

Entertainment
Contents ∞ 2023

2023.4.11

一般社団法人 日本経済団体連合会

Fast
to change
business

人(クリエイター)

作品

場所

目指す姿

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

具体的
施策

世界で活躍する
クリエイターを
日本から輩出する

戦略的・一体的な
海外展開を推進する

世界で最も魅力的な
エンタメ・コンテンツが
育つ環境を作る

人材育成
(制作力強化)

海外展開

拠点整備

起爆剤

推進体制の構築



I

はじめに：なぜコンテンツか

P.04

II

目指す姿

P.07

III

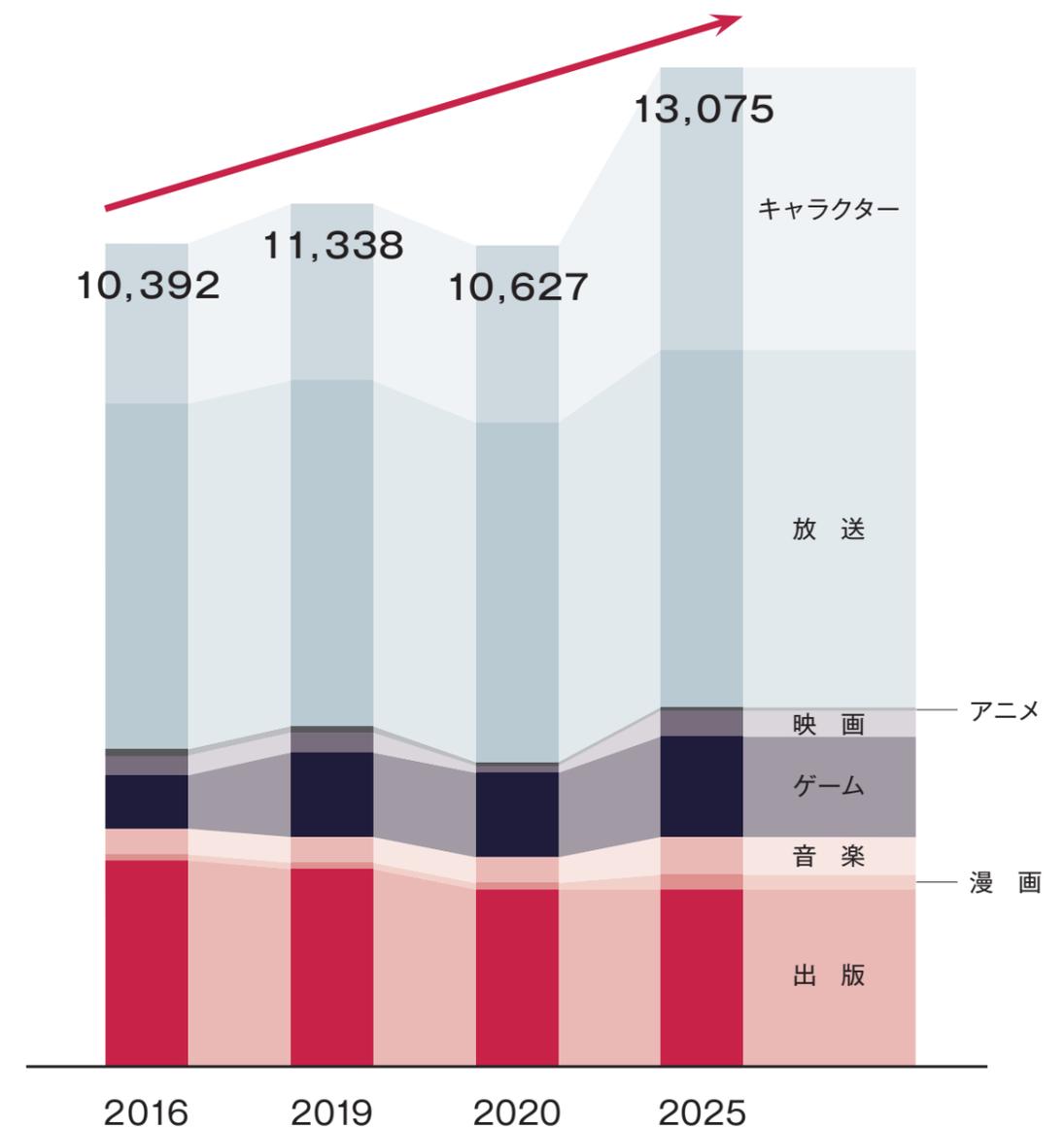
5つの具体的施策

