

「知的財産推進計画2025」に関する国内外メディア報道・専門家反応の総合分析

2025年6月3日に日本政府が決定した「知的財産推進計画2025 ~IPトランスフォーメーション~」は、国内外のメディアや専門家から注目を集めている。この計画は、AI技術の進歩と知的財産権保護の両立を図りながら、日本の国際競争力を高める包括的な戦略として位置づけられており、特に世界的な所有権機関（WIPO）のグローバルイノベーション指数において、2024年に13位まで後退した日本の順位を2035年までに再び4位以内に回復させることを目標としている^{[1][2]}。国内メディアは石破首相の発言を引用し、「AI技術の進歩と知的財産権の適切な保護の両立を目指し、法・技術・契約の各手段を組み合わせた取り組みを促進する」という政府の方針を報じている^[1]。海外メディアも日本の戦略転換に注目し、特にコンテンツ産業を活用した地方創生や国際標準戦略の強化に焦点を当てた報道を展開している^{[3][4]}。

知的財産推進計画2025の概要と戦略的背景

IPトランスフォーメーションの核心概念

知的財産推進計画2025の最大の特徴は、「IPトランスフォーメーション（IPX）」という新しい概念を前面に打ち出したことである^{[5][6]}。この概念は、従来の知的創造サイクルをより発展させ、グローバルな視点での知財の創造・保護・活用サイクルの再構築を目指している^[7]。計画では、IPXを実現するための3つの柱として、「イノベーション拠点としての競争力強化」「AI等先端デジタル技術の利活用」「グローバル市場の取り込み」を掲げている^{[5][6]}。

特に注目すべきは、日本の知的資本（技術力、コンテンツ力、国家ブランドなど）を最大限に活用し、海外からの知的資本誘引と国内での付加価値創出を加速させる戦略である^[7]。これは、少子高齢化により労働力人口が減少する中で、物理的な資産ではなく無形資産の力に注目した高付加価値経済への転換を意味している^[8]。

Box Table 1 Economies with the most GII indicators ranked top, 2024

Economy	Inputs	Outputs	Total
Singapore	9	5	14
United States	3	6	9
China	3	5	8
Switzerland	3	4	7
Japan	3	3	6
Israel	4	2	6
Hong Kong, China	4	2	6
Luxembourg	5	1	6
Sweden	2	3	5
Republic of Korea	2	3	5
Iceland	3	2	5

Note: The GII methodology allows multiple economies to rank 1st on any one indicator; see Economy profiles and Appendix I.

Source: Global Innovation Index Database, WIPO, 2024.

Economies with the Most Global Innovation Index Indicators, 2024.

国際競争力の現状と課題

日本の知的財産の国際競争力に関する現状は深刻である。WIPOが発表する2024年のグローバルイノベーション指数において、日本は13位と、韓国（6位）や中国（11位）に大きく遅れをとっている^[1]^[2]。これは、2007年に記録した最高位の4位から大幅に後退した状況を示している^[9]。

また、日本市場における時価総額に占める無形資産の割合は2020年時点で32%にとどまり、米国市場の90%、中国市場の44%、韓国市場の57%と比べて著しく低い水準にある^[2]。この数値は、日本企業が知財・無形資産の投資・活用において海外企業に後れを取っている状況を如実に示している^[10]。

Global Innovation Index 2024

The GII captures the innovation ecosystem performance of 133 economies based on 78 individual indicators.



Top 3 Economies

BY INCOME GROUP

HIGH-INCOME

- 1 Switzerland
- 2 Sweden
- 3 U.S.

UPPER MIDDLE-INCOME

- 1 China
- 2 Malaysia
- 3 Türkiye

LOWER MIDDLE-INCOME

- 1 India
- 2 Vietnam
- 3 Philippines

LOW-INCOME

- 1 Rwanda
- 2 Togo
- 3 Uganda



Source: WIPO Global Innovation Index 2024

voronoi
BY VISUAL CAPITALIST

Where Data Tells the Story



Global Innovation Index in 2024, showing the innovation scores of countries worldwide.

