

第23回新しい資本主義実現会議議事録

(開催要領)

1. 開催日時：令和5年10月25日（水）17:15～18:15

2. 場 所：総理大臣官邸4階大会議室

3. 出席委員：

議長	岸田 文雄	内閣総理大臣
副議長	松野 博一	内閣官房長官
副議長	新藤 義孝	新しい資本主義担当大臣
	鈴木 俊一	財務大臣
	武見 敬三	厚生労働大臣
	盛山 正仁	文部科学大臣
	翁 百合	株式会社日本総合研究所理事長
	川邊健太郎	LINEヤフー株式会社代表取締役会長
	小林 健	日本商工会議所会頭
	澤田 拓子	塩野義製薬株式会社取締役副会長
	洪澤 健	シブサワ・アンド・カンパニー株式会社代表取締役
	諏訪 貴子	ダイヤ精機株式会社代表取締役社長
	十倉 雅和	日本経済団体連合会会長
	富山 和彦	株式会社経営共創基盤グループ会長
	新浪 剛史	経済同友会代表幹事
	平野 未来	株式会社シナモン代表取締役ＣＯ－ＣＥＯ
	松尾 豊	東京大学大学院工学系研究科教授
	村上由美子	MPower Partners GP, Limited. ゼネラル・パートナー
	米良はるか	READYFOR株式会社代表取締役ＣＥＯ
	柳川 範之	東京大学大学院経済学研究科教授
	芳野 友子	日本労働組合総連合会会長

(議事次第)

1. 開 会

2. 議 事

(1) 供給サイドの強化の在り方（省人化投資、高齢者就労の活性化、リ・スキリングを含む）

(2) コンテンツ産業の活性化（アニメ・ゲーム・漫画・映画・音楽・放送番組等）

3. 閉 会

(資料)

資料 1	基礎資料
資料 2	翁委員提出資料
資料 3	川邊委員提出資料
資料 4	小林委員提出資料
資料 5	洪澤委員提出資料
資料 6－1	富山委員提出資料
資料 6－2	富山委員提出資料
資料 7	新浪委員提出資料
資料 8	平野委員提出資料
資料 9	柳川委員提出資料
資料 10	芳野委員提出資料
資料 11	厚生労働大臣提出資料
資料 12	文部科学大臣提出資料

○新藤新しい資本主義担当大臣

それでは、ただいまより「新しい資本主義実現会議」を開催いたします。

本日は、省人化投資、高齢者就労を含む供給サイドの強化の在り方、そして、コンテンツ産業の活性化について御議論いただきたいと思います。

事務局の資料は事前に御説明をしておりますので、説明は省略させていただくことといたしまして、早速、それぞれの先生方に御発言いただきたいと思います。

まずは翁委員、お願いいたします。

○翁委員

それでは、資料2を御覧ください。

日本では中小企業の従業者数が約7割と多いですが、資本装備率やソフトウェアの装備率などの違いがあり、労働生産性の企業規模間格差が大きい状況です。人手不足の中で日本全体の潜在成長率を引き上げるには、特に中小企業の生産性向上が鍵と思われます。

企業に必要な対応は、省人化投資を強化しつつ、環境変化に応じたビジネスモデルの改革、事業戦略などの事業構造改革や、人事評価制度も含めた組織構造改革を実現していくことだと思います。ビジネスモデル改革を目指したデジタル化などの省人化投資と、リスクリングなどの人への投資によって、人材を創造力、判断力、スキルを必要とする仕事に振り向ける。そして、営業キャッシュフローや生産性の向上、賃金上昇を実現して、さらなる投資を実現するといった好循環をつくり出す支援をすべきだと思います。

次に、高齢者が不安なく豊かに暮らせる環境をつくることは、超高齢社会である日本が持続的に成長するための重要な課題だと思います。人手不足の中、70代以上の年齢までの

就労継続希望が60代で約4割と高いことを生かし、企業は定年制を見直し、スキルに合ったジョブ型雇用を、高齢者も含めて年齢を問わず導入すべきと思います。高齢者の就業に対する考え方や健康状態は多様であり、企業がリモートワークも含めて柔軟な働き方を提供できれば、優秀な人材を引きつけることも可能と思います。高齢者がスキルに合った賃金・処遇で就労継続できる人事制度への変革は、企業のビジネスモデル改革でもあると思います。リスキリング教育は、高齢期就労の重要性を考えても、今後、社会として提供されるべきだと考えます。

日本のコンテンツ産業についてですが、観光など様々な産業への波及効果も大きいですが、競争力の面で課題が多いと考えております。人材育成、海外展開、デジタル化対応、クリエイティブなコンテンツを生み出せる人的ネットワーク形成などへの支援強化や、取引環境整備などの施策の実現により、コンテンツ産業への投資の持続的拡大を目指していく必要があると考えます。

以上でございます。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

続きまして、川邊委員、お願いいたします。

○川邊委員

論点1についてですけれども、日本の全産業のDX、AI化を推進しながら、モノ、空間、スキル、移動、資金のアセットにおいて、シェアリングエコノミー化を徹底すべきだと私は考えます。

今週の総理の所信表明演説で言及してくださったライドシェアについて、そのジャンルを確立したUber社が自家用車の平均稼働率を調べたところ、わずか5%だったそうです。Uber社はそれを理由に、残り95%の駐車状態にある自家用車をシェアリングエコノミー化するビジネスを立ち上げ、全世界において移動手段の供給を増大させました。このような変革を先に挙げた5ジャンル全てにおいて行えば、供給増につなげることができると考えております。

