

第 23 回新しい資本主義実現会議 提出資料

LINE ヤフー株式会社 代表取締役会長
川邊 健太郎

(1) 供給サイドの強化の在り方

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、シェアリングエコミー化を徹底すべきと考えます。

先日の第 212 回国会における所信表明演説で岸田総理が言及された「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、僅か 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 ジャンルすべてに対して行えば、供給増につなげることができると考えます。

また、高齢就労者やリ・スキリング実施者に対する給与の問題については、メンバーシップ型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です。

(2) コンテンツ産業の活性化

基礎資料の P29 にあるように、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い額であることは注目すべきであると思います。

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ります。

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の見直しを行いながら、「クリエイター版 JETRO」を創設して、クリエイターの海外市場への進出を支援すべきです。

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、米国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 MBA などの創設も有効だと考えます。

さらに、生成 AI 時代においては、クリエイターの権利の保護に関する考え方もアップデートされるべきであると思います。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」について、当時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できる」と解釈可能になってしまっていることから、日本の AI 戦略としてこれをどう活用するか、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ます。