

経済産業省 エンタメ・クリエイティブ産業戦略中間とりまとめ（案）について

令和 7 年 4 月 1 6 日

経済産業省 商務・サービスグループ

エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会について

- エンタメ・クリエイティブ産業の現状と振興の意義を確認し、政府戦略に記載された取組の方向性の実現に向け、「**官民で注力するアクションプラン**」をまとめるべく、有識者や経済界、実務者による研究会を開催。これまで中心であった映像・音楽だけでなく、ゲーム、アニメ、漫画などの分野も意識しつつ、**今年春頃 エンタメ・クリエイティブ産業戦略を策定し、公表する。**

研究会の目的

- エンタメ・クリエイティブ産業が基幹産業になっており、高い伸び代があることを踏まえて、政府目標である「2033年までに海外売上高を5兆円から20兆円」を実現するための包括的な戦略を策定する。
- 具体的には、エンタメ・クリエイティブ産業のトップや海外市場の獲得に向けて尖った活動を行っている事業者・クリエイター等との業種別の専門委員会において、「官民の具体的なアクション」を特定。
- これにより、経済対策への要求と実施のほか、政府部内で連携し、実現を図る。

運営の方針

- 有識者や経済界のメンバーからなる、少人数の「ステアリングコミッティー」を設置。
- 加えて、ステアリングコミッティーの下に、エンタメ・クリエイティブ産業各分野の産業界のトップや事業者・クリエイター等からなる、業種別の「専門委員会」を設置する。

ステアリングコミッティー委員

【座長】中村 伊知哉 iU（情報経営イノベーション専門職大学）学長

河島 伸子 同志社大学 教授

齋藤 精一 株式会社アブストラクトエンジン 代表取締役

栗田 宏俊 株式会社講談社 取締役

中山 淳雄 Re entertainment 代表取締役社長

村松 俊亮 一般社団法人 日本経済団体連合会
クリエイティブエコノミー委員会 委員長

株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
代表取締役社長

桃井 信彦 株式会社バンダイナムコホールディングス取締役

※これに加えて、専門委員会では各界のトップなどから構成される専門委員を任命。

日程（案）

2024年11月 6日	第1回：エンタメ・クリエイティブ産業をとりまく現状・戦略とアクション仮説議論（総論）
12月19日	第2回：事業分野別専門委員会①（音楽／ゲーム）
2025年 1月17日	第3回：事業分野別専門委員会②（アニメ／漫画／書籍／書店）
1月30日	第4回：事業分野別専門委員会③（映画・映像）
2月26日	第5回：事業分野別専門委員会④（デザイン／アート）
2月27日	第6回：事業分野別専門委員会⑤（ファッション／「みる」スポーツ）
3月11日	第7回：エンタメ・クリエイティブ産業戦略 中間とりまとめ（案）について
2025年 春頃	中間とりまとめ

エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会 専門委員一覧

【ゲーム】

宇田川 南欧	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	代表取締役社長
岡村 信悟	株式会社ディー・エヌ・エー	代表取締役社長兼CEO
佐藤 澄宣	株式会社マーベラス	代表取締役社長
杉野 行雄	株式会社セガ	代表取締役 副社長執行役員Co-COO
(オブザーバー)		
植田 修平	一般社団法人日本オンラインゲーム協会	共同代表理事
小野 憲史	NPO法人国際ゲーム開発者協会日本	名誉理事・事務局長
辻本 春弘	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会	会長
	株式会社カプコン	代表取締役社長 COO
早川 英樹	一般社団法人日本eスポーツ連合	会長
	株式会社コナミデジタルエンターテインメント	代表取締役社長

【アニメ】

落越 友則	株式会社アニプレックス	執行役員専務
末平 アサ	Crunchyroll, LLC	Chief Content Officer
竹崎 忠	株式会社トムス・エンタテインメント	代表取締役 社長執行役員
谷口 理	株式会社バンダイナムコフィルムワークス	IP制作本部副本部長 制作部／制作管理部 ゼネラルマネージャー 作画塾 塾長
和田 丈嗣	株式会社プロダクション・アイジー	代表取締役社長
(オブザーバー)		
石川 和子	一般社団法人日本動画協会	理事長
入江 泰浩	一般社団法人日本アニメーター・演出協会	代表理事
成田 兵衛	開志専門職大学 アニメ・マンガ学部	教授／学部長代行

【漫画・書籍／書店】

伊藤 聡	株式会社紀伊國屋書店	海外事業推進室長
沢辺 伸政	株式会社小学館	常務取締役
炭田 真也	エヌ・ティ・ティ・ソルマーレ株式会社	取締役 電子書籍事業部長
成田 兵衛	開志専門職大学 アニメ・マンガ学部	教授／学部長代行
野間 省伸	株式会社講談社	代表取締役社長
瓶子 吉久	株式会社集英社	常務取締役
(オブザーバー)		
樋口 清一	一般社団法人 日本書籍出版協会	専務理事