また、高齢就労者やり・スキリング実施者に対する給与の問題につきましては、メンバーシップ型の雇用のままでは解決が難しいため、一刻も早いジョブ型雇用への転換が求められます。加えて、「ジョブ型雇用者のガイドライン」を策定中だと聞きましたけれども、これを策定する際には、リ・スキリングをした人材やスタートアップに勤める人材の「もっと働きたい」という思いに対して、柔軟に応えられるようにすることも重要だと考えております。

論点2についてですけれども、基礎資料P29にあったように、日本の産業の輸出額において、コンテンツ産業が半導体産業に近しい金額であるということは改めて注目すべきことだと思います。そして、さらなるコンテンツ産業の活性化のためには、大企業への支援から、個々のクリエイターへの支援に大きく舵を切る必要があると思います。クリエイター

への資金援助や権利強化、クリエイターという個人事業主に不利な契約形態が今多数あるわけですが、そういったものの見直しを行いながら、「クリエイター版JETRO」のようなものを創設して、クリエイターの海外市場への進出を国が支援すべきだと思います。

また、日本には、クリエイターを支援し、コンテンツビジネスへと変換していく人材が不足しており、アメリカや韓国と比べると実力も層も劣っています。コンテンツビジネスを担う人材の教育機関、例えばコンテンツ産業に特化したビジネススクールなどの創設も有効と考えます。

最後に、生成AI時代において、クリエイターの権利に関してもアップデートされるべきだと考えております。例えば平成30年に改正された著作権法第30条4項における「コンテンツ使用の柔軟性」という考え方があるのですが、当時、これは人間同士のクリエイターズエコノミーを活性化させるための規制緩和を目的として改正されました。しかし、現在この項目は、生成AIの学習において「既存のコンテンツを使い放題にできる」という解釈が可能になってしまっていることから、日本のAI戦略としてこのような法律の解釈をどう活用するのか、またどのように国際ルールに対応していくかなど、戦略的な議論が必要であると考えております。

以上でございます。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

続きまして、オンラインで小林委員、お願いいたします。

○小林委員

私の意見は提出資料4のとおりであります。我が国の潜在成長率を高めるためにも、中小企業は自己変革にチャレンジをしつつ、研究開発、設備投資、人への投資を活性化させることが求められております。

そのために、次の取組の実施を期待いたします。

1点目はパートナーシップ構築宣言の一層の普及。特に労務費の価格転嫁の促進・商習慣としての定着による取引価格の適正化が賃上げや投資に必要な原資の確保に不可欠であります。

2点目は人手・人材不足への対応。未曾有の人手不足の中でも採用強化で対応しようとしている中小企業が多いというのが現状であります。中小企業による省人化投資を促進するための思い切った税財政支援が必要であります。また、従業員のリ・スキリングを支える公的職業訓練の抜本的な機能強化に加え、働く能力のある高齢者あるいは女性等の勤労意欲の抑制要因となっている社会保険制度の解消、各地の産業雇用安定センター等が行っている高齢者の就業マッチングの強化を図ることも必要と考えます。

3点目は研究開発、設備投資の促進であります。事業再構築・ものづくり・IT導入補助金や業務改善助成金を呼び水にした中小企業の稼ぐ力の強化に向けた支援拡充とともに、イノベーションボックス税制の創設により、無形資産の有効活用、収益化を後押ししても

raitai to omoimasu.

最後に、コンテンツ産業については日本が得意とする分野であり、地域の活性化の観点からも、官民一体となって育成、推進すべきと考えます。

私からは以上であります。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

続きまして、オンラインでございますが、澤田委員から御発言をお願いします。

○澤田委員

ありがとうございます。澤田です。

今回は3点申し上げます。

省人化投資にはDXを進める視点が不可欠です。関西では、官民連携で企業、地域のDX推進の底上げに努めており、例えば毎年10月を関西デジタル・マンスと位置づけ、DX先進事例の共有などの気運醸成に取り組んでいます。中堅・中小企業からは、DX投資に対する関心、ニーズの高まりを感じており、飲食サービス業等の課題をDXで解決した先進事例が相当数出てきています。人手不足に苦しむ中堅・中小企業の省力化投資に対する補助制度や、応用が容易である生成AIの活要支援等に加え、こうした取組事例を広く共有することが大切と考えます。

次に、高齢者就労活性化についてです。現状、例えば医療・介護などでは、米国においてすらフィリピンなどアジア諸国からの医師、看護師などにより辛うじて現状を維持している状況であり、グローバルな人材獲得競争が起きている中で、現状の為替を考慮すると、海外からの人材を呼び込むのは非常に不利な状況になっており、若年者の社会保障費等の負担を軽減する上でも高齢者の活躍は必須です。高齢者雇用安定法と年金制度の改正は、70歳まで働き続けられる環境を実現するため、職業生活からの引退と老後生活への移行過程を再設計する方向で改正されました。ありがとうございます。企業としてもこの改正に対応するよう取り組んでいます。今後、60代後半以降も多くの活用が見込まれる継続雇用制度の賃金設定を進める上で、同一業務同一賃金やスキルマップの整備、さらに高い生産性を確保するために必要なスキル獲得のためのリ・スキリングや、高齢者固有の身体的課題に対する安全な就労環境の整備は重要な要素であります。このような対応を進める企業に対して、投資等の支援をぜひお願いしたいと思います。

