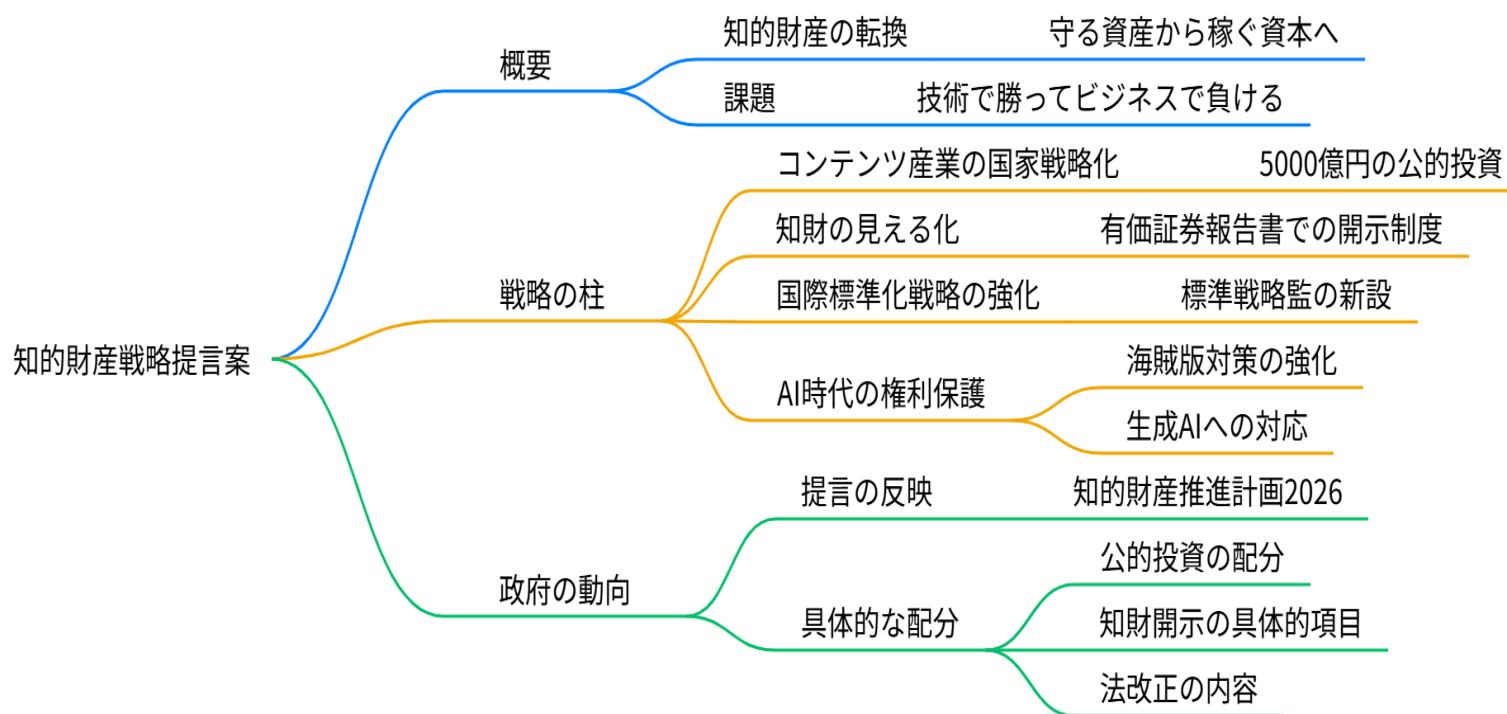


自民党知的財産戦略調査会がまとめた知財戦略の提言案が判明

Felo AI



Overview

自民党知的財産戦略調査会がまとめた提言案は、日本の知的財産（IP）政策を「守る資産」から「稼ぐ資本」へと転換させる国家戦略の青写真である [108](#)。この提言は、長年の課題であった「技術で勝ってビジネスで負ける」状況を打開し、知財を成長戦略と経済安全保障の根幹に据えることを目的としている [76](#)。

中核となるのは、アニメやゲームなどのコンテンツ産業を基幹産業と位置づけ、今後5年間で5000億円以上の公的投資を行うという大胆な計画である [76](#) [107](#)。これは、韓国を上回る規模の予算を投じ、人材育成から海外展開までを一体的に支援することで、2033年までに海外売上高20兆円という政府目標の達成を目指すものである [107](#) [166](#)。

