

「知的財産推進計画2024」 (概要・進捗)

～イノベーションを創出・促進する知財エコシステムの再構築と
「新たなクールジャパン戦略」の推進に向けて～

令和6年10月

「知的財産推進計画2024」構成 ー知財エコシステムの再構築に向けてー

知財エコシステムの再構築

我が国がイノベーション創出を牽引するために、国内におけるイノベーション投資の促進、技術流出の防止、標準の戦略的活用の推進など知財の**創造・保護・活用**全般にわたり施策の見直しを検討。併せて、高度知財**人材**の戦略的な育成・活躍について検討。

創造

国内のイノベーション投資の促進

国内の立地競争力強化及び研究開発促進に向けて、イノベーション拠点税制（イノベーションボックス税制）の着実な執行、知財・無形資産と収益のつながりの可視化等、企業のイノベーションマネジメントの更なる高度化が必要。

知財・無形資産への投資による価値創造

知財・無形資産の投資・活用を促進するため、事業性融資の推進、企業のSX推進、インパクト会計等の情報開示等を行う。

AIと知的財産権

AI技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現に向けて、関係当事者間の共通理解の醸成と、法・技術・契約の各手段の組み合わせによる各主体の取組を促進する。

人材

高度知財人材の戦略的な育成・活躍

知財エコシステムの好循環を実現する高度知財人材の育成及び活用の検討。
例えば、
・博士号取得者数の増加、企業における博士号取得者採用・活用の促進、企業内における留学等による博士号取得を推進。
・高度知財人材の活用（流動化等）を強化。

保護

技術流出の防止

実際に技術情報が流出した事案が発生しているほか、潜在的なリスクが高まっている中、喫緊の課題となっている技術流出防止のための制度等の実効性の確保等について検討。例えば、
・不正競争防止法（営業秘密保護）に係る保護ハンドブックの改訂、解釈明確化のための逐条解説の改訂等について周知を図る。
・大学や研究機関における研究の健全性・公正性（研究インテグリティ）の自律的確保に向けた取組を強化。

海賊版・模倣品対策の強化

「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」（2024年5月更新）に基づき、多様化する海賊版侵害に対して、効果的に取り組む。

活用

産学連携による社会実装の推進

「大学知財ガバナンスガイドライン」を国際卓越研究大学制度や地域中核・特色ある研究大学強化促進事業との連携等を通じ、全国の大学へ着実に浸透させるとともに、課題を把握し、改善に努める。

標準の戦略的活用の推進

・戦略的に国際標準化を推進する領域について、経済安全保障、先端技術、環境ルール等、我が国産業へのインパクト等を踏まえ設定。
・我が国の国家標準戦略について、上記領域に加え、民間企業等の行動変容の促進、人材やエコシステムの強化策について総合的にまとめた戦略的な方針や施策として令和7年春目途に整え、官民の取組の強化を図る。

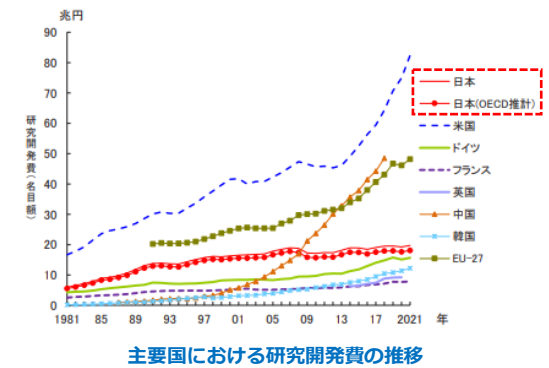
-
- 1. 国内のイノベーション投資の促進**
 2. 知財・無形資産への投資による価値創造
 3. 標準の戦略的活用の推進
 4. AIと知的財産権
 5. 新たなクールジャパン戦略
 6. 「コンテンツ産業官民協議会」等の動き

国内のイノベーション投資の促進

- ◆ イノベーション投資は、持続的な成長と社会課題の解決に向けて必要不可欠な要素であり、**中長期的な視点で、より戦略的にイノベーション投資を行うことが重要。**
- ◆ 中長期的な視点でイノベーション投資を行うためには、**研究開発を「費用」でなく「資産」の形成と捉える企業マインドの改革**が必要。
- ◆ 戦略的にイノベーション投資を行うためには、企業内で**イノベーション投資の生産性を可視化できる仕組みの構築等によるイノベーションマネジメントの更なる高度化**が必要。

現状と課題

- 我が国民間企業における**研究開発費の伸びは低調**である一方、研究開発の**海外移行の動きが顕在化**
 - ➔日本国内の**研究開発環境の優位性の低下**が懸念
 - ➔**先端技術・情報の海外流出**が懸念
- 我が国においても、**イノベーション拠点税制の導入が決定**
- 国際会計基準を適用している日本企業と欧州企業では、**開発費の資産化率等に関する大きな差異**



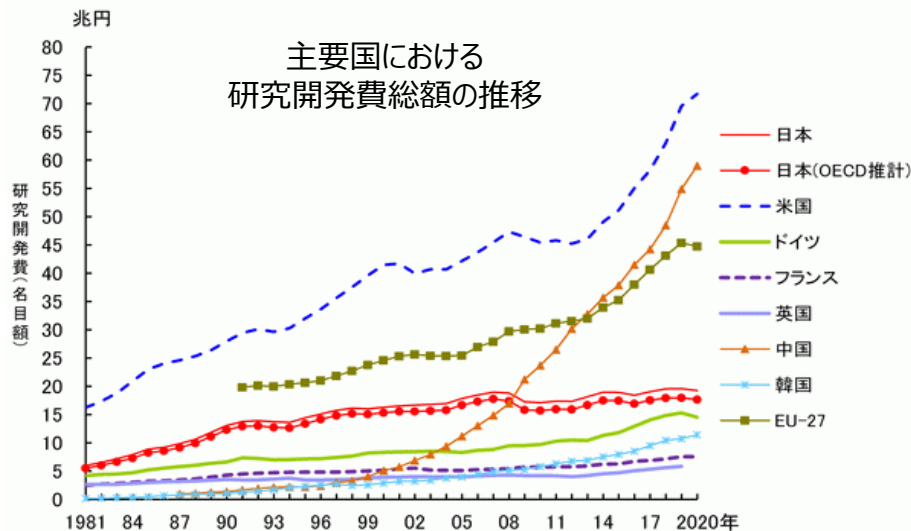
今後の予定 (方向性)

- イノベーション拠点税制における**手続規定の整備**を含めた**執行体制の強化**及び事業者が積極的に制度を活用できるよう制度をわかりやすく解説した**ガイドラインの策定**、業界団体等と連携した**制度の周知**、**税制対象範囲の見直し検討**
- イノベーション拠点税制に関する海外における動向調査及び**知財・無形資産等の価値評価の在り方の検討**等による**知財・無形資産と企業価値の関連性の認識促進**

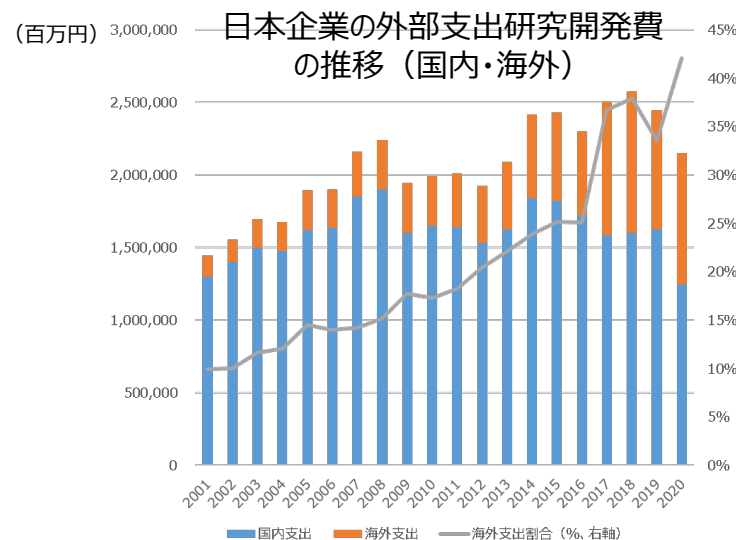
【参考】国内での知財創出の促進

課題 認識

- ① 我が国企業の研究開発費総額は横ばいである一方、**研究開発費の海外支出が増加**
- ② **技術流出防止**のためにも、国内での**知財創出等の促進**、イノベーション拠点としての**立地競争力強化**が必要

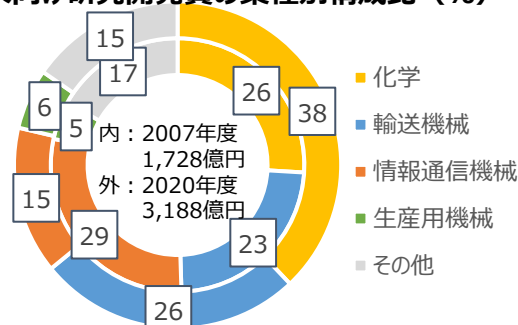
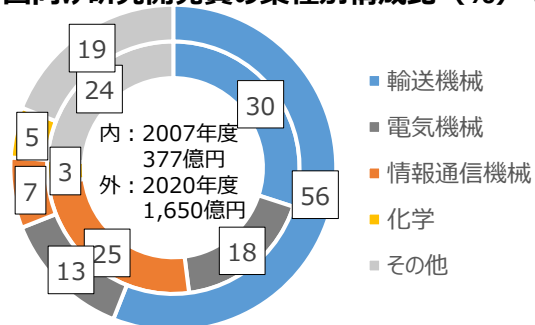


出典：科学技術・学術政策研究所、「科学技術指標2022」、調査資料-318、2022年8月を基に内閣府作成



出典：総務省「科学技術研究調査」、NISTEP「科学技術指標2022」より内閣府作成

中国向け研究開発費の業種別構成比 (%) 北米向け研究開発費の業種別構成比 (%)



出典：経済産業省「海外事業活動基本調査」より内閣府作成

【参考】欧米の研究開発税制は国内・域内限定

＜主要国における研究開発税制の税額控除・損金算入制度の比較＞

	日本	米国	英国	フランス	ドイツ	中国	韓国
控除率	一般型： 研究開発費× 1～14% (増減無しの場合、 8.5%) + OI型： 研究開発費× 20～30%	以下の選択制 【標準税額控除法】 (研究開発費－標準 ベース金額×20%) 【簡便法】 (研究開発費－ 代替簡易ベース金額) ×14%	研究開発費×20%	【1億ユーロ以下】 研究開発費×30% 【1億ユーロ超過分】 研究開発費×5% + 中小企業イノベーション税 額控除制度： イノベーション費用×20% (上限40万ユーロ)	研究開発費 ×25%	× ※税額控除の代わりに割増 損金算入の制度あり	【恒久法として】 研究開発費×控除率(大企業 2%、中堅企業8%、中小企 業10～25%)または、研究開 発費の増加額×25% 【時限措置として】 成長分野の研究開発費× 控除率(20+a%)
控除 上限	全体で50% ※【内訳】 一般型：25±5% 上乗せ：10% OI型：10%	75%程度	上限なし	上限なし	法人税控除額 の限度額は €100万	なし	最低限税額を超える分が控除 上限額
外部 委託費	100% 国内外問わず	65% 税額控除は 国内に限る	65% 国内外問わず (中小に限る)	上限あり EU域内	60% EU域内	80% 国内外問わず	100% 国内外問わず
損金 算入 償却	-	税法上、研究開発費は 資産化した上で、 ・活動が米国内：5年 ・活動が米国外：15年 で償却	研究開発にかかる費用及 びそのための施設の購入 費は、支出時100%の損 金算入が可能。 ※土地や権利等の購入 費用は対象外。	減価償却費の175%を 損金算入 若年博士人材の給与の 200%を損金算入 研究開発用資産の 加速償却	-	対象費用の175%を損金算 入。(減価償却も割増損金 算入の対象) ※製造業については100%ま で研究開発資産の加速償却	-

