



今月のことば

Words of the Month

コンテンツ産業振興と弁理士

日本弁理士会副会長

高橋 雅和

最近海外に行きますと、「日本にいったよ」「近々日本にいくよ」という話を聞くことが非常に多くなりました。しかも、それは現地事務所の所長や知財関係者のみならず、タクシー運転手、ウェ이터・ウェイトレス、スーパーの店員、学生など、「全くの一般の市井の人々」からです。そして、訪日の理由は円安だからということだけではなく、日本のアニメ、ゲーム、マンガなどに触れたことがきっかけ、ということもとても多いです。一昔前では考えられなかったことで、隔世の感を禁じえません。

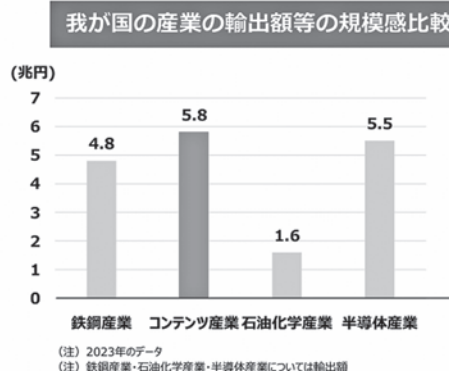
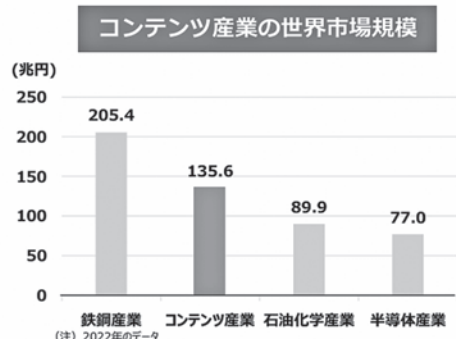
今回、僭越ながら今月のことばを執筆する機会をいただきましたが、私の凡庸な話は面白くもなんともありませんので、この機会を利用致しまして、現在政府が「推して」いるコンテンツ産業振興について、皆様にお知らせさせていただきたいと思います。

日本のコンテンツ産業は、いまとても大きな転換点を迎えています。アニメ、ゲーム、マンガ、音楽、映画、デザイン、アート、ファッションなど、多岐にわたる分野において、我が国は世界的な評価を受けました。これらの産業は、単なる娯楽や文化発信の手段にとどまらず、経済成長の原動力としての役割を担っています。2025年3月に経済産業省が公表した「エンタメ・クリエイティブ産業戦略 中間とりまとめ案」(https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/entertainment_creative/pdf/007_03_00.pdf)では、コンテンツ産業を日本の基幹産業の一つと位置づけ、その成長と国際競争力の飛躍的な向上を目指す政策方針が示されました。

本戦略によると、世界のコンテンツ市場は2018年の約120兆円から2027年には約163兆円にまで成長すると予測され、日本のコンテンツ産業の海外売上も2023年には約5.8兆円に達しました。これは鉄鋼や半導体といった伝統的な輸出産業に匹敵する規模であり、コンテンツが経済活動において極めて重要な位置を占めていることがうかがえます。特にアニメやゲームをはじめとする分野では、欧米やアジアなど多くの国で日本のコンテンツへの支持が根強く、文化的影響力も年々増しています。

コンテンツ産業の世界市場・我が国輸出額規模の相場感

- 世界のコンテンツ市場の規模は、石油化学産業、半導体産業よりも大きい。
- 日本由来コンテンツの海外売上は、鉄鋼産業、半導体産業の輸出額に匹敵する規模。



出典：経済産業省エンタメ・クリエイティブ産業戦略中間とりまとめ案
2025年3月11日 5p

一方で、日本のコンテンツ産業の発展には課題も多く存在します。まず、収益構造の偏りです。ゲーム分野では一定の成功が見られるものの、アニメや出版、音楽などの分野では、海外展開が進んでも国内への収益還元が十分でない事例が多く見られると指摘しています。また、デジタル化の進展に伴う流通・制作の変化に、業界構造が追いついていない点が挙げられています。ほかにも、制作現場の慢性的な人手不足、旧態依然とした契約慣行、収益分配の不透明性など、クリエイターの創造性を最大限に発揮できない要因も多く指摘されています。