同時に、企業の「稼ぐ力」を直接的に向上させるため、有価証券報告書での知財情報開示を制度化し、無形資産の価値を企業評価に正しく反映させることを求める [76](#) [108](#)。さらに、国際的なルール形成を主導すべく「標準戦略監」ポストを新設し、日本発の技術が市場を制するための司令塔機能を強化する [76](#)。

生成AIの急速な普及と深刻化する海賊版被害にも対応する。特に、被害額が年間10兆円を超える海賊版問題に対しては、従来の損害賠償の枠を超え、侵害者の利益を完全に剥奪する新たな法整備を推進し、権利保護の実効性を抜本的に高める方針が示されている [76](#) [137](#) [138](#)。この提言は、6月にも政府の「知的財産推進計画2026」に反映される見通しであ

り、日本の産業競争力強化に向けた重要な転換点となる [76](#)。

Detailed Report

日本の長年の課題：「技術で勝ってビジネスで負ける」構造からの脱却

今回の提言案の根底には、「『技術で勝ってビジネスで負ける』状況が繰り返されてきた」という強い危機感がある [76](#)。日本は優れた技術や魅力的なコンテンツを生み出しながらも、それを収益化し、国際市場で主導権を握るビジネスモデルの構築に課題を抱えてきた [108](#)。この背景には、知的財産をコスト管理の対象や法務部門の専管事項と捉え、経営戦略の中核に位置づけてこなかったことがある [108](#)。

実際に、日本企業の無形資産が企業価値に占める割合は 2020 年時点で 32%にとどまり、米国の 90%に大きく水をあけられている [32](#)。政府は 2035 年までにこの比率を 50%以上に高める目標を掲げているが、そのためには知財への投資促進と、その価値を市場が正しく評価する仕組みが不可欠である [32](#)。

さらに、日本の強みであるコンテンツ産業は、2025 年時点でオンライン上の海賊版被害額が推計 10.4 兆円に達するなど、深刻な収益流出に直面している [137](#) [139](#)。これは、創造の対価がクリエイターや企業に還元されず、次の投資へと繋がらない「負のサイクル」を生み出している [139](#)。提言案は、こうした構造的課題を克服し、知財を企業の収益力と国家の競争力に直結させるための包括的な処方箋として策定されたものである。

戦略の柱①：コンテンツ産業の国家戦略化と 5000 億円規模の公的投資

提言案の最も象徴的な施策が、コンテンツ産業への大規模な公的投資である [76](#)。アニメ、ゲーム、マンガ、音楽、実写（映像）の 5 分野を対象に、今後 5 年間で 5000 億円以上の公的投資を求めるもので、これは現在の年間予算規模（約 550 億円）を倍増させる水準に相当する [76](#) [107](#)。



この投資の狙いは、単発の作品支援ではなく、人材育成、制作環境の整備、そして海外展開までを一体的に支援するエコシステムを構築することにある [77 80](#)。韓国が年間約 760 億円の予算で国策としてコンテンツ産業を育成し成功を収めていることを踏まえ、日本も大規模・長期・戦略的な官民投資を推進する必要があるとの判断が背景にある [107 108](#)。政府はすでに、日本発コンテンツの海外売上高を 2033 年までに現在の約 6 兆円から 20 兆円へと拡大する目標を掲げている [163 166](#)。この目標達成には、海賊版に流出している潜在需要（約 10 兆円）を正規市場に取り込むことが不可欠であり、今回の公的投資は、そのための流通プラットフォーム強化やローカライズ支援など、「稼ぐ」ためのインフラ整備に重点的に充てられる見込みである [139 165](#)。

戦略の柱②：知財の「見える化」による企業価値向上 — 有価証券報告書での開示制度創設

提言案は、企業の知財を「稼ぐ力」に転換する具体的な仕組みとして、有価証券報告書における知財情報の開示制度創設を盛り込んだ [76](#)。これは、特許、ブランド、著作権、データといった無形資産が、企業の競争優位性や将来の収益にどう貢献するのかを投資家に説明する責任を企業に課すものである [108 152](#)。