国内メディア報道の分析

主要メディアの報道内容

国内の主要メディアは、知的財産推進計画2025を包括的に報道している。フジテレビ系列のFNNは、日本の知的財産の国際競争力強化という観点から、特に順位回復の目標に焦点を当てて報道している^{[11][12]}。石破首相の発言を引用し、「AI技術の進歩と知的財産権の適切な保護の両立」という政府の基本方針を強調している^[11]。

読売新聞は、AI・デジタル時代の知的財産制度の確立という側面に重点を置いた報道を展開している^{[11][12]}。特に、生成AIが日本の発展に「大きく貢献する可能性がある」としながらも、AI開発者の貢献をどのように評価するかという課題を提起している^[12]。また、AIを用いた発明・創作が増加する中で、発明者の認定基準を明確にするための検討が必要であることを指摘している^[12]。

専門性の高い報道と分析

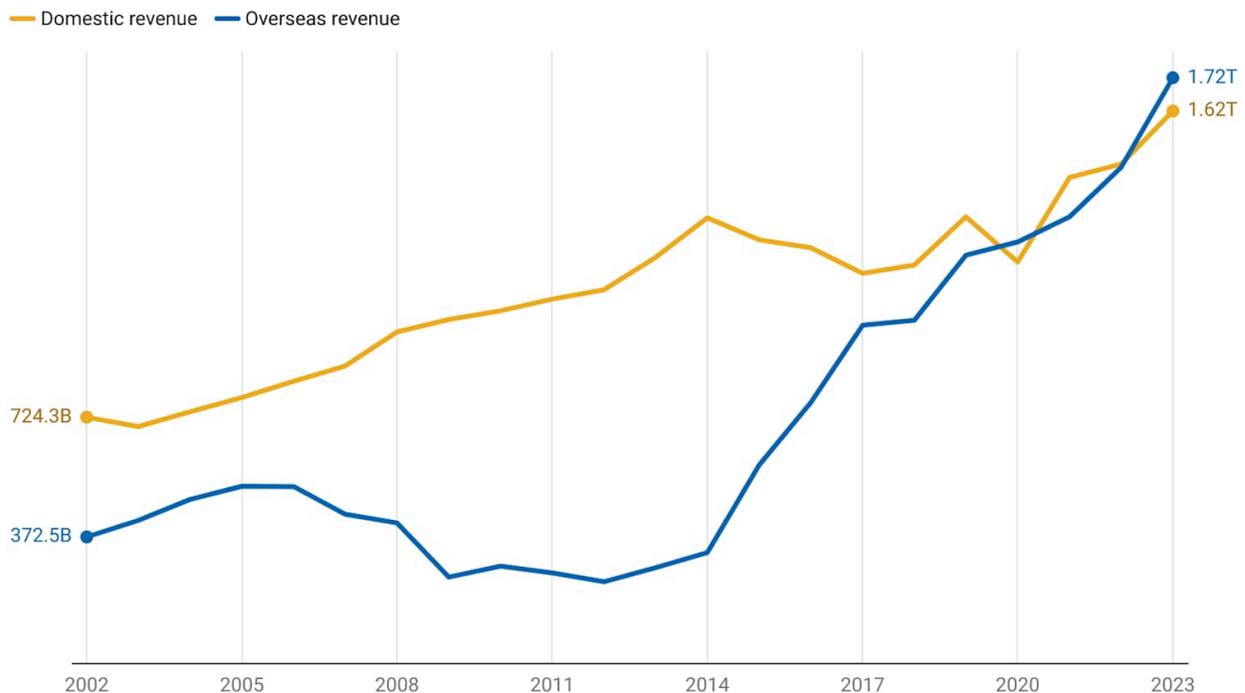
毎日新聞は、アニメや映画による地方創生という具体的な施策に注目し、政府が約200の地域を2033年までにコンテンツ拠点として指定する計画を詳しく報じている^[13]。これは、コンテンツ産業を基幹産業として位置づける政府の戦略の具体化として注目される。

Yahoo!ニュースでは、AI時代の知的財産制度確立という大きなテーマに焦点を当て、量子技術なども含めた新領域における国際的なルール形成での日本の主導権確保について報道している^[11]。

専門性の高いメディアからの報道も見られる。特許事務所からの分析では、AI技術の進展を踏まえた発明等の保護について、発明者の在り方等の諸論点について早期に結論を得ることを求めているとし、人工知能の時代の知的財産制度について前進した内容であると評価している^[14]。

Japanese anime industry revenues

Annual revenues of the Japanese animation industry in Japanese yen and segmented by region, 2002–2023.



