

基礎資料・論点案

令和7年8月27日

内閣官房 新しい資本主義実現本部事務局

内閣府 知的財産戦略推進事務局

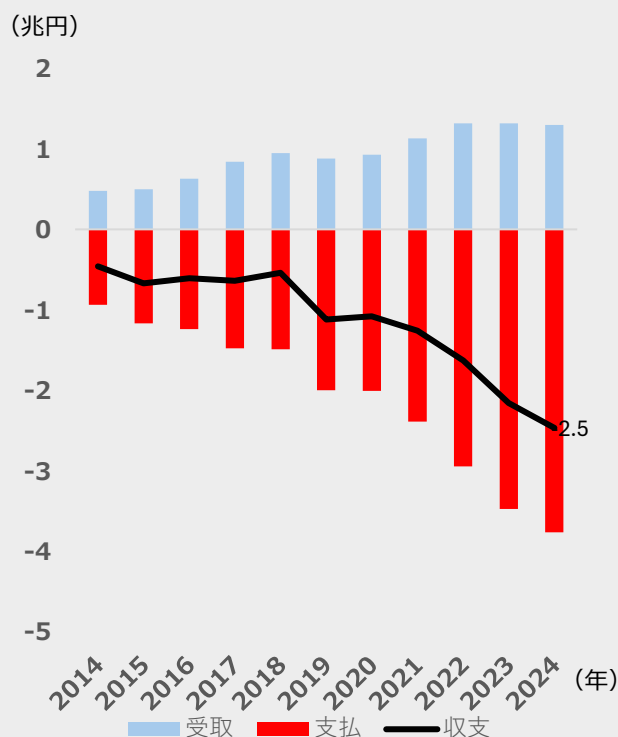
エンタメ・コンテンツ産業は、デジタル関連収支の改善に貢献

- 2024年のデジタル関連（※）の収支は6.7兆円の赤字。
- エンタメ・コンテンツ産業は、このうち、ゲームがコンピューターサービスの受取1.5兆円、アニメ・マンガ等が著作権等使用料の受取1.0兆円に貢献。

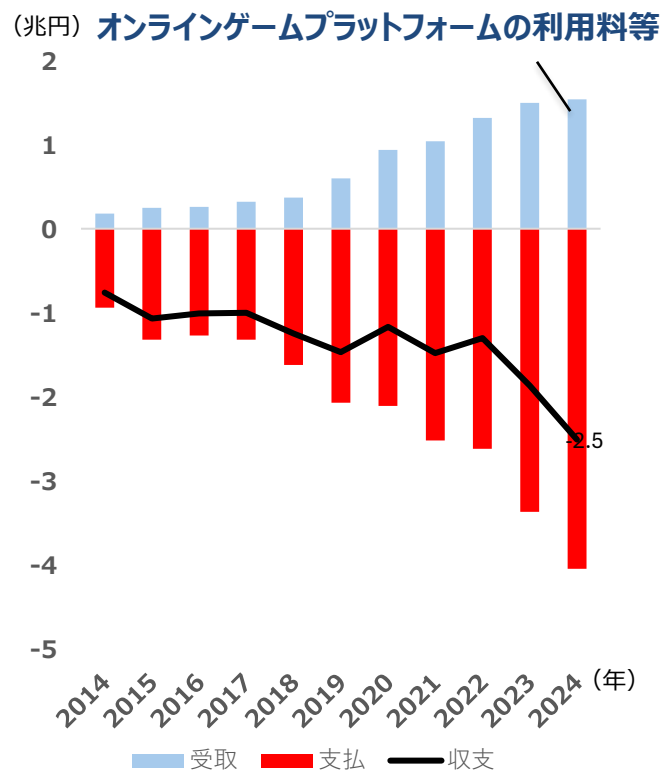
（※） 専門・経営コンサルティングサービス、コンピュータサービス、著作権等使用料の合計値

