

わが国コンテンツ産業の振興に向けて

元内閣総理大臣・衆議院議員

岸田文雄

きしだ ふみお



成長型経済に不可欠な基幹産業へ

コンテンツ産業は、今や文字通り、日本の基幹産業へと成長した。これまでこの分野でご尽力されてきた方々、そして現在活躍されている全ての関係者に心より敬意を表したい。日本のクリエイター、そしてファンの情熱が、ゲーム、マンガ、アニメ、音楽、映画をはじめとする様々な日本のコンテンツを磨き上げ、世界中の人々を魅了してきた。「キャラクターが誕生してからの累積収入ランキング」では、「世界のTOP25」のうち10件が日本発のコンテンツがランクインするなど、日本は、数多くの顧客訴求力の高い知的財産を有している。そして、コンテンツ産業の海外売り上げは6兆円に達し、鉄鋼産業や半導体産業の輸出額を上回り、自動車産業に迫る勢いである。このように、コンテンツ産業は、日本経

済にとって稼ぐエンジンであり、成長性も高く、「新しい資本主義」のもとでの成長型経済に不可欠な基幹産業となったと認識している。

2033年までに 海外市場規模20兆円を掲げる

私の首相在任時、2024年6月の骨太方針において、政府は、日本発コンテンツの海外市場規模を2033年までに20兆円に拡大する官民目標を掲げた。一方、諸外国は、年間1000億円規模以上の政府支援のもと、多額の制作費を投じてコンテンツを市場に投入している。激化する国際競争の中で、日本のコンテンツ産業の優位性は盤石というわけではない。そのため、わが国でも、政府による大規模・長期・戦略的な支援のもと、官民の投資を拡大していく必要がある。2024

年度には、改めてコンテンツ産業支援の位置付けを高めた。内閣総理大臣としての私が出席する形で、「コンテンツ産業官民協議会」や「映画戦略企画委員会」を首相官邸で開催し、実際にコンテンツ産業に携わる方々や有識者も加わり、コンテンツ産業のあり方について議論した。そして、「新しい資本主義のグランドデザイン」において、「コンテンツ産業」の項目を新たに設け、産業振興の方針を示した。それらの動きを継承する形で、2025年度は、デジタル関連産業のグローバル化促進のための関係閣僚会議の中で、本方針を踏まえて、知的財産や人材、デジタル技術で大規模・長期・戦略的に支援し、民間事業者の挑戦・投資を後押しする取り組みの具体化を進めていると承知している。自由民主党「新しい資本主義実行本部」の本部長として、私もしっかりと支援させていただいてお

り、引き続き取り組んでまいりたい。

日本のコンテンツ産業の競争力の 源泉は「現場」にある

そして、こうした取り組みの具体化にあたっては、「志を持った官民での対話」を積み重ねることが重要であると痛感している。私自身、コンテンツ産業には強い思い入れがあり、産業界の皆さまと議論しながら、様々な政策を実現してきた。例えば、コンテンツ産業を振興する議員連盟の一員としてその整備に奮闘し、最終的にこぎ付けた映画の盗撮の防止に関する法律（映画盗撮防止法）の成立は、2007年のことであった。当時、日本では映画が頻繁に盗撮されており、最新の映画が海外に流出するなどの弊害が生じていた。これに対処するため、コンテンツ産業振興議員連盟の幹事長として、本法案の成立に尽力した。現在も、本議連では産業界の意見を政府に届ける活動を精力的に実施しており、経団連クリエイティブエコノミー委員会の村松俊亮委員長をはじめ、多くの経済界の方々にお越しいただき、議論を重ねている。また、産業界の皆さまとの議論を通じて、コンテンツ産業の成長には、「官民連携の体制構築」も必要だと感じている。例えば、韓国では、若手を育てる学校の設立や、大規模な資金支援を行うなど、官民を挙げてコンテンツ産業を支援してきた。結果として、K-POPをは

じめとする音楽や韓国映画などが、世界で高く評価されている。日本のコンテンツ産業はさらに成長する可能性を秘めているが、官民連携で先行する諸外国との競争条件は不利な状況にある。そのため、日本でも官民連携の体制を強固に構築する必要がある。

さらに、現場で働く方々が、安心して持続的に働ける環境を整備することも重要な課題だ。日本のコンテンツ産業の競争力の源泉は「現場」にある。クリエイターからプロデューサーまで、幅広い職種の方々が連携して、情熱を持って魅力的な作品を生み出している。素晴らしい創作活動を現場の熱意にばかり頼り、賃金や就業環境の改善を怠ることがあつてはならない。作品の提供先を国内から世界に広げていくことで、利益を増やす機会も得られる。その利益を、賃上げや就業環境の整備に再投資することで、現場の創作意欲を高め、より魅力的な作品の創作につなげるといった、「好循環」を生み出す必要がある。そのため、クリエイターの情熱を最大限に引き出す環境の整備に引き続き尽力していきたい。なお、国としては、創作活動から広報まで幅広く支援しているが、その際にクリエイターの表現の自由を妨げないということは言うまでもない。

官民連携のさらなる強化が発展の鍵

常に世界の最新状況を肌で感じることも重

要であり、外務大臣として東南アジアの国々を訪れた際には、前述の韓国コンテンツの強い勢いを感じた。韓国発コンテンツの流行の結果として、多くの人々が韓国は先端的でクールな国であるとの印象を持っていた。コンテンツが世界に広がるということは、産業発展のみならず、国のイメージ向上や理解促進にもつながると実感した。日本発のコンテンツを世界に広げていくことは、経済効果に加えて、外交的な意義を有することを強調したい。

最後に、ゲーム、マンガ、アニメ、音楽、映画といった日本のコンテンツは、世界中の人々を魅了し、高く評価されている、わが国の貴重な財産である。官民一丸となって、これまで積み上げてきた財産をさらに発展させていきたい。政府与党では、コンテンツ産業を基幹産業と位置付け、産業振興を強化してきたが、コンテンツ産業を取り巻く現状は日々変化している。私自身としても、引き続き現場の声に耳を傾け、コンテンツ産業振興議員連盟や新しい資本主義実行本部といった場も通じて、必要な政策の具体化に取り組みでまいりたい。産業界の皆さまにおかれては、知的財産、人材、デジタル技術の国内投資に積極的に取り組んでいただくことを期待したい。官民連携のさらなる強化こそが、わが国コンテンツ産業の発展の鍵となると確信している。