海外メディアの反応と国際的な視点

英語圏メディアの注目点

海外メディアの反応は総じて好意的であり、特に日本のコンテンツ産業の国際展開戦略に注目が集まっている。The Japan Timesは、2025年版の知的財産戦略が先進的デジタル技術の活用と外国人才の誘致を通じて日本の国際競争力を高めることを目的としていると報じている^[15]。石破首相の「知的財産は日本にとって重要な収入源であり、日本企業の競争力を強化する上で重要な役割を果たしている」という発言を引用している^[15]。

Asia IP Lawは、日本政府がグローバルイノベーションランキングにおいて13位から4位への上昇を2035年までに目指すという野心的な目標を設定したことを詳しく報道している^[3]。また、AIと量子コンピューティングなどの新興技術分野における国際標準形成でのリーダーシップ確立に焦点を当てている^[3]。

アジア圏メディアの視点

新華社 (Xinhua) は、日本がAIを活用して知的財産分野での競争力を高める計画について報道し、特にアニメなどの日本コンテンツの国際的人気を活用した地域経済促進戦略に注目している^[16]。経済効果として約1兆円 (70億米ドル) の経済インパクトを期待しているという具体的な数値も報じている^[16]。

英語版毎日新聞は、日本がAI利用により知的財産分野での競争力強化を目指すという観点から報道し、AI技術開発者の特許権認定という具体的な制度改革についても言及している^[4]。現在の規則では、AI開発者の貢献をどのように評価するかが曖昧であるという課題を指摘している^[4]。

国際機関の反応

WIPOの視点から見ると、日本は長年にわたってFunds-In-Trust Japan Industrial Property Globalを通じて発展途上国の知的財産能力向上を支援してきた実績がある^[17]。1987年以来、日本政府は日本特許庁を通じてWIPOに1億スイスフラン以上を貢献し、100以上の発展途上国・後発開発途上国を支援してきている^[17]。この実績は、今回の知的財産推進計画2025の国際的な信頼性を高める要因となっている。

専門家・業界関係者の反応

知的財産専門家の評価

知的財産分野の専門家からは、今回の計画について概ね肯定的な評価が寄せられている。湯浅・原法律特許事務所からの分析では、AI技術の進展を踏まえた発明等の保護について、発明者の在り方等の諸論点について早期に結論を得ることを求めており、人工知能の時代の知的財産制度について前進した内容となっていると評価している^[14]。

特に注目されているのは、これまで曖昧だったAI開発者の特許権認定に関する基準の明確化である。現行の規則では、AI技術を用いて新技術を創造した個人の特許権をどのように評価するかが不明確で