出典：経済産業省「海外主要国の研究開発税制等にかかる実態調査調査報告書（令和3年3月）」、「海外主要国における研究開発税制等に関する実態調査調査報告書（令和2年2月）」より経済産業省作成

【参考】イノベーション拠点税制（イノベーションボックス税制）の概要

- 措置期間：7年間（令和7年4月1日施行）
- 所得控除率：30%
- 所得控除額算定式

$$\text{所得控除額} = \text{制度対象所得} \times \frac{\text{知財開発のための適格支出}}{\text{知財開発のための支出総額}} \times \text{所得控除率(30\%)}$$

知財由来の所得

①対象となる知的財産の範囲

- 特許権
- AI関連のソフトウェアの著作権
(令和6年4月1日以降に取得したもの)

②対象となる所得の範囲

- 知財のライセンス所得（子会社等からのライセンス所得を除く）
- 知財の譲渡所得（子会社等及び海外からの譲渡所得を除く）

③自己創出比率の計算方法

- 企業が主に「国内で」、「自ら」行った研究開発の割合

※ 本税制の対象範囲については、制度の執行状況や効果を十分に検証した上で、国際ルールとの整合性、官民の事務負担の検証、立証責任の所在等諸外国との違いや体制面を含めた税務当局の執行可能性等の観点から、財源確保の状況も踏まえ、状況に応じ、見直しを検討する。

■今後の動き

令和6年

～3月

租税特別措置法の改正

～6月

産業競争力強化法の改正

順次

実施省令・告示の整備

ガイドラインの整備

- ・ライセンス等に含まれる知財が制度対象知財であること
- ・当該知財が、企業自ら国内で創出したものであること 等を経済産業省が確認

令和7年

4月1日 イノベーション拠点税制（イノベーションボックス税制）施行

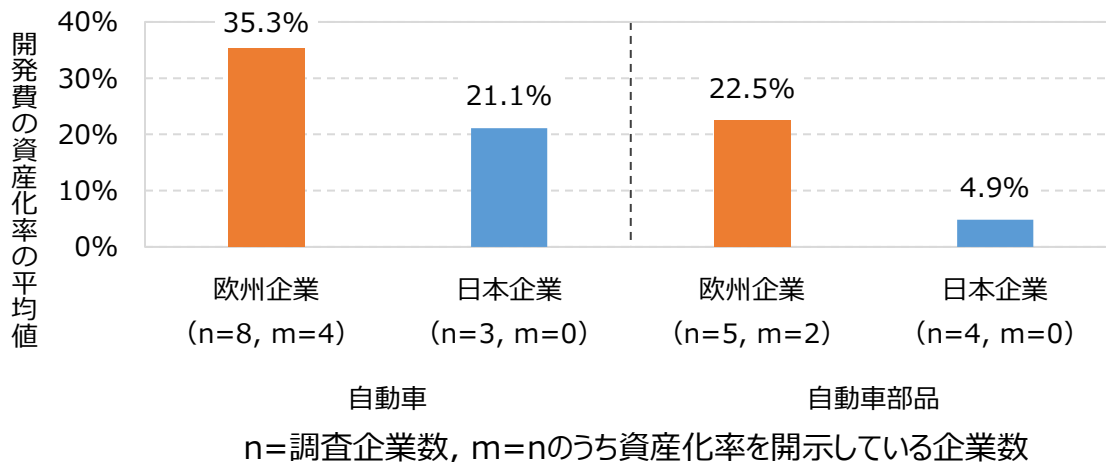
【参考】研究開発を将来に向けた資産形成と捉える企業マインドの醸成

- 研究開発を単年度の「費用」ではなく、将来に向けた「資産」の形成と捉える企業マインドの醸成が必要。
➡こうした企業マインドの醸成に向けて、如何なる対応策を講ずるべきか。

■ 日欧のIFRS適用企業における開発費の資産化率等の状況

- 開発費の資産化率について、日欧企業で違いがある。また、欧州企業では資産化率の開示もある。

日欧のIFRS適用企業における開発費の資産化率等（2022年度）



■ 開発費の資産化等に関するヒアリングで得られた主なコメント

- 開発費の資産化に関する情報は、開発効率を測る指標として将来的に投資判断や社内管理に利用できる可能性。
- 研究開発を費用ではなく、資産の形成と捉えるマインド変革は重要。設備投資だけではなく、研究開発も投資として長期間で考える必要性。
- 開発費の資産化を契機として、今後は付加価値が高い独自技術を開発し、将来の価値創造につなげる議論ができる可能性。

備考：「無形資産に関する検討経過の取りまとめ」（2013年6月28日 企業会計基準委員会）を基に内閣府作成。業種については、当該報告書における4分類のうち、自動車（分類Ⅱ：社内発生開発費の資産計上を行っている）及び自動車部品（分類Ⅲ：社内発生開発費の資産計上を行っている企業と行っていない企業が混在している）を選定した。また、調査対象企業については、当該報告書に記載企業の他、「Fortune Global 500」（2024年4月時点）における日欧企業及びIFRS適用済の日欧企業を選定した。

1. 国内のイノベーション投資の促進
- 2. 知財・無形資産への投資による価値創造**
3. 標準の戦略的活用の推進
4. AIと知的財産権
5. 新たなクールジャパン戦略
6. 「コンテンツ産業官民協議会」等の動き

知財・無形資産への投資による価値創造

- ◆ 「コストカット型経済」から、知財・無形資産の投資・活用による「成長型経済」への**変革**が必要。
- ◆ サステナビリティ課題の解決につながる革新的な製品・サービスの顧客提供のためには、**知財・無形資産への投資・活用が必要不可欠**。
- ◆ 知財・無形資産の投資・活用戦略の構築・実行状況を一層可視化し、企業と投資家・金融機関との建設的な対話等を通じて、**企業価値の創造と投資資金の獲得という好循環**を実現することが重要。

現状と課題

- 日本企業は米国企業に比べて時価総額に占める無形資産の割合が低い。
- 各国に比べて日本のマークアップ率の上昇率が低く、近年では国際的に低い水準。

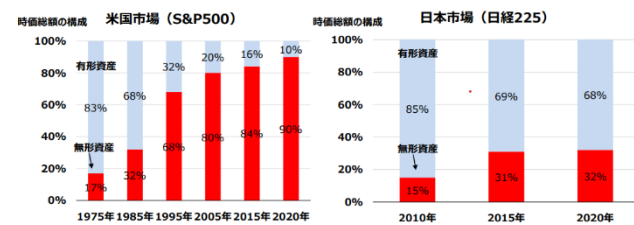


図 時価総額に占める無形資産の割合

出典：新しい資本主義実現会議（第5回）資料1、P50（2022年）

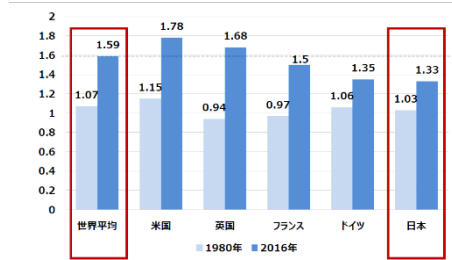


図 マークアップ率の国際比較

出典：新しい資本主義実現会議（第24回）資料1、P8（2024年）

今後の予定（方向性）

- 2024年通常国会において事業全体を担保とする企業価値担保権の創設等を含む「**事業性融資の推進等に関する法律**」が**成立**。積極的な周知・広報等を進めていく。
- **SX銘柄の公表**を通じて、知財・無形資産の投資・活用を含む経営変革を実現。
- 投資による**インパクトの特定・測定・管理**等を通じて、知財・無形資産の創出につながる研究開発投資や新規事業創出を更に促す。

【参考】知的資本投資の可視化

- 近年、ESG投資への要請が高まっており、将来的な企業価値を評価する上で、知財・無形資産に関する情報の開示が投資家から要請されている。
- 知財・無形資産の投資は単年度「費用」ではなく「資産」の形成という発想を持ち、安易に削減対象にすることのないように意識することが重要。

■ バルーク・レブ教授らによる無形資産に係る会計処理への批判

バルーク・レブ教授らは、会計情報において無形資産が適切に説明されていない点を痛烈に批判。

また、同じ無形資産であるにもかかわらず、外部から購入してきた場合には資産計上されるのに対し、自社で創造・育成した場合には資産計上されないという、異なる扱いがされていることに疑問を呈している。

「それ自身では実質的な価値を創り出すことができない物的投資や金銭投資が、貸借対照表に満額で認識されるのに（中略）、特許、ブランド、ノウハウといった自己創出される無形資産—強力な価値創造主体—が即時に費用化される。つまり、損益計算書のなかで、将来ベネフィットのない経常的な費用（給与や貸借料など）として処理されていることは、なんと皮肉なことだろう。」

「さらに不可解なのは、コカ・コーラのようにブランドを育てた場合、一般に公正妥当と認められた会計原則（GAAP）のもとでは資産ではないが、そのブランドを購入した場合は、貸借対照表に誇らしげに計上されるのだ。会計によって作り出された誤った経営者のインセンティブ—育てるより買って来た方がよい—を考えてみてほしい。財務諸表上の無形資産に関するこのばかげた会計処理は、貸借対照表と損益計算書の両方にかかり複雑に悪影響を与え、投資家を非常に混乱させている。」

出典：バルーク・レブ+フェン・ガー「会計の再生」

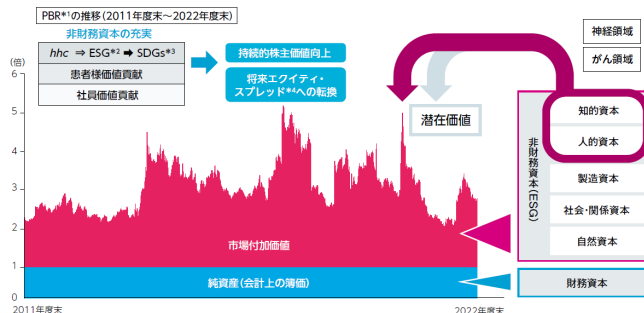
研究開発投資の見える化（エーザイの取組）

ESG Value-Based 損益計算書

(単位: 億円)