知財情報開示の狙い

目的	具体的な内容
企業価値の適正評価	財務諸表に表れない無形資産の価値を投資家が評価しやすくなり、資金調達を有利にする 108 。

目的	具体的な内容
経営層の意識改革	知財をコストではなく、事業戦略と一体の「資本」として捉える経営を促す 108 。
知財ガバナンスの強化	知財戦略を取締役会レベルで監督する体制の構築を促し、スキルマトリックスでの開示にも繋がる 38 。

この動きは、金融庁が進める人的資本など非財務情報の開示拡充の流れとも一致しており、2026年3月期以降の有価証券報告書から段階的に義務化される可能性がある [88 97 148](#)。知財開示が制度化されれば、企業は保有件数だけでなく、知財ポートフォリオが事業戦略や収益にどう結びついているかを具体的に説明することが求められ、日本のコーポレートガバナンスに大きな変革をもたらす可能性がある [108](#)。

戦略の柱③：国際標準化戦略の強化 — 「標準戦略監」新設によるルール形成の主導

提言案は、日本発の技術やサービスがグローバル市場で普及するための鍵として、国際標準化戦略の抜本的強化を打ち出している [76](#)。その象徴が、政策を統括する司令塔として「標準戦略監」（仮称）のポストを政府に新設する要求である [76 48](#)。

これは、日本発の国際標準規格となった「QRコード」のような成功事例を、国家戦略として再現することを目指すものである [76 51](#)。優れた技術も、国際標準という「市場のルール」に組み込まれなければ、ビジネスで主導権を握ることはできない [108 141](#)。特に、経済安全保障の観点からも、通信、AI、環境技術などの重要分野で日本に有利なルール形成を主導することが不可欠となっている [76 141](#)。

政府は既に2025年に新たな国際標準戦略を策定しており、今回の提言は、その実行力を担保するための官邸主導の体制構築を求めるものと言える [49 89](#)。官民を挙げたロードマップを策定し、研究開発の初期段階から標準化、特許戦略、事業化を一体で進める体制を構築することが急務である [76 141](#)。

戦略の柱④：AI時代の権利保護と実効性のある侵害対策

生成AIの急速な普及と、巧妙化・大規模化する海賊版被害は、既存の知財制度に大きな挑戦を突きつけている [76](#)。提言案は、これらの新たな脅威に対し、より実効性の高い権利保護策を講じることを強く求めている。

海賊版対策の強化 経済産業省の調査によれば、2025年の日本発コンテンツのオンライン海賊版被害額は、デジタルコンテンツ（5.7兆円）と偽キャラクターグッズ（4.7兆円）を合わせて10.4兆円に達し、3年前の約2兆円から激増している [137 138](#)。

この深刻な状況に対し、提言案は海賊版対策予算の拡充に加え、「知財権侵害に対して被害回復と侵害者の利益を奪うための法整備」を推進することを唱えている [76](#)。これは、従来の「権利者が受けた損害」を填補するという考え方から一歩踏み込み、侵害者が不正に得た利益を全て吐き出させる「利益吐き出し型賠償」や、悪質な侵害に対しては損害額以上の賠償を課す「懲罰的損害賠償」制度の導入を示唆するものである [4 76 117](#)。こうした制度は、権利侵害を「やり得」にさせない強力な抑止力となることが期待される [108](#)。

生成 AI への対応 生成 AI に関しては、クリエイターの権利保護と技術革新の促進という二つの要請のバランスを取ることが課題となっている [29 140](#)。日本の著作権法第 30 条の 4 は、AI の学習目的での著作物利用を原則として権利者の許諾なく認める、世界的に見ても寛容な規定となっている [9 11](#)。この規定がイノベーションを促進する一方で、クリエイターの権利が不当に害されるリスクも指摘されている [3 29](#)。

日本アニメフィルム文化連盟 (NAFCA) などの団体からは、キャラクターの無断模倣や画風の過度な模倣、声の無断利用といった問題に対し、現行法では対応が困難であるとして、新たな法制度の検討や、学習データの透明化、AI 使用の明示義務化などを求める声が上がっている [29 140](#)。提言案は、こうした AI 時代の新たな権利侵害に対応するための議論を加速させることを意図している [76](#)。

