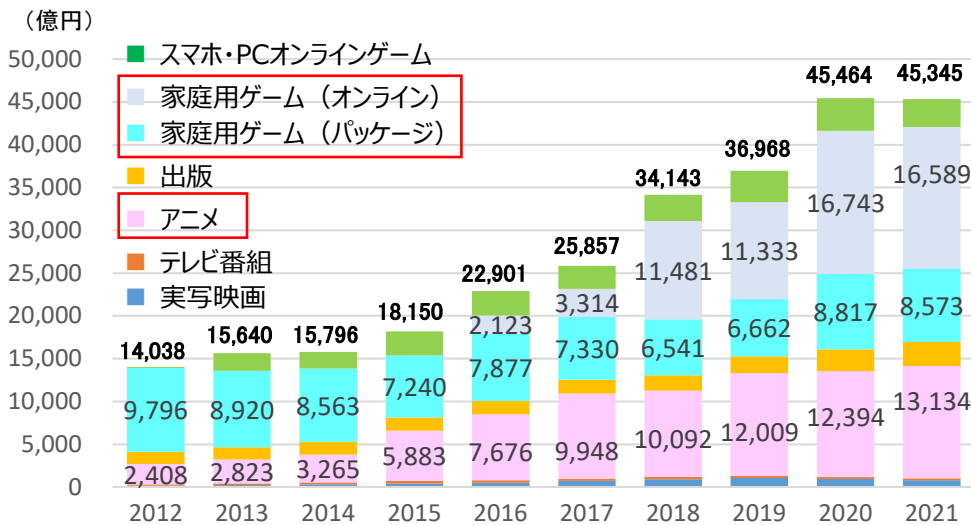
### 進捗状況

- 日本の魅力に関する外国人の行動・意識調査を行うため、令和5年度補正予算を措置（0.63億円）
- 外国人を対象とするフォト（写真）コンテスト、Z世代を対象とする日本の魅力を伝える動画作成プロジェクト、アカデミアを対象とするフォーラム（12月に設立予定）、アカデミアとの連携によるモデル事例の体系化などを実施
- CJの担い手によるネットワーク（CJPF LAB）を設置（2024年1月に稼働予定）

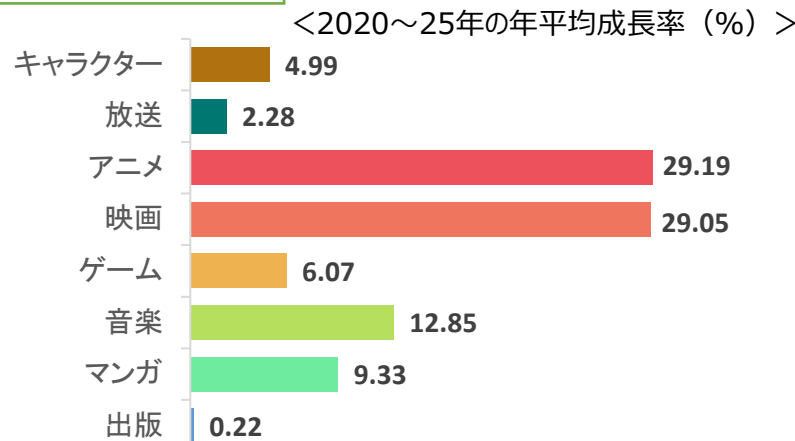
# (最近の動き) コンテンツ市場の現状・取り巻く課題①

- アニメ、家庭用ゲーム等を中心として日本のコンテンツの海外展開は増加。
- 世界のコンテンツ市場は、コロナ禍による一時的な縮小から急速に回復。また、コンテンツ市場の成長率は、世界のGDP成長率(約3%)を大きく上回っており、チャンスである。他方、日本のコンテンツ市場の成長率は、各国と比べると低位。
- コンテンツ分野を我が国の基幹産業に発展させていくため、海外展開を進めることが必要。