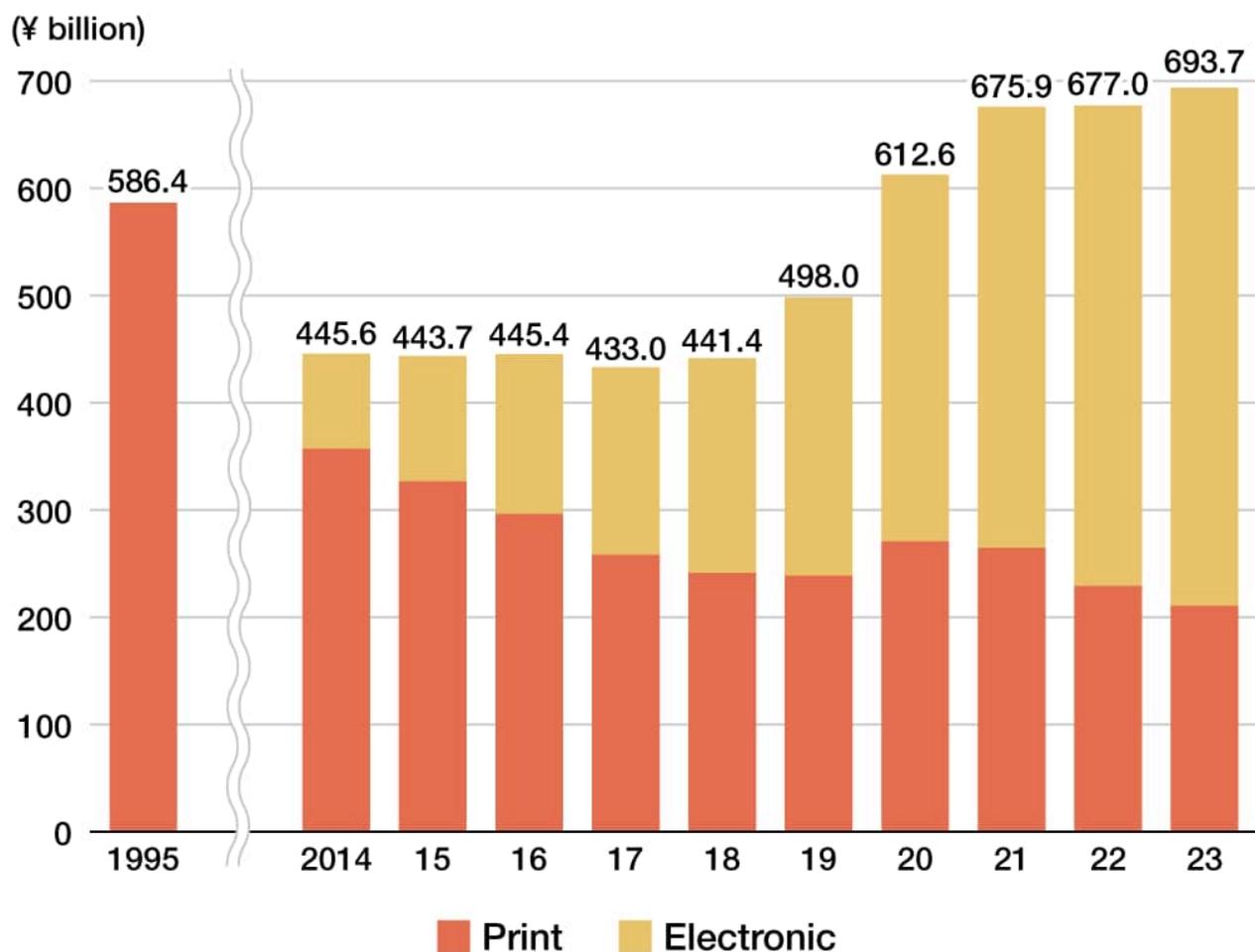
あったが、今回の計画ではこの点について具体的な検討を進めることが明記されている^[4]^[16]。

コンテンツ業界からの期待と懸念

コンテンツ業界からは期待と懸念が混在した反応が見られる。特に、アニメ制作者・著作権者の団体であるNAFCAからは、パブリックコメントを通じて詳細な意見が提出されている^[18]。同団体は、生成AIの活用促進に賛成する一方で、声優の声の無断使用やキャラクターの模倣といった具体的な問題について懸念を表明している^[18]。

特に重要なのは、「コンテンツ業界に蔓延する『やりがい搾取による価値創造』の現状を改革してほしい」という要望である^[18]。知財推進計画の一環としてクリエイターへの分配率を強化し、コンテンツ業界の包括的成長を支援することが、長期的にはコンテンツ立国への近道であるという意見が示されている^[18]。

Comic Market Sales in Japan



Created by *Nippon.com* based on data from the Research Institute for Publications.



Comic Sales Reach Record High in Japan, Driven by Electronic Sales.

企業からの戦略的反応

企業レベルでの反応として、古河電気工業のようにIPランドスケープを積極的に活用している企業からは、今回の計画に対する期待が表明されている^[19]。同社は特許などの知的資産を経営資源として有効活用することを長期経営計画で掲げており、IPランドスケープによる経営・事業戦略の策定力強化を第一の柱としている^[19]。

森平英也社長は「知的資産の活用を強化しなければ、今後日本企業は立ちゆかなくなる」と語っており^[19]、今回の政府計画がこうした企業の取り組みを後押しする効果が期待されている。