政府の動向と今後の展望

自民党知的財産戦略調査会による今回の提言は、近く政府に提出され、高市首相が本部長を務める政府の知的財産戦略本部で 6 月にも取りまとめられる「知的財産推進計画 2026」に反映される見通しである [76](#)。

政府は既に、コンテンツ産業の海外展開支援を目的とした補助金「IP360」を開始するなど、提言と同様の方向性で動き出している [165](#)。また、中小企業の IT ツール導入を支援する「IT 導入補助金」が 2026 年度から「デジタル化・AI 導入補助金」へと名称変更されたことも、国策として AI 活用を推進する姿勢の表れである [12 14](#)。

今後は、5000 億円規模の公的投資の具体的な配分や、有価証券報告書での知財開示の具体的な項目、そして「侵害者の利益剥奪」に向けた法改正の具体的な内容が焦点となる。クリエイター団体が懸念する AI 利用と権利保護のバランスをどう取るかなど、産業界の様々なステークホルダーとの対話も不可欠となる [29 109](#)。この提言が実効性のある政策として結実すれば、日本の知財戦略は大きな転換点を迎え、産業競争力の新たな源泉となる可能性を秘めている [108](#)。

- [1. 知的財産権の侵害とは？被害を受けた場合の対処法や事例 ...](#)
- [2. 民放連、「知的財産推進計画 2026」に向け意見書提出](#)
- [3. Report on AI and Copyright Issues by Japanese Government](#)
- [4. ポストコロナ時代における 特許制度の在り方 \(案\) 令和 ...](#)

5. [トップページ | デジタル化・AI 導入補助金 2026](#)
6. [Japan's New Draft Guidelines on AI and Copyright — Privacy World](#)
7. [知的財産権の保護のために行われた](#)
8. [【2026年最新】IT 導入補助金が「デジタル化・AI ...](#)
9. [Japan's Generative AI Copyright Law: Insights for OpenAI and US ...](#)
10. [ソブリン AI で進める安全な業務活用 | 中小企業のデータ主権 ...](#)
11. [Generative AI and Japanese Copyright Law: A Legal Risk Guide for ...](#)
12. [【2026年最新】デジタル化・AI 導入補助金とは？パソコン単体 ...](#)
13. [Japan's emerging framework for responsible AI](#)
14. [デジタル化・AI 導入補助金 2026 特設サイト](#)
15. [Japan Signals Potential Copyright Law Revisions in Response to ...](#)
16. [デジタル化・AI 導入補助金とは？【2026年・令和8年度】 ...](#)
17. [Japan's legal framework for copyright protection of AI-generated works](#)
18. [Japan AI Regulation Overview — Regulations.ai](#)
19. [Japan's AI Copyright Stance: A Necessary Defense, a Risky Gamble ...](#)
20. [知的財産を企業の「稼ぐ力」に、コンテンツ産業への公的投資「5 ...](#)
21. [知的財産戦略調査会提言申し入れ | 政策 | ニュース](#)
22. [知的財産戦略本部](#)
23. [知的財産を企業の「稼ぐ力」に、コンテンツ産業への公的投資「5 ...](#)
24. [知的財産推進計画 2026」の策定に向けた意見募集の結果を公表](#)
25. [「知的財産推進計画 2026」の策定に向けた意見募集の結果 ...](#)
26. [知的財産を企業の「稼ぐ力」に、コンテンツ産業への公的投資 ...](#)
27. [「知的財産推進計画 2026」の策定に向けた意見 \(Japanese\)](#)
28. [ページ移転のお知らせ | 首相官邸ホームページ](#)
29. [「知的財産推進計画 2026」に対する意見](#)
30. [知的財産戦略調査会 提言 | 政策 | ニュース](#)
31. [2026年度の知的財産・知的資産関連政策の動き](#)
32. [知的財産推進計画 2025 におけるスタートアップ支援の分析](#)
33. [【政策追跡】「知的財産推進計画 2026」策定の動き](#)
34. [内閣府知財推進計画意見募集結果 Japan's 2026 IP ...](#)
35. [知的財産を企業の「稼ぐ力」に、コンテンツ産業への公的投資 ...](#)
36. [2026年度の知的財産・知的資産関連政策の動き \(補足\)](#)