	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度	2022年度
売上収益	6,428	6,956	6,459	7,562	7,444
売上原価	1,845	1,757	1,613	1,748	1,778
うち生産活動に関わる人件費 人的資本	136	142	142	162	166
従来の売上総利益	4,583	5,199	4,846	5,814	5,666
ESG 売上総利益	4,719	5,341	4,988	5,976	5,832
研究開発費	1,448	1,401	1,503	1,717	1,730
研究開発費 知的資本	1,448	1,401	1,503	1,717	1,730
(うち人件費)	456	464	474	541	647
販売管理費	2,282	2,563	2,814	3,664	3,583
うち営業活動に関わる人件費 人的資本	871	880	905	1,013	1,002
その他損益	9	20	△12	105	48
従来の営業利益	862	1,255	518	537	400
ESG EBIT	3,316	3,678	3,067	3,429	3,299

人件費や研究開発費等がPBR（株価純資産倍率）と正の相関関係があるとの分析に基づき、通常の営業利益に人件費、研究開発費を足し戻した数字を「ESG EBIT」と定義して開示。



PBR1倍を超える部分は、「知的資本」「人的資本」「製造資本」「社会・関係資本」「自然資本」といった5つの非財務資本の価値であると考えている。

出典：エーザイ株式会社「価値創造レポート2023」

【参考】インパクト加重会計

インパクト加重会計とは、従業員、顧客、環境、社会等に対するESG企業活動の正・負のインパクトを算出し、財務諸表記載情報を補足する取組。ハーバードビジネススクールのジョージ・セラフェイム教授らが提唱。

エーザイ DEC錠無償提供の社会的インパクトを 年間約1600億円と試算。

非財務資本の見える化：DEC錠無償提供の製品インパクト会計

当社は2014年から2018年の5年間で16億錠のDEC錠を開発途上国25カ国で無償提供しました。無償提供によって創出した社会的インパクトについて、柳・フリーバーグ(2022)両氏がインパクト加重会計(IWA)方式で計算した結果*1、約7兆円にのぼると算出されました(図表1)。この数値は薬剤により患者様および感染が回避できる方が取り戻せる労働時間に最低賃金を乗じ、対

象者数および平均余命を掛け合わせ、節減できるヘルスクアコストも加味し試算されました。ライフタイムの社会的インパクト約7兆円を平均余命(Benefit Cohort 1、2では43年、Benefit Cohort 3では33年)で割ることで、当社貢献分の年平均の社会的インパクトは、年間約1,600億円と算出されました。

図表1 DEC錠無償提供の社会的インパクト(2014年から2018年)

	ライフタイムの社会的インパクト	年間平均の社会的インパクト
Benefit Cohort 1*1	7,696,728	178,994
Benefit Cohort 2*2	5,072,366	117,962
Benefit Cohort 3*3	765,921	23,210
社会的インパクトの合計	13,535,015	320,165
エーザイの貢献による社会的インパクト創出	6,767,507	160,083

(出典)柳良平・デビッドフリーバーグ「数みられない 熱帯病治療薬無償提供の製品インパクト会計」(2022年資本市場研究会「非財務資本市場」9月号)
*1 Benefit Cohort 1: 薬剤無償提供(MDA)によりリスク人口削減によりLFIに感染することが避けられた人々 *2 Benefit Cohort 2: LFIに感染しながらも無償提供から臨床疾患の状態への再発の悪化が回避できた人々 *3 Benefit Cohort 3: LFIに感染して臨床疾患の状態におりながらも再発の悪化を回避できた人々

DEC錠無償提供による社会的インパクト創出目標*2

当社は、LFの制圧に向け、WHOなどと共にLF蔓延国に対してDEC錠を制圧達成まで提供し続けます。世界最大の蔓延国であるインドなどへの提供により、今後、さらに約1,200万人に貢献することを想定し(2014年から2018年間で約1,900万人に貢献)、2014年から2018年の無

償提供における社会的インパクトの計算と同じ手法により、2025年度および2030年度のDEC錠無償提供による社会的インパクトの目標値を算出しました(図表2)。その結果、2025年度には2,600億円、2030年度には2,800億円の社会的インパクトを創出すると試算されました。

図表2 DEC錠無償提供の社会的インパクト目標値(2025年度、2030年度)

	年間平均の社会的インパクト	
	2025年度	2030年度
Benefit Cohort 1	約2,900億円	約3,300億円
Benefit Cohort 2	約2,000億円	約2,000億円
Benefit Cohort 3	約300億円	約300億円
社会的インパクトの合計	約5,200億円	約5,600億円
エーザイの貢献による社会的インパクトの創出	約2,600億円	約2,800億円

SOMPOホールディングス 介護サービスの効率化による社会インパクトを 3.7兆円と試算。

4 SOMPOが生み出す社会インパクト

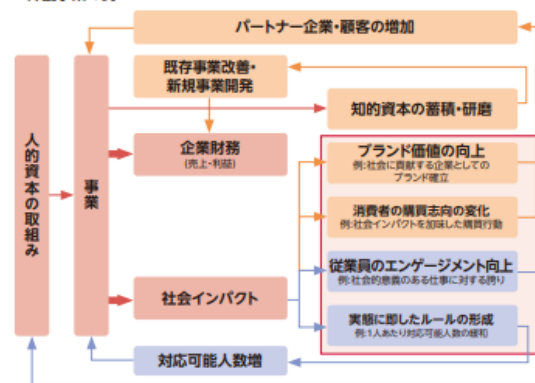
社会インパクトの将来財務へのつながり

インパクトパスの整理と金銭価値化により、事業規模を超えて生み出される社会インパクトを明らかにしていきます。

以下の4つのパスが社会インパクトから将来の財務価値につながるルートです。これらのパスを通じて、人的資本の向上やパートナー企業・顧客の増加につながり、財務価値向上へと至ると考えています。

- ①ブランド価値の向上
- ②消費者の購買志向の変化
- ③従業員エンゲージメント向上
- ④実態に即したルールの形成

<介護事業の例>



社会インパクトの算出事例:「egaku」が創出する社会インパクト [egaku] ▶ P.26

「egaku」は、デジタル化支援サービス、データ活用サービス、プロフェッショナルサービスの3つから構成されており、これらのサービスの展開によって介護事業者の生産性向上、職員のエンゲージメント向上、介護の仕事の魅力向上を実現していきます。2040年には22万人*1の介護人材需給ギャップを解消し、最大88万人*2の高齢者を支えることを目指します。これによって介護を理由とした離職などを防ぎ、GDP換算で最大3.7兆円の社会インパクトを創出すると試算しています。



*1 施設系の30%、在宅系の10%に「egaku」を展開し、導入事業者はSOMPOケア同様に必要人材の減少、介護人材の増加を達成すると仮定

*2 規制緩和により1人の介護人材が4人の高齢者を支えることができたことと仮定

【参考】「知財・無形資産ガバナンスガイドラインVer.2.0」の全体像

- 現状**
- 競争力の源泉としての知財・無形資産の重要性の高まり（←デジタル化の進展、グリーン社会実現の要請）
 - 日本企業は、知財・無形資産の投資・活用において海外先進企業に後れ、PBR 1 倍割れ、海外投資家等の日本株離れ

知財・無形資産の投資・活用の促進により、
企業価値の向上、更なる投資資金の獲得

- 企業の知財・無形資産の投資・活用**戦略の開示・ガバナンスを強化**
- 投資家・金融機関が企業の知財・無形資産の投資・活用戦略を適切に評価し、**必要な資金を供給する資本・金融市場の機能強化**

コーポレートガバナンス・コードの改訂
(2021年6月)により、**知財投資戦略の開示、取締役会による監督**を明記

⇒上場企業は実施(comply)が説明(explain)が求められる

知財・無形資産の投資・活用戦略の開示・ガバナンスの在り方を分かりやすく示す

価値協創ガイダンス2.0

統合報告書、IR資料
経営デザインシートなど

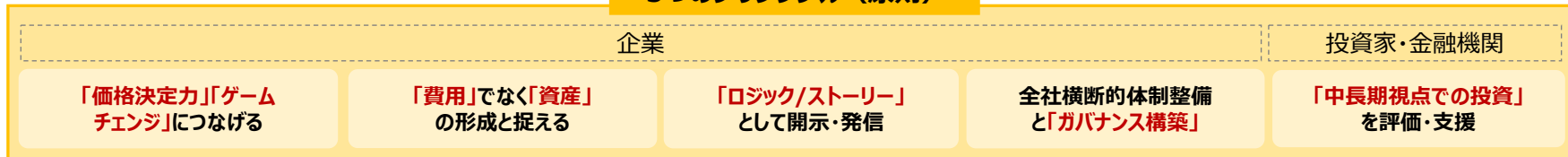
※「知財・無形資産」のスコープは、特許権、商標権、意匠権、著作権といった知財権に限られず、技術、ブランド、デザイン、コンテンツ、ソフトウェア、データ、ノウハウ、顧客ネットワーク、信頼・レピュテーション、バリューチェーン、サプライチェーン、これらを生み出す組織能力・プロセスなど幅広い。

知財・無形資産ガバナンスガイドライン

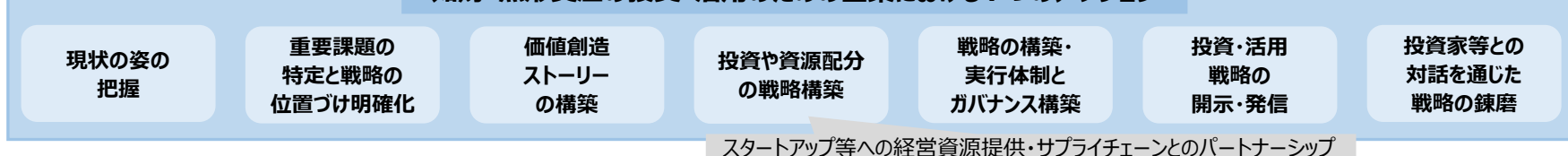
大企業・投資家・金融機関に加え
中小企業・スタートアップでの活用も期待

SX実現に際し、環境・社会面の課題を長期的に
プラスの価値評価につなげる

5つのプリンシプル（原則）



知財・無形資産の投資・活用のための企業における7つのアクション



Ver.2.0で追加 企業と投資家・金融機関のコミュニケーション・フレームワーク

事業ポートフォリオ変革からバックキャストした
企業変革の「ストーリー」

自社の本質的な強みと知財・無形資産を接続する「**企図する因果パス**」
経営指標と知財・無形資産投資戦略の紐づけ(ROIC逆ツリー等)

