

実写コンテンツ展開力強化官民協議会 一次取りまとめ

実写コンテンツ展開力強化官民協議会

令和8年2月26日

実写コンテンツ産業の今後の方向性(総論)

- ◆ 我が国発の放送・配信コンテンツを軸とした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、製作力の強化】
 - ・海外展開・配信を目指したドラマなどの配信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
 - ・製作力の強化、人材育成の推進、人材育成施設の在り方、先進技術を活用したコンテンツ製作の高度化・効率化
- ◆ コンテンツ展開モデル: **海外展開や配信による国内外への展開も当初から目指す展開モデルへの転換**
- ◆ 5年間の目標設定と、**海外輸出額の目標(2033年に2500億円以上)**、官民による**コンテンツ投資額の増加**
- ◆ NHK還元目的積立金も活用した人材育成等を行い、コンテンツ製作力の強化を図る

各論

海外展開・製作・資金調達

- **海外展開・配信を目指すコンテンツに対する製作支援の大規模化**
- 外部資金調達環境の整備
- 配信PFを通じた海外展開の推進
- **日本企業が参画する配信PFの海外展開に対する支援**
- 視聴データ等を活用したコンテンツ製作
- 海外の現地配信PFとの連携
- 国際見本市を通じた展開等の実施等

人材育成、コンテンツ製作力の強化

- **関係者が連携した人材育成(プロデューサー、映像製作技術者、事業展開人材の育成)**
- 研修施設「**コンテンツ人材育成トレーニングセンター**」の設置
- DX推進を通じたコンテンツ製作効率化
- 生成AI、VFX等を活用したコンテンツ製作の実証
- 製作力強化のための調査研究国際見本市を通じた展開等の実施等

地域コンテンツ製作力・発信力の強化

- ローカル局をはじめとする**地域におけるコンテンツの配信の促進**
- 地域における権利処理やコンテンツビジネス強化に係る人材の育成
- **地域におけるコンテンツの製作支援**
- 地方のロケ地誘致支援、地域におけるアーカイブ化推進の検討

等

等

総論

- 国内外における、グローバルなコンテンツ競争の進展や、配信プラットフォームによるコンテンツ展開など視聴環境の変化が生じている。この中で、コンテンツの製作、流通における国内市場中心、広告放送前提の展開だけでなく、海外展開や配信による国内外への展開も当初から目指すコンテンツ展開モデルへの転換が必要ではないか。
- コンテンツの企画・開発、製作、権利処理、流通など各段階において、このモデルへの転換を踏まえた取組を進めるとともに、それを可能とする人材の確保・育成、製作環境のDX化等を進めるべきではないか。
- 官による投資(政府の振興策)により、総務省はこのモデルへの転換のための民間の投資や取組を後押しするべきではないか。民間事業者はこれを踏まえて自由に判断し、事業展開や投資に取り組むべきではないか。



- 官民でコンテンツ投資額を5年間で大幅に増加させることなどを通じて、実写コンテンツ(放送・配信)の2033年の海外輸出額を2500億円以上に増加させるべきではないか。
- 海外展開や配信を目指すコンテンツを持続的に製作・展開するために、ドラマやバラエティ番組など海外に展開し世界に通用する実写コンテンツを数多く製作可能な環境※を整備するため、官民が連携して5年間を集中取組期間としてクリエイターや技術者等を育成すべきではないか。

※国内外に配信・放送で展開するコンテンツを100本、世界に通用するコンテンツを40本程度が生まれうる環境・体制を想定

- 地域のコンテンツを製作し、配信を中心に国内外に展開するため、人材育成や研究開発などの環境整備を進めるべきではないか。

- **実写コンテンツ分野(放送・配信)の海外売上比率は、他のコンテンツ分野(ゲーム、アニメ等)と比較して、低く、諸外国との比較においても実写コンテンツ(放送・配信)の海外売上比率は低い。**
- **同分野において、海外展開・配信も当初から目指すコンテンツ展開モデルへの転換を図ることで、海外展開を進めて、海外輸出額を増加させる**。 ※ 2033年に海外売上比率20%を目指す。
- **同分野において、海外輸出額を2033年に2500億円以上の増加を目指す。**
- **海外展開・配信も当初から目指すコンテンツ展開モデルへの転換を図り、諸外国と同様に海外展開をした場合でも、海外輸出額2500億円以上を達成するには、コンテンツ投資の増加が必要であり、民間企業における増加が期待される。政府は支援策の拡充等を通じて、コンテンツ展開モデルへの転換や民間における投資の増加を促す。**