37. [知的財産戦略調査会 提言 | 政策 | ニュース](#)
38. [知的財産×開示——知的財産のディスクロージャー制度を巡る ...](#)
39. [自由民主党知的財産戦略調査会による提言申入れ—平成 30 年 5 ...](#)
40. [知的財産を企業の「稼ぐ力」に、コンテンツ産業への公的投資「5 ...](#)
41. [知的財産戦略調査会提言 | 政策 | ニュース](#)
42. [小林鷹之 \(@kobahawk\) / Posts / X](#)
43. [知的財産戦略調査会提言申し入れ | 政策 | ニュース](#)
44. [知財を「守る資産」から「稼ぐ資本」へ——5000 億円投資案 ...](#)
45. [お知らせ 2026.04.28 自由民主党「知的財産戦略調査会」に出席](#)
46. [知的財産は「稼ぐ力」の源泉 高付加価値経済実現へ新たな知 ...](#)
47. [知的財産戦略調査会が小野田大臣へ緊急決議を申し入れ | 政策](#)
48. [知的財産を企業の「稼ぐ力」に、コンテンツ産業への公的投資 ...](#)
49. [小林自民党知的財産戦略調査会長らと懇談 \(2025 年 4 月 24 日 ...](#)
50. [国際規格づくり「日本の認証機関強化を」 自民党提言案](#)
51. [知的財産を企業の「稼ぐ力」に、コンテンツ産業への公的投資「5 ...](#)
52. [知的財産戦略調査会提言 | 政策 | ニュース](#)
53. [知的財産戦略調査会提言申し入れ | 政策 | ニュース](#)
54. [知的財産推進計画 2026」の策定に向けた意見募集の結果を公表](#)
55. [知的財産は「稼ぐ力」の源泉 高付加価値経済実現へ新たな知 ...](#)
56. [自民党知的財産戦略調査会が取りまとめた提言の承認と総理 ...](#)
57. [コンテンツ産業振興へ公的投資 5000 億円以上に 自民党](#)
58. [2026 年度の知的財産・知的資産関連政策の動き \(補足\)](#)
59. [知的財産戦略調査会 提言 | 政策 | ニュース | 自由民主党](#)
60. [知的財産を企業の「稼ぐ力」に、コンテンツ産業への公的投資 ...](#)
61. [知的財産戦略調査会 提言 | 政策 | ニュース](#)
62. [【行政情報】「知的財産推進計画 2026」に向けた検討、はじまる](#)
63. [知的財産戦略本部](#)
64. [自民党情報通信戦略調査会 SNS 等に関する PT、デジタル社会 ...](#)
65. [小林鷹之 \(@kobahawk\) / Posts / X](#)
66. [「知的財産推進計画 2026」の策定に向けた意見 \(Japanese\)](#)
67. [知的財産戦略調査会、松野官房長官に提言](#)
68. [知的財産を企業の「稼ぐ力」に、コンテンツ産業への公的投資 ...](#)

69. [知的財産を企業の「稼ぐ力」に、コンテンツ産業への公的投資 ...](#)
70. [知的財産戦略本部](#)
71. [知的財産戦略調査会 コンテンツ戦略小委員会 小林史明委員長 ...](#)
72. [パテサロウィークリー【先週の知財ニュース】 2026年5月25日号](#)
73. [知的財産推進計画 2025 を決定しました](#)
74. [お知らせ 2026.04.28 自由民主党「知的財産戦略調査会」に出席](#)
75. [小林自民党知的財産戦略調査会長らと懇談 \(2025年4月24日 ...](#)
76. [知的財産を企業の「稼ぐ力」に、コンテンツ産業への公的投資「5年で5000億円以上」に拡大求める...自民知財戦略調査会が提言案：読売新聞](#)
77. [コンテンツ産業振興への公的投資 5000億円以上に 自民党、提言案で要請 - 日本経済新聞](#)
78. [知的財産は「稼ぐ力」の源泉 高付加価値経済実現へ新たな知財戦略を提言知的財産戦略調査会 | 政策 | ニュース | 自由民主党](#)
79. [自由民主党「知的財産戦略調査会」に出席 | 一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構 \(CODA\)](#)
80. [コンテンツ産業振興への公的投資 5000億円以上に 自民党](#)
81. [民放連、「知的財産推進計画 2026」に向け意見書提出](#)
82. [知的財産戦略調査会提言申し入れ | 政策 | ニュース](#)
83. [知財を「守る資産」から「稼ぐ資本」へ——5000億円投資案 ...](#)
84. [経団連：グローバルな市場創出に向けた国際標準戦略のあり方 ...](#)
85. [コンテンツ予算、倍増の「5年で5千億円」 自民が提言、政府も調整](#)
86. [生成AIと著作権——「知らなかった」では済まなくなった2026年 ...](#)
87. [デジタル・ニッポン2026 | 政策 | ニュース](#)
88. [開示府令の改正案が公表 \(2026年から一部適用\)](#)
89. [新たな国際標準戦略を読み解くまとめ](#)
90. [コンテンツ産業振興への公的投資 5000億円以上に 自民党](#)
91. [2026年版 生成AI規制で気をつけたい著作権の落とし穴](#)
92. [知的財産戦略調査会 コンテンツ戦略小委員会 小林史明委員長 ...](#)
93. [企業内容等の開示に関する内閣府令」等の改正 \(案\) を ...](#)
94. [国際標準化「戦略17分野の官民投資表に反映を」 官民協議体 ...](#)
95. [経団連：Entertainment Contents ∞ 2024 \(2024-10-15\)](#)
96. [小林鷹之 \(@kobahawk\) / Posts / X](#)
97. [人的資本開示 2026 府令改正・指針改訂の解説](#)
98. [日本規格協会「国際標準化戦略推進センター」が始動！](#)