【参考】ロゴマーク及びキャッチコピーのご案内



知財・無形資産 ガバナンスガイドライン

形のない資産が、形ある未来を創り続ける。

- 形のないものをリボンが包み込むことで、知財・無形資産の存在を表出させた様子を、シンボルとしてデザインしています。
- また、知財・無形資産ガバナンスガイドライン「5つのプリンシプル」を表すオレンジ、パープル、ブルー、ブラウン、グリーンのリボンは、知財・無形資産の投資活用戦略のために、組織の壁を越えて人々の想いと対話をつないでいく事の重要性を表現しています。
- キャッチコピー「形のない資産が、形ある未来を創り続ける。」は、「形のないものから、形ある結果を次々と創っていく」という知財・無形資産ならではの特性やポテンシャルを、明快かつインパクトをもって伝え、知財・無形資産の重要度に関する気づき・認識を促します。

● ロゴマーク及びキャッチコピー使用にあたって

知財投資・活用戦略の有効な開示及びガバナンスに関する検討会における議論を踏まえ、本ガイドラインを参照した企業経営や情報開示、対話をサポートするため、ロゴマークを作成しました。**ロゴマークの使用により、本ガイドラインの考え方を踏まえた情報開示・対話を行う企業であるかの判断ができ、投資家をはじめとした情報利用者は、本ガイドラインを用いた対話や企業評価・投資判断等を行いやすくなります。**

- ロゴマークダウンロードページ（※横型タイプ等のバリエーションがございますので、ご使用状況に応じてお選びください）

https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/tousi_kentokai/governance_guideline_v2_logo.html

- ロゴマーク使用規約（※申請前に必ずお読みください、ロゴマークの使用を希望される際にご連絡ください）

https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/tousi_kentokai/pdf/logo_kiyaku.pdf

- ロゴマーク使用レギュレーション（※使用前に必ずお読みください）

https://stg.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/tousi_kentokai/pdf/logo_regulation.pdf

1. 国内のイノベーション投資の促進
2. 知財・無形資産への投資による価値創造
- 3. 標準の戦略的活用の推進**
4. AIと知的財産権
5. 新たなクールジャパン戦略
6. 「コンテンツ産業官民協議会」等の動き

標準の戦略的活用の推進

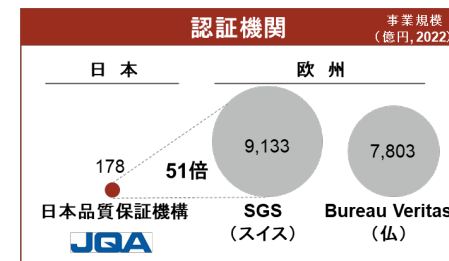
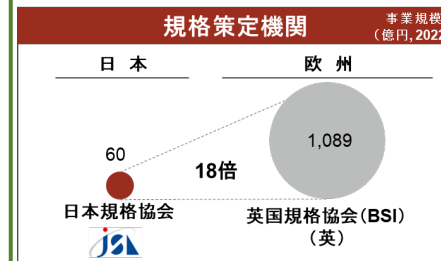
- ◆ 国際ルールの中でも**国際標準の影響力が近年非常に拡大**。
- ◆ 欧米中では、国際競争力の強化による**経済安全保障の確保**の観点でも、国際標準化の取組強化を**国家戦略として、資源を重点投資**して推進。
- ◆ 我が国としても、国際標準化を総合的に進める**国家戦略を2025年春目途に整備し、官民の取組を抜本的に強化**。

現状と課題

- 社会課題解決を重視する価値観の浸透、デジタル社会・経済への移行、先端技術開発を踏まえ、世界的に様々な産業・技術等でルール形成が活発化。**国際標準化の内容の変化、量の増大が進展**。
- 我が国では、国際標準化への対応に関して、**大きく3つの課題**が挙げられる。
 - **産学官の行動変容**の必要性（ビジネス戦略として活用する取組の欠如、技術基準に偏重）
 - **人材、資金、体制**の脆弱性（高齢化、対応人員・投資資金の削減傾向）
 - **民間の戦略活動に対する支援基盤**の脆弱性（標準化機関・認証機関の規模・機能の国内外格差）

今後の予定（方向性）

- 産学官の国際標準化の取組を**政府全体で統括して総合的に推進する体制**を知的財産戦略本部で整備。
- 我が国として、以下の取組を含めた**国家標準戦略**を2025年春目途に整備。
 - **代表的な戦略領域**の設定（経済安全保障、環境ルール、先端技術等）
 - **産学官の行動変容**の促進（政府研究開発事業での戦略的な取組の拡大等）
 - **人材や支援基盤（エコシステム）**の強化



(出典) 各機関の公表データを基に内閣府知的財産戦略推進事務局作成
標準化機関と認証機関の事業規模の国際比較

国家戦略策定に向けた知的財産戦略本部 国際標準戦略部会の設置

知的財産戦略本部

- 知的財産基本法第24条に基づき設置
【本部長】 内閣総理大臣
【副本部長】 知財戦略担当大臣、内閣官房長官、文科大臣、経産大臣
【本部員】 その他の全国務大臣及び有識者10名
- 知的財産推進計画の毎年度の決定等を行う。

構想委員会

- 知的財産戦略本部令第4条の規定に基づき開催
【座長】 渡部俊也 東京大学 未来ビジョン研究センター 教授
【委員】 有識者20名
- 知的財産推進計画の案文策定を行う。
- 座長及び委員は、内閣府特命担当大臣(知的財産戦略)が指名。

国際標準戦略部会 (R6.5~)

開催内容

我が国における国際標準の戦略的な活用に関する施策について、全体俯瞰的、総合的な見地で統括して検討・評価・助言等を行う。

〔当面の開催内容〕

- ①戦略領域の設定 (我が国として国際標準化を戦略的に推進する代表的な領域)
- ②予算配分事業の運営 (関係省庁の重要施策に対する内閣府からの予算配分事業)
- ③**国家標準戦略の検討 (国際標準化に関する我が国としての総合的な国家戦略)**

【座長】 上山 隆大 総合科学技術・イノベーション会議 常勤議員
遠藤 信博 日本産業標準調査会 会長、日本電気株式会社 特別顧問
小林 潔司 京都大学 名誉教授、経営管理大学院 特任教授
齊藤 裕 独立行政法人 情報処理振興機構 理事長
佐久間 一郎 東京大学 副学長、大学院工学系研究科 教授
立本 博文 筑波大学 ビジネスサイエンス系 教授
中川 梓 一般財団法人 日本規格協会 上席執行役員
規格開発本部 副本部長

永沼 美保 日本電気株式会社 品質・エンジニアリング推進部門 主席プロフェッショナル
波多野 睦子 東京科学大学 理事・副学長/工学院教授
羽生田 慶介 株式会社オウルズコンサルティンググループ 代表取締役CEO
森川 博之 東京大学 大学院工学系研究科 教授
吉高 まり 三菱UFJリサーチ&コンサルティング株式会社 フェロー (サステナビリティ)
渡部 俊也 東京大学 未来ビジョン研究センター 教授

国際標準活動レビューと論点整理（第3回部会）

- 2006年に策定された「国際標準総合戦略」にも必要な施策として盛り込まれている、
 - ・産業界（特に経営層）の意識改革・産業界における経営戦略への国際標準の組み込み、
 - ・アカデミアや研究開発の現場における研究活動と国際標準化の一体的推進、
 - ・国際標準人材育成、大学等における標準教育の支援、
 - ・アジア等の諸外国との連携強化といった観点については、依然として課題。

- また、上記に加え、「国際標準活動の目的・ナラティブ」・「国際標準活動を担う社内人材や研究者に対する適切な評価やキャリアプラン」・「国際標準活動を支える認証等支援機関の強化」・「標準等に対する我が国の法制度上の位置づけ」・「官民の連携強化と情報収集・情報共有」・「具体的な標準化ターゲット（標準化テーマや重要産業分野）」・「融合分野・横断領域への対応」・「取組への適切なフォローアップ」などの課題も指摘。

（今後、部会等において、以下の論点を深掘り）

- 論点1：国際標準活動の意義・目的とそのナラティブ、それらを踏まえた将来像とその実現に向けた課題・方策
- 論点2：企業や大学等における経営・研究と国際標準との一体化・行動変容
- 論点3：国際標準エコシステムの構築・強化
- 論点4：標準・認証等に関する官民ガバナンス改革
- 論点5：産学金官連携の強化、司令塔機能の強化、政府の支援策の在り方
- 論点6：国際連携・パートナーシップの強化
- 論点7：重要領域・戦略領域の選定基準とその選定・基本的な方針の策定
- 論点8：実効的なモニタリング・フォローアップの枠組みの検討

今後の国際標準戦略部会スケジュール（案）

	日程	議事
第1回	2024年 5月27日 (済)	<ul style="list-style-type: none"> ・部会開催について（周知） ・部会での検討課題について（各委員の問題意識の共有）
第2回	2024年 8月 5日 (済)	<ul style="list-style-type: none"> ・国際標準戦略をめぐる現状・課題（1） <ul style="list-style-type: none"> ・欧米中の国家戦略のレビュー ・国家標準総合戦略のレビュー①： 内閣府 知的財産戦略推進事務局の取組のレビュー ・今後のスケジュール（案）
第3回	2024年10月 3日 (済)	<ul style="list-style-type: none"> ・国際標準戦略をめぐる現状・課題（2） <ul style="list-style-type: none"> ・国家標準総合戦略のレビュー②： 関係省庁の取組のレビュー ・Request For Information (RFI) 結果報告 ・論点整理（優先順位付け）
第4回 ～ 複数回	2024年11月中旬ころ ～	<ul style="list-style-type: none"> ・各論点について複数回に亘って議論 論点1：国際標準活動の意義・目的とそのナラティブ、それらを踏まえた将来像とその実現に向けた課題・方策 論点2：企業や大学等における経営・研究と国際標準との一体化・行動変容 論点3：国際標準エコシステムの構築・強化 論点4：標準・認証等に関する官民ガバナンス改革 論点5：産学金官連携の強化、司令塔機能の強化、政府の支援策の在り方 論点6：国際連携・パートナーシップの強化 論点7：重要領域・戦略領域の選定基準とその選定・基本的な方針の策定 論点8：実効的なモニタリング・フォローアップの枠組みの検討
第●回	2025年3月末 ころ	<ul style="list-style-type: none"> ・国際標準に係る国家戦略案（仮称）の議論 ※目標設定等
第●回	2025年5月中旬ころ	<ul style="list-style-type: none"> ・国際標準に係る国家戦略案（最終）（仮称）の策定

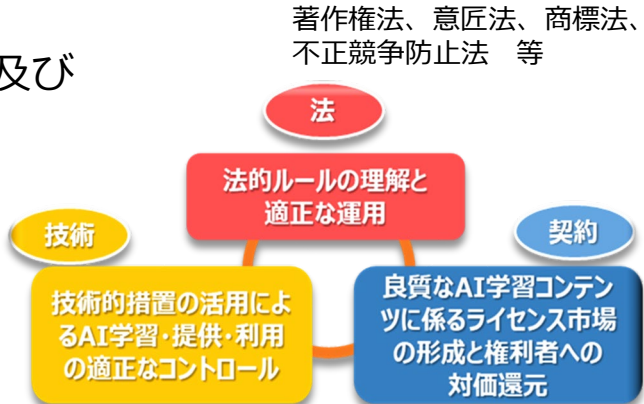
2025年6月 知的財産戦略本部会合にて国家戦略を決定

1. 国内のイノベーション投資の促進
2. 知財・無形資産への投資による価値創造
3. 標準の戦略的活用の推進
4. **AIと知的財産権**
5. 新たなクールジャパン戦略
6. 「コンテンツ産業官民協議会」等の動き