デジタル関連収支の構成と推移

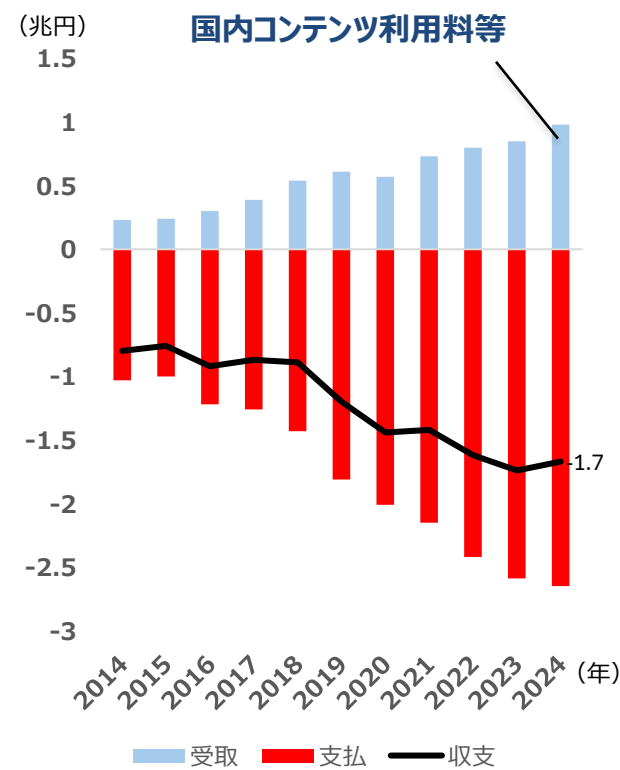
専門・経営コンサルティングサービス



コンピューターサービス



著作権等使用料



（出所）日本銀行「国際収支統計」等を基に事務局で作成

各図表は、第1回デジタル関連産業のグローバル化促進のための関係閣僚会議（令和7年6月30日開催）の資料1より抜粋・一部加工

エンタメ・コンテンツ産業は、日本に強み（競争力の高いIP）がある分野

第26回新しい資本主義実現
会議（令和6年4月17日開
催）の資料1より抜粋

- キャラクターが誕生してからの累積収入（USDベース）ランキングでは、世界のTOP25の約半分にポケモン、ハローキティ、マリオ等の日本発コンテンツがランクインしている。

キャラクターに紐付く累積収入（2018年まで）

【1位～10位】

メディア・フランチャイズ	累積収入
1位 Pokémon（ポケモン）	921億ドル
2位 Hello Kitty（ハローキティ）	800億ドル
3位 Winnie the Pooh	750億ドル
4位 Mickey Mouse & Friends	706億ドル
5位 Star Wars	656億ドル
6位 Anpanman（それいけ！アンパンマン）	603億ドル
7位 Disney Princess	452億ドル
8位 Mario（マリオ）	361億ドル
9位 Shōnen Jump / Jump Comics （少年ジャンプ / ジャンプコミックス）	341億ドル
10位 Harry Potter	309億ドル