最後に、コンテンツ産業の活性化についてですけれども、海外で話をしていると、アニメやゲームで日本を好きになったという若者に、時に壮年の方もおられますが、出会います。コンテンツの質もさることながら、キャラクターデザインなど、顧客との接点となる部分のデザインに魅力を感じます。ゲームやアニメと関わる方々を中心に、音楽、映像にとどまらず、種々のアプリ、システムなどのインターフェース開発に関わる方々との連携を深めることにより、さらに異分野でも顧客を取り込むことで、文化による産業振興を果たし、経済成長を果たせればと思います。

以上でございます。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

続きまして、渋澤委員、お願いいたします。

○渋澤委員

ありがとうございます。

供給力の強化について3点申し上げます。

高年齢者の働きであります。これは経済社会の活性にとっても重要であります。ただ、例えば大企業の定年延長は、特に年功序列が維持されている企業の場合、新陳代謝の弊害になる可能性があると思います。長期投資家の立場として、これは反対いたします。むしろ定年年齢を引き下げるなど、令和時代の「良い会社」の新しい定義は有能な人材を社会に輩出するというロールモデルづくりを推すべきだと思います。

2点目ですけれども、人手不足対策として外国人労働者の受入れです。人権侵害の課題がある技能実習制度は廃止を決定すべきでありまして、長期就業が可能で家族を呼び寄せる特定技能2号の浸透の推移を検証し、推進すべきだと思います。

また、文部科学省の国費外国人留学生や国際協力機構のABEイニシアチブなどで日本へ留学している高度人材の外国人から、修士課程修了後に何もないという声も聞こえてきます。彼らのように日本と関わりを持ちたい高度人材へ日本社会・企業で活躍する場の提供も併せて制度化すべきではないでしょうか。

また、難民は「難しい民」だけではなくて、高度人材も含みます。難民認定の申請中など、外国人の採用における障壁を検証し、改善すべきだと思います。

また、円安リスクが放置されると、外国人から見る日本の労働市場の魅力が低下いたします。

3点目は日本企業と大学の研究の連携の強化であります。例えば創薬の分野などにおいて、日本企業の研究開発投資先が日本の大学研究に向かわない原因は何か。これを検証し、改善すべきだと思います。

そして、2番目の検討事項のコンテンツ産業ですが、これは国外目線を育成すべきだと思います。日本国内にとどまらない日本発コンテンツの国外戦略も含め、例えばソニーグループが設立したアフリカの音楽・映画・ゲームなどに手がけるスタートアップ投資ファンドの事例のように、先行投資から生まれる競争を促すことも重要ではないかと思います。

以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

続きまして、諏訪委員、お願いいたします。

○諏訪委員

ありがとうございます。

岸田総理の一昨日の所信表明演説における、先送りせず必ず答えを出すという力強いフレーズにとっても感銘を受けました。昨日もテレビを拝見させていただきました。経済を強くし、明日は今日よりもよくなると思えるよう、微力ながら私も取り組んでまいりたいと思います。

中小企業は現在、材料費や光熱費、人件費などのコスト上昇に加え、人手不足にとっても悩まされております。知り合いの様々な業種の経営者から、「人が足りないので売上機会を失っている。人を集めたいし、物価が上がっているので賃上げしたいが、原資が足りない。」など、悲痛な声を聞いております。取引先に価格転嫁をお願いしても、価格転嫁できたりできなかったりといった状況にあると思います。まずは川の上流から水が潤沢に流れてくるように、サプライチェーンにおいて川上から迅速に価格転嫁を認めてもらえるよう、政府においてより一層注視していただければ幸いです。

もちろん、企業の自己変革は不可欠です。政府におかれましては、中小企業の自己変革への力強いサポートを経済対策や税制改正、来年度予算等においてよろしくお願いいたします。

また、人手不足は構造的な課題です。中小企業の稼ぐ力の強化、人材確保・定着に向けた継続的な賃上げ、研修、リ・スキリング等による人材の質の向上、デジタル化、省人化・省力化、さらには業務フローの改革、ビジネスモデルの転換は避けて通れません。賃上げ促進税制の強化や、省人化・省力化投資への簡易で即効性がある支援などの支援策にとっても期待をしております。その際、中小企業にとって使いやすい制度、運用になるようお願いいたします。

あわせて、労働をどう増やすかという視点も大事だと思います。弊社では、経験豊かな高齢者の力を借りるため、定年制はなく、現在77歳と78歳の職人が意欲を持って元気に働いております。企業のOB人材も含め、高齢者の活用が大事だと思います。

最後に、我が国の成長力を強化するためには国内投資が不可欠です。国内投資促進に向けた大胆な税財政措置は、開発や製造においてメイドインジャパンブランドの復活が期待できますし、熊本県での経済効果によると、立地地域を中心に中小・中堅企業の受注増も期待されておりますので、実現していただきたいです。あわせて、中小企業による設備投資、省エネ化への支援もよろしくお願いいたします。

以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

それでは、十倉委員、お願いいたします。

○十倉委員

ありがとうございます。

所信表明演説におかれまして、岸田総理から変化の流れをつかみ取る一丁目一番地は経済という力強い覚悟をお示しいただきました。経団連は、新しいステージに向けた総理の

経済最優先の姿勢を歓迎いたします。

私からは、供給力強化と新しい成長分野の育成に関して3点申し上げたいと思います。

第1に税制であります。令和6年度税制改正では、需給ギャップが解消されつつある中、供給力の強化に向けて設備、無形資産などへの投資を後押しする税制措置を果敢に講じるべきであります。設備投資については、戦略物資の国内生産に対する大胆な投資促進税制を創設すべきであります。事業投資全体を通じた支援が必要かと考えます。無形資産につきましては、既存の研究開発税制を堅持しつつ、知的財産に由来する所得の税負担を軽減するイノベーションボックスを創設すべきであります。

