

エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会

令和 6 年 11 月
経 済 産 業 省**1. 趣旨**

エンタメ・クリエイティブ産業¹は、世界的にも中長期的な成長が見込まれる産業であり、特にコンテンツ産業に目を向けると、世界のコンテンツ市場は 2018 年から 2027 年まで CAGR5%で成長するとの予測もある²ことに加え、日本のコンテンツ産業の海外売上は 2022 年で約 4.7 兆円と、半導体産業や鉄鋼産業の輸出額に匹敵する規模であり、以前より世界的な評価が高いアニメ、ゲーム、マンガのみならず、映画や音楽といった分野においても、世界的な評価を得る作品やクリエイターも出てきている。また、同産業は関連産業への波及およびインバウンドの促進等による、地方活性化にも寄与しているといえる。更に、作品等に触れる人々の心を豊かにし、創造性向上や健康、Well-Being など人的資本への影響もあるなどの意義も存在している。

こうした観点を踏まえ、同産業を我が国の基幹産業として捉え、産業全体としての生産性・収益性を高め、新たな IP コンテンツを創出し、グローバルマーケットの獲得に向けた競争力強化を官民が連携して戦略的に取り組むことが、同産業が今後成長していくためには必要不可欠である。また、成長によって得られた収益を同産業の基盤とも言えるクリエイターへ適切に還元するという好循環を実現し、業界に対して継続的に資本（人材・資金等）が供給される蓋然性を高めることも重要である。加えて、例えば急速なデジタル化の進展に伴う、コンテンツ消費環境の個別メディアから単一メディアへの移行や制作環境の変化、各分野における中国や韓国企業の台頭、新たな体験価値を提供するサービスの登場等、同産業をとりまく状況は目まぐるしく変化しており、大きな転換点にあることを考慮する必要がある。

政府全体としても、「新たなクールジャパン戦略」（令和 6 年 6 月 4 日知的財産戦略本部決定）や、「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 2024 年改訂版」（令和 6 年 6 月 21 日閣議決定）において策定された「コンテンツ産業活性化戦略」において、同産業の活性化に向けた取組の方向性が示され、令和 6 年 9 月 9 日にはこれらを踏まえた「コンテンツ産業官民協議会（第 1 回）」「映画戦略企画委員会（第 1 回）」が開催された。また、経済産業省においては、官民が連携した産業振興の推進のために 2024 年 7 月より、コンテンツ産業全体の振興政策と、クールジャパン戦略に基づく同産業の海外展開・発信等の政策に係る課室が文化創造産業課として一体となり、関係する政策を一気通貫で実施していくための体制を構築したところである。

本研究会では、エンタメ・クリエイティブ産業振興の意義と、同産業を取り巻く現状や課題、特に同産業全体や産業分野毎に注目すべき状況の変化（流通構造の変化や、デジタル化

¹ 映画、アニメ、音楽、ゲーム、マンガなどのコンテンツ産業やアート、デザイン、ファッション、見るスポーツなどの産業のことを言う。

² PwC グローバル エンタテインメント&メディアアウトLOOK 2023-2027

の進展に伴う制作環境の変化等）とこれに応じた新たなビジネスモデル等について認識・共有をはかり、同産業の生産性を高め、成長産業として飛躍していくために注力すべき部分を明らかにし、これを実現するための官民のアクションプランを取りまとめるとともに、クリエイターをはじめとした同産業に従事する方々が誇りを持って働ける機運を醸成していくことを目的とする。

2. 運営方針

- 総合調整機能の少人数のステアリングコミッティーを設置するとともに、各分野の意見をいただく業界関係者や有識者からなる専門委員の二段構成とする。
- 事務局（経済産業省）は商務・サービス審議官を筆頭に、商務・サービスグループ文化創造産業課とし、質疑、議論に参加する。
- ステアリングコミッティー及び専門委員は、対面での参加は任意とし、オンラインとのハイブリッド形式での実施とする。

3. 委員名簿

（1）ステアリングコミッティー

座長	中村 伊知哉	iU（情報経営イノベーション専門職大学）学長
	河島 伸子	同志社大学 経済学部 教授
	栗田 宏俊	株式会社講談社 取締役
	齋藤 精一	パノラマティクス 主宰
		株式会社アブストラクトエンジン 代表取締役
	中山 淳雄	Re entertainment 代表取締役社長
	村松 俊亮	一般社団法人 日本経済団体連合会クリエイティブエコノミー委員長
	桃井 信彦	株式会社バンダイナムコホールディングス 取締役

（2）専門委員

- 各分野の有識者、業界関係者を招いて、ヒアリング・議論を実施。具体的な委員名については各専門委員会実施日までに決定をする。

4. 各回論点

第1回 エンタメ・クリエイティブ産業を取り巻く現状・戦略とアクション仮説（総論）
海外展開のあり方について

第2回 業種分野別専門委員会①（音楽／ゲーム）

第3回 業種分野別専門委員会②（アニメ／漫画・書籍／書店）

第4回 業種分野別専門委員会③（映画・映像）

第5回 業種分野別専門委員会④（デザイン／アート）

第6回 業種分野別専門委員会⑤（ファッション／「みる」スポーツ）

第7回 中間とりまとめ