

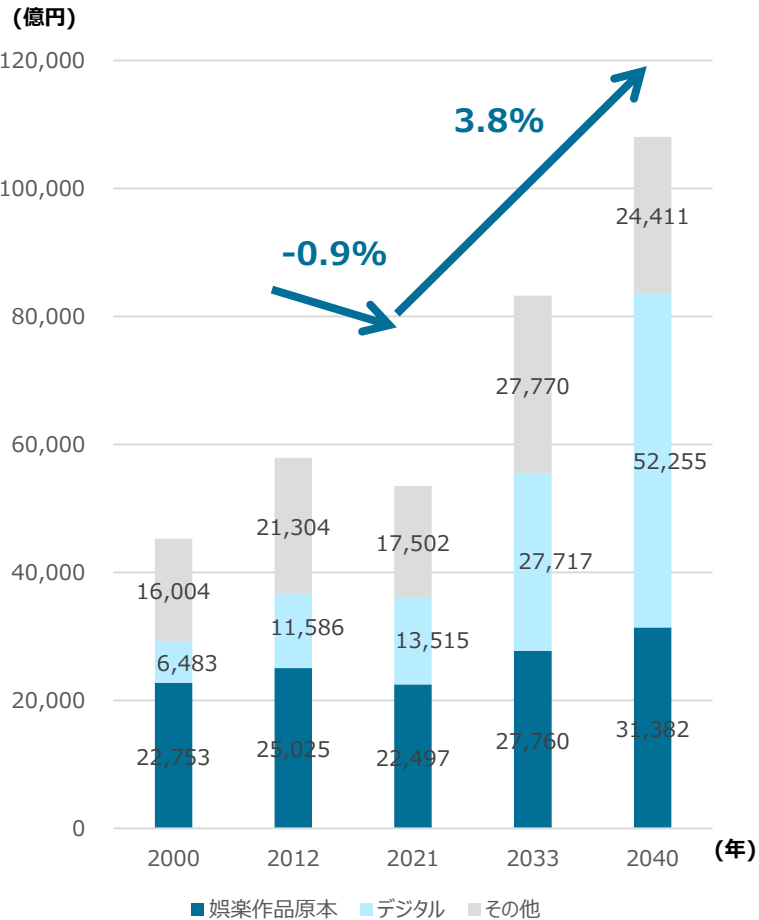
エンタメ・コンテンツ産業のグローバル化に向けた 経済産業省の取組方針について

2025年8月27日

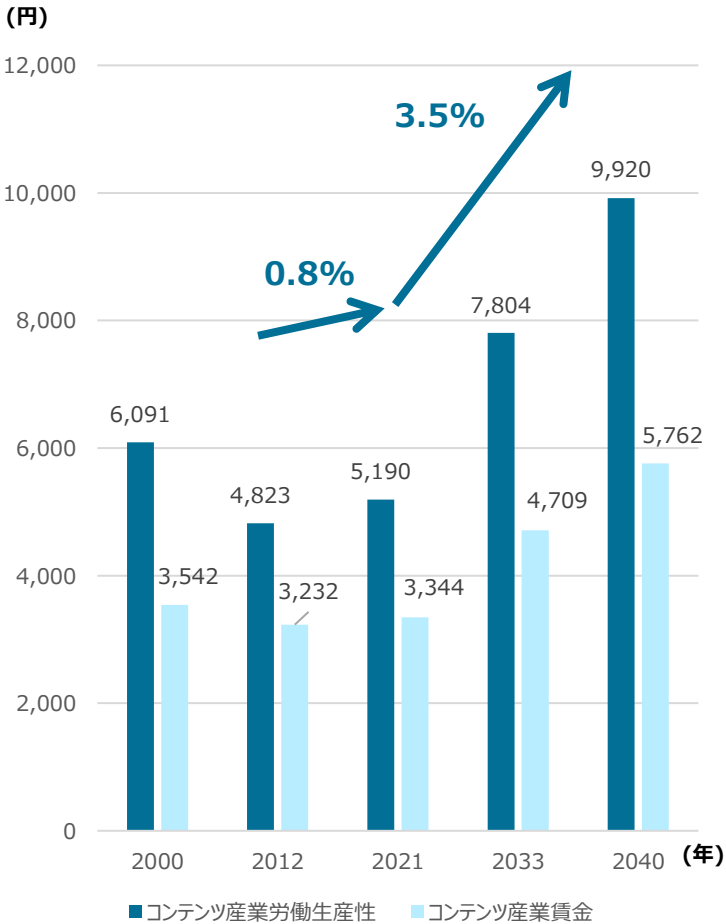
官民でエンタメ・コンテンツ産業を「外貨の稼ぎ頭」に育てる (新機軸GDP975兆円ケース)

✓ 人材や知的財産（IP）、デジタルへの国内投資を倍増すれば、エンタメ・コンテンツ産業は、主に国内で稼ぐ労働集約型産業から世界で稼ぐ知識集約型産業に変わり、2040年には貿易・サービス収支の黒字の半分を稼ぎ出す産業に成長する。