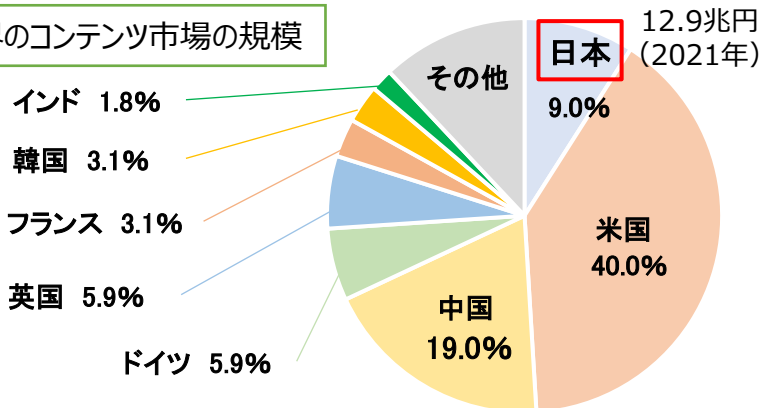
日本のコンテンツの海外展開



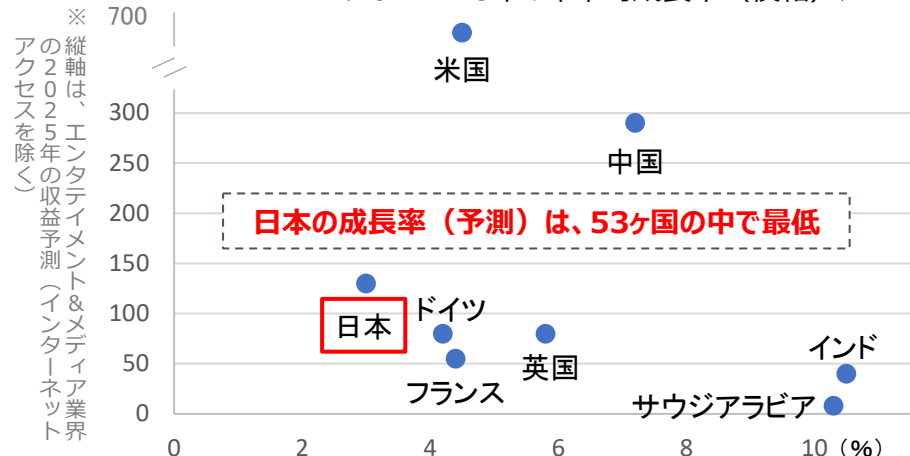
コンテンツ市場の成長率



世界のコンテンツ市場の規模



＜2021～25年の年平均成長率(横軸)＞



※縦軸は、エンタテインメント&メディア業界の2025年の収益予測(インターネットアクセスを除く)

日本の成長率(予測)は、53ヶ国の中で最低

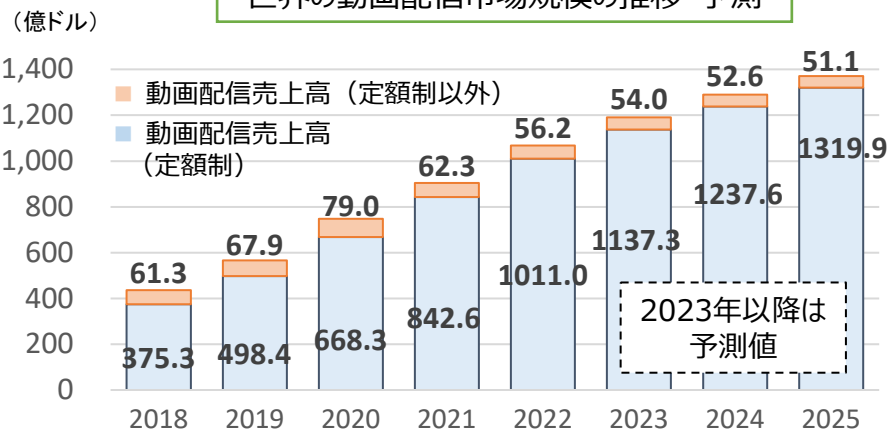
(資料) 上下とも(株)ヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2023」をもとに作成

(資料) 上下とも(一社)日本経済団体連合会「Entertainment Contents ∞ 2023 参考資料集」をもとに加工

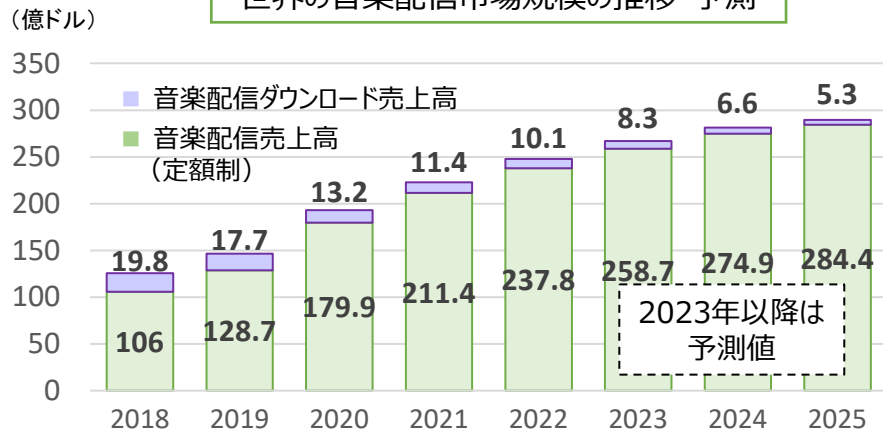
# (最近の動き) コンテンツ市場の現状・取り巻く課題②

- コンテンツ分野において、DXやプラットフォームの進展によって、海外展開やクリエイター主導のチャンスが拡大。
- 日本はアニメ、家庭用ゲームの海外収入では中国、韓国を上回っているが、実写では韓国より、PCスマホゲームでは中国、韓国より下回っている。
- 世界で売れる作品づくりに向けて、クリエイターの挑戦を支援する環境整備・サポートする人材の育成、グローバル基準の制作環境の構築、構造改革が必要。

