

「エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会」 (第7回)への意見

2025年3月11日

日本経済団体連合会 クリエイティブエコノミー委員長
村松 俊亮

Least
chance
to change

ポイント

- コンテンツ産業は、世界市場において日本が存在感を示す数少ない分野であり、日本経済復活の「切り札」。
- これまでの業種分野別専門委員会では、各業界が直面する具体的な課題と、それに対する政府による支援について、多様な意見が寄せられたところ。
- 今般とりまとめた「エンタメ・クリエイティブ産業戦略中間取りまとめ」の「10分野100のアクション」にもとづき、十分な予算を継続的に確保し、政府全体でクリエイター・コンテンツ産業に対する支援を強力に進めていただきたい。
- また、来年度以降も本研究会における議論を継続することを期待。

特に重点的に取り組むべき点

1 コンテンツ関連予算の大幅拡充と実行機能強化

- コンテンツが国の基幹産業と位置づけられ、2033年までに海外売上高を20兆円とする野心的な目標も掲げられたが、予算は増えておらず、比較される他の分野と比しても圧倒的に少ない状況。人材育成や海外展開等のアクションを実行するために、早期に2,000億円規模へと拡充すべき。
- また、国際的な競争下でイコールフットィングを確保する観点から、税制優遇制度についても検討すべき。
- さらに、コンテンツ政策の継続性・予見可能性・実効性を高めるためには、コンテンツに関する深い知識と見識を有する、コンテンツ支援策の総括実行機関(「日本版コンテンツ振興院」)を設置することも一案。

2 人材育成・確保

- コンテンツの競争力の源泉はクリエイターやビジネスプロデューサー等の「人」であるが、質・量ともに不足。各分野のスキルマップや不足人数の明確化を図るべき。
- 国立大学におけるコンテンツ学科等の新設・機能強化や、民間におけるコンテンツ専門の高等教育機関設立の支援、海外留学の支援、社会人向け研修プログラム、デジタル等の最新技術を活用できる人材育成等に、関係省庁との連携のもと取り組むべき。
- 経済産業省・文化庁協働による「クリエイター支援基金」にもとづく支援事業実施にあたっては、エンタメ・コンテンツの成長と文化芸術の維持を明確に区別し、その特性に応じた支援を講ずるべき。

特に重点的に取り組むべき点

3 海外展開

- 海賊版の損害額は数兆円規模と推計されており、喫緊の課題かつ最優先事項としてあらゆる対策を講じ、官民連携で海賊版撲滅に取り組むべき。政府には、政府間交渉・国際連携の強化等に本腰を入れた対応を求めたい。
- 海賊版対策の観点からも、迅速かつ高品質なローカライズ(翻訳)が重要。翻訳者育成や、共通データベース作成、翻訳ツールの開発、正規版流通プラットフォーム支援等を図るべき。
- 海外への発信強化に向けたイベント支援や、渡航費助成、重点IP等への大規模なプロモーション支援も検討すべき。
- 海外情報の収集・共有に向けて、JETRO等のコンテンツ海外拠点のさらなる機能強化が重要。

4 拠点形成

- 世界中からヒト・モノ・カネが集まる仕組みを生み出すために「日本版ハリウッド」、「コンテンツ版 シリコンアイランド九州」のような日本コンテンツを象徴する拠点(制作・開発・撮影、衣食住働遊環境、創業支援、交流、観光・体験、映画祭・フェス、IP連携、教育・人材育成、収集・保存・修復・研究・展示施設等の集約)が必要。
- 拠点に関しては、分野別・各地での取り組みばかりではなく、日本のコンテンツを総結集した象徴的拠点を形成する視点が重要であり、官民連携のもと早期に議論すべき。