

## 第 26 回 新しい資本主義実現会議への意見

日本商工会議所  
会頭 小林 健

グローバルベースでマーケットを獲得し得る魅力を備えたコンテンツを、我が国成長の牽引の担い手となる産業として位置づけ、競争力を高める支援を行っていく方針に異論ない。その実現に向け、以下の取組みを期待する。

### [一大産業化には実態把握に基づく環境整備が重要]

- クリエイターの育成、適正な契約・取引関係による収益配分、適切な労働環境、知的財産の帰属・侵害抑止などは、産業として成長を続けるための基盤。産業全体の実態を把握し、課題の抽出を踏まえた取引慣行、制作・労働環境の整備を図ることが重要。クリエイターを中心に据えたグローバルスタンダード化により、日本を世界のヒト・モノ・カネが集まるコンテンツ産業のハブに育てる意欲を持って取組むべき。
- アニメ・映画・ゲーム化、多言語対応やストーリーミング配信、物販など、創作されたコンテンツを事業化(マネタイズ)する手法は、デジタル技術を駆使して、日々大きく進化している。先行する成功モデルから計画・プロセス・役割分担等を学び、アップグレードされるデジタル技術をいち早くビジネスに昇華させ、グローバル競争に勝てる産業・収益モデルへの転換を大胆に図ることが必要。

### [有力コンテンツの国内誘致で地域活性化を]

- 有力コンテンツの映画化等におけるロケ地誘致に際しては、各国政府による制作者への財政支援が盛んに行われ、苛烈な競争下にあることから、国内誘致に向けた政府の取組みを強化すべき。併せて、映画・アニメのゆかりの地訪問(聖地巡礼)やフィルムコミッションによるロケ地誘致など、各地の人流・消費創出につながる活動を積極的に後押しすべき。

- コンテンツ保有企業に対しては、地域貢献としての著作権利用が行いやすくなるよう、企業版ふるさと納税の活用などのインセンティブ付与を進めるべき。

#### **[地域の多様なコンテンツを「稼ぐ力」に]**

- 地元企業が支援協力するスポーツチームや、文化財、伝統工芸に係る知的財産など有形無形の資産は地域の重要なコンテンツであり、アニメ・ゲーム分野と同様に、「稼ぐ力」の強化を進めるべき。
- コンテンツの付加価値を高めるためには、技術や機能の追求だけでなく、マーケットとユーザーのニーズや志向を捉え、デザイン戦略やブランディングによって、埋もれている価値を顕在化させる視点も必要。工業デザイン分野の強化をはじめ、そうした観点での政策支援のあり方を検討すべき。

#### **[大阪・関西万博の成功を]**

- 大阪・関西万博は、世の中の先駆けとなる革新的なコンテンツが集積するイベントであり、成功を強く願う。内外から集う人々に、全国各地の多様なコンテンツにも直接触れる機会としてもらうべく、官民一体となった一層のPR活動と、各地域における誘客活動の充実強化を後押しすべき。

以 上