

2024年9月9日

## 官民連携によるコンテンツ産業活性化戦略についてのコメント

日本総合研究所 翁百合

○わが国のコンテンツ産業の海外売上は、日本の半導体産業などとも匹敵する規模となっているなど、海外市場を活路として付加価値を増加させ、日本のリーディング産業として競争力を高めるポテンシャルがある。ただ、日本のアニメ、ゲーム、映画、テレビなどの分野は、コンテンツ自体の魅力は大きく、国際競争力は高いにもかかわらず、Netflix といった新しいビジネスモデルに押され、また音楽も音楽ソフト中心の配信でデジタル化に遅れ気味。日本のコンテンツ産業全体が、デジタル化に対応し、クリエイターなど個人の創造性が発揮しやすく、知的財産を有効に活用してより稼げるビジネスモデルに変わる必要。

○コンテンツ産業の発展、競争力のカギは、次世代を担うクリエイター（制作者、アーティスト等）の創造性であり、若手人材の賃金も含めた待遇改善、能力向上支援が必要。たとえばアニメ産業のアニメーターの場合、若年層の賃金は他の職種と比較すると低く、労働環境も含めて待遇改善も大きな課題。他のコンテンツ産業のアーティストなどにも同様の問題が指摘されている。

○グローバルに通用するコンテンツ作品の制作資金を確保し、クリエイター等個人の報酬を引き上げるには、制作会社に不利になっている取引条件を改善し、制作会社に収益が還元される必要。たとえば海外売上に占めるアニメ制作会社への配分は著しく低く、数%に過ぎないため、制作資金や賃上げ原資を確保できていない。

○コンテンツ産業の各業界で、クリエイターが働きやすい環境を作るには、政府による競争政策の観点からの取引慣行適正化に向けた取組みとともに、民間事業者が業界ごとに業界慣行、取引慣行の是正を図るなどの自主的な取組みも期待される。また、制作会社と内外配信会社等との取引実態も調査して、制作会社への専門家による契約時の支援などの必要な対応を図るべき。デジタル化、グローバル化等コンテンツ産業を取り巻く環境は大きく変化し、国際競争は激化している。日本のコンテンツ産業の稼げるビジネスモデルについて検討し、その実現に向けて官民連携して推進することが重要。

以上