

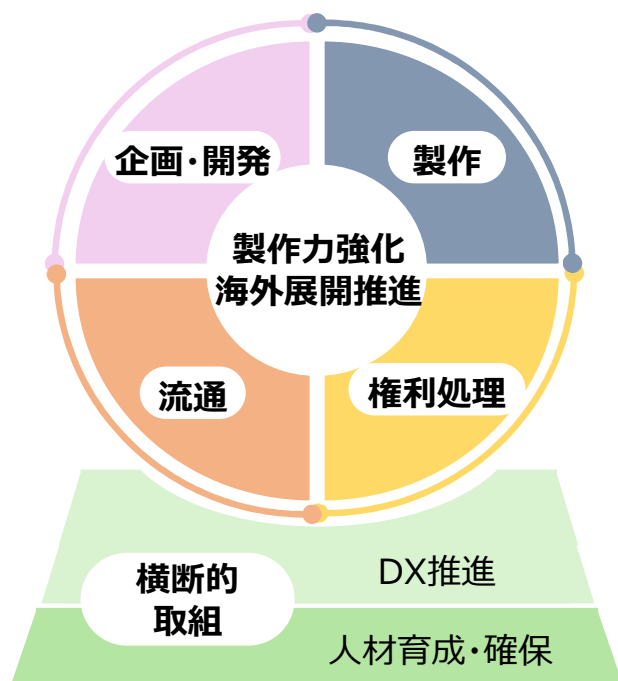
総務省提出資料

令和 8 年 1 月 26 日
総務省情報流通行政局

- 日本発コンテンツの海外市場規模20兆円（2033年）※達成のため、**日本の放送コンテンツの更なる製作力強化・海外展開の推進が必要**。
※「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」（令和7年6月、閣議決定）
- コンテンツ製作の「企画・開発」、「製作」、「権利処理」、「流通」の各分野の課題への対応を進めるとともに、各分野を横断する共通課題（例：DXの遅れ、人材不足）についても改善に向けた取組を行うことにより、**企画・開発から流通に至るまでの好循環の実現・加速を図り、放送コンテンツの製作力強化・海外展開を推進**。

目指す姿

「企画・開発」、「製作」、「権利処理」、「流通」の好循環による放送コンテンツの製作力強化・海外展開を実現



放送・配信コンテンツの製作力強化・海外展開推進パッケージ 2.0

令和7年度補正予算額 28.3億円、令和8年度予算額(案) 2.6億円
(令和6年度補正予算額 22.7億円、令和7年度予算額 2.9億円)

①企画・開発

- ・多様なコンテンツに向けた企画・開発支援

②製作

- ・4K・VFXなど先進的技術を活用した高品質の実写コンテンツ製作の支援
- ・放送コンテンツの製作取引の適正化

③権利処理

- ・放送コンテンツの権利処理の効率化

④流通

- ・配信プラットフォームや国際見本市を通じた海外展開支援

⑤横断的取組

- ・世界に通用する製作・展開人材の育成、コンテンツ製作環境におけるDXの推進

- 放送コンテンツの海外展開を促進するためには、世界水準の実写コンテンツ製作のノウハウ、VFX等の先進的技術に対応するスキル等を有する国内人材の不足が課題。
- このため、放送事業者、番組製作会社等の**プロデューサー、技術者などへの講習会、実技研修、海外派遣等を含む研修プログラムの実施を通じ、グローバル水準のコンテンツ企画・開発、製作のためのマニュアル・スキル標準を作成予定。**

令和7年度「実写コンテンツの製作人材の育成研修 ―世界基準のショーランナー＆ドラマクリエイター育成―」研修プログラム

- 実写コンテンツのうち特にドラマの製作プロデューサー・ディレクター、制作技術スタッフを対象に、国内外の研修を実施。
- 受講者は公募し、受講者は無償で参加（交通費等は自己負担）。