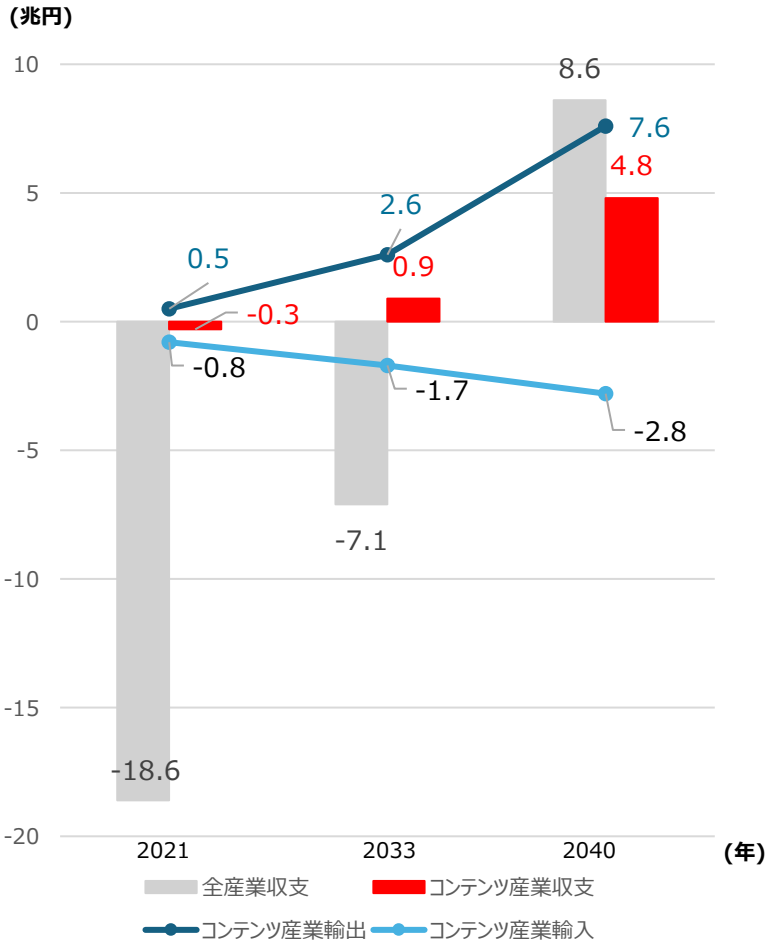
純資本ストックの見通し



労働生産性・賃金の見通し



貿易・サービス収支の見通し



(出所)経済産業省「経済産業政策新機軸部会第4次中間整理 ～成長投資が導く2040年の産業構造～」及び経済産業研究所「JIPデータ」をもとに一部推計
(注) 純資本ストックのみ実質値でその他は名目値。貿易・サービス収支の全産業の収支は、分類不明の収支を除いて算出。

官民連携を本格化して、「投資戦略」の検討を進める

- ✓ 当面は、2033年に海外売上を3倍の20兆円にする官民目標に向けて、投資する分野・バリューチェーン・地域等を具体化し、制作から海外展開まで一気通貫で大規模・長期・戦略的な政府支援を行うことで、官民連携による投資を増大させ、世界的な大ヒット作品の量産、流通・開発プラットフォームの強化、投資拡大の好循環を作る。
- ✓ その際には、ゲーム、アニメ、マンガ、音楽、実写の五大戦略分野において、特に国際的に競争力の強いゲーム・アニメ・マンガを起点に、分野横断でクロスメディア展開（物販を含む）することで知的財産（IP）の価値を最大化する。

★新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画記載項目

	 クリエイター（人・チーム）	 開発プラットフォーム	 コンテンツ（企画・制作）	 流通プラットフォーム	 ユーザー
要緊急対応の政策	✓ 大企業と中小スタートアップの連携（「創風」）★ ✓ ロケ誘致★	✓ 研究開発強化（予算支援、税制運用の明確化等）★	✓ 大規模案件の組成（海外向けコンテンツ創出支援等）★	✓ 海外流通機能の強化（自社開発・買収・普及の支援等）	✓ 海外展開支援（企業・分野横断で連携した海外イベントへの出展の支援等）★ ✓ 海賊版対策★
要構造改革	✓ 賃上げ（価格転嫁、多重下請構造の是正等） ✓ 労働環境の整備（「映適」、「アニ適」等）★	✓ AI活用強化（著作権保護を前提としたAI活用の在り方の検討等）	✓ 資金調達支援（多様な民間の資金調達手法の検討等）★	✓ プラットフォーマー取引適正化（透明化法、スマホ新法の活用等の検討）★ ✓ 顕彰（アニメの顕彰の検討★、映画・音楽の継続等）	

★大規模・長期・戦略的な政府支援体制の検討（司令塔、実行部隊間の連携、長期コミットと柔軟な資源配分機動修正の在り方）

（注）記載の政策は、産業界も参画したエンタメ・クリエイティブ産業政策研究会で経済産業省が取りまとめたアクションプラン（10分野100アクション）を踏まえて作成
 ロケ誘致はファンの固定化や観光活性化にも資する。