- ◆ 知的財産権の侵害リスクへの対応等については、**AIガバナンスの取組との連動が必要**。
- ◆ 関係府省庁の連携による**周知啓発**、関係者の垣根を超えた**共通理解の醸成**により、幅広い関係者の主体的な取組を促進し、**AI技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現**を図る。

現状と課題

- **AI技術の進歩**やAIのマルチモーダル化により、**知的財産権侵害リスクに対する懸念が増加**。
- 知的財産権侵害リスクに対する懸念増加を受けて、**文化審議会著作権分科会法制度小委員会「AIと著作権に関する考え方について」**（2024年3月15日：文化庁）及び**AI時代の知的財産権検討会「中間とりまとめ」**（2024年5月：内閣府）を公表。
- 安全性、公平性、透明性といった**AIガバナンスの取組**の中で、**AI技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現**を目指し、AI開発者、AI提供者、利用者、権利者等の関係者が、**法・技術・契約の各手段を適切に組み合わせながら、連携して機動的に取り組むこと**の必要性を確認。



今後の予定（方向性）

- **AI技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現**に向けて、**生成AIに関わる幅広い関係者による主体的な取組を促進**。
- 各知財法と生成AIとの関係性の明確化等に向けた継続的な対応（**各知財法と生成AIの関係についてのわかりやすい周知等**）。

1. AI時代の知的財産権検討会「中間とりまとめ」について

【開催趣旨】

- 様々なAIツールが生み出され、普及していく中において、それらの開発・提供・利用を促進し、我が国経済社会の発展につなげていくためにも、生成AIの懸念やリスク等への対応を適切に行う必要がある
- このことを踏まえ、AIと知的財産権等との関係をめぐる課題への対応について、関係省庁における整理等を踏まえつつ、必要な対応方策等を検討するため、「AI時代の知的財産権検討会」を開催

基本的視点

- (1) 産業競争力強化の視点
- (2) AI技術の進歩の促進と知的財産権の保護の視点
- (3) 国際的視点

主な検討課題

- I. 生成AIと知財をめぐり懸念・リスクへの対応等
・著作権との関係 等
- II. AI技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方

委員構成

〔座長〕 渡部俊也・東京大学執行役・副学長
未来ビジョン研究センター教授

- * AI技術研究者、AI開発・ビジネス事業者、コンテンツ関係従事者、知財法研究者、法曹実務家を含む、計13名で構成
- * オブザーバー：内閣府（CSTI）、文化庁、経産省、特許庁
法務省、総務省、公正取引委員会、外務省

開催経過

第1回（2023年10月4日）

- ・開催趣旨・背景
- ・本検討会において検討すべき課題

第2回（2023年10月18日）

- ・ヒアリング（JASRAC、日本知的財産協会、AI Picasso）
- ・議論

第3回（2023年11月7日）

- ・ヒアリング（日本マイクロソフト、日本新聞協会、特許庁）
- ・議論

第4回（2023年12月11日）

- ・ヒアリング（レベルファイブ、文化庁、経産省）
- ・意見募集結果公表〔意見募集：10月5日～11月5日〕
- ・論点整理（議論の振り返り）

第5回（2024年1月26日）

- ・残された論点等について検討

第6回（2024年3月21日）

- ・ヒアリング（文化庁、経産省）
- ・横断的見地からの検討
- ・中間とりまとめ骨子（案）

第7回（2024年4月22日）

- ・中間とりまとめ（案）の検討

中間とりまとめ 公表（5月28日）

AI時代の知的財産権検討会 中間とりまとめ

構成

※AI技術の更なる進歩など、様々な前提の変化によって変わり得るところであるが、必要に応じて行う各所管省庁での更なる検討・議論にも資するよう、とりまとめたものである。

I. はじめに

1. 背景
2. 現状（①生成AIの動向、②生成AI技術の概要、③生成AIをめぐる国際的動向）
3. 検討課題（⇒検討課題Ⅰ及び検討課題Ⅱ）

II. 基本的視点

1. 産業競争力強化の視点
2. AI技術の進歩の促進と知的財産権の保護の視点
3. 国際的視点

III. 検討課題Ⅰ（生成AIと知財をめぐる懸念・リスクへの対応等について）

1. 法的ルール（①著作権法との関係、②著作権法以外の知的財産法との関係）
2. 技術による対応
3. 契約による対応（対価還元の有無）
4. その他個別課題（⇒知的財産法の視点から）
（①労力・作風の保護、②声の保護、③デジタルアーカイブ、④ディープフェイク）
5. 横断的見地からの検討



IV. 検討課題Ⅱ（AI技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方について）

1. AIを利用した発明の取扱いの在り方
2. AIの利活用拡大を見据えた進歩性等の特許審査上の課題

V. おわりに

〔知財とAIガバナンスの観点を踏まえたエコシステムの実現に向けて、関係省庁連携による周知啓発やAI事業者等の各主体による取組促進への期待〕

検討課題 I (生成AIと知財をめぐる懸念・リスクへの対応等)

1. 著作権／著作権以外の知財 (意匠、商標、不正競争防止法) との関係

法

	著作権法	著作権法以外の知財
学習段階	<p style="text-align: center;">文化審議会著作権分科会にて審議</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 原則として、許諾不要 (30条の4) 【例外】 (以下の場合には許諾が必要) 契約 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 「享受目的」と「非享受目的」が併存 <ul style="list-style-type: none"> (例) 学習データの創作的表現を出力させる目的 ➢ 著作権者の利益を不当に害する場合 <ul style="list-style-type: none"> (例) AI学習用に整理されたデータベース著作物 	<p style="text-align: center;">意匠／商標／不競法 (商品等表示・商品形態模倣)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 規制の対象外 不競法 (営業秘密・限定提供データ) <ul style="list-style-type: none"> ● 営業秘密・限定提供データの不正取得 又は 不正取得したものの使用・開示等は、不正競争防止法の規制対象 ● 秘密保持義務を負わない事業者の提供する外部の生成AIサービスに情報を入力して、秘密管理性や限定提供性を喪失した場合などは保護の対象外
生成・利用段階	<ul style="list-style-type: none"> ● 著作権侵害の判断:〔類似性 + 依拠性〕 ➢ 生成AI利用者 ⇒ 直接の侵害行為主体 <ul style="list-style-type: none"> ・ AI学習用データに既存の対象著作物が含まれる場合は、依拠性が推認 <ul style="list-style-type: none"> ⇔ 学習データの創作的表現が生成されない 技術 技術的措置が講じられていることを主張することで、依拠性は否定される ➢ 生成AI事業者 <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 侵害行為主体として責任を負う場合がある 技術 ・ 例えば、既存著作物の類似物を生成する蓋然性の高さを認識しながら、その生成の抑止措置を取っていない場合は、責任の可能性が高まる 	<p style="text-align: center;">意匠／商標／不競法 (商品等表示・商品形態模倣)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 権利侵害 (違法性) の判断:〔類似性〕 (例外) 商品形態模倣規制は、〔実質的同一性 + 依拠性〕 【関連】 AI生成物の保護について <ul style="list-style-type: none"> ・ 人の創作を保護の前提としない「商標法」及び「不正競争防止法」(商品等表示規制・商品形態模倣規制)は、AI生成物も保護対象 ・ 人の創作を保護の前提とする「著作権法」及び「意匠法」は、人の創作的寄与のないAI生成物は保護の対象外 ➢ 他方、AI技術の急速な進展による意匠制度・審査実務への影響等につき、今後検討が必要

2. 技術による対応

技術

● 考えられる技術例等

- AIが生成したコンテンツを利用者が識別できる仕組み
 - ・ AI生成物であること等の表示（例：電子透かし）
- フィルタリング
 - ・ 類否判定／AI入出力抑制
- 自動収集プログラムによる収集を拒絶する技術
 - ・ 「robots.txt」の記載による収集制限
 - ・ ID・パスワード等によるアクセス制限
 - ⇒ **法律による担保**（不正アクセス禁止法）
- 画像に特殊な処理を施すことで学習を妨げる技術
 - ・ 学習を妨げるノイズを画像に付与
- 学習元コンテンツの個別追跡・除外の可能性
 - ・ 基本的に再学習が必要

法

等

3. 対価還元の在り方

契約

● 考えられる方策例等

- 追加学習（ファインチューニング）のための学習データ提供
 - クリエイター自身が生成AIを開発・提供
 - ・ 生成物の利用条件等をあらかじめ明確にしておく必要
 - クリエイター自身が創作活動において生成AIを活用
 - ・ AI生成物の著作物性の有無や侵害回避の必要性等
- ### ● 権利制限規定の有無に関わらず、対価還元の当事者間の有効な契約の効力は妨げられない
- ⇒ **法律による担保**（許諾が必要な範囲の明確化等）
 - ⇒ **技術による担保**（自動収集プログラムによる収集拒絶等）

法

技術

4. その他個別課題

(1) 労力・作風の保護

- **労力・作風それ自体は、著作権法による保護の対象外**
- ただし、学習データの著作物の創作的表現を出力させる目的があると評価される場合は、著作物の利用について許諾必要（著作権法30条の4関係）
- **限定提供データ等は不競法で保護**
- **一般不法行為責任の成否は議論あり**

(2) 声の保護

- **パブリシティ権での保護の可能性**
- **知的財産法による保護は、限定的**（著作隣接権、商標権、不競法）
- **なりすましにつき、詐欺罪等の対象**

(3) 学習用データセットとしてのデジタルアーカイブ整備

- **まずはパブリックドメインのデータや公的機関が著作権を有するデータ、権利処理済みデータを中心に検討**

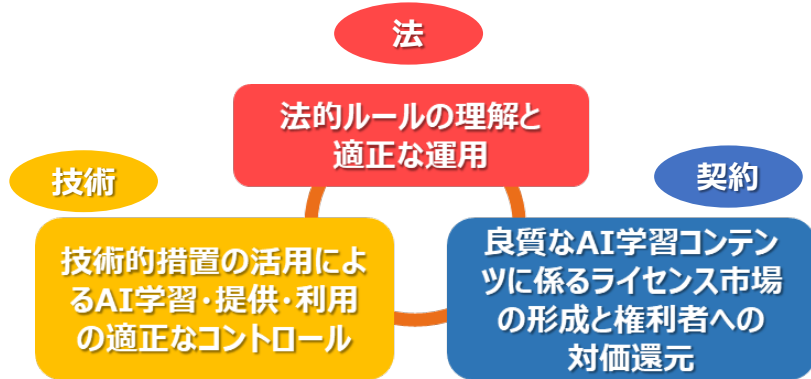
(4) ディープフェイク

- **著作権等の侵害（ただし、多くの場合、本来の知財法の保護法益と異なることに留意）**
- **肖像権・パブリシティ権（裁判上の権利）の保護の可能性**
 - **肖像権**：社会生活上受忍の限度を超えるかを総合的に判断
 - **パブリシティ権**：専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするといえるか否かで判断
- **他にも、名誉毀損罪**

