

日本のコンテンツ・地域資源等の国内外への発信を目的とする  
新たな貨幣のあり方に関する有識者懇談会

田邊委員 資料

令和8年6月4日



**日本のコンテンツ・地域資源等の国内外への発信を目的とする  
新たな貨幣のあり方に関する有識者懇談会 資料**

# **コンテンツの利活用について**

**2026年6月4日**

---

**弁護士 田邊幸太郎**

# 本日本話するトピック

---

- 1 収集型貨幣を発行する意義等
- 2 コンテンツを活用するにあたって留意すべき事柄（一般論）
- 3 権利者との間で必要となる交渉や契約の内容
- 4 収集型貨幣のテーマとしてどのようなものが考えられるか
- 5 アドバイザー等のアウトソースは必要か
- 6 民業との関係整理

# 1. 収集型貨幣を発行する意義等

○ コンテンツや地域資源等をテーマにした収集型貨幣の発行には少なくとも次のような意義があるのではないか

## ① 文化の発信

日本の文化・コンテンツの魅力を  
これまで以上に国内外へ発信できる

### 背景・根拠

- 日本が誇るアニメ・漫画・ゲーム、伝統工芸、文化財などは、世界に通用する魅力として既に認知されている
- コンテンツ産業は基幹産業に位置付けられている
- コンテンツ振興法等の文化発信・産業振興とも整合的

## ② 需要と収益の創出

新たな収集需要を開拓し、  
文化の持続・発信を支える収益を生む

### 背景・根拠

- コレクター・ファンの新層を開拓（既存の市場とは棲み分け）
- 海外造幣局（例えば、英国王立造幣局等）では収集型貨幣が重要な収益源の1つとなっている
- 得られた収益の一部は文化・コンテンツの保持・発信などにも（直接的・間接的に）利用されるはずであり、好循環を生み出す端緒にもなり得る

### 基盤：法定通貨ならではの価値

- 国（造幣局）が発行する法定通貨としての公的信用が、①の発信に重みや持続性を、②の収集価値に裏付けを与えるのではないか
- 民間のメダル・グッズとは別カテゴリーの新領域として、既存市場と競合せず補完・棲み分けもできるのではないか（民業との関係は後述）

## 2. コンテンツを活用するにあたって留意すべき事柄（一般論）

- 前提として、（契約の形態にかかわらず）コンテンツとのコラボレーションはコンテンツホルダーと**共に作り上げていく**というマインドセットは大事
  - （コンテンツに限った話ではないのかもしれないが）使う、使われるという感覚だと上手くいかないケースを目にする
- コンテンツには**多数のステークホルダー**（原作者、出版社、アニメ制作委員会など）がいることが通常
- **業界の慣行や信頼・つながり**を大事にしている
- 昨今、コンテンツとの各種コラボレーションが増えており、ファン側の目も肥えている
  - コンテンツを**“消費している”**ように見えないように