99. [知的財産を企業の「稼ぐ力」に、コンテンツ産業への公的投資「5 ...](#)
100. [2026 年人的資本開示義務化の新項目 – wakuwaku – miraie](#)
101. [国際標準化による経済効果分析及び領域相互の ...](#)
102. [知的財産は「稼ぐ力」の源泉 高付加価値経済実現へ新たな知 ...](#)
103. [「企業内容等の開示に関する内閣府令」等の改正 ...](#)
104. [令和 7 年版 情報通信白書 | 戦略的国際標準化の推進](#)
105. [自由民主党「知的財産戦略調査会デジタルコンテンツ戦略小 ...](#)
106. [知的財産を企業の「稼ぐ力」に、コンテンツ産業への公的投資 ...](#)
107. [コンテンツ予算、倍増の「5 年で 5 千億円」 自民が提言、政府も調整 【高市早苗首相 自民党総裁】 【予算・税制】 : 朝日新聞](#)
108. [知財を「守る資産」から「稼ぐ資本」へ——5000 億円投資案が問う日本の成長戦略 | ことぶき特許商標事務所 南青山オフィス 公式サイト](#)
109. [民放連、「知的財産推進計画 2026」に向け意見書提出——生成 AI の学習データ透明化や巨大プラットフォームへの規制強化を要望 | Branc \(ブラン\) – Brand New Creativity–](#)
110. [自由民主党「知的財産戦略調査会デジタルコンテンツ戦略小委員会」に出席 | 一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構 \(CODA\)](#)
111. [民放連、「知的財産推進計画 2026」に向け意見書提出](#)
112. [知的財産戦略調査会提言申し入れ | 政策 | ニュース](#)
113. [懲罰的賠償強化に関する韓国特許法等改正](#)
114. [2026 年 知的財産・特許戦略の展望：グローバル基準の激変と ...](#)
115. [「知的財産推進計画 2026」に対する意見](#)
116. [知的財産は「稼ぐ力」の源泉 高付加価値経済実現へ新たな知 ...](#)
117. [第 177 号 特許法 102 条 2 項 \(侵害者利益の推定\) における ...](#)
118. [Vol.67 2026 年 1 月 8 日発行号](#)
119. [【経産省発表】日本発コンテンツ海賊版被害、年 10 兆円超えの ...](#)
120. [自由民主党知的財産戦略調査会による提言申入れ—平成 30 年 5 ...](#)
121. [令和 3 年特許法・意匠法・商標法等改正①～Web 口頭審理・第 ...](#)
122. [AI の知財侵害を防ぐ 2026 年、意匠法改正も視野に \(特許庁\)](#)
123. [生成 AI と著作権——「知らなかった」では済まなくなった 2026 年 ...](#)
124. [知的財産を企業の「稼ぐ力」に、コンテンツ産業への公的投資「5 ...](#)
125. [2026 年の知財制度はどう変わる？改正・制度変更のポイントと ...](#)
126. [nakagawa すべての投稿 – 神戸大学法学研究科 教授 中川 丈久](#)