第2に、高齢者雇用についてであります。我が国の65歳以上の高齢者の就業率は25.2%とアメリカの18.6%やイギリス10.9%を大きく上回っております。引き続き、高齢者雇用を各企業が自社の実情に適した形で進められるようにすることが肝要かと考えます。

第3に、コンテンツ産業の活性化であります。直近では井上雄彦さんの『SLUM DUNK』、新海誠さんの『すずめの戸締まり』等のアニメ映画が韓国、中国で大ヒットするなど、日本のコンテンツ産業は我が国が世界に誇るソフトパワーであり、高いポテンシャルを有する成長産業であります。

しかしながら、日本のコンテンツ産業は、今、世界市場の急速な成長というチャンスと日本市場の縮小というピンチの境界線上にあります。今こそ世界における日本発コンテンツのプレゼンスの持続的拡大に向けて、コンテンツに関する国家戦略を見直し、クリエイターの支援や育成に関する施策を積極的に展開すべきと考えます。グローバル市場を意識し、クリエイターが挑戦できる機会の提供、展示会の戦略的な海外展開、我が国における映画のロケの誘致、象徴的な拠点整備などが必要であり、また、海賊版対策の強化も求められます。政府と産業界で認識のずれが生じないように、まずは具体的な議論から進めさせていただきます。

私からは以上でございます。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

続きまして、富山委員、お願いいたします。

○富山委員

ありがとうございます。

何人かの方が言われたように、構造的、恒常的な労働供給制約の時代です。したがって、恐らく需給ギャップを埋める伝統的なマクロ経済政策はやや重要性が下がっていて、やはり供給力の拡大を生産性向上によって実現、すなわち潜在成長率を上げるということですが、同時にそれによって賃金上昇につなげて、経済成長の好循環を生むというのが経済政策の中核でありまして、今回の所信表明はまさにそういった的を射ているお話をいただいていると思っております。

人手不足に関してですが、最近NHKの人手不足キャンペーンのメイン解説者になってい

るので、この前のNHKスペシャルと今度11月5日に日曜討論があつて、閣僚の方たちもおいでになります。それを見ておいていただければいいと思うのですが、そこで言いたいことは言っているので、ここでは詳しく申し延べません。何人かが言われたように、人手不足が一番深刻なのはエッセンシャルワーカーのところなのですね。かつ、そこは何人かも言われたように、むしろ中堅・中小企業が雇用主なので、ここの経営レベルを上げていくこと、それから、それを応援することと、やはり業界再編的なことも進めていかないと、現実にはなかなか解消しないという問題があると思うので、そこは引き続きお願いしたいと思っています。

それから、生産性向上とイノベーションは大事なので、それを妨げているような規制のリデザインとか、あるいは老若男女がその希望と能力に応じて働けるようなジョブ型の雇用体系への移行は急務だと思います。

それから、コンテンツ産業、エンターテインメント産業なのですが、私、実は日本で一番大きなチケット会社の大株主をずっと10年ほどやっていました。経営もやっていたものですから、内情を知っているのですが、ストレートに言ってしまうと、この業界は産業構造、業界慣習がいまだドメスティックで前近代的なのです。多重搾取構造であつたり、あるいは搾取的な労働慣行であつたり、性的搾取さえ伴う問題があります。これを克服しないと、やはりグローバルに出ていくのは僕は難しいと思います。

某芸能事務所の問題はそれが典型的に噴き出したものです。価値の根源を生んでいるのはやはりクリエイターであり、俳優であり、アーティストです。彼らがフェアに報われるような産業構造、業界慣習に転換することは、優れた才能がいっぱいて、その優れた才能が、グローバルビジネス空間がかなり近代化、産業化が進んでしまっている中で、そこに出ていく上では前提条件だと思っています。

ちなみに、今回の未成年性加害事件については、やはり残念ながら私自身も含めてこの問題の重犯罪性に対する認識が浅かったと思っております。私も日本取締役協会の会長として、国連の標準行動を参考に添付資料でつけている標準ガバナンスコードを作成しました。これは関係官庁にお配りしているので、ぜひともこれを活用、実践してくということがこういった近代化に役に立つのかなと思っています。

最後に、政策的にはこの領域は競争政策も大事で、競争法の活用と、それから、これも何人が言われましたけれども、コンテンツ産業の支援に際して多重搾取構造から転換あるいはかかるガバナンスコードの遵守を条件とすることで、業界慣習の転換をぜひとも促してほしいなと思っております。

以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

続きまして、オンラインで新浪委員、お願いいたします。

○新浪委員

新浪です。

供給サイドの強化という意味で、人手不足についてお話しされていると思いますが、私はOECDの定義している15から64歳というところに対して、日本として70、75歳まで健康寿命を延ばし、生き生きと健康に活躍できる。こういう社会を目指して、そこを労働供給源としても考えていったらどうかと思います。

そのためにも、未病とか予防医療の分野が大変重要で、ここではデータの活用といったことが大変重要ですので、ヘルスケアトランスフォーメーションを徹底的にやっていきたいと思います。