## 2. コンテンツを活用するにあたって留意すべき事柄（一般論）

### ① 選定の納得性

#### なぜそのコンテンツか

- なぜ自社IPが選ばれたのか
- 他IPでなく自社IPの必然性

文脈や背景は何かないか。単に「有名だから」「バズっているから」ではなかなか難しいのでは。

### ② 他コンテンツとの並び

#### 同時期に並ぶコンテンツや 発行順序

- 同時期に他社IPと並列されるか
- 競合コンテンツより先か後か

「誰と並ぶか」「いつ出すか」はコンテンツホルダーにとってはブランディングの観点から重要。

### ③ 行政とのつながり

#### 行政とのつながりに対する 懸念払拭

- 国の公式採用と見られることの受け止め
- 国際展開・他国対応への影響はないか

「政府公認」が中立性・海外戦略と衝突する可能性はないかという、これまで検討したことのあまりない事項を検討する必要。

### ④ 受け手の視線 解釈の一致

#### 「収益の道具」化への警戒

- 作品の世界観・解釈との一致に影響しないか

金銭目的の手段と見えると炎上リスク。敬意ある表現と解釈の擦り合わせを。

※ 上に記載した内容だけという趣旨ではない。

※ 全てのコンテンツホルダーが上記を全て懸念しているということの意味するものではないことには留意されたい。

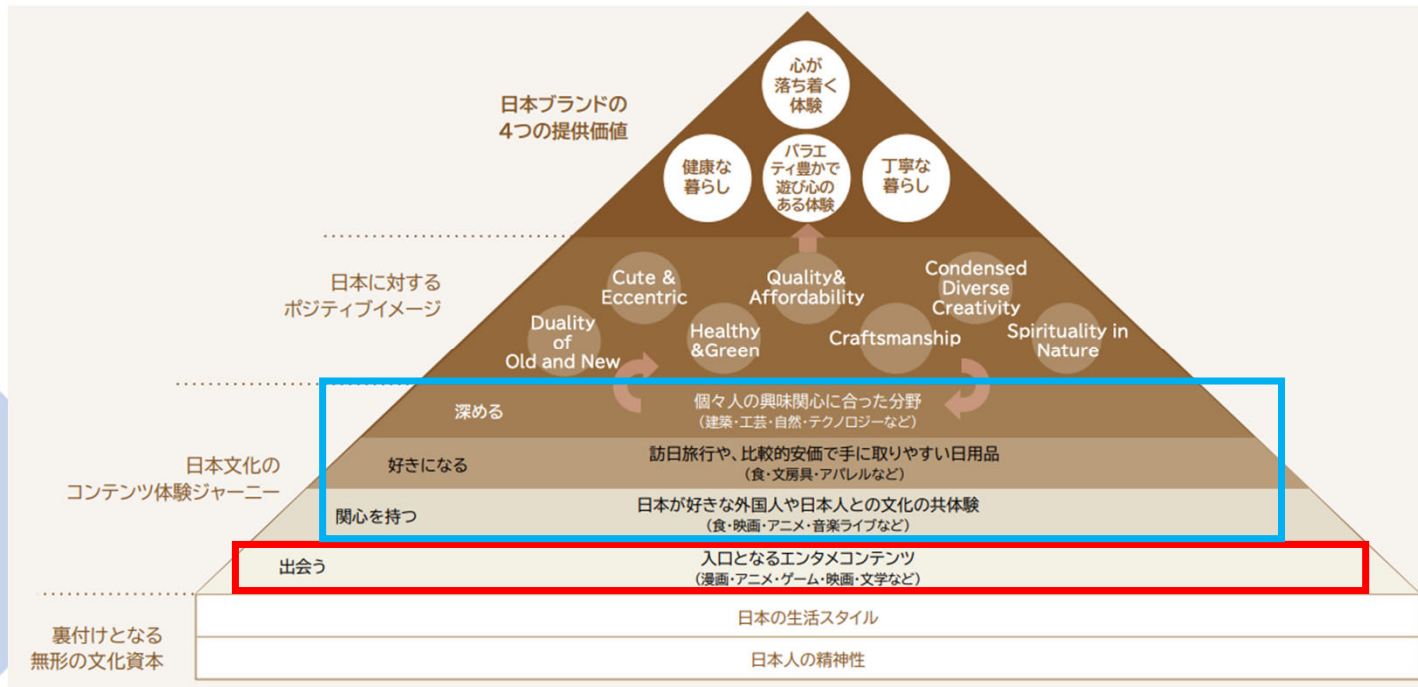
### 3. 権利者との間で必要となる交渉や契約の内容

- 基本的には、**商品化の利用許諾契約**を締結することとなるのが通常。
- 仮に、デザインを貨幣のために作成してもらうということになれば、別途クリエイターとの間で**業務委託契約**の締結が必要となる（第三者に発注する場合）
- 契約の内容は多岐にわたるが、次のような事項はコアな内容となる。

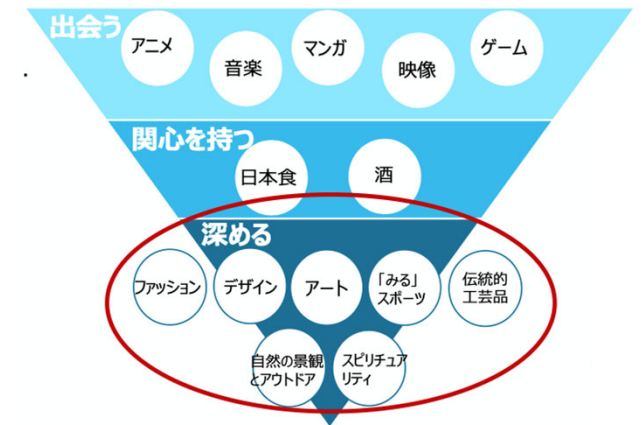
① 権利範囲・期間	② 品質管理・監修・承認	③ 侵害・偽造対応	④ 金銭条件等
<ul style="list-style-type: none"><li>● 対象IPの特定</li><li>● 対象貨幣の種類</li><li>● <b>販売の期間</b></li><li>● <b>流通数量</b></li><li>● <b>権利者側</b>にどのような制約が生じるか</li></ul> など	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>図案やデザイン</b>の特定（新規で書き下ろすのかどうか）</li><li>● <b>監修タイミング</b>（デザイン、サンプル、最終など）</li><li>● <b>貨幣が流通して使用された後、損耗した際の対応</b></li><li>● 各種リリースの確認</li></ul> など	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>模倣品・偽造品</b>が出た場合の対応方針等</li><li>● 政府との連携体制等</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● MG（ミニマムギャランティ）、ロイヤリティ等の定め方</li></ul>