表1 我が国のコンテンツ分野ごとの海外売上比率

コンテンツ分野	海外売上比率
ゲーム	約 60%
アニメ	約 57%
音楽	約 4%
映画	約 20%
実写コンテンツ (放送・配信)	約0.5%

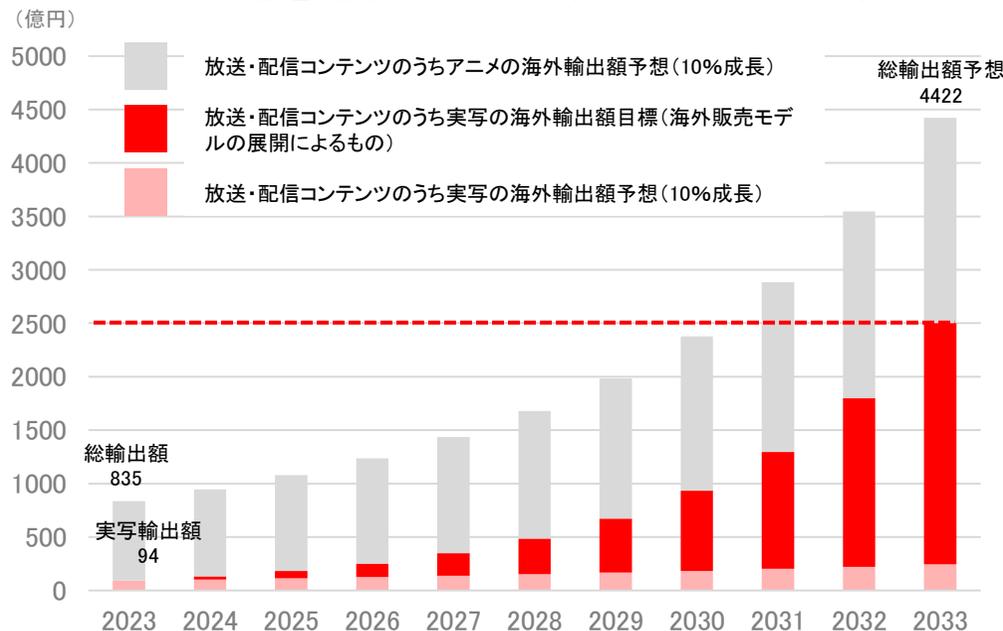
表1 出典) ゲーム: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会「CESAゲーム産業レポート」、角川アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書」、アニメ: 一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2025」、音楽: JASRAC「2024年度の事業」、NexTone「2026年3月期第3四半期 決算説明資料」、Spotify HP、一般社団法人日本レコード協会「日本のレコード産業」、映画: 一般社団法人日本映画製作者連盟「2025年(令和7年) 全国映画概況」、一般社団法人日本映像ソフト協会(JVA)「映像配信月間売上統計報告(2025年)」, 一般社団法人日本映像ソフト協会(JVA)「2024年(1月～12月)の販売用・レンタル店用のジャンル別売上」、実写コンテンツ: 総務省「放送コンテンツの海外展開に関する現状分析(2023年度)」、電通「日本の広告費2024」