また、ここには若い人たちも大変若い頃からやるということになりますので、ジムだとか食べるもの、こういったいろいろなところに波及し、民間の投資が広がっていく分野ですので、その点もお話を申し上げておきたいと思います。

また、資料1における14ページにございますが、実は社会との関係が長くなればなるほど認知症の発症が遅れますので、そういった意味でも、ウェルビーイングを上げることにもつながりますので、ぜひこのいわゆるヘルスケアトランスフォーメーションをやっていくことが必要だと思います。

そして、75歳まで定年を上げるということでは全くなくて、何度も転職できる。そういった環境をつくっていくことを併せてやる必要があると思います。そういった意味では、キャリアデザインやリスクリングを通じていろいろなことができる。また、NPOやNGOで働いて社会との接点を持ち続ける。こういったことも大切だと思います。

団塊ジュニア世代が60代を迎える2030年までに、ぜひとも人生100年時代に合ったウェルビーイングの高い社会をつくっていくべきだと思います。

最後にコンテンツ産業についてですが、1点、クールジャパンファンドが一体どうなっているのか調べたら、累積赤字が何と350億もある。こういったように、今までやろうとした日本のこと自身をもう一度検証して、皆さんおっしゃるように、再度、海外事例等から学んで、もう一度政策全体を根本的に見直すべきではないかと思います。

以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

続きまして、平野委員、お願いいたします。

○平野委員

ありがとうございます。

まず、論点1について2点発言させてください。

1点目、省人化投資についてです。生成AIの活用は全業界平均で毎年1.7倍の成長が見込まれ、4年で6倍になると言われており、テクノロジーの活用は必然と言えます。

資料8を御参照ください。

本会議でも以前発言させていただいておりますが、中でも自動化の自動化により、一部の業務の自動化にとどまらず、包括的に自動化を進めることができます。

しかしながら、生成AIではプロンプトを書くのが非常に難しいという課題があります。私自身もあまりプロンプトを書くのが上手ではないのですが、良質なプロンプトをAIが書くことにより、自動化の自動化を促進し、人間に代わって供給サイドの強化が実現されますので、テクノロジーへの投資を強化していただければと思います。

ちなみに、4 ページに保険の支払いの例をお示ししておりますので、詳細は御参照くださいませ。

そして、2 点目ですが、定年制、ジョブ型雇用、リ・スキリングの関係についてです。資料で60歳定年を取っている企業が69.8%を占めると指摘されていますが、弊社ではシニアマネジメント層、実務者双方において60歳前後の社員も雇用しております。スタートアップである我々はとにかく即戦力の人材が必要で、年齢などは気にせず採用します。気がつけば定年制、終身雇用、年功序列のような仕組みが存在しない、ネイティブジョブ型雇用企業だったと言えます。スタートアップでもそのような雇用方針を取っている企業は多く、それが広がることにより、ジョブ型が標準化すると考えられます。ジョブ型雇用の広がり、ミドル・シニア就業者のリ・スキリング意欲の増加にも貢献するはずです。基礎資料において年収が高まることも指摘されていますが、人口が多いミドル・シニア層を覚醒させることは、人手不足解消の切り札といえるのではないのでしょうか。

次に、論点2のコンテンツ産業についてです。圧倒的な強さを持つアニメとゲームについては、生成AIとデジタル化の活用促進によりさらなる高みを目指していくことが重要です。画像制作はもとより、シナリオ製作などにも生成AIを広く活用することが可能で、デジタル化されていない豊富なコンテンツのデジタル化も必要です。

また、伸びしろの大きい実写映画と音楽については、韓国がアジア通貨危機後に中長期的に底上げを図り、世界に受け入れられるコンテンツづくりに挑戦するという政策をとったわけですが、そのような気概を持てるかどうかはまず出発点になるのではないのでしょうか。

私からは以上となります。ありがとうございます。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

続きまして、松尾委員、お願いいたします。

○松尾委員

AIの観点より幾つかコメントをさせていただきます。

まず、供給サイドの強化についてです。基礎資料の1 ページに各国の潜在成長率の推移と目標の記載があり、1 %程度の潜在成長率を目指すべきではないかとあります。数字としては妥当なものだと理解はしますが、私の分野の感覚からすると少し物足りません。成長分野では年に何割も伸びて当たり前で、1 %を目標にすること自体が違和感を覚えます。もちろん成長分野とそうでない分野で異なるのは分かりますが、そもそも国全体をもっと成長分野へシフトしていこうということだと思いますし、人は普通にやっても届かない目

標を提示されると、根本的にやり方を変えようとするものなので、もっと高いわくわくするような目標にしてほしいと個人的には思います。

リ・スキリングについて非常に重要と思います。基礎資料の26ページには、学び直しをした場合に給与が30万円上がるということが示されています。一方で、何を勉強すると給与が上がりやすいのか。その関係性をもう少し解像度を上げて捉えたほうがいいと思います。デジタル、AIなどのスキルが重要になってくる中で、実際にこういったことをリ・スキリングとして勉強している人は、全体の中ではまだまだ少ないと思います。

次に、コンテンツ産業についてコメントさせていただきます。コンテンツ産業はAIによって今後大きく変わっていきます。生成AIを活用して漫画やアニメを制作することが当たり前になるかもしれません。ドラマや映像でもコンテンツの作成の仕方が変わります。そして、より多くの人の創造性が発揮できるようになると思います。