P.08

(1) グローバルで高まるコンテンツの価値

- 創造性 (Creativity) の時代、「人」の創造性が新たな価値の創出、社会課題解決の源泉であり、Society 5.0の根幹
- なかでも コンテンツは、国のソフトパワーの源泉であるとともに、創造性／デジタル時代において高い潜在力を持つ成長産業
- 2025年のコンテンツ市場は1.3兆ドルと推測され^(※1)、モノ・サービスの輸出やインバウンド促進等の波及効果も期待
- 日本は世界に誇る優れたコンテンツを有し、これまで国境を超えてファンコミュニティを形成

世界のコンテンツ市場規模(億ドル)



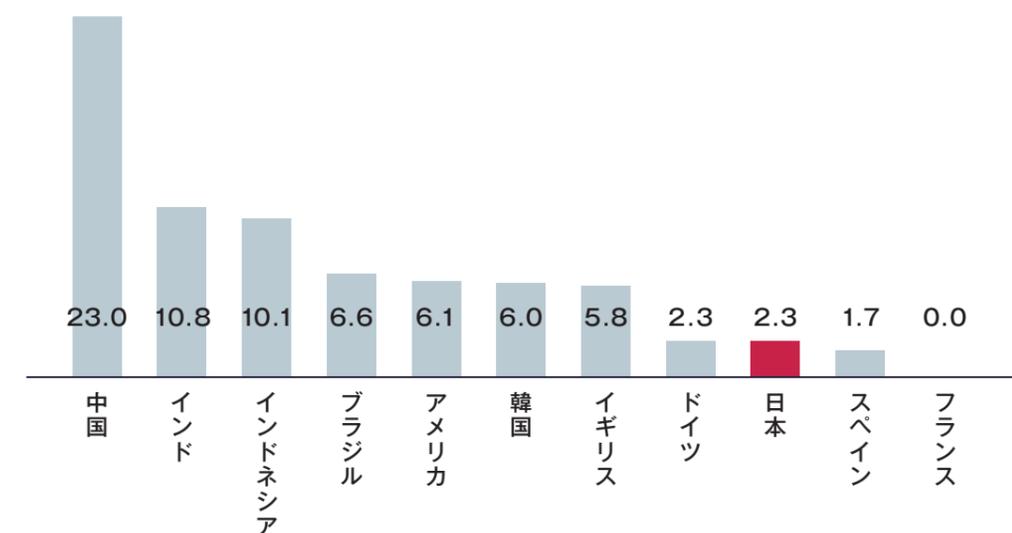
(※1) (出所)JETRO「プラットフォーム時代の韓国コンテンツ産業振興策および事例調査」(2022年)を基に
経済産業省作成