（１）製作ノウハウに関する研修

ハリウッドで学ぶ！世界基準のドラマ・ショーランナー集中研修

- ・ハリウッド（米国）における製作プロセスを確認。
- ・研修最終日には企画プレゼンを実施。
- ・現地4日間、10名。

Kドラマヒットに学べ！韓国派遣研修

- ・韓国の製作現場を知り、海外展開の取組を学ぶ。
- ・韓国関係者とのネットワーク構築機会を提供。
- ・現地3日間、10名。

世界基準を目指せ！ドラマクリエイター集中講座

- ・世界水準の実写コンテンツの制作と海外展開に必要なノウハウとトレンドを講義により学ぶ。
- ・延べ6日間。会場40名、オンライン30名等。

（２）先端技術を使ったコンテンツ制作研修

①アドバンスドコース

②エントリーコース

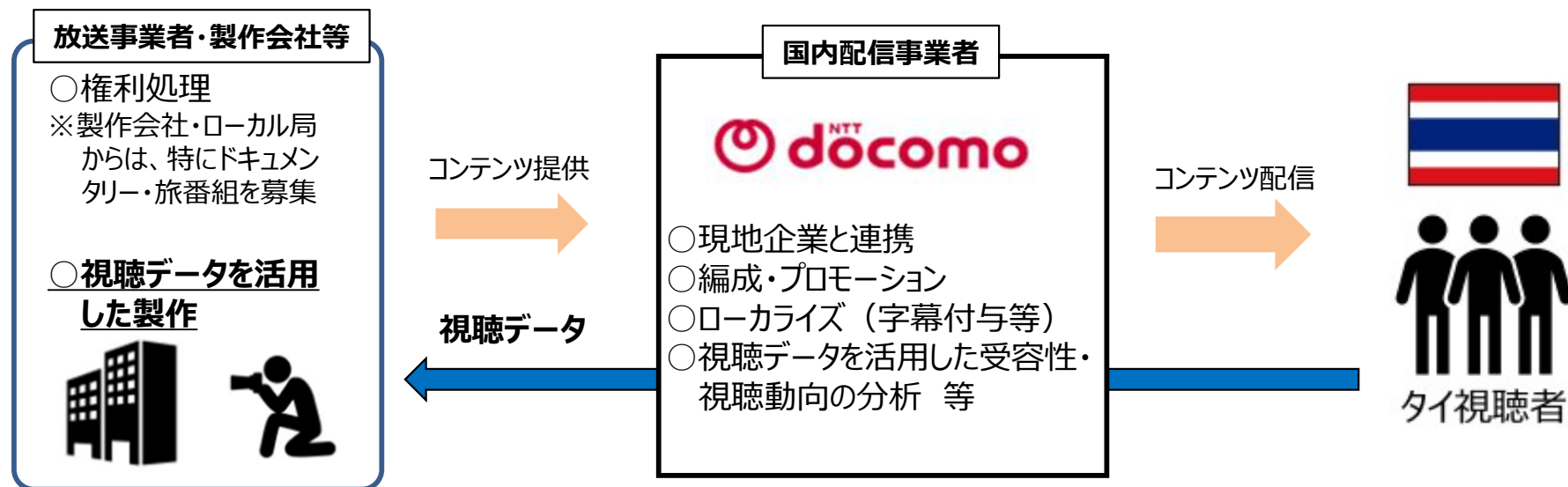
- ・ソニーPCL清澄白河BASEにて、実践的なワークショップを通じ、バーチャルプロダクションなどの先進的な撮影・制作技術を学ぶ。
- ・経験や習熟度別に2コース設置。
- ・①3日間、20名。②1日間、50名。



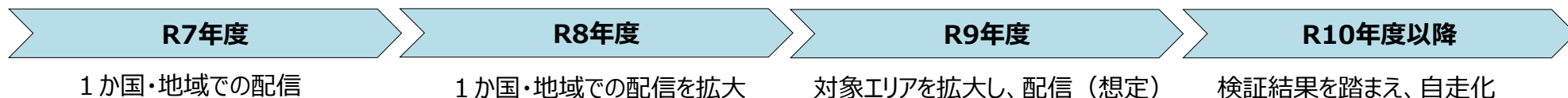
- 我が国の放送コンテンツの海外流通手段を確保・拡大するため、国内配信事業者と連携し、**実写放送コンテンツを集約・編成して配信**。**令和7年度はNTTドコモと連携し、タイで配信**。
- **コンテンツ提供者に対する視聴データの提供を実現**するとともに、視聴データを活用して海外ニーズを捉えたコンテンツ製作を促進。
- 放送事業者・番組製作会社等に幅広く参加してもらうため、**配信コンテンツの一部を公募し、海外配信に必要なローカライズ（字幕付与等）も本事業内で実施**。**ローカライズ版の無償提供も行い**、本事業外での各社の海外展開の取組を後押し。

