

第23回新しい資本主義実現会議に対する意見

令和5年10月25日
公益社団法人経済同友会
代表幹事 新浪剛史

I. 供給サイドの強化に向けて

① 高齢者の就労促進：誰もが長く生き生きと活躍できる社会の構築

- ・ヘルスケア・トランスフォーメーションの徹底により国民全体の健康寿命をさらに延ばすことにより、OECDの定義する生産年齢（15～64歳）にとらわれず、70歳、75歳まで生き生きと健康で活躍できる社会制度を目指すべきではないか。
- ・その実現の鍵は、データ利活用による未病・予防医療の充実であり、ヘルスケア領域への民間投資や新規参入を促す大胆な規制・制度改革を進めるべき。
- ・また、Well-being向上のためには、職場だけでなく、NPOなど地域のコミュニティと接点を持ち続け、ノウハウを活用しながら、様々なところで活躍していただくことも非常に重要。これは心の豊かはもちろん、認知症予防にもつながるもの。
- ・そのためには、常に自らのスキルを磨くことのできる、リスクリングの場が不可欠。リスクリングの基点となるキャリアデザインの構築に対するサポートと共に、関心や意欲はあるものの、社内研修などの機会に恵まれにくい中小企業社員や非正規労働者への機会提供を行うべき。
- ・特に、シニア人材の強みである豊富な経験は、質問を起点とする生成AIの活用と親和性がある。新しい技術を活用できるリスクリングプログラムの提供を、官民を挙げて進めるべき。
- ・加えて、人生を通して様々な場所で活躍していただくためには、人材流動化が不可欠であり、転職・マッチング支援の拡充、兼業・副業の促進が非常に重要。
- ・また、年功序列・終身雇用を前提とする雇用体系では、社内で年齢に関わりない適正な処遇を実現することが困難。高齢者の

就労を拡大するためには、経験やスキル、体力、意欲などと職責・処遇が連動するジョブ型への転換を推進する必要。6月の実行計画で示されたジョブ型雇用の導入事例集の取りまとめにあたっては、シニア層の事例をしっかりと盛り込むべき。

- これらの取組みについて、年齢別人口構成を考えれば、人数の多い団塊ジュニア世代が60代を迎え始める2030年までに、「人生100年時代」に対応する社会を確立しなければならない。

② 中小企業の省人化投資

- 資金やノウハウの不足している中小企業が独力で省人化投資を進めるのは難しい。特に、DXのわかる人材が社内にはないことが課題であり、中小企業も給料面を始めとした魅力を高め、質の高い人材を呼び込めるかが生き残るための鍵。政府においても、やる気ある中小企業に有為なる人材が移るための支援を強化すべき。
- 例えば、基礎資料に記載の通り、中小企業では定年制の廃止など、大企業に先駆けて年齢にとらわれない働き方も進んでいる。地方創生の一環で進められているプロフェッショナル人材事業や先導的人材マッチング事業の課題検証、必要な拡充などを図ることで、経験豊富な大企業のシニア人材の流動化を高め、その活用によって省人化投資を進めることも肝要ではないか。

II. コンテンツ産業の活性化に向けて

- 人口減少による国内市場の縮小を考えれば、国内の市場を中心としたこれまでのコンテンツ産業のビジネスモデルから、成長する海外市場を見据えたビジネスモデルへの転換が求められる。
- しかし、クールジャパン戦略をはじめ、これまでにもコンテンツ産業の海外展開を後押しする政策は実施されてきたものの、十分な成果が得られたとは言い難い。官民ファンド「海外需要開拓支援機構（通称：クールジャパンファンド）」も累積赤字が350億円を越す厳しい状況。小手先の施策ではなく、海外の

成功事例から学びながら、目指すべきビジョンや官民の役割を今一度明確にし、コンテンツ産業に関わる政策全体を根本的に見直していかなければならない。

① コンテンツ産業政策の司令塔機能の確立

- ・ 近年、ポップミュージックや映画を中心にコンテンツ分野で急速に存在感を高めている韓国では、2009年に韓国コンテンツ振興院を設置し、コンテンツ産業全体の支援体制を構築。一方、日本では、コンテンツ産業に関わる政府機関が内閣府、経済産業省、文部科学省（文化庁）などに分かれており、総合的な政策実施が難しい状況。関連する政府機関の統合により、コンテンツ産業の振興を所管する司令塔機能を確立すべき。
- ・ 海外展開やメディアミックスに成功した日本発のコンテンツの実績を見ると、10年を超える時間を要しているものも多い。そのため、司令塔機能の確立に際しては、複数年度にわたって企業・クリエイターを支援できる仕組みを整えるべき。

② コンテンツ産業における官民対話の充実

- ・ コンテンツ産業の基礎は、多様なクリエイターの柔軟な発想と企業の創意工夫であり、政府には、民間の発意に即して支援を進める姿勢が求められる。そのため、ビジネス実務者やクリエイターと政府・行政との対話の場を設け、事業戦略と支援策の方向性の合致を図るべき。
- ・ ゲーム、アニメ、音楽・映像分野では、必要な対策が異なる。そのため、詳細については、本会議の下に部会を設置し、各分野の実態に即した実務者による集中討議を進めるべき。

以上