【11位～25位】

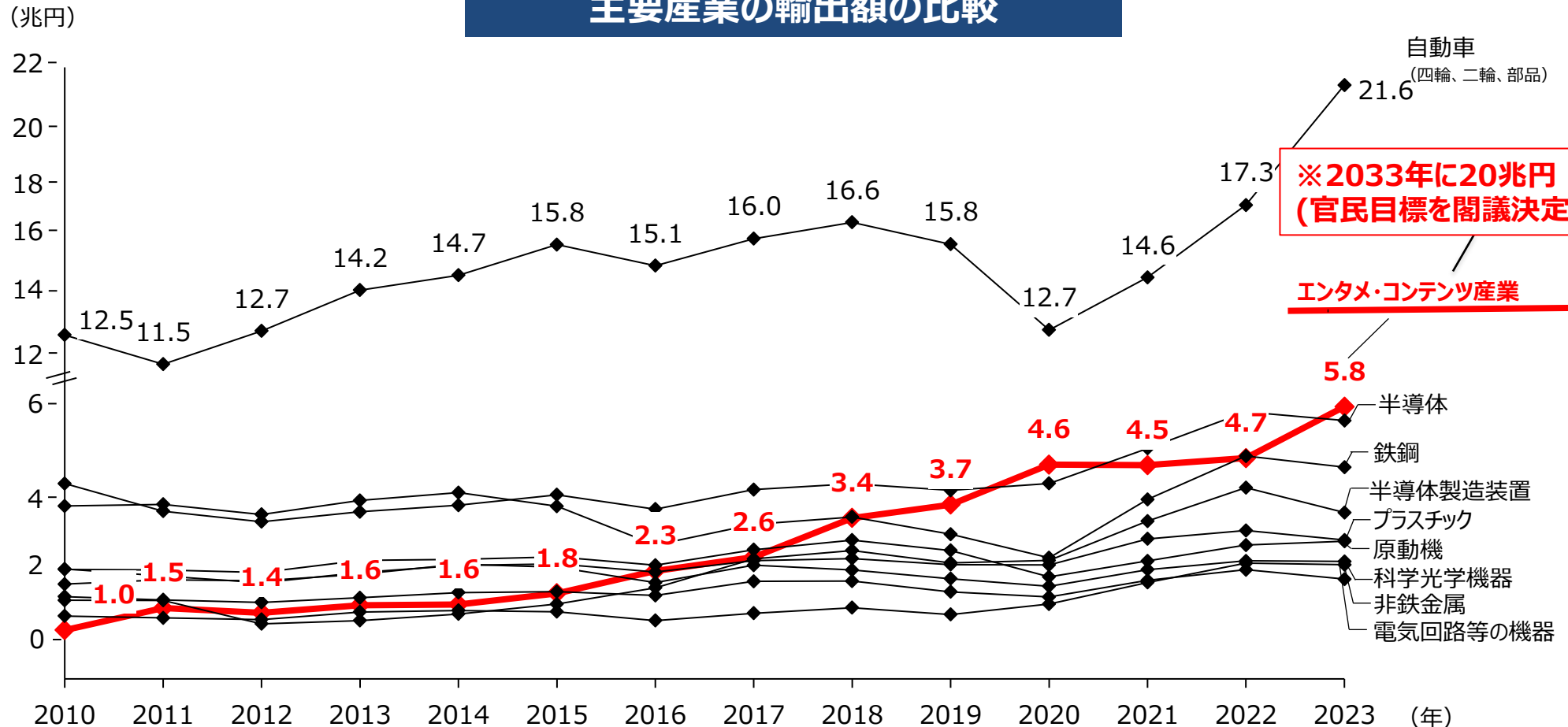
メディア・フランチャイズ	累積収入
11位 Marvel Cinematic Universe	291億ドル
12位 Spider-Man	271億ドル
13位 Gundam（機動戦士ガンダム）	265億ドル
14位 Batman	264億ドル
15位 Dragon Ball（ドラゴンボール）	240億ドル
16位 Barbie	240億ドル
17位 Fist of the North Star（北斗の拳）	218億ドル
18位 Cars	218億ドル
19位 Toy Story	207億ドル
20位 One Piece（ワンピース）	205億ドル
21位 Lord of the Rings	199億ドル
22位 James Bond	199億ドル
23位 Yu-Gi-Oh!（遊☆戯☆王）	198億ドル
24位 Peanuts	174億ドル
25位 Transformers	172億ドル

（注）数字は各社HP等から集めて推定された参考値であり、現在情報確認できない箇所があるため、最新情報は更新されている可能性がある。
（出所）TITLE MAX “The 25 Highest-Grossing Media Franchises of All Time”
<https://www.titlemax.com/discovery-center/the-25-highest-grossing-media-franchises-of-all-time/>（2025年7月25日閲覧）を基に作成。

エンタメ・コンテンツ産業は、新しい基幹産業に成長

- 日本発コンテンツの海外市場規模は、半導体の輸出額を超えた。
- 本年6月に、日本発コンテンツの海外市場規模を2033年までに20兆円とする官民目標を閣議決定。

日本発コンテンツの海外市場規模と 主要産業の輸出額の比較



(出所) 財務省「貿易統計」、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2024」を基に、一部推計して作成