実写放送コンテンツ（ドラマ・ドキュメンタリー等）を集約したタイでの配信（R7年度）

※2026年3月下旬配信開始予定



【R8年度以降の取組（想定）】



実写コンテンツ展開力強化官民協議会

官民の関係者により、放送・配信コンテンツを軸とした実写のコンテンツの製作力強化と海外展開を推進するアクションプランを令和8年春に策定するため、「**実写コンテンツ展開力強化官民協議会**」を令和8年1月30日に立ち上げる。

目的

我が国発のドラマなどの実写コンテンツの製作力強化と海外展開の促進【産業競争力の強化、その基盤となる製作力の強化】
これらの実写コンテンツを通じた情報発信の強化【対外的な情報発信】

検討事項

1. 海外展開・配信を目指した実写コンテンツの製作促進、配信PF等を活用した海外展開促進、国内配信PFの海外展開支援
2. 海外展開・配信を目指した実写コンテンツの製作力の強化、人材育成の推進、人材育成施設の在り方、AI等の先進技術を活用したコンテンツ製作の高度化・効率化
3. 地域で製作されるコンテンツにおける、配信等の展開と製作の促進、権利処理や展開を行う人材の育成、コンテンツを通じた海外への情報発信の強化

体制・スケジュール

令和8年1月30日に設置、2月下旬頃一次取りまとめ、4月アクションプランver1.0の策定、取組を順次実施、アクションプランは改定

実写コンテンツ展開力強化官民協議会（総会）

幹事会

- 会長（有識者）、会長代理（有識者）及び有識者
- 放送事業者、番組製作会社、配信事業者、経済団体、
- 商社、金融機関、メディア関係企業、広告等
- 関係省庁（知的財産戦略本部事務局、経済産業省、文化庁等）
- 関係団体（映連、BEAJ、JETRO、VIPO等）

海外展開・製作・資金調達WG

人材育成・製作力強化WG

地域コンテンツ製作・発信WG

国際情報発信を含む

※本協議会において「実写コンテンツ」とは、ドラマやバラエティー番組などの放送・配信コンテンツを指し、映画を含まないものとする。

（参考）

放送コンテンツの適正な製作取引の
推進に関する検証・検討会議

放送コンテンツの製作取引の適正化と
制作現場の就業環境の向上

放送・配信コンテンツの製作力強化・海外展開推進に向けた課題と対応策

- 総務省では、放送・配信コンテンツ産業戦略検討チーム（主査：内山隆 青山学院大学総合文化政策学部教授）を立ち上げ、令和7年3月から8月まで計7回の会合を開催し、世界的なコンテンツ市場の動向や我が国の放送・配信コンテンツを取り巻く状況の整理を行いつつ、**①放送・配信コンテンツ産業の振興に向けた課題と対応策、②官民連携の在り方等について集中的に議論。**
- 放送・配信コンテンツの製作力強化・海外展開推進に向け、「企画・開発」、「製作」、「権利処理」、「流通」の各製作工程ごとの課題や人材、DXの横断的課題について整理し、それぞれの**対応策**をとりまとめ（令和7年8月26日公表）。

①企画・開発

現状・課題

- グローバルに伍せるコンテンツ製作に向け、製作資金の多様化やプリセールスなどのコンテンツビジネスの展開が必要。
- 製作会社やローカル局では、自主製作が少なく、コンテンツビジネスができていない。

対応策

- 国際見本市等を活用した、**ネットワーク構築や企画提案の場**の創出、配信・金融事業者等との**マッチングの推進**
- **新たな形態のコンテンツの企画・開発、製作の支援**