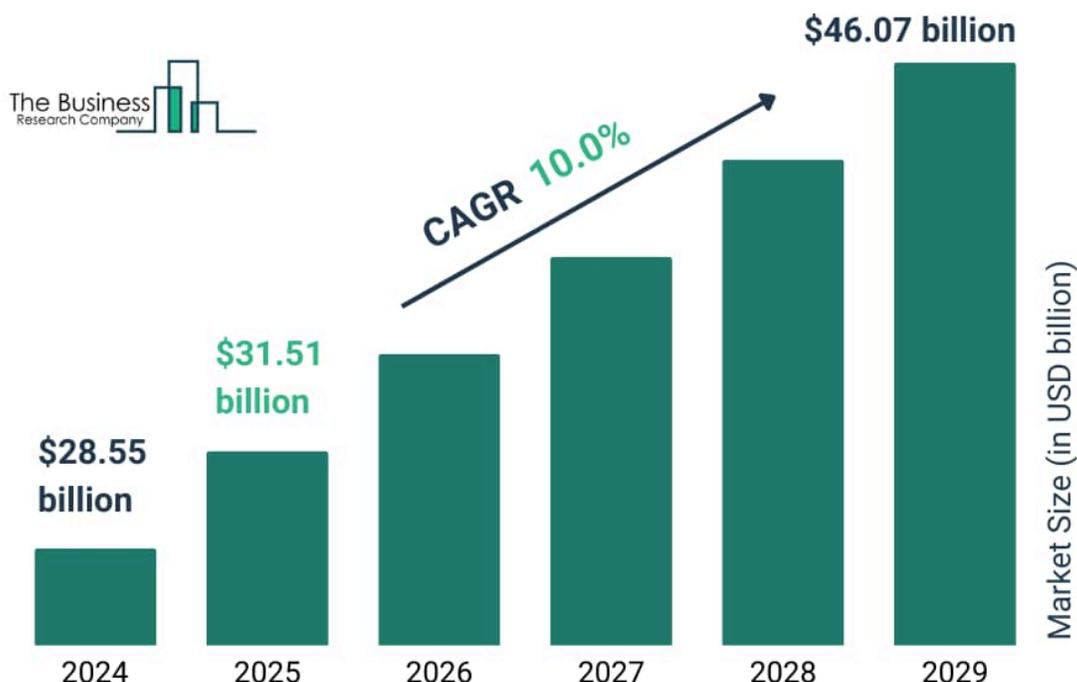
具体的施策と数値目標の分析

戦略領域の設定と目標数値

知的財産推進計画2025では、デジタル・AIなど8分野を「戦略領域」として定めている^[11]^[2]。これらの分野では、今後10年で日本市場での時価総額に占める無形資産の割合を50%以上とする目標が設定されている^[11]^[2]。現在の32%から50%以上への向上は、18ポイント以上の大幅な改善を意味している。

コンテンツ産業に関しては、政府が日本発コンテンツの海外市場を2033年までに20兆円に拡大するという具体的な目標を掲げている^[3]^[20]。これは、現在のアニメ産業の海外収益が2023年に1.72兆円に達していることを考慮すると、全体のコンテンツ産業として非常に野心的な目標設定といえる。

Anime Global Market Report 2025



Global Anime Market Size Expected to Reach \$46.07 Billion by 2029.

地方創生と観光戦略の統合

計画では、アニメや映画と連携した地方創生戦略として、2033年までに全国約200の地域をコンテンツ拠点として指定する方針が示されている^[20]^[13]。これらの地域では、人気作品の舞台となった場所を活用した観光促進と、地域の文化や料理の発信を組み合わせ合わせた統合的なアプローチが採用される^[20]。

この戦略は、いわゆる「聖地巡礼」と呼ばれる現象を政策的に活用するものであり、コンテンツツーリズムの潜在的な経済効果を最大化することを目的としている。

人材戦略と多様性の確保

国際競争力強化のための人材戦略として、海外からのトップレベルの研究者や起業家、クリエイターといった「創造人材」の誘致が重要施策として位置づけられている^[5]。性別、年齢、国籍など多様な人々が一緒にイノベーションを起こせる環境の整備も同時に進められる予定である^[5]。

この多様性重視の方針は、従来の日本の知的財産戦略では十分に注目されていなかった側面であり、グローバルな競争環境における人材獲得競争を意識した戦略転換を示している。

Steps for Building Intellectual Property Strategy Framework

This slide is 100% editable. Adapt it to your need and capture your audience's attention.