【音楽】

猪野 丈也	エイベックス・ミュージック・クリエイティヴ株式会社	代表取締役社長
辻野 学	株式会社ソニー・ミュージックレーベルズ	代表取締役 執行役員社長
中川 悠介	アソビシステム株式会社	代表取締役
中西 正樹	株式会社アミューズ	代表取締役社長
増田 雅子	株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント The Orchard Japan	チーフマネージャー
(ゲストスピーカー)		
芦澤 紀子	スポティファイジャパン株式会社	音楽企画推進統括
(オブザーバー)		
金井 文幸	一般社団法人日本音楽制作者連盟	専務理事
長井 延裕	一般社団法人コンサートプロモーターズ協会	常務理事
中井 秀範	一般社団法人日本音楽事業者協会	専務理事

【映画・映像】

中村 英明	ソニーPCL株式会社	代表取締役 執行役員社長
本多 利彦	株式会社U-NEXT	取締役COO
松橋 真三	株式会社クレデウス	代表取締役
山崎 敏	一般社団法人外国映画輸入配給協会	会長
吉村 文雄	東映株式会社	代表取締役社長
	一般社団法人日本映画製作者連盟	理事
(ゲストスピーカー)		
朽網 泰匡	Amuse Group USA, Inc.	Vice President
津脇 慈子	独立行政法人日本貿易振興機構ロサンゼルス事務所	次長
(オブザーバー)		
大浦 俊将	一般社団法人日本映画制作適正化機構	事務局長
島谷 能成	一般社団法人日本映画製作者連盟	代表理事

エンタメ・クリエイティブ産業戦略（概要）

- **コンテンツ産業の海外売上高20兆円（2033年）**の達成は容易ではなく、
「8つの不足」へ対応すべく、**「10分野100のアクション」**を**実行**することが
不可欠。**抜本的な支援策と体制の見直し**が必要。

＜クリエイターの現場の声＞

- 国内外での発表機会の増加
- スキルに合わせた収入の増加
- プライベートを大事にする生活
- クリエイターが尊敬される環境

＜コンテンツ企業の声＞

- 国内外での売上増加・収入ギャップの縮小
- 新技術・新コンテンツのスタートアップ支援
- 海外勢との戦略的提携
- 海賊版対策、総合的な支援体制の整備

＜8つの不足＞

- ①**海外で「魅せる」機会**
（リアルイベントが不足、海外展開支援）
- ②**国内で「魅せる」「作る」拠点**
（地方創生、代表的拠点等）
- ③**クリエイターの働く環境の改善、
スキル向上と収入増の好循環**
（作品認定制度、スキル標準、人材育成）
- ④**「収入ギャップ」の解消**
（配給・卸への転換、契約の透明化）
- ⑤**新規技術・コンテンツの取込み**
（スタートアップ支援）
- ⑥**海外勢との戦略的提携**
（撮影誘致、共同製作、国家間）
- ⑦**海賊版対策・正規版転換**
- ⑧**総合的な支援体制**
（まずは海外拠点支援から）

「10分野100アクション」の代表例

【 】はアクションの数を示す。

()は「8つの不足」の該当番号を示す。

映画・映像 【11アクション】

- ・若手クリエイターの作品発表の機会となる**ミニシアターの支援（デジタル映写機）（②）**
- ・**就業環境の適正制作の認定制度（映適）の利用拡大やガイドライン見直し支援（③）**
- ・国内スタッフの育成を目指した**海外大型作品のロケ誘致促進や、国際共同製作の推進（⑥）**等

アニメ 【13アクション】

- ・配信プラットフォームと制作会社の**契約条件の改善・透明化**に向けた取組み（④）
- ・映適にならった、就業環境改善に資する**適正制作の認定制度（ア二適）の創設（③）**等

漫画・書籍 【11アクション】／書店 【3アクション】

- ・海外で通用する**国内の電子コミックの配信プラットフォーム**の育成（①）
- ・出版物の**翻訳ツール開発**や**カルチャライズ**※への支援拡充（④）
- ・**各省連携による「書店活性化プラン」**の策定、**書店経営のデジタル化**の推進（②）等

※カルチャライズ：輸出先国の文化や検閲制度に合わせて作品の内容を改変すること。

「10分野100アクション」の代表例

【 】はアクションの数を示す。

()は「8つの不足」の該当番号を示す。

ゲーム 【10アクション】

- ・ 海外の**規制対応やイコールフットリングに向けた連携と交渉** (⑥)
- ・ e-Sports国際大会における**日本ゲーム採用に向けた戦略国（サウジアラビア）との連携** (⑥)
等

音楽 【15アクション】

- ・ 「**MUSIC AWARDS JAPAN**」等、海外の関心を呼び込む**イベントの開催後押し** (①)
- ・ **日本アーティストの海外公演の創設**に対する支援 (①)
等

※上記に加え、アート【9】、デザイン【8】、ファッション【9】、「みる」スポーツ【8】の分野についても、それぞれの課題に応じたアクションプランを策定し、実行する。

分野共通 【3アクション】

- ・ **海外展開支援（JLOX）**に対する支援メニューの見直し (①)
- ・ 海外展開の支援に向けた**JETROの体制の強化** (⑧)
- ・ **海賊版・正規版流通の拡大**に向けた取組み (⑦)
等