### 世界の動画配信市場規模の推移・予測

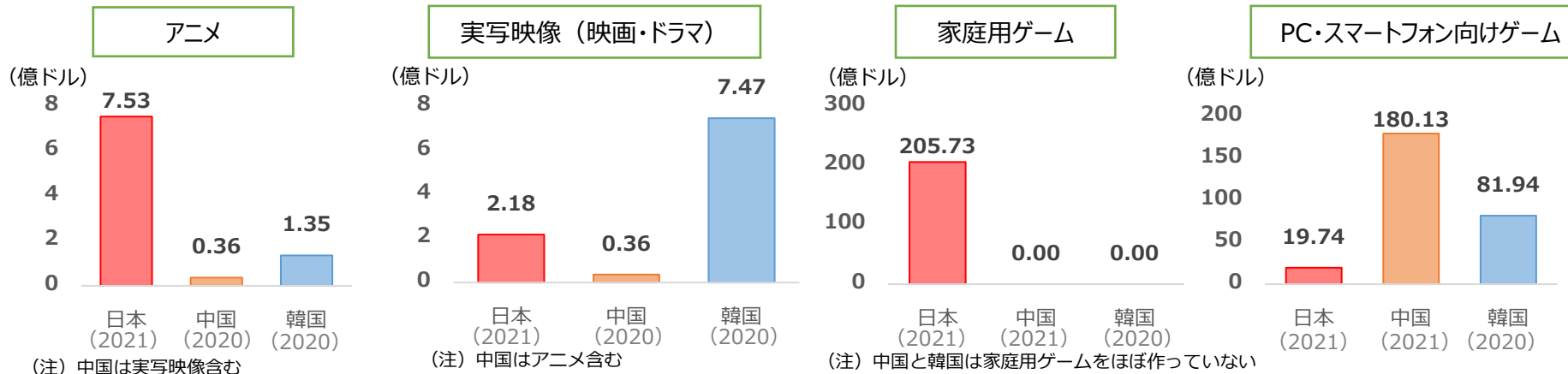


### 世界の音楽配信市場規模の推移・予測



(資料)いずれもOmdiaをもとに作成

### コンテンツの海外展開の日中韓比較

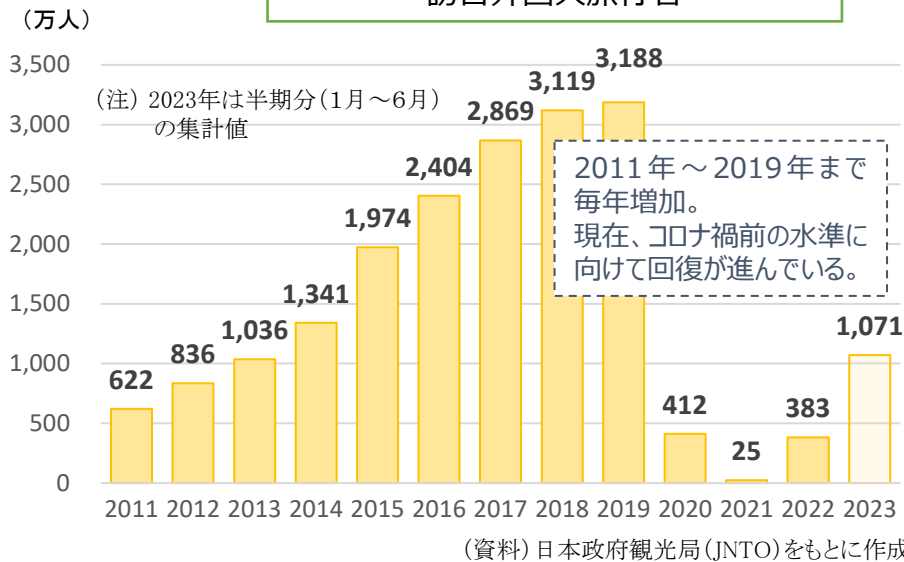


(資料)令和5年10月25日(水)新しい資本主義実現会議(第23回)資料1をもとに作成

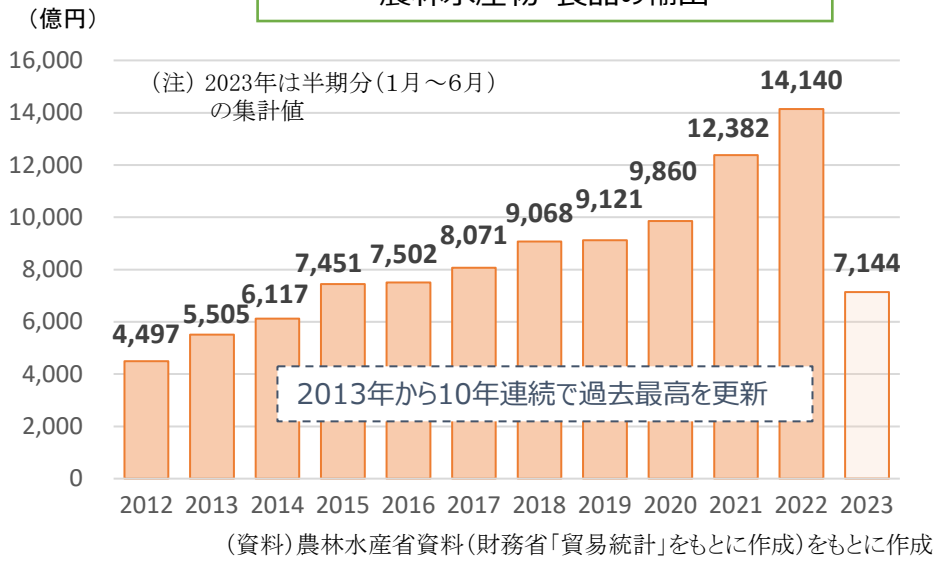
# (最近の動き) インバウンド、農林水産物・食品等の輸出の現状・取り巻く課題

- インバウンドはコロナ禍からの回復の兆しが見られ、これを本格化させることが重要。農林水産物・食品、日本産酒類の輸出も増加しているところ、目標達成に向けて、成長する海外市場で稼ぐ取組の加速化が必要。
- 近年のインバウンド、農林水産物等の輸出において、特定国への依存の傾向が高まっていることから、今後の海外展開においては、国際政治情勢リスクを踏まえ、特定の国・地域への依存を回避し、新しいマーケットの開拓や多角化が重要。
- オーバーツーリズムへの対応や生産性向上・待遇改善のためにも、単純な量の拡大や単純なモノ売りではなく、地方の魅力(自然、文化・伝統、食など)を活かして高付加価値化を進め、分散を図っていくことが必要。

訪日外国人旅行者



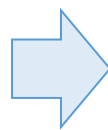
農林水産物・食品の輸出



	目標① (2025年)	目標② (2030年)	実績 (2022年)
訪日外国人旅行者	令和元年水準 (3,188万人) 超え	6,000万人	383万人※
農林水産物・食品の輸出	2兆円 (うち水産物: 5,568億円)	5兆円 (同: 1兆2,303億円)	1兆4140億円 (同: 3,873億円)