日本は漫画で先行していながら、スマホのいわゆる縦スクロール、ウェブトゥーンの市場で、韓国、中国に大きく水をあけられています。時代の変化に対応できないと、強い産業でもあつという間に後塵を拝するというのは、日本が過去の例でも明らかだと思います。ぜひこの観点でも積極的な技術の活用、そして、グローバル市場を見据えた展開を後押ししていただきたいと思います。

あと一点、生成AIによってコミュニケーションの方法も大きく変わってきます。翻訳をはじめとする技術が本格的に導入され、海外とのコミュニケーションももっとやりやすくなります。インバウンドにおいても大きなチャンスになると思います。コンテンツが言語の壁をやすやすと越え、日本の魅力も発信しやすくなります。このような未来を見据えて、日本の戦略を考える必要があると思います。

以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

続きまして、村上委員、お願いいたします。

○村上委員

ありがとうございます。

供給サイドの強化の在り方を議論するに当たって、人的資本への投資の強化、そして、労働市場の構造改革という視点は大変重要だと考えております。この会議でも何度もリ・スキリングを促進するための施策は議論いたしまして、立案、そして、それをしっかり実行し始めているということは高く評価に値するものと考えます。しかし、リ・スキリングをした人たちがしっかり十分活躍できて、そして、そのスキルレベルに応じた報酬を得ることができる労働市場の仕組み、ここにはまだまだやるべきことが残っていると考えます。それがなければ賃金が上がらないという現実があると思います。テクノロジー産業というのは当然なのですが、実は今は全産業がデータファーストの環境を整えなければ、グローバルの市場にいつか淘汰される可能性が高まっていると思います。日本の労働生産性が

OECDの加盟国の中で最下位のレベルまで低下しているという現状を鑑み、労働市場の構造的な改革を迅速に進めるといことが大変重要だと思います。

具体的には、労働者の転職意欲を阻害するような可能性のある社会構造の見直し、例えばこの場でも何度も議論した長期勤続の税優遇の是正、そして、年金のポータビリティ、こういったところは近年かなり改善はしておりますが、このような施策のさらなる拡大を図り、そして、使いやすい制度にスピーディーに移行していくという必要があると思います。個人個人の能力やスキルを勘案しない年齢によるいわゆる退職の制度は、労働者のスキルの向上のインセンティブを削ぐことになりますので、人的資本を有効に活用するという視点からも改善の余地があると思います。

OECDの調査によりますと、55歳以上の日本人は、実は世界で一番高い基礎学力を持っています。つまり、リ・スキリングに必要な基礎的な能力を持ち合わせているということです。このような人たちがそれぞれの自分の能力を伸ばすためのインセンティブを感じる環境、競争市場原理に基づいた適材適所が経済全体で進む環境を推し進めていくことが労働生産性、そして、賃金の上昇にもつながると思います。

最後、コンテンツ産業ですが、2週間ほど前に某ベンチャーキャピタルファンドがアメリカから来日しました。総理にも御挨拶いただきまして、ありがとうございました。彼らが連れてきたSATAPの創業者は十数名いましたけれども、何と半分がコンテンツビジネスでした。何で日本に来たか聞いてみたのですが、日本のクリエイティビティーがすばらしいということで、彼らは自分で手を挙げてきました。彼らは日本のクリエイティビティーの潜在力を大変評価しています。中には日本に住みたいと言う人もおりました。産業の構造の改革を進めれば、チャンスは目の前にあると思います。

以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

続きまして、米良委員、お願いいたします。

○米良委員

私は今、サンフランシスコで開かれているSACAPというイベントに来ております。世界中から社会課題解決を志すインパクト投資家やスタートアップが数千人規模で集まり、3日間議論を繰り広げています。アジアの国ではシンガポールの団体がインパクトファンドをつくと発表したり、韓国が政府の支援の下、インパクトスタートアップ育成に力を入れていることが話題になっていますが、日本の新しい資本主義について話すと、大変興味深く感心をされております。まさに新資本で検討が始まったインパクトスタートアップ支援がいよいよ具体化してきたと感じております。

今回、私も実は経産省のJ-StarXのプログラムを利用して渡米させていただいており、また、先週はロールモデル企業を選定するJ-Startup Impactの選定式が行われ、西村大臣と企業18社が集まりました。何とこのプログラムには500社の応募があったと聞いておりま

す。政策を起爆剤に社会課題解決と経済成長の二兎を追う動きのモメンタムが生まれつつあると感じています。インパクトコンソーシアムの組成も含めて、この動きを始動されている総理のリーダーシップに改めて深く御礼申し上げたいと思います。

本日の本題にいきたいと思います。

構造的な変化を行うためにも、供給サイドの強化にポイントを移す政策に賛同いたします。特に高齢者の就労は大切であると思います。私の父は現在75歳なのですが、毎日銀座の会社に電車で通い続けています。父はコピーライターだったので手に職があるのですが、働き続けることは、社会とのつながりや、自分が必要とされていると実感しているようです。ここアメリカでも高齢化は議論されていますが、本日参加したセッションではその対策として、いかに55歳以上の方が起業しやすい環境をつくるかが主に議論されていました。シニアや高齢者を支えられる存在から、ともに社会を支える存在へと再定義することが求められていると感じます。

課題として感じるのは、日本のメンバーシップ型雇用の維持をどこまでするかということです。年齢だけではない専門性に応じた評価を基に、ジョブ型雇用への移行が必要です。また、変化するデジタル社会の中でリ・スキリングの重要性は増していますが、支援方法は会社の雇用にとらわれず、個人への直接的なやり方が必要であると思います。