②製作

現状・課題

- 4K、VFX、AI等の先進的なデジタル技術の活用が低調。また、スキル人材も不足。
- 個々の製作会社の規模は小さく、間接部門が弱く、独自製作のインセンティブが生じづらい。また、製作取引や就業環境の適正化が必要。

対応策

- **先進的なデジタル技術の活用補助の抜本的強化**や市場動向等に関する共有知の構築
- 取引適正化や価格転嫁のための**製作取引ガイドラインの改正**や**就業環境に関する自主的取組の推進**

③権利処理

現状・課題

- 「フタかぶせ」等により、視聴者の満足度・コンテンツ価値の低下。また、権利処理の都合により放送から配信までの間が生じると海賊版が発生する可能性。

対応策

- 「フタかぶせ」含め権利処理の課題の把握・整理
- **効率的な権利処理に向けた一元的なシステム**の整備

④流通

現状・課題

- 海外への流通促進には、国際見本市等の活用が必須。だが、個社では効果が限定的。
- 海外展開を可能とする配信プラットフォームの確保・活用が欠かせない。また、競争力の源泉となる視聴データの開示は限定的。

対応策

- 国際見本市等での**オールジャパンによる情報発信、取引機会の拡大**を推進
- **国内配信事業者による海外配信機能の強化**を支援しつつ、得られた**視聴データの分析・活用**の推進

⑤人材の確保・育成

現状・課題

- コンテンツビジネスに必要となる人的資源の高度化や専門性の確保が必要だが、OJTでの育成が中心であり、個社では限界あり。

対応策

- クリエイター、ビジネスプロデューサー、AI人材など、リスキリングにつながる**Off-JTでの教育・研修の推進**。
- OJTに資する業界統一的な**スキルマップ等の作成**。

⑥製作環境のDX

現状・課題

- 製作現場では、DXによる効果が必ずしも広く共有されておらず、導入が限定的。
- データ活用は、コンテンツ製作や流通戦略の策定だけでなく、外部資金の確保にも必須。

対応策

- **AIやクラウドなど個別技術の有効性について実証し、技術導入の課題、効果等を整理**。
- 視聴データの効果的・適切な利活用に向けた、検討が必要。

1. 「ガイドライン遵守状況調査」の実施・指導

- 放送事業者が「放送コンテンツの製作取引適正化に関するガイドライン」を遵守しているか確認するため、年に1度、「放送コンテンツ製作取引実態調査」の結果等を踏まえ、調査エリア（都道府県）を選定した上で、当該エリア内の放送事業者に対し本省及び総合通信局が中企庁等と連携してヒアリングを実施。
- ヒアリング調査の結果、法令違反と思われる事例については、下請中小企業振興法（下請振興法）第4条等に基づく「指導」を実施。
- 令和6年7月、全総合通信局等にコンテンツ適正製作取引調査室を設置し、調査体制を強化。

2. 「放送コンテンツ製作取引実態調査」の実施

- 毎年度、放送事業者、番組製作会社等（約1,700社）に対するアンケートを通じて、放送コンテンツの製作取引に関する実態調査を行い、取引実態や取引構造に係る定量的な分析を実施し公開。

3. ガイドラインの周知及び講習会の実施

- ガイドラインの周知・定着のために講習会を実施。令和6年度は全14回開催し、のべ2,223名が参加。令和7年度においても、7月以降全14回実施予定。

4. 相談窓口の設置・運用

- ガイドライン遵守に関する法律相談や製作取引の個別具体的な問題について、日本弁護士連合会と連携して、放送事業者・番組製作会社等が弁護士に相談できる専門窓口を設置・運用。
- 寄せられた相談のうち法令違反と思われる事例については、下請振興法第4条等に基づく「指導」を実施。

5. 「放送コンテンツ製作に係る就業環境に関する調査」の実施

- 放送コンテンツにおける就業環境の全体像を把握するため、令和8年度に放送事業者、番組製作会社等に対するアンケート調査やヒアリング調査等を実施予定。