Steps for building an intellectual property strategy framework.

AIと知的財産権をめぐる議論

生成AIの活用促進と権利保護の両立

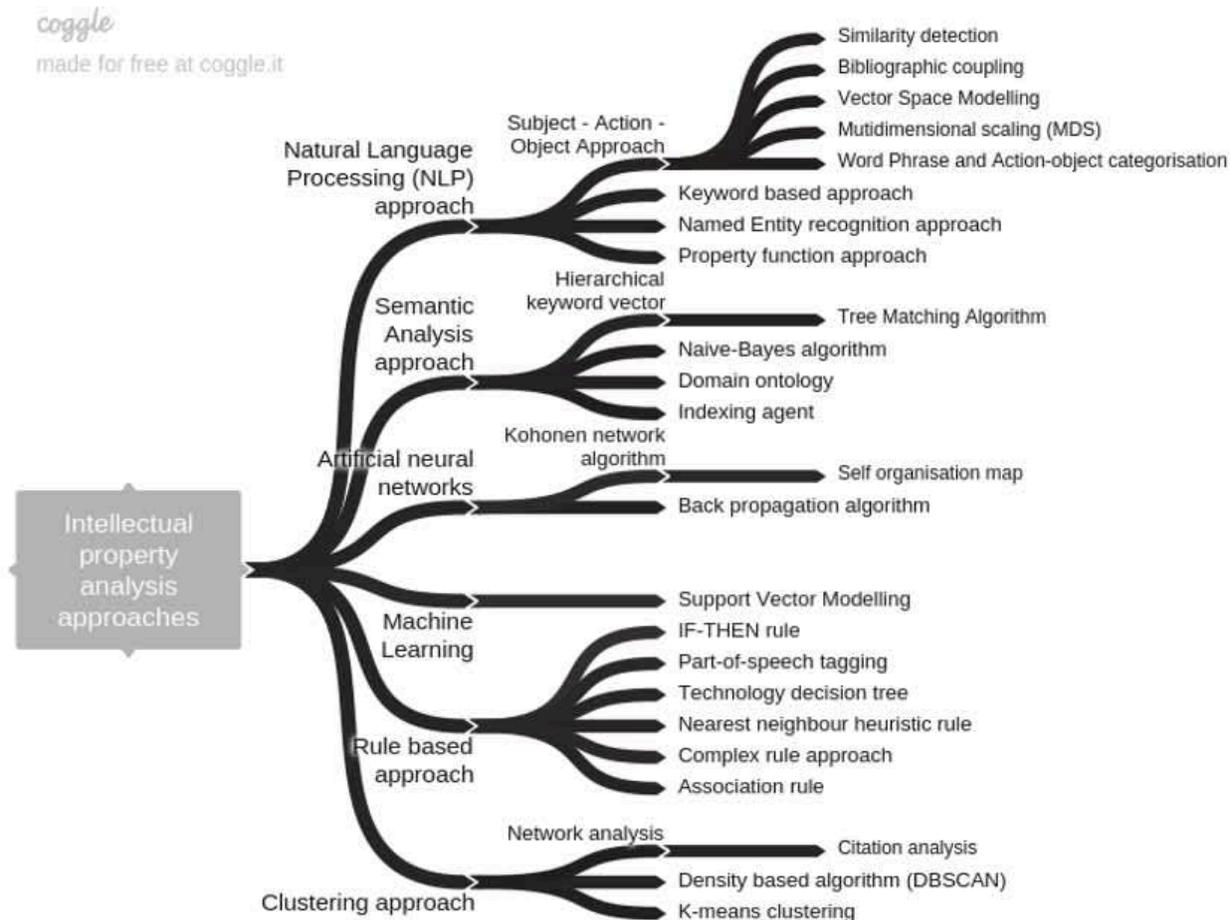
知的財産推進計画2025の最も注目される側面の一つは、生成AIの活用促進と知的財産権保護の両立を図る方針である^{[11][12]}。政府は生成AIが日本の発展に「大きく貢献する可能性がある」と認識しており、その活用を積極的に促進する方針を示している^[12]。

