



**南場智子**  
なんば ともこ  
副会長  
クリエイティブエコノミー委員長  
ディー・エヌ・エー会長



**村松俊亮**  
むらまつ しゅんすけ  
会長  
クリエイティブエコノミー委員長  
ソニー・ミュージックエンタテインメント社長

# Entertainment Contents ∞ 2024

提言

エンターテインメント・コンテンツは、わが国のデジタル赤字が問題視される中で外貨を稼ぐ産業として期待されるほか、インバウンド誘致など他産業への波及効果をもたらし、国民生活のよりどころともなるなど、いまや日本の基幹産業の一つとなっている。他方、日本は世界に誇られたコンテンツを有しながらも、近年の世界コンテンツ市場の急速な成長スピードに圧され、その地位を失う危機にさらされている。

こうした中、経団連は、2022年6月にクリエイティブエコノミー委員会を新設、2023年4月に提言「Entertainment Contents 2023—Last chance to change—」を公表し、クリエイター等の「人」への投資に焦点を当てつつ、人材育成や海外展開、拠点整備などの施策を提示した。その後、2024年6月には「新たなクールジャパン戦略」等においてコンテンツ産業振興策が取りまとめられ、9月には政府の司令塔として「コンテンツ産業官民協議会」が始動するなど、政策が大きく前進することとなった。

経団連がターゲット分野と位置付けるマンガ、アニメ、ゲーム、実写映画・ドラマ、音楽の五つの分野でもそれぞれの強みを発揮するとともに、分野間のメディアミックスによって経済圏を拡大している。もっとも、日本のコンテンツ市場の成長率は各国に比べて低位であり、海外市場の成長を取り込むことが成長の鍵となる。

そうした状況を踏まえ、将来的に日本が目指すべき姿は「世界における日本発コンテンツのプレゼンスを持続的に拡大する」ことである。日本が世界のコンテンツの発信地となり、世界的なトップの存在となるIPや人物を次々に生み出すことを目標とする。こうした将来像に向けては、クリエイターのIP創造を起点とした好循環、すなわち制作力強化、海外展開、産業の持続的成長と収益拡大、クリエイター等への還元という好循環の確立が求められる。

## 「コンテンツ産業の現在地と将来像」

コンテンツIPの世界ランキングにおいて、日本発コンテンツは上位の半数を占めるなど強みを有しており、世界でプレゼンスを発揮

## 具体的課題・施策

本提言では、コンテンツ産業の振興に向け

た具体的施策として、「戦略と推進体制」「分野共通施策」「分野別施策」について取りまとめた。

まずコンテンツは「国家100年の計」として取り組むべき政策テーマであり、過去の取り組みを検証しつつ、国を牽引する産業として長期的な視点で戦略を推進することが重要である。そのためにも、政府の司令塔機能の強化が重要であり、まずは「コンテンツ産業官民協議会」のもとで官民連携を図ると

もに、将来的には各種支援施策・予算等の権限を一元的に担う実施機関「コンテンツ省(庁)」の設置も検討に値する。また、戦略分野として官民で投資を加速するために、コンテンツ関連予算を大幅に拡充し、クリエイターに寄り添った支援策を講じるべきである。その際、日本のコンテンツの強みの一つは、過度な規制や介入のない自由な創作・競争環境の中、民間のボトムアップで積み上げてきたことであり、「官は環境整備を図るが、民のコンテンツ制作には口を出さない」という方針を堅持することが大前提となる。

外拠点の形成

⑨商品化や多様な産業間の連携促進を通じた経済圏拡大

という九つの項目について具体的な施策を挙げた。

さらに、分野ごとの現状や特有の課題を踏まえた支援策を講じることも重要であり、ターゲット分野(マンガ、アニメ、ゲーム、実写映画・ドラマ、音楽)の分野別施策も挙げている。とりわけコンテンツの制作現場においては、労働環境や待遇などの課題が指摘されてきた。コンテンツ産業の持続的かつ健全な成長には、人材を惹きつける魅力ある産業への変革が求められており、民間としても労働環境の改善や制作手法の見直しなどに取り組まなければならない。

## 政府への働きかけと今後の取り組み

本提言については、2024年10月25日に都倉俊一文化庁長官に建議し、政府一丸となった取り組みの強化を求めた。都倉長官からは、コンテンツ振興やクリエイター支援は重要であり、官民連携のもと取り組んでいきたいとの考えが示された。

経団連は、コンテンツ産業の振興における民と官の健全で適切なパートナーシップの構築に向けて、橋渡し役を担うべく活動を広げていく。



都倉長官(中央)

- ①教育機能強化によるクリエイター等の人材育成・確保
- ②将来有望な人材や海外展開等の挑戦に対する支援強化
- ③制作のDX推進支援による生産性向上・生成AIへの対応
- ④海賊版対策(政府間交渉強化等)や著作権保護の徹底
- ⑤海外情報収集・共有体制構築とインテリジェンス強化
- ⑥翻訳者育成や翻訳費用助成などローカルイズへの支援
- ⑦重点IP等の海外向けプロモーションに対する支援強化
- ⑧日本コンテンツを象徴する国内拠点や海外