(出所) 「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画2025年改訂版」を一部抜粋・編集：「エンタメ・コンテンツ産業でのクリエイターの育成支援や取引適正化・海外展開支援」「日本発コンテンツの海外市場規模を2033年までに20兆円に拡大する」より抜粋

聖地巡礼が旅行収支を通じてサービス収支の改善に貢献

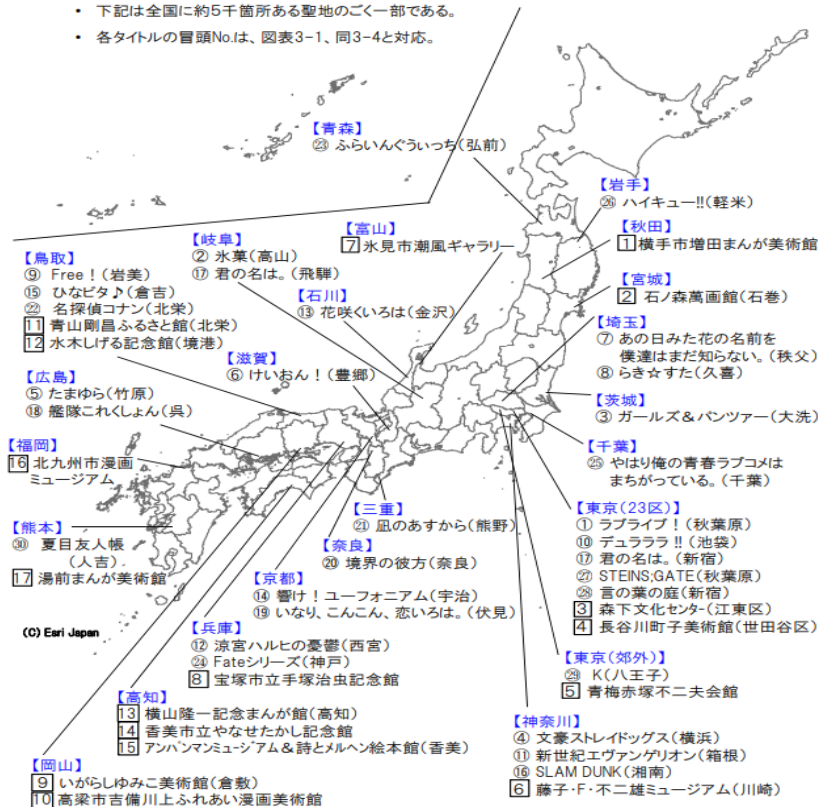
第1回コンテンツ産業官民協議会（令和6年9月9日開催）の資料3より抜粋・一部修正。

- 日本各地にアニメの聖地巡礼地が存在し、日本人のみならずインバウンド観光客にも人気。特に、インバウンド観光客のうち聖地巡礼者数は約141万人、アニメ関連グッズの購入額は約382億円。
- 潜在的な聖地巡礼者の需要は約310万人と見込まれ、約4,800億円の国内消費支出と試算された。

全国の主なアニメの聖地巡礼地及び主な作者ゆかりの地にある漫画・アニメミュージアム

○=主な聖地、□=主な漫画・アニメミュージアム

- ・ 下記は全国に約5千箇所ある聖地のごく一部である。
- ・ 各タイトルの冒頭Noは、図表3-1、同3-4と対応。



訪日外国人 聖地巡礼等の状況 (2017年の数値を基にした試算)

