

提言

Entertainment Contents ∞ 2023 — Last chance to change — 概要

1 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

- 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)

(※)出所：ヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2022」

2 五つの具体的施策

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
	2 挑戦に必要な活動を支援する
	3 制作資金調達を円滑化する
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
	2 海外留学を支援する
	3 社会人育成の仕組みを作る
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
	2 コンテンツと観光の連携を加速する
	3 外国人材を呼び込む
	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
	2 トップメッセージを発信する
	3 官民連携体制を整備する
	4 海外のコンテンツ拠点を確立する
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
	2 既存IPをリポートする
	3 漫画の配信・販売チャネルを拡充する
	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