5. 横断的見地からの検討

生成AIと知的財産権の望ましい関係の在り方

法・技術・契約の各手段は相互補完関係



AIガバナンスの議論との連動

生成AIに対する懸念は、必ずしも知財法が保護対象として明記していないものの利用・生成に関する懸念（労力・作風等）等も、複合的に関わる

懸念等への対応策は、安全性、公平性、透明性といったAIガバナンスの取組の中で、**生成AIに関わる幅広い関係者が、法・技術・契約の各手段を適切に組み合わせながら連携して取り組む**ことが必要

AI技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現

コンテンツ創作者にとって信頼できる開発者の下に良質なデータが多数集積し、高度な生成AIが開発・提供されることで、新たな創作活動につながる好循環

【取組例】

AI開発者

- 良質なデータを用いた学習
(⇒ 可能な場合において、機械学習用データのライセンス市場を通じたデータ収集と対価還元)
- 知財侵害物の出力を防止する技術的措置の採用

AI提供者

AI利用者
(業務利用者)

- 信頼できる生成AIサービスか否かの確認
- AI提供者が意図した範囲内で適正利用

権利者

- 知財・AIの基礎理解とデータの適正管理
- 必要に応じ、相談窓口の活用

業務外利用者
(一般利用者)

- 生成物の個人的・家庭内での使用

検討課題Ⅱ（AI技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方）

1. AIを利用した発明の取扱いの在り方

発明者 = 発明の技術的特徴部分の具体化に**創作的に関与した者**

- 現時点では、AI自身が自律的に創作活動を行う段階であるかは定かではなく、**AIを自然人が利用した発明創作活動が一般的**
- この場合、特許法の運用においては、AIを利用した自然人について、**従来の発明者認定の考え方（発明の特徴的部分に関与した度合いに応じて発明者を認定する考え方）**が適用できると考えられる

2. AIの利活用拡大を見据えた進歩性等の特許審査上の課題

進歩性の判断 = 先行技術に基づき、技術常識や技術水準を総合的に考慮して当業者が請求項に係る発明を容易に想到できたことの論理付けができるか否かを検討

- AI技術の存在を踏まえつつ、**これまでの運用に従い**、幅広い分野でのAIの活用について**技術常識や技術水準を的確に把握した上でそれを考慮することにより**、適切な進歩性の判断を行うことができると考えられる

今後も、AI技術の進展や、今後の国際動向等を踏まえながら、必要に応じて、特許庁は関係省庁とも連携の上、適切な発明の保護の在り方の検討が必要

また、特許審査プロセスにおけるAIの積極的な活用による審査の効率化や質の向上に加え、発明等の創造・保護・活用の各過程におけるAI技術の活用（例えば、特許性の検討等の出願や権利化をサポートするAIサービスの開発・利用等）を通じたイノベーションの創出についても、AI技術の進展の状況を踏まえて検討が必要である（なお、意匠についても同様である）

2. 最近の動きと今後の課題（AIと知的財産権）

最近の動き（主な例）

日本国内の動き（民間の動き）

- 声優等の音声データを管理及びデータの追跡、透明性の確保を実現するための団体として、日本音声AI学習データ認証サービス機構（以下、AILAS）を設立（2024年6月25日）（<https://ailas.or.jp/>）
- 透明性を確保するため権利者から改編等の許可がある画像データのみを学習した画像生成AI「CommonArt β」をAI Picasso社が公開（2024年9月9日）（<https://www.itmedia.co.jp/aipius/articles/2409/09/news157.html>）

外国の動き

- 米国著作権局は、著作権とAIに関する報告書の第1部を公表し、無許諾によるデジタルレプリカの意図的な頒布から個人を保護する連邦法を制定することを推奨（2024年7月）（<https://www.copyright.gov/ai/>）
- YouTube社は、歌声を模倣的に作出した生成AIコンテンツを自動検出する新たな技術（合成歌声特定技術）を開発したこと（2025年にパイロット・プログラムを計画）、顔を映したAI生成コンテンツを検出・管理できるようにする新技術を開発中であることを発表（2024年9月5日）（<https://blog.youtube/news-and-events/responsible-ai-tools/>）
- 生成AI出力コンテンツへのラベル付け義務化の検討の動き（米国カリフォルニア州では、機械可読な来歴データを開示するためのラベル付与義務付け法案（「AB 3211」）が審議中（2024年8月31日現在）。中国サイバー空間管理局は、デジタルプラットフォームとオンラインサービスプロバイダーに対し、生成AIで生成したコンテンツにラベル付けを義務付ける計画を発表（2024年9月14日）。）（https://digitaldemocracy.calmatters.org/bills/ca_202320240ab3211; https://www.cac.gov.cn/2024-09/14/c_1728000676244628.htm）

日本政府における主な動き

○ AI技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現に向けて、生成AIに関わる幅広い関係者による主体的な取組を促進

- 【文化庁】・「AIと著作権に関するチェックリスト&ガイダンス」を公表（令和6年7月）
・関係当事者間における（AIと著作権に関する関係者ネットワーク）によるコミュニケーションの実施（令和6年4月～：3回開催済み）

【経産省】コンテンツ制作のために生成AI利活用ガイドブックの公表（令和6年7月）

【内閣府】AI時代の知的財産権検討会「中間とりまとめ」について「手引き」を作成（作成中）

* 周知啓発において、「中間とりまとめ」と総務省・経済産業省「AI事業者ガイドライン（1.0版）」との接続の在り方も課題

○ 知財法所管省庁における知財法と生成AIとの関係性の明確化等に向けた継続的な対応

【経産省等】肖像や声等の利用と不正競争防止法等との関係につき、考え方を整理

【特許庁】AI技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方について調査事業を実施しつつ検討

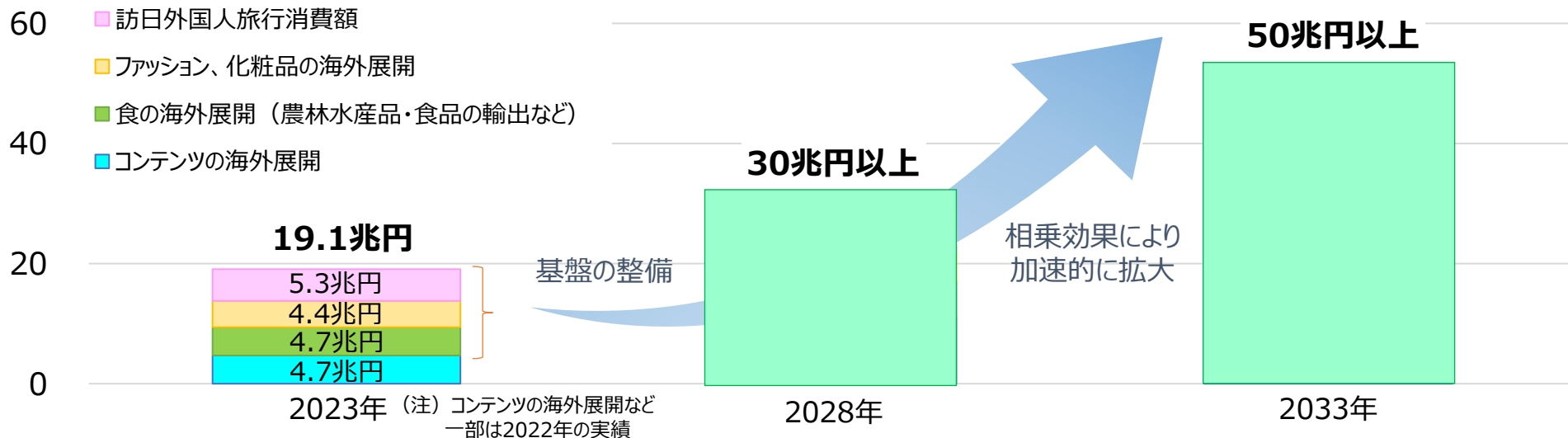
1. 国内のイノベーション投資の促進
2. 知財・無形資産への投資による価値創造
3. 標準の戦略的活用の推進
4. AIと知的財産権
5. **新たなクールジャパン戦略**
6. 「コンテンツ産業官民協議会」等の動き

「新たなクールジャパン戦略」(重点的な取組①)

クールジャパン関連産業の海外展開(目標)

- コンテンツの海外展開、インバウンド(訪日外国人旅行消費額)、農林水産物等の海外展開、ファッションや化粧品等の海外展開など**クールジャパン関連産業**において、経済効果として、**2033年までに50兆円以上**の規模とする。
- 各国・地域における「**日本が大好き**」の割合について、**2033年までに10ポイント上昇**させる。

(兆円)



コンテンツ官民協議会の設置

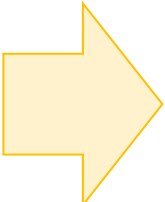
- 日本のコンテンツ産業の構造改革と強靱化を官民一体となって進めるために、**クリエイターを含めた官民協議会を設置し**、官民の**これまでの取組の検証**、これを踏まえた**今後の具体的かつ骨太な方針の検討**、**進捗状況の確認・共有**等を行う。

- ・ 「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画2024年改訂版」(令和6年6月21日閣議決定)に基づき、「コンテンツ産業官民協議会」及び「映画戦略企画委員会」を設置し、2024年9月9日に第1回会議を開催(P37~P39参照)

「新たなクールジャパン戦略」(重点的な取組②)

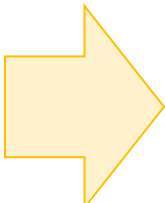
クリエイター支援・活動環境の整備

- コンテンツ産業を支える人材を強化するため、海外派遣も含めた**異才／クリエイターの育成のための枠組みの構築**、最先端のデジタル技術を使いこなす**デジタルクリエイターの育成、実践的なプロデューサーの育成強化**（留学を含む。）、**クリエイターのビジネスサポートを行うスタートアップ等の活用**、求められるスキルの具体化・見える化と高等教育における重点整備、**スキルに応じた処遇の確保・待遇の改善**、外国人の担い手の活用に取り組む。
- **国際水準ベースの労働環境の整備**や**コンプライアンスの徹底**、**日本独自の商慣習の見直し**、（略）などに取り組む。

- 
- ・ クリエイターの発掘・育成等について、経済産業省、文部科学省（文化庁）の両省庁の施策の統合を含めて、どのように支援していくか。
 - ・ 労働環境の整備、取引の適正化等について、公正取引委員会における調査（音楽、放送番組）や映適（日本映画制作適正化機構）の取組を含めて、どのように取り組んでいくか。

高付加価値化・ブランディングの強化

- 世界から求められる価値を体験することができる商品・サービスを提供し、**体験価値による高付加価値化**に取り組み、国際水準ベースの価格で収益をあげ、その利益を更なる再投資につなげていくという**持続可能なエコシステムを構築**する。