項目	全体	欧州	米国	オーストラリア	ロシア
A: 訪日來訪者数 (2017年実績: 万人)	2,869.1	100.0	204.6	61.3	4.2
B: 今回したこと (選択率: %・複数回答) 「映画・アニメゆかりの地を訪問」	4.9	8.8	7.9	9.3	12
C: 聖地巡礼者数 (試算: 万人) [C=A×B]	140.6	8.8	16.2	5.7	0.5
D: 買い物代 (購入率: %) 「マンガ・アニメ・キャラクター関連商品」	14.0	22.2	16.9	17.5	14.4
E: アニメ関連グッズ購入者 (試算: 万人) [E=A×D]	401.7	22.2	34.6	10.7	0.6
F: 買い物代 (購入者単価: 千円/人) 「マンガ・アニメ・キャラクター関連商品」	9.5	9.8	10.5	8.5	13.6
G: アニメ関連グッズ購入額 (試算: 億円) [G=E×F]	381.6	21.8	36.3	9.1	0.8
H: 「映画・アニメ縁の地を訪問」した人のうち 満足した人の割合 (%・複数回答)	88.3	93.8	95.1	97.7	85.7
I: 次回したいこと (選択率: %・複数回答) 「映画・アニメ縁の地を訪問」	10.8	14.4	14.0	16.5	20.3
J: 聖地巡礼者 滞在数 (試算: 万人) [J=A×I]	310.0	14.4	28.6	6.6	0.9
K: 旅行支出額 (2017年実績: 千円/人)	153.9	202.8	182.1	225.8	199.2
L: 聖地巡礼者の国内消費支出 期待値 (試算: 億円) [L=J×K]	4,769	292	521	149	18

(注1) 欧州: 英国、フランス、スペイン、ドイツ、イタリア

(注2) K「旅行支出額」は日本滞在中の支出 (宿泊、飲食、交通、買物、娯楽等) に加えパッケージツアー参加費のうち日本国内に支払われる支出

(注3) B「今回したこと」および「次回したいこと」の回答者数及び選択率延べ合計は各々「32,365人、572.1%」、「31,285人、487.8%」

(出所) 株式会社日本政策投資銀行「コンテンツと地域活性化 ～日本アニメ100年、聖地巡礼を中心に～」https://www.dbj.jp/topics/region/industry/files/0000027774_file2.pdf

訪日外国人 聖地巡礼等の状況については上記資料及び観光庁「訪日外国人 消費動向調査 平成29年 (2017年) 年間値 (確報)」および日本政府観光局「訪日外国人数」を基に新しい資本主義実現本部事務局において作成。

海外売上と海外からの収入のギャップ

- 海外売上の一部が国内に還流せず、または海外に流出しているため、今後は①売上の数パーセントの受取に留まるライセンスビジネスから配給・卸売への転換や、②プラットフォーマーとの契約の改善・透明化が必要。

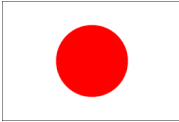
エンタメ・コンテンツ産業の収入ギャップ（2022年）

	<海外売上>	<海外からの収入額>
映像 (実写映画・テレビ・ビデオ・配信) 	1,310 億円 テレビを除く:1,080億円	303 億円 (回収率: 23%) テレビを除く:216億円
アニメ 	1兆4,592 億円	856 億円 (回収率: 6%)
ゲーム (家庭用ゲーム(ソフト販売・オンライン)、PC、スマホの合計) 	2兆7,780 億円	2兆4,655 億円 (回収率: 89%)
出版 	3,200 億円	256 億円 (回収率: 8%)
音楽 	—	—
5分野合計	4兆6,882 億円	2兆6,170 億円 (回収率: 56%)

(出所) 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2024」より

エンタメ・コンテンツ産業でも、産業政策の国際競争が激化

○ 諸外国は、年間1,000億円規模以上の政府支援のもと、多額の制作費を投じて質の高いコンテンツを市場に投入するとともに、AIを用いた開発・流通プラットフォームを通じて利益を得るビジネスモデルを展開している。