ほかにも、中小企業の省エネ化支援は大事であると思いますが、デジタルの領域は変化が非常に大きいため、幅広のデジタル活用支援ではなく、例えばAIを使った省力化など、具体的な支援方法まで検討を進める必要があるのではないかと考えております。

以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

続きまして、柳川委員、お願いいたします。

○柳川委員

資料9を御覧いただけますでしょうか。

皆さんお話しになったように、供給力強化のためには、投資が増えないと経済は活性化しないので、やはり国内投資を圧倒的に増やすことが重要だと思います。ただ、省人化投資は中小企業を中心にとっても重要だと思うのですが、やはりこれは何となく誤解されがちで、こうすると人は要らなくなって給料が減らされるのではないかと。そうではなくて、一人の人が実は数人分の仕事ができるようになるという投資なのだと。だから、数人分の仕事できて数人分の給料がもらえる。そういう意味で給料が上がっていくような省人化投資というところをぜひ強調すべきだと思います。

そのためには、やはり皆さん御指摘になった国のDXを通じて、そういう投資がしっかりできるようにすれば、一人が数人分の仕事できて、数人分の給料を得られますという方向に持って行って、賃金を引き上げていくのが大事だと思います。

もう一つは、やはり雇用を生み出していく。あるいは圧倒的に高い給料、賃金を出すよ

うな新しい企業であるとか新しい投資、こういうものが必要だと思うのです。春闘を通じてベースアップを上げていくことも大事なのですが、圧倒的な高い給料を出すような企業が出てくると、全体給与は引っ張られます。今までそういう会社が出てこないかというと、実は海外はいっぱいあるわけです。海外はそういう給料を出していて、人がそこに出ていたり、あるいは国内企業であっても海外ではそういう給料を出しているので、やはり圧倒的に高い賃金を一部でいいから出せるような投資というのを促していくことが大事かと思います。

シニア層の高齢者が働く場所をつくっていくのは、これも圧倒的に重要で、やはり定年延長・定年制廃止も大事なのですが、何人かの方がおっしゃったように、新しい活躍場所をつくっていく。例えばシニア層の人たちが地方の企業で新たな働き方を見つける。あるいは先ほどお話があったシニア起業ももっとあってもいいと思うのです。ただ、こういうことをいきなりやるのは難しいので、こういうことができるようにするためのリスクリングということを通じて、シニアが新しい活躍場所を見つけていくことが重要だと思います。

コンテンツ産業は、多くの方がおっしゃったように非常に大きな可能性のある分野なのですが、基礎資料にもありましたが、ここは非常に大きな変化が起きていて、グローバル化が進んでいるし、いわゆる映画だとか音楽という縦割りの構造ではない構造がどんどん起きています。そういう意味で、圧倒的な産業構造の変革についていくための仕組みづくりがしっかり必要だと思います。ですから、ここはしっかりとした競争政策が重要です。それから、知財戦略の見直しなども重要です。大きな産業構造を変えるための規制改革、こういうものを総合的にやって、本当にクリエイターの力を伸ばしていく、クリエイターが主役になる。本当を言うと、コンテンツを作っている、映画を作っている人たちだけではなくて、今の時代は1億総コンテンツクリエイターですので、一人一人がコンテンツクリエイターになって主役になれるようなコンテンツ産業づくりというものを目指すべきだと思います。

以上でございます。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

続きまして、芳野委員お願いします。

○芳野委員

ありがとうございます。

資料ナンバー10、意見書も提出しておりますので、2点に絞って意見を申し上げたいと思います。

まず1点目は、高年齢者雇用制度についてです。働くことを希望する高年齢労働者が年齢に関わりなくやりがいを持ち、健康で安心して働くことができる環境整備に取り組むことが何より重要です。

また、義務となっている65歳までの雇用確保は、雇用と年金の接続を確実に行う観点からも定年引上げを基軸とし、65歳以降についても希望する誰もが安定した雇用として働き続けられることが重要です。

また、再雇用制度の違いにかかわらず、同一労働同一賃金に関する法整備に適切に対応するとともに、賃金を「働きの価値に見合った水準」とすることが必要です。

なお、国際的に見て、日本の高年齢労働者の就業率と就業意識は高く、その理由は、内閣府の調査によれば、生活費を得たいとする回答が最も多くなっています。高齢期の生活不安を払拭するためにも、企業労使を主体とする高年齢者雇用制度の充実のみならず、雇用のセーフティーネットや年金制度の拡充にも取り組む必要があると考えます。

2点目はコンテンツ産業の活性化について触れたいと思います。連合はこれまで文化芸能芸術分野で活躍されているフリーランスの方々と意見交換を重ね、課題の把握に努めてまいりました。コンテンツ産業に限らず、多くのフリーランスは発注者に対し弱い立場にあり、長時間にわたる就業時間の削減をはじめとする環境整備や報酬の引上げが重要課題となっています。来年施行予定のフリーランス新法は、フリーランスの契約適正化には一定程度の効果が見込まれますが、フリーランス保護策についてはさらなる施策の強化が求められます。

特に1985年以降改正がなされていない「労働者性の判断基準」を見直し、労働者の範囲を拡大することは、この業界を含め、請負契約で働く者の保護に必要不可欠です。あわせて、コンテンツ産業だけでなく、日本で就業・就労しているフリーランスや労働者が公正に適正に評価され、安定した就業環境と創造性を発揮しやすくする場をつくる必要があり、政府にはこうした支援策を強化していただきたいと考えます。