一方で、生成AIには著作権侵害などの懸念も指摘されているため、法、技術、契約を組み合わせ、技術の進歩と知財の保護が両立する仕組みを目指すとしている^[5]。この「法・技術・契約の各手段を組み合わせた取り組み」というアプローチは、複雑化するAI時代の知的財産問題に対する包括的な解決策として注目されている^[1]。

AI発明者認定の制度整備

特に重要な制度改革として、AIを使った発明が増える中で、誰が「発明者」となるのかという考え方を明確にするための検討が進められる^{[12][15]}。現在の特許法では、AI技術を用いて新技術を創造した場合の発明者認定基準が曖昧であり、これが企業のAI活用における不確実性要因となっている^{[4][16]}。

この問題について、政府は早期に結論を得ることを目指しており^[14]、国際的な議論とも歩調を合わせながら、AI時代に適応した新しい知的財産制度の構築を進める方針である。



Various AI approaches for intellectual property analysis.

国際的なルール形成での主導権確保

AI分野における国際的なルール形成では、日本が主導権を確保することが重要な戦略目標として設定されている^{[11][3]}。特に、AI・量子技術などの新領域において、日本が技術的優位性を活かして国際標準の策定をリードすることが期待されている^[11]。

19年ぶりに策定される「国際標準化総合戦略」では、デジタル・AI、量子、通信、環境・エネルギーなど8つの戦略領域において、官民連携の枠組みを通じて国際標準形成をリードする体制が整備される^[20]。

コンテンツ産業と地方創生戦略

アニメ産業の国際展開戦略

日本のアニメ産業は、海外収益が2023年に1.72兆円に達し、国内収益の1.62兆円を上回る状況となっている。この傾向は、日本のコンテンツが国際的に高い競争力を持っていることを示しており、政府の戦略もこの強みを最大限に活用する方向性を示している。

グローバルなアニメ市場は、2024年の285.5億ドルから2029年には460.7億ドルに達すると予測されており、年平均成長率10.0%という高い成長率が見込まれている。日本は、この成長市場において主導的な地位を維持・拡大することが期待されている。

新たなクールジャパン戦略の展開

従来のクールジャパン戦略から発展した「新たなクールジャパン戦略」では、アニメ、ゲーム、食といった日本の魅力あるコンテンツを核として、海外でのビジネス拡大を図る方針が示されている^[5]。この戦略は、単なるコンテンツ輸出にとどまらず、地域の文化や観光資源と連携した総合的なブランド戦略として展開される。

特に注目されるのは、コンテンツと連携した地域振興策であり、人気作品の舞台となった地域を拠点として、地域の文化や料理の発信を組み合わせた統合的なアプローチが採用される^{[20][13]}。これにより、約1兆円の経済効果が期待されている^{[4][16]}。

デジタル時代のコンテンツ戦略

デジタル化の進展に伴い、コンテンツの流通・消費形態も大きく変化している。日本のコミック市場では、電子版の売上が急速に拡大し、2023年には過去最高の693.7億円を記録している。この傾向は、デジタル配信プラットフォームを通じた国際展開の可能性を示している。

政府の計画では、こうしたデジタル化の流れを活用し、デジタルアーカイブ社会の実現とデータ流通・利活用環境の整備を通じて、コンテンツの国際競争力をさらに強化する方針が示されている^[18]。

Business Strategy



Workflow diagram for developing and implementing an intellectual property strategy.

国際比較と競合国の動向

韓国・中国との競争激化

グローバルイノベーション指数において、日本は韓国（6位）や中国（11位）に遅れをとっている状況である^{[1] [2]}。特に韓国は、K-POPやK-ドラマなどのコンテンツ産業での国際的成功を背景に、知的財産分野でも高い評価を得ている。

中国では、政府主導の補助金制度等の影響により、知財価値に一定のプレミアムが生じており^[21]、大企業の知財マネジメントが米国先進企業相当に高度化している^[21]。加えて、政府補助を裏付けとしたベンチャー企業での知財形成が進展している^[21]。

米国の知的財産戦略との比較

米国通商代表部（USTR）が2025年4月に発表したSpecial 301 Reportでは、知的財産保護と執行に関する包括的な戦略が示されている^[22]。オンライン海賊版対策が最も困難な著作権課題として位置づけられており^[22]、日本の戦略もこうした国際的な課題への対応が求められている。