表2 実写コンテンツ(放送・配信)の輸出額と国内制作費との関係

国名	輸出額/制作費
韓国	26.6%
日本	0.8%

表2 出典) 総務省「放送コンテンツの海外展開に関する現状分析(2023年度)」他を基に作成

放送・配信コンテンツの海外輸出額の目標と自然成長



出典) 総務省「放送コンテンツの海外展開に関する現状分析(2023年度)」を基に作成

海外展開・製作・資金調達

<現状>

- 世界的に配信プラットフォームが急速に成長する中で、配信プラットフォームの成長がコンテンツ市場の拡大を牽引している。海外展開において配信による展開の重要性が高まっている。
- 国際共同製作や配信プラットフォームとの連携が進み、海外展開を当初から目指すコンテンツの製作の動きが広まっており、我が国でも海外展開や配信を当初から目指すコンテンツ展開モデルに対応する事業者が現れている。
- 日本の放送・配信コンテンツの海外輸出額は増加傾向にあるが、ドラマやバラエティ番組をはじめとした実写コンテンツの輸出額はアニメと比べて小さく、加えて世界的にも実写コンテンツの海外展開が進む中で、諸外国における我が国のコンテンツの存在感は比較的小さく、実写コンテンツには成長のポテンシャルがある。
- 海外展開や配信を当初から目指したコンテンツの製作費の大規模化、製作期間の長期化、使用する映像技術の高度化等が進んでいる。
- ショート動画、切り抜き動画、ダイジェストなど、新しいコンテンツ形式が国内外で普及し、若年層を中心にファンの獲得の新たな導線として機能している。

<課題>

- 収益構造は依然として国内放送市場に強く依存しており、海外展開されずに国内消費される傾向により、海外展開や配信を当初から目指し主な収益源とするコンテンツ展開モデルへの転換が進んでいない状況。
- 放送事業者の製作費の大半は放送広告収入に依存しており、世界に通用するコンテンツの製作に必要な配信事業者からの収入、外部資金の調達環境、政府の補助金などが依然として不十分である。
- 世界に通用する実写コンテンツの製作には、VFX等の先進的な製作設備が不可欠であるものの、国内ではこれらの整備が進んでいない。
- 日本企業が参画する配信プラットフォームの海外展開は限定的であり、日本の実写コンテンツを広く届ける足場が十分整っていない。
- 視聴データの共有や分析を業界全体で行う環境が十分に整備されておらず、配信プラットフォームから得られる視聴データも限定的であるため、世界に通用するコンテンツ製作への還元が限定的となっている。
- 海外展開に必要な字幕や吹替等のローカライズは手作業が多く、費用と時間が海外展開の障壁となっている。

- 放送事業者・製作会社は、海外展開・配信も当初から目指すコンテンツ展開モデルに転換すべきではないか。
- そのために総務省は、海外展開・配信を当初から目指すコンテンツ製作の支援などを行うべきではないか。

(海外展開・配信を当初から目指すコンテンツ製作の支援)

1. 放送事業者・製作会社は、海外展開・配信を当初から目指す実写コンテンツの製作を進めるべきではないか。また、総務省は、そのための支援の大規模・長期間化を関係省庁と連携して実施すべきではないか。
2. 放送事業者・製作会社が世界に通用するコンテンツを製作するため、外部資金を調達できる環境の整備とコンテンツの価値を評価・把握するための仕組みについても検討すべきではないか。
3. 総務省は国際共同制作を拡大するため、企画・開発段階での我が国事業者と海外事業者とのマッチング支援を拡充するとともに、制作を支援すべきではないか。

(配信プラットフォームによる海外展開)

4. 放送事業者・製作会社は、様々な配信プラットフォームを活用し、コンテンツの海外展開を図るべきではないか。

(新しいIPや新形態への対応)

5. 放送事業者・製作会社は、日本が有する幅広いIPと連携したコンテンツの製作・海外展開等を進めるべきではないか。
6. 総務省は、ショート動画など新形態のコンテンツ製作・海外展開等に挑む放送事業者・製作会社を、引き続き支援すべきではないか。

- 放送事業者・製作会社は、海外展開・配信も当初から目指すコンテンツ展開モデルに転換すべきではないか。
- 持続的な海外展開の促進の観点から、日本企業が参画する配信プラットフォームの支援や多様なプラットフォームとの連携等を進めるべきではないか。

(日本企業が参画する配信プラットフォームの海外展開の支援)

7. 総務省は、日本企業が参画する配信プラットフォームの海外展開を支援すべきではないか。
8. 放送事業者・製作会社は、日本企業が参画する配信プラットフォームを通じてコンテンツの海外配信を進めるべきではないか。総務省は、配信プラットフォームからの視聴データ提供に係る支援を拡充すべきではないか。
9. 総務省は、日本企業が参画する配信プラットフォーム間の連携を促すべきではないか。

(データの提供)

10. 放送事業者・製作会社は、市場データや視聴データに基づくコンテンツ製作を強化すべきではないか。

(ローカル配信事業者等との連携)