(2) 日本が直面する危機

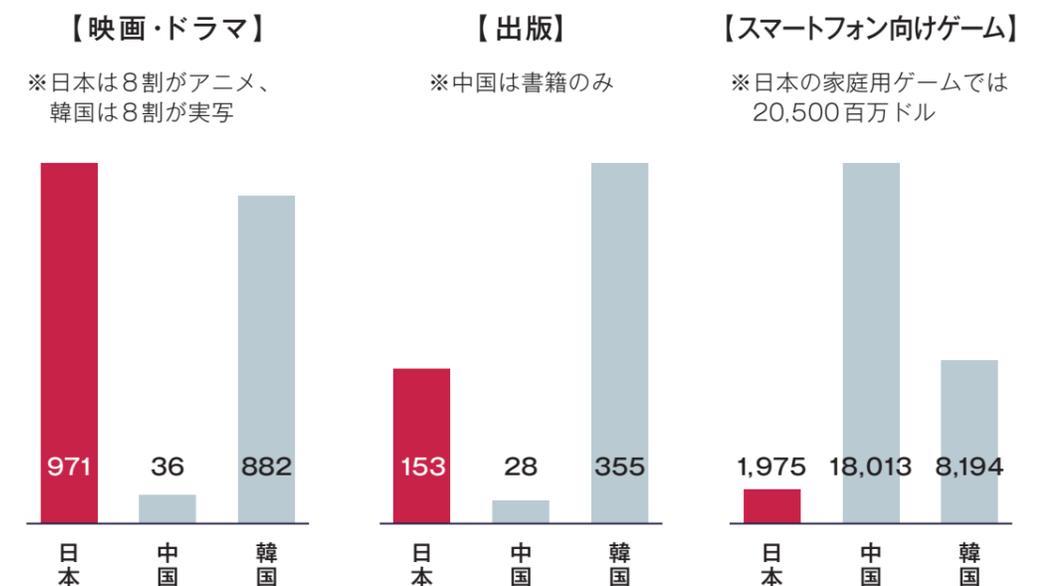
- 日本のコンテンツ市場の成長率は低位で、将来予測も53か国中最低。他方、海外市場では、制作費の急上昇、人材の獲得競争、各国政府支援等競争が深刻化
- 制作現場では、人材育成システムの不備、デジタル化の遅れ、資金調達上の課題等に直面。グローバルスタンダードで制作した作品も限定的
- 過去積み上げてきた日本発コンテンツは、いま、環境変化と各国の成長スピードに圧されて、その地位を失う危機に晒されている

(出所) ヒューマンメディア「コンテンツ産業の現状」(2023年3月、経団連委託調査)

2012～2021年のコンテンツ市場の平均成長率(%)



日中韓の海外からの収入比較(百万ドル)、2020年～2021年



(3) 今、何をすべきか —— 人への投資が生命線

- 足許は、世界市場の急速な拡大による成長と日本市場の縮小による衰退という、チャンスとピンチの境界線上。今こそ、わが国のソフトパワーにおける重視すべき戦略分野として、そして世界に羽ばたく成長産業として、国の成長戦略に位置づけ、力強くコンテンツ産業政策を推し進めるべき
- 政府においては、「知財戦略の重点8施策」の1つやクールジャパン戦略の一部として推進しているものの、戦略的・一元的な取り組みは不十分。クールジャパン機構は「人」に直接的に資金が向かわず、当初期待された役割を十分果たせなかった。この反省を踏まえ、次なる戦略においては、同じ轍を踏むことのないよう細心の注意が必要
- 重視すべきは「人」。とりわけクリエイターのボトムアップでの挑戦を促す環境を整備して、グローバルな活躍を支援し続けることが日本のコンテンツ産業政策における生命線
- 経団連は、コンテンツの潜在可能性を最大限引き出し、日本経済を牽引する産業とすべく、必要な施策を提言。政府・与党はじめ関係各所においては、本提言を全力で推進するよう強く求める

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

- 世界各国に日本発コンテンツのファンが存在し、その経済圏(ファンコミュニティ)の規模は世界トップクラスとなり、継続的に成長している。
- ヒットコンテンツによって日本に対するブランドイメージが変わり、日本の製品・サービス消費の増加、訪日観光客数の増加、日本語学習者の増加等の波及効果を生み出している。
- 国内では、官民のトップから現場まで、海外市場を視野に入れたマインドをもち、新たに挑戦する若手クリエイターが次々と登場している。

参考KPI

日本発コンテンツの海外市場規模

4.5兆円(2021年)^(※) ▶ **15~20兆円**(2033年)