以上でございます。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

続きまして、閣僚から御発言をお願いしたいと思います。

まず、武見厚生労働大臣、お願いいたします。

○武見厚生労働大臣

多くの委員から、我が国の高年齢労働者に関する御意見を頂戴いたしました。高年齢者の就業意向は我が国では大変強く、働き方の希望は大変多様でございますが、女性の就業率は男性に比べて低い、それから、転倒など60歳以上の労働災害は増加傾向にあるということも事実でございます。

こうした状況を踏まえて、引き続き高年齢者雇用安定法に基づく就業確保等に取り組むとともに、まず定年制の廃止、それから、職務給の導入等の事例の展開をすること、女性を含めた高年齢者がシルバー人材センターを利用しやすくする取組の必要性、高年齢労働者の労働災害防止に取り組む事業者の支援といった取組をさらに強化していく必要が認められると考えております。

また、先日、離職者や在職者向けに、埼玉県でございますが、地元の企業と協力して、ものづくりにデジタル化等の技術を取り入れたポリテクセンター埼玉という職業訓練を行っている現場に伺いました。リスクリングの重要性について、そこで改めてデジタル化を伴った形でいかに効果的にリスクリングによって技術の提供をするか、その難しさも改めて実感したところであります。

あらゆる人々がこれまで以上に活躍できるよう、人への投資をさらに強力に進めてまいりたいと思います。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございます。

続きまして、盛山文科大臣、お願いします。

○盛山文部科学大臣

クリエイターをめぐるのは、挑戦する機会やサポート環境等の不足、国内市場規模が一定程度あり、海外展開のインセンティブが生じにくいというジレンマ、構造的に発注者との関係で弱い立場に置かれやすいことなどが課題であると我々も承知しているところです。

これまでも、文部科学省においては、舞台芸術の制作支援などクリエイター・アーティストの活動支援、トップアーティストの海外展開や文化芸術のデジタルアーカイブ化など、国際展開・国際発信の強化、そして、「文化芸術分野の適正な契約関係構築に向けたガイドライン」の公表や、令和5年著作権法改正による著作物の適法かつ円滑な利用に向けた制度の創設等に取り組んできております。

最後ですが、文部科学省としましては、コンテンツ産業の活性化に資する「文化と経済の好循環の実現」に向け、クリエイター・アーティストの挑戦・活躍を関係省庁と連携しつつ、しっかり支援してまいります。

以上です。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

短時間でさすが、大変すばらしい御意見、ポイントをいただいたと思っております。川邊委員に言っていただきましたけれども、社会的課題の解決も含めて、シェアリングエコノミーがどういう分野でつくられるか。地域の足とか、DXの活用も含めて。もう少し詰めていければなと思います。

それと、洪澤委員からお話しいただきました定年の問題は、ほかの先生方とは少し違う意見を言っているわけですが、趣旨があると思いますので、高齢者就労は非常に重要な問題ですから、ここはどういうふうに位置づけるか。定年ではなく働き直したというお話もございました。これはとてもいいことだと思います。

そして、コンテンツは徒弟制度がまだ残っているところもございまして、ここをてこ入れしながら世界の流れにどう合わせていくか。これは資料の中でもお出ししていますけれども、ここはぜひ問題意識を持ってまた御議論いただければありがたいと思っております。

それでは、総理から締めくくりの発言をいただきたいと思いますので、その前にプレスを入れてください。

(報道関係者入室)

○新藤新しい資本主義担当大臣

それでは、岸田総理より締めくくり発言をお願いいたします。

○岸田内閣総理大臣

本日は、第1に、「供給サイドの強化の在り方」について御議論いただきました。国内投資促進や知的財産から生じる所得に関して減税を行う税制の創設などを図るとともに、中小・小規模企業を中心として、足元で最大の課題である人手不足問題への対応が不可欠です。このため、採用強化などに加え、賃上げのためにも、省人化・省力化投資の抜本強化が必要です。官民を挙げて省人化・省力化投資が進むよう支援を図ります。

加えて、若い方も、シニアの方も、年齢にかかわらず能力を発揮して働ける環境整備が重要です。「70歳以上まで働きたい」と言われる方は、60代の4割以上に達しているとの調査もあります。ジョブ型雇用の導入等により、定年制度を廃止した企業も出てきており、その割合は中小企業のほうが高くなっています。人手不足への対応のためにも、経験あるシニアの就業者のリ・スキリングも含め、就業環境の整備に官民を挙げて努力をいたします。

第2に、「コンテンツ産業の活性化」に向けて議論を行いました。日本発のコンテンツの海外売上げは、鉄鋼産業の輸出額よりも大きく、半導体産業の輸出額に迫る規模です。キャラクターの世界ランキング上位の半数は、日本発のものになっています。ゲーム、アニメといった日本の誇る分野や、映画、音楽、放送番組等の分野を含めて、クリエイターが働きやすい環境の整備に向けて、取引関係の是正や支援策の検討など、来春に向けて具体的アクションを取りまとめてまいります。

引き続き、委員各位及び関係大臣の御協力をお願いいたします。

○新藤新しい資本主義担当大臣

ありがとうございました。

それでは、マスコミの皆さんはこれで御退席をお願いします。

(報道関係者退室)

○新藤新しい資本主義担当大臣

それでは、本日は大変ありがとうございました。

以上をもちまして、本日の会議を終了いたします。ありがとうございました。