米国では、知的財産を「勤勉なビジネスと個人の知的財産を盗む者に対する貿易執行措置」の基礎として位置づけており^[22]、より強硬な姿勢を示している。日本の戦略は、こうした米国のアプローチとは異なり、より協動的で包括的なアプローチを採用している。

欧州諸国の先進事例

ドイツやシンガポールなどの先進国では、知的財産の価値について「事業価値への寄与（売上利益向上）」に加え「企業価値への寄与（株価・企業の成長力の向上）」を明確に認識している^[21]。具体的には、知財をバリューチェーン全体の中で収益を生むドライバーとして認識し、新事業参入のツール、市場形成やエコシステムを形成する「経営資源」として活用し尽くす戦略を有している^[21]。

日本の計画も、こうした先進的なアプローチを参考にしながら、日本独自の強みを活かした戦略の構築を目指している。

結論

知的財産推進計画2025に対する国内外の反応は総じて好意的であり、特にAI技術と知的財産権の両立を図る包括的なアプローチと、コンテンツ産業を活用した地方創生戦略に注目が集まっている。国内メディアは政府の野心的な目標設定と具体的な施策を詳細に報道し、海外メディアも日本の戦略転換を国際的な文脈で評価している。

専門家からは、AI時代の知的財産制度の確立という点で前進した内容として評価される一方、コンテンツ業界からはクリエイターの権利保護と適切な分配に関する懸念も表明されている。企業レベルでは、IPランドスケープなどの先進的な取り組みを進める企業から期待の声が上がっている。

計画の成功には、2035年までにグローバルイノベーション指数で4位以内という目標の達成、無形資産割合50%以上という数値目標の実現、そして海外コンテンツ市場20兆円という野心的な目標の達成が鍵となる。これらの目標は、日本の知的財産政策が新たな段階に入ったことを示しており、今後の実施状況と成果が国際的に注目されることになるだろう。

特に重要なのは、AI技術の活用促進と知的財産権保護の両立という複雑な課題への対応であり、法・技術・契約を組み合わせた包括的なアプローチの実効性が問われている。また、コンテンツ産業を核とした地方創生戦略の具体化と、国際標準形成での主導権確保が、日本の知的財産戦略の成否を決定する重要な要因となると考えられる。

✻

1. <https://www.fnn.jp/articles/-/881739>
2. <https://www.fnn.jp/articles/-/881371>
3. <https://www.asiaplaw.com/article/japan-unveils-2025-ip-strategy-to-climb-global-innovation-rankings>
4. <https://mainichi.jp/english/articles/20250603/p2g/00m/0na/022000c>
5. <https://chihuahua-tech.com/2025/06/06/blog20250606/>
6. <https://tenbou.nies.go.jp/news/jnews/detail.php?i=37847>
7. <https://www.namiten.jp/2025/06/03/ip-2025-japan/>
8. <https://imasaranews.com/government/496/>
9. <https://www.nippon.com/en/news/yjj2025060300881/>
10. https://www.jpo.go.jp/support/example/document/chizai_senryaku_2022/all.pdf
11. <https://news.yahoo.co.jp/pickup/6540991>
12. <https://www.yomiuri.co.jp/politics/20250602-OYT1T50313/>
13. <https://mainichi.jp/articles/20250604/ddm/008/020/072000c>

14. <https://www.yuasa-hara.co.jp/lawinfo/5793/>
15. <https://www.japantimes.co.jp/news/2025/06/04/japan/japan-intellectual-property-promotion/>
16. <https://english.news.cn/20250604/a983e1cfa32a4126b6c9f3ba3a14d10c/c.html>
17. <https://www.wipo.int/en/web/fit-japan>
18. <https://nafca.jp/public-comment09/>
19. <https://xtech.nikkei.com/atcl/nxt/column/18/00001/10463/>
20. <https://japannews.yomiuri.co.jp/politics/politics-government/20250604-259004/>
21. https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/keiei_design/houkokushyo_shyogaikoku.pdf
22. <https://ustr.gov/about/policy-offices/press-office/press-releases/2025/april/ustr-releases-2025-special-301-report-intellectual-property-protection-and-enforcement>