

第4回デジタル関連産業のグローバル化促進のための関係閣僚会議 議事要旨

(開催要領)

1. 開催日時：令和7年9月19日（金）14:30～14:50

2. 場 所：首相官邸2階小ホール

3. 出席者：

林 芳正	内閣官房長官
赤澤 亮正	新しい資本主義担当大臣
平 将明	デジタル大臣
武藤 容治	経済産業大臣
城内 実	内閣府特命担当大臣（クールジャパン戦略、知的財産戦略、科学技術政策、人工知能戦略）
野中 厚	文部科学副大臣
阿達 雅志	総務副大臣
英利 アルフィヤ	外務大臣政務官
橘 慶一郎	内閣官房副長官（衆）
佐藤 文俊	内閣官房副長官（事務）
阪田 渉	内閣官房副長官補
河邊 賢裕	内閣官房副長官補
木村 聡	新しい資本主義実現本部事務局長代理
野原 諭	経済産業省商務情報政策局長

(議事次第)

1. 開 会

2. 議 事

「デジタル関連産業のグローバル化促進のための施策（案）」について

3. 閉 会

(配布資料)

資料1 デジタル関連産業のグローバル化促進のための施策（案）

資料2 デジタル関連産業のグローバル化促進のための施策（案）概要

○赤澤新しい資本主義担当大臣

ただ今から、第4回「デジタル関連産業のグローバル化促進のための関係閣僚会議」を開催する。御多忙の中御参集いただき、誠に感謝申し上げます。本会議の司会を務める、新しい資本主義担当大臣の赤澤です。よろしくお願い申し上げます。それでは議事に入る。

まず、これまで3回にわたり、関係する事業者からデジタル関連産業のグローバル化の実態や課題等について、御説明を伺ってきた。その御説明を踏まえた政府の施策案について、資料1「デジタル関連産業のグローバル化促進のための施策案」にまとめているので、まずは事務方から説明する。

○野原経済産業省商務情報政策局長

デジタル関連産業のグローバル化促進のための施策（案）について、関係省庁の御協力の下、資料1のとおり、取りまとめさせていただいた。本日は、資料2の概要に沿って御説明させていただく。

インターネット革命が生じ、国内外でデジタルトランスフォーメーションが進む中、日本は十分に存在感を発揮できておらず、デジタル関連収支は、過去10年で支払が7.6兆円増加したのに対し、受取は2.9兆円の増加にとどまっている。AI革命が生じ、デジタル化がますます進む見込みの中、国際競争力を持つデジタルソリューションを創出し、拡大するグローバル市場に展開していくことが重要である。また、世界に知られる日本のコンテンツの競争力をさらに高め、海外市場における収益確保を強化していくことが重要である。これらを政府として後押ししていくためには、事業者の投資促進に加え、様々な環境整備、海外との連携強化などが必要であり、関係省庁が連携していくことが重要である。

第一の柱は、国際競争力を持つデジタルソリューションの創出及び海外展開の促進である。幅広い分野でAIやデータの利活用、サイバーセキュリティの強化を進め、質の高いソリューションを生み出すとともに、海外とのネットワーク強化等を図っていく。具体的な施策については、「国際競争力を持つデジタルソリューションの創出」と「海外展開の促進」に分けて、それぞれ代表的なものを列挙している。

第二の柱は、日本発のデジタルコンテンツの海外市場における収益化である。諸外国が多額の資金を投資し、国際競争が激化する中、複数年の支援も含めた、大規模・長期・戦略的な官民投資が不可欠である。IP（知的財産）やデジタル、人材への投資やコンテンツ創出の支援、国際的な流通網やファンダム（ファンコミュニティ）の形成への投資等を支援していく。具体的な施策については、「国際競争力を持つコンテンツの創出」と「海外展開の促進」に分けて、それぞれ代表的なものを列挙している。御説明は以上となる。

○赤澤新しい資本主義担当大臣

事務方からの説明に対して、構成員から順に御発言を頂く。

○城内内閣府特命担当大臣

まず、AI戦略及び科学技術・イノベーション政策の観点から発言する。AIは、社会課題の解決や産業競争力の強化を実現する技術。世界でAI開発競争が激化する中、我が国も反転攻勢をかけるべく、早急に対応を講じていく必要がある。デジタル関連収支の改善のためにも、AI戦略本部の下、AI基本計画を年内目途にとりまとめ、我が国が「世界で最もAIを開発・活用しやすい国」となることを目指し、関係省庁と密接に連携して取り組んでまいる。また、AI等のディープテック分野においてグローバルに稼げるスタートアップの創出に向けて、「第2期スタートアップ・エコシステム拠点形成加速化プラン」に基づく取組を、政府と拠点都市が一体となって推進してまいる。