- 
- ・ 高付加価値なサービス・商品の提供し、十分な収益を確保するために、新たな技術（Web 3、NFT等）の活用を含めて、どのような取組を行っていくか。

「新たなクールジャパン戦略」（重点的な取組③）

分野横断・分野連携の拡大

- 「アニメ／マンガ」、「食」、「インバウンド」といった分野は、他の分野と組み合わせることによって、**大きな相乗効果**を生み出すことが期待できる。「**アニメ／マンガ**」や「**食**」を**入口・起点**として、発信・プロモーションを行うなど、これらの分野を中心に、**分野横断・分野連携の取組を拡大**する。

- ・ JFOODOの事例なども参考に、分野横断・分野連携のプロジェクト、プロモーションの取組について、どのように各省庁の施策に取り入れ、広げていくか。

<参考：JFOODOの事例>

- ・ 米国ロサンゼルスアニメイベントでブースを出展し、日本食の喫食機会を提供。約3/4（74%）の者が「日本食が登場するアニメを観て、日本食を食べたくなった」と回答。日本のアニメが日本産食材・日本食への関心喚起や喫食体験に導く力を持っていることを示唆。

情報発信の強化

- **日本ファンの拡大、日本のブランド価値の向上**に向けて、各国・地域の政財界の意思決定層や富裕層を含めて、日本の魅力を多くの国・地域に届けるため、**発信力の強化**に取り組む。その際、関係府省等によって分野間、官民の連携を図り、点ではなく面でプロモーションを行うなど効果的な発信を行う。
- 2025年に開催される**大阪・関西万博**には、（略）**日本の魅力を世界に向けて発信する絶好のチャンス**である。この機会を最大限に活かすため、万博会場内外、開催期間の前後を含めて、**観光、食、文化などクールジャパンに関わる様々な分野**に関し、関係省庁のみならず官民が連携し、**オールジャパンで日本の魅力の発信**に取り組む。

- ・ 海外におけるイベント等を在外公館やジャパン・ハウスの取組等と連携させるなど、民間も含めて、どのように発信力を高めていくか。
- ・ 大阪・関西万博において、どのように連携して発信していくか。

「新たなクールジャパン戦略」(施策のフォロー)

関係府省庁の各種施策について、連携を強化しつつ、進捗をフォローし、PDCAサイクルを回して、「新たなクールジャパン戦略」を推進していく。

個別分野における進捗管理に限らず、日本ファンの拡大、ソフトパワー強化といったブランド価値の向上を目的としたKGI / KPIを設定し、データに基づくクールジャパンの取組を推進する。

具体的には、次に掲げる事項を目標達成指標（KGI）として定め、その達成に向けて取組を進める。

- コンテンツの海外展開、インバウンド（訪日外国人旅行消費額）、農林水産物等の海外展開、ファッションや化粧品等の海外展開などクールジャパン関連産業において、経済効果として、2033年までに50兆円以上の規模とする。参考として、2028年までに30兆円以上の規模とすることを中間的な目標とする。
- 日本ファンの拡大に向けて、各国・地域における「日本が大好き」の割合について、2033年までに10ポイント上昇させる。参考として、2028年までに5ポイント上昇させることを中間的な目標とする。

これらの目標の達成に向けて、次の3つの評価指標（KPI）を定め、モニタリングしていくこととする。

- 日本の魅力の体験率
 - ・ アニメ／マンガ等のコンテンツ体験
 - ・ 日本食の体験／日本産の食品等の購入
 - ・ 日本企業の製品の購入
- 上記の体験により、訪日意向を高めた者の割合
- 上記の体験により、「日本が好き」になった者の割合

【参考】大阪・関西万博を契機とした日本の魅力の発信

関係府省における主な取組

	テーマ	概要
内閣府(知財)	日本の魅力の発信とクールジャパンの更なる推進に向けた実証調査	地域の魅力を磨き上げ、特に外国人目線を取り入れたプロモーションを実施する。訪日を計画する外国人への訪日喚起、全国各地への誘客、滞在期間の長期化を図るとともに、地域独自の魅力への共感、日本ファンの増加につなげる。
経済産業省 (近畿経済産業局)	関西発「ワザ」と「コンテンツ」の未来体感フェスティバル	職人が作品に「いのち」を吹き込むことで人の生活をより豊かなものにしてくれる、世界に誇れる日本の伝統工芸等の「ものづくりの技」と「アニメ等コンテンツ」を連動して体感・体験できる政府としては初めての展示・ショーイベントを実施する。
文部科学省	「日本博2.0」の展開	大阪・関西万博に向けて、縄文時代から現代まで続く我が国の文化芸術を「日本の美と心」をテーマに国内外へ発信する。2025年度は、全国各地で取組を展開するとともに、一部の取組を万博会場内においても実施する予定である。
農林水産省 文化庁 国税庁	日本食文化・ジビエ・農泊・農業遺産・海業の発信 日本の食文化の発信 日本産酒類の情報発信	「持続可能性（つなぐ）」をコンセプトに、会場内外での日本食やジビエの試食、野生鳥獣の利活用の取組の展示、農泊等の農村文化の体験、海業（うみぎょう）のPRといった体験型展示を実施する。併せて、郷土料理等の日本の食文化を代表する料理に触れる機会の提供、日本産酒類の魅力発信等を行う。
環境省	2030年ネイチャーポジティブの実現に向けて	ネイチャーポジティブ実現の重要性や波及効果等を紹介し、来場者の意識改革と行動変容に係る機運醸成を促進するため、2030年ネイチャーポジティブに向けた取組を実施する。「気候変動対策」や「福島震災復興」の取組等も広く周知する。
内閣官房（万博） 観光庁	大阪・関西万博を契機とした全国への誘客促進	特別な体験を全国各地で創出し全世界に発信するとともに、地域資源を活用した観光コンテンツの造成支援や万博を契機に地域周遊を促進するための支援を実施する。あわせてJNTO・博覧会協会と連携し効果的な情報発信等を行う。

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

- 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）

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）

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

PDCAサイクル

- 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

クールジャパンを支える体制

- 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

ビジネスモデル

- 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

クールジャパンを担う人材

- 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

課題

再投資への好循環を確立する

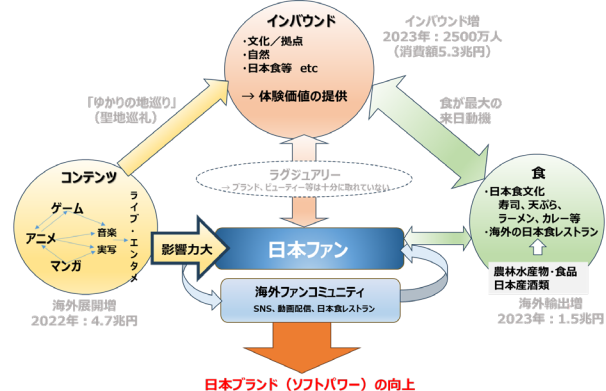
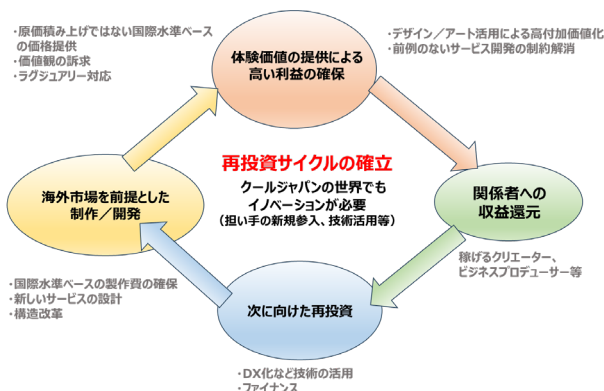
- 希少な体験価値の提供により高い利益を稼ぎ、関係者に還元され、再投資につながるサイクルを構築
- 海外市場を前提として、クリエイターに収益が適切に還元され、再投資につながるサイクルを構築

分野間的好循環により、日本ファンを拡大する

- 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ブランド価値を向上

担い手とともに成長する

- 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



- 担い手への収益還元によって「稼げる」ようになることが、人材獲得や新規参入促進の近道。
- 外国等で外国人の担い手が大きく増えていくことで日本ファンがスパイラル的に拡大することを目指す。

クールジャパン戦略の再起動(リポート)

データ駆動型でPDCAサイクルを回す

(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)
＜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））

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

基本的な方向性

コンテンツ

現状と課題

- 海外展開は過去最高の4.7兆円（2022年）。
→ 鉄鋼産業の輸出に匹敵し、半導体産業の輸出に迫る規模。
- 国際競争できる制作費・利益の確保、クリエイターへの収益還元と自律的な活動環境の確保、海外展開のビジネス人材確保が重要。

ゲーム（2.8兆円）

新規IPやXR・3D対応できる人材育成が重要

アニメ（1.5兆円）

資金・人材不足。クリエイター育成、交渉力強化・ビジネス展開支援が重要

マンガ/出版（0.3兆円）

海外展開は紙が主。海賊版対策とデジタル配信による市場化が課題

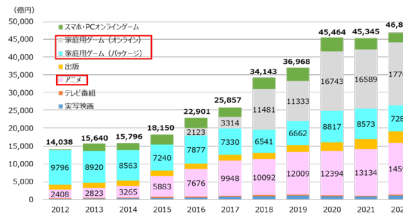
実写（0.1兆円）

国際水準ベースでの制作環境、経理・労働環境、人材育成が重要

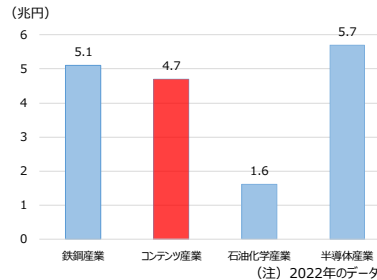
音楽/ライブ・エンタメ（数字不明）

デジタルに即した構造変化が重要、ライブ・エンタメの海外展開、データの整備

日本のコンテンツ産業の海外展開



日本の産業の輸出額等の規模感比較



今後の取組

コンテンツ産業を基幹産業として、PDCAサイクルを回す

- コンテンツ産業の海外展開目標:20兆円（2033年）、進捗確認に必要なデータの整備

海外へのビジネス展開力を高める

※ メディア芸術ナショナルセンター等

- プロモーションやローカライゼーションの支援、インテリジェンス機能の強化、ロケ誘致の推進、拠点※の整備

最新のデジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める

- デジタル化・DX化の支援、デジタルのビジネスモデルに対応した構造改革、適切な対価還元

コンテンツ産業を支える人材を強化する

- 優れたクリエイター個人の発掘・活動支援、コンテンツ制作における取引の適正化、コンテンツ人材の育成

官民一体となって海賊版対策を強化する

- 特に外国市場における深刻な海賊版被害への対応、外国への働きかけの強化（官民ミッションの派遣等）

官民連携体制を強化する

- 官民協議会の設置による進捗状況の確認・共有、今後の方針の検討、施策メニューの見える化・一覧化

横断的取組（インバウンド、食、ラグジュアリー等）

現状と課題

- インバウンドはコロナ禍から順調に回復。訪日外国人旅行消費額：5.3兆円（過去最高）。
DX・体験価値化の質や、各地域の実情に応じたオーバーツーリズム対策が重要。
- 農林水産物の輸出：1.5兆円（2023年：過去最高）。
他方、一部で輸入規制問題。外交的努力と多角化が重要。
- リピーター層の増加に伴い、様々な体験価値化やラグジュアリー強化による高付加価値化、イノベーションが重要。

