一元的なコンテンツ産業支援法人の設立検討タスクフォース（第１回）
議事要旨

■日　時　令和８年 10 月 22 日（木）9:30-11:00
■場　所　中央合同庁舎第８号館５階共用Ａ会議室
■事務局　内閣府知的財産戦略推進事務局

〇冒頭、古川大臣から次のとおり発言があった。

- （古川大臣）委員の先生方には御多忙の中、第１回一元的なコンテンツ産業支援法人の設立検討タスクフォースに御出席いただき、心から感謝申し上げる。おって政府の検討状況について事務方より説明があると思うが、一元的な支援体制の構築を実現するために、新たな法人の設立が必要であると考えており、この法人の基本的な枠組みを本検討タスクフォースでご議論いただきたい。本日のタスクフォースは、コンテンツ分野における日本成長戦略や官民投資ロードマップの決定事項を具体化する上で大変重要なプロセスとなる。成長戦略の１７分野の中でも期待の大きなコンテンツ分野の取組がさらに充実したものとなるよう、委員各位それぞれの立場から、精力的に議論いただきたい。このたびの内閣改造で新たに設けられた「コンテンツ戦略担当大臣」である私としても、新たな支援体制がしっかりと動いていくよう、尽力してまいりたい。それでは、本日はどうぞよろしくお願いする。

〇次に、知財事務局より新法人の概要について説明を行い、続けて、総務省、文化庁、経済産業省より、各省で行ってきたこれまでの取組についての紹介が行われた。

〇その後、意見交換が行われ、委員からの主なコメントは以下のとおり。

- 「実効性のある海賊版対策の執行」に期待したい。海賊版対策については、ジャンルや省庁の枠組みを超えた「一気通貫の海賊版対策」と海外ユーザーへ正規品を届ける販売導線の確保、これを実現する強固な体制構築を強く要望する。また、新法人の運営スキームについて、民間からの会費によるサービスも検討されているが、アニメの業界の構造をまずは理解してほしい。市場は４兆円規模といっても、実態は 1000 社を超える制作会社の集まりであり、中核的な企業でも 10 億円以下の規模であり、小規模スタジオが８割を超えている。これらの組織が制作活動を行わなければアニメは成立しない。新たなサービスが企業の大小を問わずにすべての事業者に行き渡るよう

な仕組みをお願いしたい。

- 新組織の役割として、目標達成に向けた戦略の具体化と進捗管理は必須と考える。協調領域としては人材育成も挙げるべきではないか。クリエイターやプロデューサーの育成は重要な課題。次に、新法人への民間の参画と会費の合理性について。専門人材を新組織へ提供することと、会費の負担は分けて議論すべき。業界全体の成長のためであるにもかかわらず、会費を払わないとサービスが受けられないとすれば、大手は自分でやるからいい、中小は会費が払えず参加しないという事態になりかねない。使途を明らかにし、合理性を確認する必要がある。基本的には会員、非会員を問わないサービスの提供が必要ではないか。最後に、官民ファンド等の結果については、国民の疑問や懸念に向き合い、その要因を分析し明示するべき。今回の新法人は異なる仕組みに基づくものであるということを、状況を見つつ丁寧に説明していくことが国民の理解と信頼につながるものと考える。

- 人材育成をもっと明確に位置付けてほしい。若手と、現にいるスタッフの資質向上の両方が必要。日本のコンテンツ業界の優位性はひとえに人にあり、今回の新法人には、投資対象の違いのほかにも、そもそも過去の官民投資ファンド等では想定されていなかった人材育成と海賊版対策があることに留意されるべき。その際は産業界と教育機関の連携が不可欠であり、まさに協調領域だと考える。したがって、これを実行する拠点を置くことが必要。人材育成には海賊版と同様、独立した部署を置くべき。次に、新組織が自らコンテンツ戦略の立案や推進を担うこともミッションとして位置付けるべき。現在の案は、マーケティング戦略は比較的狭義の意味でのマーケティング等にとどまっているように思われる。その前提として、日本のコンテンツ産業を発展させるために、どのような戦略を立案し、実行するかが重要。

- 放送局各社も海外展開を中期経営計画等に位置付け、コンテンツメーカーとして積極的な展開を図っている。そのためには、民間事業者がリスクをとれる支援体制を整えることが必要であり、補助金だけではなく、自立につながる支援の仕組みが重要。こうした取組は時間を要するため、継続的かつ複数年にわたる支援や計画的な予算措置も必要である。過去の事例や失敗例も検証したうえで、新法人には、実務的であり事業活動を担うことができる人材が必要。また、海賊版対策や人材育成も重要。

- クリエイター支援基金に基づく取組は現場からも好評であり、時代に最適化された支援メニューと評価できる。世界的なヒットの裏にグローバルニッチが注目されつつあ

る点がまず重要。ここから広い共感を得てヒットに至る事例が多い。このようにニッチを広げるといった細かめのメッシュの議論も重要。こうした領域をカバーできる人材育成が鍵となる。あわせて、対象となる分野がやや限られている印象を受ける。先ほど取り上げた文学だけでなく、例えばファッションも、産業としてのカサは大きくないが、ユーザーが特定のデザイナーにコミットするといった現象をとらえてジャンルを取りこんでいくことが重要。食やいわゆるJ-Beautyとの掛け合わせにより全体を大きくしていく発想も重要。インバウンドは最近、英語圏が２倍に伸びており、長く滞在し消費も大きいという特質がある上に、日本のコンテンツのプロモーションにもなるので、英語圏も重点国としてみていってはどうか。