11. 東南アジアの現地の配信事業者等と日本の放送事業者・製作会社等による会議を通じて、人材育成・交流を図るべきではないか。

(国際見本市を通じた展開、海賊版対策等)

12. 総務省は、引き続き国際見本市等を活用した取組を行うべきではないか。また、正規版の配信などを含む海賊版対策も引き続き行うべきではないか。

人材育成・製作力強化

<現状>

- 世界に通用するコンテンツを製作・展開するためには製作力強化の中心となる人材の育成が必要である。現状、各事業者における育成が中心であるが、産業全体の製作力の強化の観点から、人材育成が必要である。
- VFXや3DCGなどの映像製作の発展・普及や、映像製作における生成AIの活用などが進展している。

<課題>

- 産業横断的に、人材に対する投資の余力が乏しい。
- 人材育成・製作力強化については、各事業者の取組だけでは不十分であり、産業全体の底上げや政府による育成策など複合的に対応する必要がある。
- 諸外国と比較してコンテンツ分野に関する人材育成の取組が不十分。世界に通用するコンテンツ制作にはプロデューサーや脚本家から、映像製作やデータ分析における技術者等まで、必要なスキルを体系的に習得できる育成の取組が必要である。また、事業展開を行う人材の育成も必要である。
- コンテンツの質や製作費削減等に効果がある先端技術の需要は増大している一方、技術を担う技術者が不足している。人材育成のための実習可能な設備が国内に不足している。
- コンテンツ製作の現場では、製作プロセスの効率化の必要性が増しているが、新技術の導入が不十分。
- 生成AIなどコンテンツ制作分野における技術が急速に進歩しているが、活用できる人材の育成や使用例の蓄積が十分ではない。

- 放送事業者や番組制作会社が、国内外に放送・配信で展開するコンテンツを数多く製作し、世界に広く通用するコンテンツも多く生まれる環境※整備のため、関係者が連携して人材を育成すべきではないか。
※ 国内外に放送・配信で展開するコンテンツを100本、世界に通用するコンテンツを40本程度が生まれうる環境・体制を想定
- NHK還元目的積立金を活用して、十分な期間をかけて準備し、5年間を集中取組期間としてプロデューサーや映像制作技術者等の人材育成に取り組み、その後も2～3年程度のフォローアップを行うべきではないか。
- 当該積立金を活用して人材育成のため実習が可能な「コンテンツ人材育成トレーニングセンター」を設置すべきではないか。

(プロデューサーや映像制作技術者等に対する人材育成)

1. 企画の骨格や採算の設計、展開先との交渉、演出統括等を行うプロデューサーを年間数十名程度育成するため、米国への短期派遣や、米国の現地制作会社(スタジオ)及び大学院等への長期派遣を行うべきではないか。
2. 世界に通用するコンテンツを製作するプロデューサーや脚本家を年間各100名程度育成するため、米国や韓国等への短期派遣や国内での研修を行うべきではないか。
3. 海外展開や配信を促進するため、権利処理や契約交渉、制作経理等の知識を有する人材を数ヶ月の研修で年間数十名程度育成すべきではないか。事業展開を行う人材を数ヶ月の研修で年間数十名程度育成すべきではないか。
4. 地域において権利処理等を行える人材を数ヶ月の研修で年間100名程度育成すべきではないか。
5. VFXを駆使するプロデューサーや技術者を年間各100名程度育成するため、実践的な研修を行うべきではないか。
6. コンテンツの視聴情報等の分析を行う人材を2ヶ月程度の研修で年間数十名程度育成すべきではないか。
7. 実践的な人材育成の観点から、研修の中で海外展開・配信を前提としたコンテンツの試作や企画の精緻化・マッチング等を支援し、放送・配信事業者は展開の機会を設けるべきではないか。

(コンテンツ人材育成トレーニングセンター)

8. これらの人材の育成のため、VFXや3DCG等が実習可能なスタジオも備えた「コンテンツ人材育成トレーニングセンター」を設置すべきではないか。

(その他)

9. 東南アジアの現地の配信事業者等と日本の放送事業者・製作会社等による会議を通じて、人材育成・交流を図るべきではないか。[再掲]
10. 他分野と連携したコンテンツの事業展開を行う人材を年間数十名程度育成するため、国内外の教育機関が連携した数か月の国内研修を実施すべきではないか。
11. 人材育成の継続的实施のため、スキル標準、スキル認定制度の整備や既存支援策も活用すべきではないか。