今後の取組

体験価値化・高付加価値化を進める

- 地域等における高付加価値の体験型サービスの開発の支援、国際水準の価格で収益を獲得できる仕組み

価値訴求による市場の新規開拓・拡大を図る

- サステナブルや健康志向などの価値観の訴求・発信

デザイン・アート機能※を強化する

- 国際的なアートフェア・オークションの国内誘致
- ※ 顧客体験の質の向上、コンテンツの非連続の価値の向上

イノベーション／人材育成を強化する

- テクノロジーの活用、新規参入／スタートアップ支援
- ビジネスデザイン、ガイド、DX等の人材育成の強化

国際的な政治・経済情勢リスクに対応する

- 新たな輸出エリアの開拓や高付加価値化による多角化

日本ファン拡大のため海外への発信力を強化する

- 日本ファンについての定点観測
- 「トップセールス」による発信、大阪・関西万博での発信

1. 国内のイノベーション投資の促進
2. 知財・無形資産への投資による価値創造
3. 標準の戦略的活用の推進
4. AIと知的財産権
5. 新たなクールジャパン戦略
6. 「コンテンツ産業官民協議会」等の動き

「コンテンツ産業官民協議会」の開催について

【趣旨】「知的財産推進計画2024」及び「新たなクールジャパン戦略」（令和6年6月4日知的財産戦略本部決定）において、コンテンツ産業を基幹産業と位置付けているところ。さらに、「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画2024年改訂版」（令和6年6月21日閣議決定）（以下、「新資本主義実行計画2024」という。）に基づき、「コンテンツ産業活性化戦略」を、政府を挙げて、官民連携により推進するに当たり、クリエイター・コンテンツ産業に係る政府の司令塔機能を明確化した上で体制を強化し、クリエイターの発掘・育成や海外展開支援に取り組むため、コンテンツ産業官民協議会（以下「協議会」という。）を開催する。

1. 協議会の任務

クリエイターが安心して持続的に働ける環境の整備に加え、クリエイターの海外展開・情報発信、デジタル化等に対応したコンテンツ産業の改革、海賊版対策、クリエイター・コンテンツ産業の支援制度の在り方等について戦略的な議論を行い、官民で進捗状況について共有・確認しながら、PDCA サイクルを回していく

2. 構成員（官・民により構成）

関係府省庁等及びコンテンツ関係者（クリエイター、関係業界等）で構成

- ※ 議長は、内閣官房副長官（内閣官房新しい資本主義実現本部事務局長代理）及び内閣府知的財産戦略推進事務局長が、共同議長代行）
- ※ 会議の庶務は、関係行政機関の協力を得て、内閣官房新しい資本主義実現本部事務局及び内閣府知的財産戦略推進事務局において処理

3. 開催実績

第1回：2024年9月9日

（※映画戦略企画委員会と合同開催）

【参考】「コンテンツ産業活性化戦略」（*新資本主義実行計画2024において策定・明記。以下は項目のみ抜粋したもの。）

（1）クリエイター・コンテンツ産業に関する司令塔機能の強化

①コンテンツ産業官民協議会の設置、②映画戦略企画委員会の設置、③横串機能の強化、個人の創造性支援の強化、④コンテンツ政策に関する既存事業の統合・強化

（2）海外展開及び世界に通用するコンテンツの制作・流通の促進

①次世代を担うクリエイターの育成、②エンタメ分野の日本のスタートアップの海外進出、③コンテンツ制作の支援、④クリエイター育成のための高等教育機関の整備、⑤日本貿易振興機構及び国際交流基金等による支援、⑥放送番組・音楽等の世界に通用するコンテンツの制作・流通、⑦面的な海外展開に向けた窓口一元化と発信拠点整備、⑧海外での評価形成基盤の構築、⑨地方でのコンテンツ関連の取組の活性化、⑩知的財産と異なる産業の組合せによる新たなコンテンツ産業の創出、⑪DAOや先端技術の利活用促進、⑫海賊版に対する対策強化

（3）クリエイターが安心して持続的に働ける環境の整備

①優越的地位の濫用防止等と取引適正化、②その他の取引適正化に向けた取組

「映画戦略企画委員会」の開催について

【趣旨】「知的財産推進計画2024」及び「新たなクールジャパン戦略」（令和6年6月4日知的財産戦略本部決定）において、コンテンツ産業を基幹産業と位置付けているところ。さらに、「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画2024年改訂版」（令和6年6月21日閣議決定）（以下、「新資本主義実行計画2024」という。）に基づき、「コンテンツ産業活性化戦略」を、政府を挙げて、官民連携により推進するに当たり、映画関連のクリエイターが安心して持続的に働ける環境の整備、映画に関する支援制度の在り方、映画の海外展開・発信、映画のロケ誘致等について具体的な方策の企画立案を行うため、コンテンツ産業官民協議会の下、映画戦略企画委員会（以下「映画委員会」という。）を開催する。

1. 映画委員会の任務

映画関連のクリエイターが安心して持続的に働ける環境の整備、映画に関する支援制度の在り方、映画の海外展開・発信、映画のロケ誘致等について具体的な方策の企画立案を行う

2. 構成員（官・民により構成）

関係府省庁等及び映画関係者（クリエイター、関係業界等）で構成

- ※ 議長は、内閣官房副長官（内閣官房新しい資本主義実現本部事務局長代理）及び内閣府知的財産戦略推進事務局長が、共同議長代行）
- ※ 会議の庶務は、関係行政機関の協力を得て、内閣官房新しい資本主義実現本部事務局及び内閣府知的財産戦略推進事務局において処理

3. 開催実績

第1回：2024年9月9日

（※コンテンツ産業官民協議会と合同開催）

【参考】「コンテンツ産業活性化戦略」（*新資本主義実行計画2024において策定・明記。以下は項目のみ抜粋したもの。）

（1）クリエイター・コンテンツ産業に関する司令塔機能の強化

①コンテンツ産業官民協議会の設置、②映画戦略企画委員会の設置、③横串機能の強化、個人の創造性支援の強化、④コンテンツ政策に関する既存事業の統合・強化

（2）海外展開及び世界に通用するコンテンツの制作・流通の促進

①次世代を担うクリエイターの育成、②エンタメ分野の日本のスタートアップの海外進出、③コンテンツ制作の支援、④クリエイター育成のための高等教育機関の整備、⑤日本貿易振興機構及び国際交流基金等による支援、⑥放送番組・音楽等の世界に通用するコンテンツの制作・流通、⑦面的な海外展開に向けた窓口一元化と発信拠点整備、⑧海外での評価形成基盤の構築、⑨地方でのコンテンツ関連の取組の活性化、⑩知的財産と異なる産業の組合せによる新たなコンテンツ産業の創出、⑪DAOや先端技術の利活用促進、⑫海賊版に対する対策強化

（3）クリエイターが安心して持続的に働ける環境の整備

①優越的地位の濫用防止等と取引適正化、②その他の取引適正化に向けた取組

コンテンツ産業官民協議会・映画戦略企画委員会の構成員

<コンテンツ産業官民協議会>

- 議長： 内閣官房副長官（衆）
- 議長代行：
内閣官房新しい資本主義実現本部事務局長代理
内閣府知的財産戦略推進事務局長
- 民間構成員：
 - 浅沼 誠 株式会社バンダイナムコフィルムワークス代表取締役社長
 - 庵野 秀明 アニメーション・実写監督・プロデューサー
 - 市井 三衛 映像産業振興機構専務理事・事務局長
 - 稲葉 延雄 日本放送協会会長
 - 遠藤 龍之介 株式会社フジテレビジョン取締役副会長
 - 大沢 たかお 俳優
 - 翁 百合 株式会社日本総合研究所理事長
 - 是枝 裕和 映画監督
 - 坂本 和隆 Netflix合同会社コンテンツ部門バイス・プレジデント
 - 辻本 春弘 株式会社カプコン代表取締役社長
 - 松尾 豊 東京大学大学院工学系研究科教授
 - 松岡 宏泰 東宝株式会社代表取締役社長
 - 村松 俊亮 株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント代表取締役社長
 - 柳川 範之 東京大学大学院経済学研究科教授
 - 山崎 貴 映画監督

- 関係省庁（文化庁、経産省、総務省、公取委）

<映画戦略企画委員会>

- 議長： 内閣官房副長官（衆）
- 議長代行：
内閣官房新しい資本主義実現本部事務局長代理
内閣府知的財産戦略推進事務局長
- 民間構成員：
 - 庵野 秀明 アニメーション・実写監督・プロデューサー
 - 市井 三衛 映像産業振興機構専務理事・事務局長
 - 内山 隆 青山学院大学総合政策学部教授
 - 大沢 たかお 俳優
 - 是枝 裕和 映画監督
 - 近藤 香南子 アンガルピクチャーズ株式会社現場スタッフマネージャー
 - 松岡 宏泰 東宝株式会社代表取締役社長
 - 山崎 貴 映画監督
 - 和田 丈嗣 株式会社プロダクション・アイジー代表取締役社長

- 関係省庁（文化庁、経産省、公取委）

（※事務局： 内閣官房新しい資本主義実現本部事務局 及び 内閣府知的財産戦略推進事務局）

海賊版対策官民実務者級連絡会議の開催について

【開催趣旨】

- コンテンツ産業のデジタル化が進展する中、日本発のアニメ・マンガ・映画等のコンテンツの著作権等に対する侵害行為は国境を越えて拡大し、その手口は多様化・巧妙化している。
- そこで、インターネット上の海賊版に関する対策の取組状況及び最新情報の共有を図りながら、具体的な対策等について議論を行い、官民一体となった具体的な取組につなげるため、海賊版対策官民実務者級連絡会議を開催する。

主な任務

- ・「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及び工程表」（2024年5月28日更新）に基づく取組の現状・効果や最新被害状況の共有
- ・民・官において可能と考えられる具体的なアクション・取組の特定

開催スケジュール

原則年 2 回程度

第 1 回会議：9月30日（月）

※会議は原則非公開、
議事要旨・配布資料は原則公開

構成員（官・民により構成）

海賊版対策に係る府省庁、関係業界の実務担当者を中心に構成

〔座長〕内閣府知的財産戦略推進事務局 参事官

関係省庁（課長補佐級）：警察庁、総務省、法務省、外務省、文化庁、経産省

関係業界：一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構（CODA）、一般社団法人ABJ ほか、マンガ・アニメ、ゲーム、映画、放送、音楽の各分野等において海賊版対策に取り組む関係団体・機関等