## 4. 収集型貨幣のテーマとしてどのようなものが考えられるか

- コンテンツは海外との接点として強い
- 文化資産や歴史、自然、テクノロジーなども日本の魅力を発信する力を持つ



経済産業省「Japan Brand Image Research 海外都市から見た日本のブランドイメージ調査」7頁



経済産業省「第8回エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会（事務局資料）」156頁

## 4. 収集型貨幣のテーマとしてどのようなものが考えられるか

- 考え得るテーマはコンテンツ以外にも多岐にわたる
- たとえば、「我が国の歴史、伝統、自然、科学技術、文化、芸術、スポーツ又は国民に広く親しまれるコンテンツ」であれば、日本の魅力を伝えられるテーマとしてはふさわしいのではないか

### アニメ・漫画・ゲーム

キャラクター 等

→ 国民に広く親しまれるコンテンツ

### 文化財・無形文化遺産

国宝、世界遺産、和食、能楽、歌舞伎 等

→ 我が国の歴史・伝統・文化

### 地域文化・自治体記念

祭り、ご当地キャラ、地方自治法施行記念 等

→ 地方公共団体の節目・地域文化

### スポーツ

五輪・パラ、国際大会、プロスポーツ周年 等

→ スポーツ

### 科学技術

宇宙開発、ノーベル賞、新幹線等インフラ 等

→ 我が国の科学・技術

### 自然・動植物

天然記念物、富士山、桜、四季の風物 等

→ 我が国の自然

### 歴史・芸術

歴史上の人物・出来事、伝統工芸、文芸・音楽の巨匠

→ 我が国の歴史・芸術

### 国家行事

即位・御在位記念 等

→ 国又は地方公共団体の重要な節目

### 国際交流

外交関係周年、国際機関との連携 等

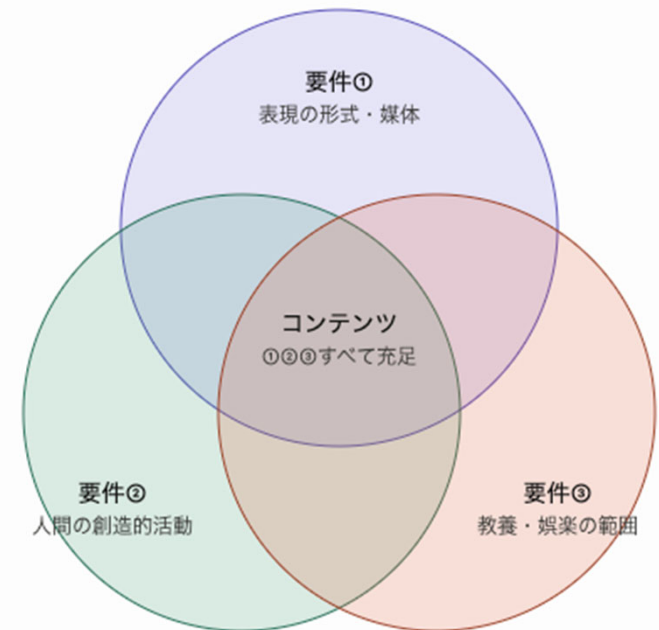
→ 国際的な交流・親善に資する事業

## 4. 収集型貨幣のテーマとしてどのようなものが考えられるか

### ○ コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律

#### 第2条1項

この法律において「コンテンツ」とは、映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラム（電子計算機に対する指令であって、一の結果を得ることができるように組み合わせたものをいう。）であって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するものをいう。



## 5. アドバイザー等のアウトソースは必要か（コンテンツを例に）

- 業界慣行やつながりを大切にしていることを踏まえると、**業界慣行**等への一定の理解も必要となろう
- なぜそのコンテンツなのか等、**ステークホルダーやファンに対して訴求**できるものとしていく必要もある
- 加えて、**契約に関する知見等**も双方にとって大変重要となってくる



**業界の知見を持つ者や商品化実務に精通した  
アドバイザー等との契約・アウトソースも、一定程度検討すべきではないか**

## 6. 民業との関係整理

- 収集型貨幣とコインや金貨などの近接業種について、**顧客層、販売規模、価格帯**などマーケットの観点でどのような区別ができるか
- 実質的な民業への影響度がどの程度あるのか
- 業界団体等との**事前対話の有無**（コインディーラー業界へのヒアリング等を経て制度設計段階で棲み分けと連携を模索）



これらを経て影響度を検討する必要があるのではないか