- 全員が恩恵を受けるようなプロジェクトと、限られた者が支援を受けるようなプロジェクトの優先付けを考えるべき。調査機能については、もちろん手探りで仕方がないが、どの程度まで調査を深掘りするのかは難しいし、ゲームは海外市場の調査も進んでいるが、実写だとよく分からないなど、業界によって考え方も違う。ここは丁寧に議論すべき。海賊版は至急やるべき分野であり、2029年を待たずに取組を進めていくべき。10兆円の１割、１兆円が正規版に転化するだけでもものすごいインパクトがあり、そのために必要な経費は必ずしも大きくない。CODAを強化するのか、違う団体を作るのか、早く議論すべき。例えばMPAの下部団体であるコンテンツ・エンタテインメント連携組織（以下「ACE」という。）について、活動内容自体はCODAとほぼ同様だが、規模や能力、政治とのつながりなど、圧倒的にCODAを上回る印象であるため、ACEに入るのが一番効果的かもしれないが、結構金もかかる。オールジャパンとしてはCODAのような組織を強くするのが一番だと思うので、この点は強調したい。

- ずっとKOCCAのような組織をと主張してきたところ、国が本格的に検討を始めてくれたことは大変ありがたく、また意気に感ずるところ。海賊版は音楽なら日本レコード協会も取り組んでいるし、様々な業界がそれぞれに進めているところなので、集約することにより大きな力をもって、対象を取り締まるべき。１件１件場当たり的な対応をしていても埒があかない。調査分析もいいが、もう少しシンボリックなものも、国民の納得感を高めていくため重要ではないか。コミックコンベンションやジャパン・エキスポを視察していて、あらゆる国、あらゆる世代がコスプレを楽しんでいるが、ほとんどのケースが現地のファンによる自発的な活動を通じてファンダムが拡大しているものであり、日本の事業者が恣意的・戦略的に取り組んでいる例は少ない。

- 海外の大規模海賊版サイトが摘発・閉鎖された際、正規配信サービスの売上が即座に

急増した実績からも、海賊版対策の効果は明らかであり、協調領域としても最大のミッションだと思う。一方で競争領域ももちろんあり、個社間の自由競争やクリエイター間の競争に、新法人が手を入れる必要はない。ミッションやパーパスが決まっていると民間としても取り組みやすいのではないか。会費も規模の大小で変わるのだろうが、いわゆる大義名分がないと金が出しにくいように思う。

- （中原局長）多くの委員から海賊版対策の重要性、特に既存の団体の更なる連携が重要との指摘をいただいた。共通化できるものは出来るだけ新法人に移しつつ、CODA のノックアンドトークや個社自らの権利行使などとコーディネートしていくという御意見と認識。次に、サービスをできるだけ開かれたものにすべきという指摘や、協調領域と競争領域の視点の指摘があった。そして、人を出すにあたっての納得感や、ミッション・パーパスの策定についても意見をいただいた。他に具体的なコメントはあるか。

- 現時点で国民に対しては、2033 年に 20 兆円という KPI しか打ち出していないが、KPI だけでは夢がないので、例えば日本のコンテンツで世界を幸せにするといったビジョンが必要。

- 中東で紛争が発生した時に、紛争が発生した地域に、日本で現在人気が出ているキャラクターを出していくべきというコメントがネットで多数見られた。つまり日本のコンテンツは世界の分断を緩和するポテンシャルがあるということ。シンガポールがアジアを代表するアート戦略を打ち出したが、視察したところ、お土産は日本のコンテンツだったという話もある。日本は漫画のルーツだが中韓との争いもあるといった話がある中、少し懐を深くして対応しつつ、アジアのコンテンツ産業全体を、より豊かで質の高いものへ引き上げていくといったビジョンを掲げてはどうか。

- AI も協調領域に加えてはどうか。自分も大学で教えているが、教育・研究・制作現場では、技術・法務・予算・人材確保のすべての面で課題を抱えている。産学官の共通基盤の構築をバックアップしていただきたい。

- （中原局長）目標達成のための大戦略をフォローアップすること等の指摘もいただいた。しっかり受け止めて、検討を進めていきたい。海賊版対策は喫緊の課題であり、これらの指摘を踏まえ、政府としても重点的に、一層取組を進めていく。協調領域における民間からの会費や人材の扱いについて、サービスの中には、対象が広く公共的

なものもあることを視野に、個別に内容を仕分けて、納得感あるサービスとすることも検討したい。そして、2033 年に 20 兆円という KPI だけでなく、ミッションやパーパスも考えていく。

〇最後に、政務官より次のとおり発言があった。

- （赤松政務官）本日、第１回一元的なコンテンツ産業支援法人の設立検討タスクフォースを開催した。委員の皆様におかれては、ご多忙な中お集まりいただき感謝申し上げる。本日は、新法人において官民が連携して取り組むべき協調領域の在り方を中心に、海外市場への展開、知的財産の保護、人材育成、資金調達をはじめ、現場が直面する課題や新法人に期待する役割などの観点から、様々なご意見をいただいた。いただいたご意見を踏まえ、内閣府としては、古川大臣のもと、官民の叡智を結集する組織体制の構築に向け、海賊版対策や海外マーケティング戦略、重点国への売り込みといった協調領域における取組や、各省の補助事業の執行等を一元的に担う体制について、関係省庁との検討を深めてまいりたい。委員の皆様におかれては、引き続き本タスクフォースのとりまとめに向け、様々な御知見をいただくとともに、政府におけるコンテンツ政策の推進に一層のご協力をいただけるようお願いしたい。改めて本日はお集まりいただき感謝申し上げる。

（了）