127. [日本発コンテンツの海賊版被害額調査の結果を取りまとめました](#)
128. [党知的財産戦略調査会では、デジタル化の進展や産業構造 ...](#)
129. [特許法 102 条の現代的解釈](#)
130. [第 47 回 2025 年 12 月に押さえておくべき企業法務の最新動向](#)
131. [2026 年版 生成 AI 規制で気をつけたい著作権の落とし穴](#)
132. [技術で勝ち、ビジネスでも勝つ国際標準化への取り組み状況を ...](#)
133. [日本コンテンツ「海賊版」の被害額 10 兆円を突破 AI 活用で現地 ...](#)
134. [知的財産戦略本部](#)
135. [知的財産戦略調査会、松野官房長官に提言 — 山田太郎 参議院議員](#)
136. [2026 年 | Action \(活動\) | 一般社団法人 日本経済団体連合会 ...](#)
137. [日本発コンテンツの海賊版被害額調査の結果を取りまとめました \(METI/経済産業省\)](#)
138. [日本コンテンツ「海賊版」の被害額 10 兆円を突破 AI 活用で現地版を制作するなど収益確保を推進したい考え 経産省 | TBS CROSS DIG with Bloomberg](#)
139. [【経産省発表】日本発コンテンツ海賊版被害、年 10 兆円超えの衝撃。デジタル 3 倍増・偽グッズ初算出の背景と政府の「反転攻勢」策とは | EC・ネット通販を中心とした物販ビジネス専門メディア「コマースピック」](#)
140. [「知的財産推進計画 2026」に対する意見 | NAFCA 一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟](#)
141. [技術で勝ち、ビジネスでも勝つ国際標準化への取り組み状況をヒアリング | お知らせ | ニュース | 自由民主党](#)
142. [第 177 号 特許法 102 条 2 項 \(侵害者利益の推定\) における ...](#)
143. [「ものがたり大国 5 ヶ年計画」を公表 経産省、コンテンツ産業の ...](#)
144. [人的資本開示 2026 府令改正・指針改訂の解説](#)
145. [知的財産権侵害の民事事件の審理における懲罰的損害賠償の ...](#)
146. [著作権法の一部を改正する法律 \(平成 30 年法律第 30 号\) について](#)
147. [【2033 年に海外売上 20 兆円へ 日本エンタメを基幹産業 ...](#)
148. [2026 年 人的資本開示を企業価値創造エンジンへと転換する](#)
149. [経団連：「実効的な権利保護に向けた知財紛争処理システムの ...](#)
150. [2026 年の知財制度はどう変わる？改正・制度変更のポイントと ...](#)
151. [世界で稼ぐ知識集約型産業へ 海外売上高 20 兆円への挑戦](#)
152. [知的財産×開示——知的財産のディスクロージャー制度を巡る ...](#)
153. [「知的財産権侵害に関する民事紛争事件の審理における懲罰 ...](#)
154. [コンテンツの海外展開](#)
155. [人的資本開示の義務化が次のステージへ 2026 年改正で何が ...](#)
156. [特許権侵害に対する民事救済措置の 理論と論点](#)

157. [日本コンテンツ大国への道：20兆円市場を目指す戦略と課題](#)
158. [有価証券報告書等の虚偽記載責任の限定～非財務情報 ...](#)
159. [懲罰的賠償に関する中国最高裁司法解釈の改訂（法釈【2026】7 ...](#)
160. [目指すのは“コンテンツ海外売上高 20兆円”—日本で創り](#)
161. [有価証券報告書の株主総会前開示を巡る最新動向 | ブログ](#)
162. [最高人民法院による知的財産権の懲罰的賠償に関する司法 ...](#)
163. [社説／エンタメ・コンテンツ産業 海外売上高 20兆円の成長分野に](#)
164. [「有価証券報告書の作成要領（サステナビリティ関連財務開示 ...](#)
165. [「ものがたり大国 5ヵ年計画」を公表 経産省、コンテンツ産業の海外展開を加速](#)
166. [世界で稼ぐ知識集約型産業へ 海外売上高 20兆円への挑戦 | 2026年4月号 | 事業構想オンライン](#)