1

クリエイターの
挑戦を支援する



2

クリエイター等の
育成体制を整備する



3

制作・発信・
観光拠点を整備する



4

司令塔機能・
官民連携の場を
設置する



5

海外展開の
新たな道を拓く



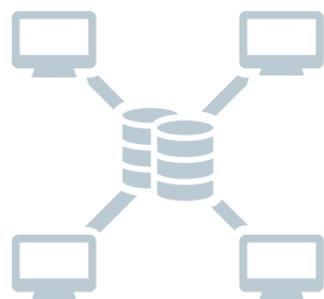
1：クリエイターの挑戦を支援する

起爆剤

1 挑戦機会を提供する

- ボトムアップ型で世界を目指すコンペティションの開催
- 海外展示機会における出展枠の提供
- 海外向けビジネスマッチングの拡充

2 挑戦に必要な活動を支援する



- 支援情報発信の一元化
- 海外企業との契約、法務・会計・税務面での支援
- ハンズオン支援の拡充
- DX支援、web3関連制度の整備
- コンプライアンス遵守等環境改善

3 制作資金調達を円滑化する



- 外部金融の活用に向けた完成保証の導入
- 制作費支援の拡充

1：クリエイターの挑戦を支援する

起爆剤

1 挑戦機会を提供する

- グローバルヒットを目指す民間コンソーシアムが提案できるコンペティションのスキームを構築
- 若手クリエイター等を巻き込んだボトムアップ型を目指す

グローバルコンテンツ向け制作コンペティション

- 年に1回程度投票型コンペを実施
- 選出されたチームに制作費を補助(5チーム程度)

①提案

②制作費補助

民間コンソーシアム(分野横断的連携&グローバル展開)



※SUはスタートアップ、PFはプラットフォーム、VCはベンチャーキャピタルの略

2: クリエイター等の育成体制を整備する



1 クリエイティブ分野の学部・学科等を拡充する

- クリエイター／プロデュース人材／マネジメント人材の育成
- 産学連携の加速による民間講師の派遣



2 海外留学を支援する

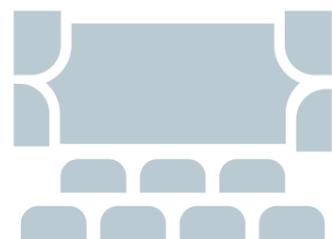
- 学生・社会人がグローバル水準の技術・マネジメントを学ぶための留学費用を支援
- 民間企業は留学生の帰国後の受け皿を提供し、社内環境やキャリアパスの整備に注力



3 社会人育成の仕組みを作る

- 社会人向けアカデミーの設置を促進
- 尖った才能を持つ人材を育成するプログラムを整備

3: 制作・発信・観光拠点を整備する



1 日本のコンテンツを象徴する場所を整備する

- 制作スタジオ・劇場・展示施設・教育機関等が集まる拠点の形成
- 国内外の日本発コンテンツのファンやクリエイターを誘引



2 コンテンツと観光の連携を加速する

- コンテンツを活かした観光資源の形成
- コンテンツと観光プロモーションの連携



3 外国人材を呼び込む

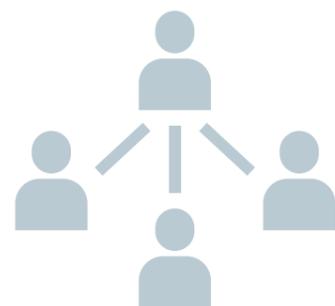
- 在留資格取得の円滑化
- 入国後の生活サポートの充実等の受入環境整備



4 ロケ誘致の促進と制作スタジオの整備を進める

- ロケ誘致の経済波及効果に基づく資金支援規模拡充・税制優遇措置
- 自治体における制作スタジオの誘致

4：司令塔機能・官民連携の場を設置する



1 司令塔機能(例：コンテンツ庁)を設置する

- 様々な関連支援策を一元的に推進する司令塔組織・実施機関の設置
- 全体戦略の策定と予算の検証の実施
- コンテンツに関する統計調査
- 他産業との連携加速



2 トップメッセージを発信する

- コンテンツを成長戦略に明確に位置付け



3 官民連携体制を整備する

- 提言事項の具体化に向けて協議する場を設置
- 民間においても個社利益を超えた協力・推進体制の構築が重要



4 海外のコンテンツ拠点を確立する

- JETRO 海外事務所にコンテンツ専門人材を配置
- 国際交流基金、JNTO、Japan House、JETROの連携を強化

5：海外展開の新たな道を拓く(1/2)