					
国内市場	人口	3.4億人	14.1億人	1.2億人	0.5億人
	GDP	4,395兆円	2,822兆円	606兆円	258兆円
	エンタメ・コンテンツ市場規模	84.0兆円	42.5兆円	14.9兆円	5.3兆円
海外売上		(N/A)	(N/A)	5.8兆円 ※2023年の値、音楽は数値の対象外 ※ゲーム・アニメは海外売上の方が大	11.6兆円
産業政策	予算規模	6,176億円 ※ジョージア州・NY州・CA州を中心とした各州の映画の税控除枠・助成金	1,283億円 ※2024年の新聞・出版・映画のみの予算	252億円 ※2025年のゲーム・アニメ・マンガ・音楽・実写が主な対象の予算	762億円 ※2023年のKOCCA/KOFICの予算
	特徴	✓ 市場経済を重視 ✓ 技術革新に関する政府・大学等のイノベーション・エコシステムへの継続投資 ✓ 州政府レベルでは、税制等で支援（CA州は2009年から映画制作等を税額控除）	✓ 国内需要をテコに国内産業を保護育成 ✓ 社会秩序を重視（事前検閲や外資作品への総量規制） ✓ AI利用に積極的 ✓ 人材育成等に大規模投資	✓ 市場経済→官民連携に重心転換が必要 ✓ 国内 I P の海外展開支援 ✓ 海外からのロケ誘致（≒対内直接投資） ✓ クリエイター・スタートアップ支援	✓ 官民連携を重視 ✓ コンテンツ産業振興院（KOCCA）等による長期・安定・戦略的支援（海外展開支援、ロケ誘致、技術開発支援、投融資など。資源配分を柔軟に軌道修正）
強み	知的財産（IP）	実写、アニメ（例：ハリウッド作品、ディズニー作品）	アニメ（例：2025年「ナタ2」は世界最高の興行収入を記録）	マンガ、アニメ、ゲーム（家庭用）	ドラマ、映画、スマホマンガ、ゲーム（PC）
	プラットフォーム企業	動画配信、ゲームエンジン	国産動画配信等	家庭用ゲーム、アニメ	マンガ
	技術	クラウド、AI等	AI等	—	スマホ等
	その他	ゲーム分野のベンチャー投資エコシステム	アウトソーシングによる知識獲得を通じて育成した大量のクリエイター	—	—

（出所）人口・GDP：World BankのWEBサイトの2024年の値を参照、韓国GDPのみ2023年の値。
コンテンツ市場規模・日本の海外売上：「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2025 Vol.18【速報版】」（株式会社ヒューマンメディア,2025）を参照。
海外売上：韓国はKOSIS（韓国統計庁の国家統計ポータル）を参照。
予算規模：米国は各州のFilm Tax Creditに関するWEBサイト、中国は「令和6年度文化庁と大学・研究機関等との共同研究事業 諸外国の文化政策等に関する調査・研究報告書」、韓国は「韓国コンテンツ産業支援政策調査」（VIPO,2025）を参照。
為替レート：2024年の年間平均レート。150.58円/ドル、0.1093円/ウォン、20.72円/元。

第2回の論点案

1. エンタメ・コンテンツの制作支援・人材育成の強化

- ✓ 今後も世界的な大ヒット作品を多く生み出し世界に届けるためには、新事業へのハイリスク投資が求められる。こうしたハイリスク分野に企業を強力に誘導する制作支援・人材育成・開発支援が必要ではないか。
- ✓ その際に、諸外国で行われている大規模かつ複数年の支援を前提に、政府として支援を強化すべきか。
- ✓ 高度専門人材・中核的専門人材の育成や制作現場におけるAI等の高度技術の活用が重要ではないか。

2. エンタメ・コンテンツ関連の海外流通機能の強化

- ✓ 海外売上の拡大及び回収率向上のため、海賊版対策の強化とともに、海外企業の買収も含め日本企業の流通プラットフォームの強化が必要ではないか。
- ✓ 海外における視聴データ（地域ごとの年齢層、視聴者数）の提供が受けられない、あるいは非常に限定的であるとの指摘があることをふまえ、海外の流通プラットフォームとの取引条件の適正化・透明化が必要ではないか。
- ✓ 国内よりリスクが高い海外展開を加速するため、国際展示会等への参加支援とあわせて、現地市場・商慣習等の基礎調査機能、現地関係者とのネットワーキングや拠点機能等の充実が必要ではないか。

3. 大規模・長期・戦略的な官民投資への支援

- ✓ 官民でリソースを重点的に配分すべき分野／バリューチェーン／地域はどこか。また、デジタル関連収支に加えサービス収支の改善に貢献する観点からも、エンタメ・コンテンツを起点に、地方創生をどのように実現していくか。
- ✓ 個々ではハイリスクだが、全体としては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、大規模・長期・戦略的な支援を進めて行くか。