- 生成AI等の新技術の実証を実施し、コンテンツの製作・流通の効率化を図るべきではないか。
- NHK還元目的積立金を活用して、コンテンツ製作における効率化や生成AI等の技術実証を行うべきではないか。

(技術開発)

12. コンテンツ製作における効率化に向けた実証を実施すべきではないか。
13. コンテンツ製作・展開を効率化するため、コンテンツ・番組へのメタデータ付与、自動翻訳において生成AIの活用等に関する技術の開発・実証を行うべきではないか。
14. 新たなコンテンツ製作に対応するため、実習を伴う研修を行い生成AIを活用してコンテンツを製作できる人材の育成や生成AI等を活用したコンテンツ製作の実証を行い、課題や受容性などの検証を行うべきではないか。

地域コンテンツ制作力・発信力の強化

<現状>

- 地域からの情報の製作・発信強化の観点から、地域での製作の促進と配信の促進が重要。
- 地域の放送事業者による配信や海外展開の取組が始まっているが、継続的に成果を出しているところは限定的である。また、地域の情報などのコンテンツを整理して展開する取組なども始まっている。
- 地域の放送事業者をはじめとする放送事業者の製作・保有するコンテンツの活用の可能性がある。
- 地域活性化の方法の一つとして、地域からのコンテンツ発信やロケ誘致も盛んに行われている。

<課題>

- 配信プラットフォームにより配信されている地域のコンテンツは増加しているが、膨大なコンテンツの中に埋没し、十分な視聴を集めづらい。配信したコンテンツの周知広報が不足している。
- 配信でコンテンツが視聴されても収益性を確保しにくい状況にある。よりよいコンテンツを製作・発信するために、コンテンツの視聴動向等のデータを確保・活用できていない。
- 蓄積されている地域のコンテンツについて、検索性・再利用性が低く、配信などの展開や再利用にコストや時間がかかる。
- 地域のコンテンツを配信や展開するための権利処理やコンテンツ展開を行う人材が不足している。
- 配信・海外展開するためには先進技術を活用したコンテンツが必要な場合もあるが、その製作に多額の費用を要する。
- 地域の魅力を活かした実写コンテンツ製作が十分に行われておらず、実写コンテンツの製作が地域の振興に活用されていない。

- 地域の放送事業者・製作会社は、自らのコンテンツの配信を促進すべきではないか。
 - 地域の放送事業者・製作会社は、そのコンテンツを集約・分類したアーカイブを通じた地域情報の国内外への展開を進めるべきではないか、総務省はその支援をはじめ配信等の促進策を検討すべきではないか。
1. 総務省は、地域の放送事業者・製作会社による海外展開・配信を目指したコンテンツ制作を引き続き支援すべきではないか。
 2. 地域の放送事業者・製作会社は、そのコンテンツを集約したアーカイブを通じた地域情報の国内外への展開等を図るべきではないか。関係者は、編集、字幕付与や翻訳の自動化への支援を検討すべきではないか。
 3. 地域の放送事業者・製作会社は、関係者と連携して自らのコンテンツのFAST※チャンネル等を通じた海外展開等について検討すべきではないか。 ※「FAST(Free Ad-supported Streaming TV)」とは、無料広告型ストリーミング動画配信サービスをいう。
 4. 地域の放送事業者・製作会社は、自らのコンテンツの切り抜きやダイジェスト版などを国内外の動画共有プラットフォーム等で配信し、幅広い層への展開や視聴データの分析などを実施すべきではないか。
 5. 地域において権利処理や展開を行える人材を年間100名程度育成するとともに、権利処理に関する知見の共有の仕組みの構築への支援を検討すべきではないか。加えて、AI等の技術を活用してコンテンツ制作を行う人材を育成すべきではないか。
 6. 総務省は、国内の実写コンテンツのロケ誘致への支援について関係省庁と連携し、検討すべきではないか。
 7. 関係者は、放送事業者の有するコンテンツのアーカイブ化推進に向けて、調査研究や技術実証等を検討すべきではないか。