※ 新型コロナウイルスの影響で例年の実績を大きく下回っている。最多(実績)は3,188万人(2019年)。

	目標値	実績値
訪日外国人旅行消費額	5兆円 (早期に)	4.8兆円 (2019年)
訪日外国人旅行消費額単価	20万円 (2025年)	15.9万円 (2019年)



## 高付加価値化に向けた取組

- アドベンチャーツーリズムの促進
- アート・文化芸術コンテンツの整備
- 地域の食材を活用したコンテンツの整備 など



# (最近の動き) 新たなクールジャパン戦略の検討の方向性

- 今後のクールジャパン戦略を推進するため、これまで注力してきた地方の魅力の発掘・磨き上げ、人的ネットワークの構築・拡大に取り組んでいくとともに、新しい課題として、
  - ① 海外展開の更なる推進（コンテンツ、インバウンド、農林水産物・食品、日本産酒類など）
  - ② クリエイター支援、制作環境の整備、コンテンツ産業の構造改革
  - ③ 国際政治情勢リスクへの対応について検討を進める。

➡ 「知的財産推進計画2024」の策定に併せ、新たなクールジャパン戦略について検討を進めていく。

## ① 海外展開の推進

- 海外展開のための人材育成、ロケ・制作誘致
- グローバルなプラットフォームの活用と交渉力の強化
- 制作のDX化・グローバル化
- 輸出とインバウンドの好循環の構築・促進

## ② クリエイター支援・構造改革

- クリエイター主導の制作体制の構築  
挑戦を促す環境の整備
- 権利関係や収益配分の在り方の整理  
(適切な対価還元)
- クリエイターをサポートするマネジメント力の向上
- コンプライアンスリスクの点検と是正

## ③ 国際政治情勢リスクへの対応

- マーケットの分散・新しいマーケットの開拓
- 水産物等に対する間違った情報の是正
- 日本の地域文化を掛け合わせた高付加価値化