こうした課題に対応するために示されたのが、「10分野100のアクション」です。これは、ゲーム、アニメ、漫画、書店、音楽、映画・映像、デザイン、アート、ファッション、「みる」スポーツといった10分野において、具体的かつ実行可能な100の取り組みを整理したものです。

エンタメ・クリエイティブ産業の海外展開等の振興に向けた「8つの不足」を埋める「10分野100のアクション」

- コンテンツ産業の海外売上高20兆円（2033年）の目標達成等、エンタメ・クリエイティブ産業の振興に向けては、「8つの不足」へ対応した「10分野100のアクション」を実施していくことが不可欠。

「8つの不足」

- ①海外で「魅せる」機会（リアルイベントが不足）
- ②国内で「魅せる」拠点（地方創生、代表的拠点等）
- ③人材・制作能力（人材だけで無く、撮影制作能力も不足）
- ④新規技術・コンテンツの取込み（スタートアップ支援）
- ⑤海外勢との戦略的提携（撮影誘致、共同製作、国家間）
- ⑥収益分配（制作会社、クリエイター人材等）
- ⑦海賊版対策・正規版転換
- ⑧総合的な支援体制（まずは海外拠点支援）

出典：経済産業省エンタメ・クリエイティブ産業戦略中間とりまとめ案
2025年3月11日 15p

たとえば、ゲーム分野では国際共同開発の支援やプロジェクトマネジメント人材の育成、アニメでは制作環境の改善と海外展開の促進、漫画ではデジタル化への対応や海外向け翻訳支援などが掲げられています。音楽分野では、ライブ配信とリアルイベントのハイブリッド展開を後押しする制度的整備や、著作権処理の効率化が検討されています。映画・映像分野では、国際共同制作の支援、配信プラットフォームへの対応、上映機会の拡大が課題とされており、国際展開を見据えた人材育成や資金支援も示されています。これらのアクションは、産業構造の刷新を意図した政策パッケージであって、持続可能な産業基盤の形成を目的としています。

また、2024年7月には「文化創造産業課」が経済産業省内に設立され、従来のクールジャパン戦略とコンテンツ政策が統合的に進められる体制が整備されることとなりました。これにより、本戦略案に描かれた海外展開支援、文化コンテンツの育成、知財保護といった政策が一体化して推進される見込みであり、官民連携の強化が期待されています。

さらに、本戦略案のとりまとめの起点となった、内閣府が策定した「知的財産推進計画 2024」(<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/chitekizaisan2024/pdf/siryou2.pdf>)においても、コンテンツ産業の重要性が記載されています。当該計画では「コンテンツ産業を基幹産業としてPDCAサイクルを回す。」としており、クリエイターの権利保護と収益還元、適切な契約の普及、そして海賊版や模倣品対策の強化が強調されています。

このような大きな潮流が生じている最中であって、弁理士には知財の専門家として、また「コンテンツビジネスの伴走者」としての活躍の可能性があるということになります。コンテンツのグローバル展開において、知的財産の適切な保護と活用は不可欠です。日本国内で完結していた時代から、今や作品は世界中で配信されており、模倣や侵害リスクは飛躍的に高まっています。海外との契約、著作権の管理、特許・商標戦略、意匠の保護、さらには新たな収益モデルの構築においても、弁理士が果たせる役割は大きいと思います。

また、地方自治体や地場産業と連携し、地域資源を活かしたコンテンツ創出にも弁理士の知見を活かす余地があると思われます。たとえば、地域の伝統工芸や観光資源と結びついたキャラクターやロゴマークに係る商標戦略等を策定し、それを基盤としたブランド展開を支援することは、地域経済の活性化にも直結します。さらに、教育機関や文化団体と連携し、知財リテラシーを高める活動を行うことも社会的役割として考えられます。

日本弁理士会としては、会員の皆様にこの新たな潮流に積極的に関わっていただきたいと願っています。現状、実務系等様々な委員会に対して、課題の提起や提案など関連する委嘱事項を依頼しているところではありますが、もし本稿を読んで、委員会等に所属してはいないが、まだあまり知られていない課題の知見や弁理士が活躍するための施策などのご意見をお持ちの方は、2025年9月末迄に是非、日本弁理士会事務局（業務国際課：gyoumukokusai@jpaa.or.jp）までご連絡いただきたいと思います。ご連絡いただければ、回答フォームをお送りさせていただきます。