起爆剤

1 海外出展に向けた連携体制を構築する

- 官民でコンテンツの海外出展に向けたコンソーシアムを組成
- 日本コンテンツを重視している海外フェス等を網羅的に把握・選定
- 日本発 Japan Expo の開催を検討

2 既存IPをリポートする



- VIPOの「Japan Book Bank」、JETRO「Japan Street」等の海外バイヤーに売り込む発信ツールの掲載コンテンツを拡充
- 各ツールにおける対内・対外向けの発信を強化
- 民間企業においても掲載作品の充実と体制づくりを推進

3 漫画の配信・販売チャンネルを拡充する



- 出版各社を巻き込んだ検討会の設置
- 日本の海外配信プラットフォームの支援

5：海外展開の新たな道を拓く(1/2)

起爆剤

1 海外出展に向けた連携体制を構築する

- 日本発コンテンツのプレゼンスを世界にプロモーション
- 潜在的なファンの心のアセットを増やし、未来に投資

海外出展向けの連携コンソーシアム

- 日本コンテンツIPを重視している海外フェス等を網羅的に把握・選定、出展テーマ等を戦略的に検討
- 大規模な日本ブースを確保、プレゼンスを向上
- 日本発 Japan Expo の立ち上げも議論

①参加

②出展枠を提供



【対象とすべき海外フェスの例】

- Middle East Film & Comic Con (中東)
- Frankfurt Book Fair (独)
- Mipcom (仏)
- Licensing Show (米)

5：海外展開の新たな道を拓く(2/2)



4 海賊版対策を徹底強化する

- 訴訟事例等の現地メディアへの発信強化
- 民間の保有する情報を集める政府窓口の強化
- 外務省を含む省庁間で恒常的な情報交換(連絡会議)を設置



5 共通インフラとしての翻訳機能を拡充する

- 翻訳支援事業を抜本的に拡充、翻訳人材とのマッチングも支援
- AIの自然言語処理機能を使いこなせる翻訳者の育成
- 政府はオンライン上の翻訳者プラットフォームを構築

		漫画	ゲーム	アニメ	実写	音楽	グッズ
1 クリエイターの 挑戦を 支援する	1 挑戦機会を提供する	次世代IPの育成・海外展開加速					
	2 挑戦に必要な活動を支援する	コスト・負担の低減					
	3 制作資金調達を円滑化する			制作資金の確保			
2 クリエイター等の 育成体制を 整備する	1 クリエイティブ分野の学部・学科等を拡充する		優秀な人材の育成・確保				
	2 海外留学を支援する				国際水準の育成		
	3 社会人育成の仕組みを作る		優秀な人材の育成・確保				
3 制作・発信・ 観光拠点を 整備する	1 日本のコンテンツを象徴する場所を整備する	プロモーション強化・プレゼンス向上・連携加速					
	2 コンテンツと観光の連携を加速する	インバウンド誘致加速					
	3 外国人材を呼び込む			優秀なクリエイター確保・国際化			
	4 ロケ誘致の促進と制作スタジオの整備を進める						
4 司令塔機能・ 官民連携の場を 設置する	1 司令塔機能（例：コンテンツ庁）を設置する	効果的な施策展開・PDCA					
	2 トップメッセージを発信する	プレゼンス向上・一体的プロモーション					
	3 官民連携体制を整備する	施策の具体化・実行					
	4 海外のコンテンツ拠点を確立する	ネットワーク確立、ビジネスマッチング推進					
5 海外展開の 新たな道を拓く	1 海外出展に向けた連携体制を構築する	プロモーション強化、新規顧客獲得					
	2 既存IPをリポートする	供給コンテンツ・市場拡大					
	3 漫画の配信・販売チャンネルを拡充する						
	4 海賊版対策を徹底強化する						
	5 共通インフラとしての翻訳機能を拡充する	市場拡大のボトルネック解消、翻訳の質的向上					