次に、知的財産戦略及びクールジャパン戦略の観点から発言する。政府では、クリエイター・コンテンツ産業に係る政府の司令塔機能として、昨年9月に「コンテンツ産業官民協議会」及び「映画戦略企画委員会」を立ち上げ、官民連携による推進体制を整えたところ。引き続き、コンテンツ産業の振興に向けて戦略的な議論を行い、官民でPDCAサイクルを回すとともに、司令塔機能の在り方につ

いて更なる明確化に向け検討していく。また、海外からの高付加価値インバウンド誘致など、地域経済において大きな経済波及効果が期待されるアニメ・映画等のコンテンツの魅力を活かした地域一体となった取組を、クールジャパン戦略会議においてコンテンツ地方創生拠点として選定し、関係省庁や自治体、関係経済界等が連携の上、その実現・拡大を促進することとしている。このほか、関係省庁と連携し、制作現場におけるAI等の高度技術の活用や、海賊版対策、映画や音楽に加えてアニメ・マンガの顕彰の検討等に取り組んでいく。

○平デジタル大臣

デジタル庁では本年5月、庁内全職員が利用できる生成AI利用環境（プロジェクト名：源内（げんない））を内製開発で構築し、行政実務支援など複数のアプリケーションを提供した。その結果、生成AIの積極的な利用が確認されたほか、生成AIが行政事務の効率化及び省力化に有効なデジタル技術であることが実証できた。これを踏まえ、デジタル庁では今年度中から、「ガバメントAI」として、国と地方公共団体に生成AI利用環境を展開する取組を強力に進めていく。ガバメントAIの実現には、国産含む高度な生成AIモデルの開発や、生成AIに学習させるためのデータセットの整備が重要。デジタル庁としては、これらの開発や整備を主導することで、官民連携による日本の産業育成と技術革新を加速させ、政府の自前の政策立案能力を高めつつ、国際競争力を持つ公共分野のデジタルソリューション創出に貢献していく。また、AIを用いた汎用ロボティクスは人間社会や産業に多様な形で貢献するものであり、関係省庁の取組などにもデジタル庁としても協力していく。

加えて、AIの利活用を強力に進めるには、信頼性のある自由なデータ流通（DFFT）の推進が不可欠であり、基本的な価値観を共有する国々との連携が必要。具体的には、2023年に日本主導でOECDの下に設立された国際的な枠組みであるIAP（Institutional Arrangement for Partnership）において、日本企業も強みを有するPETs（Privacy Enhancing Technologies：プライバシー強化技術）の活用等に関するプロジェクトを進めるとともに、ASEANにおいてもERIA（東アジア・アセアン経済研究センター）の協力を得て、ASEANでビジネスを展開する日本企業等のデータ利活用の障壁となる各国規制の見える化等の取組を実施していく。こうしたAIやDFFTの具体的な取組を進めることで、デジタル庁としても、日本企業の国際競争力強化や産業育成に貢献していく。

○武藤経済産業大臣

デジタル関連産業のグローバル化を促進するためには、製造業など幅広い産業においてデータの利活用を進め、各産業とAIを掛け合わせた競争力を持つデジタルソリューションを生み出すことが重要。また、AIロボティクス等のAIの幅広い社会実装に向けた取組も重要。このため、幅広いAI開発の基盤となる汎用モデルの開発、AIロボティクスの開発、公共調達等を通じたサイバーセキュリティ産業の振興、人材育成、次世代の量子コンピュータを含むインフラ整備を進めていく。また、日本発のデジタルソリューションの海外展開を促進するため、グローバルサウスを中心に、海外企業との連携や現地のデジタル人材育成を支援するとともに、諸外国とのネットワーク構築、経済連携協定等を通じたビジネス環境整備を行っていく。

さらに、世界に誇るエンタメ・コンテンツ分野では、官民連携を本格化する。例えば、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いたい。特にコンテンツ制作について

は、海外向け大規模コンテンツ創出の支援、研究開発強化、国内ロケ誘致の支援を行っていく。また、海外展開については、海賊版対策の強化、正規版の海外流通機能の強化、海外イベントへの出展支援を行っていく。経済産業省としては、関係省庁と連携して、こうした取組を推進し、デジタル関連産業のグローバル化を促進していく。

○阿達総務副大臣

社会経済活動や安全保障、災害対応に不可欠な基盤となっている情報通信分野において、デジタル関連収支を改善し、グローバルに存在感を発揮することは喫緊の課題。そこで、先ほど御紹介があったように国際競争力を持つデジタルソリューションの創出及び海外展開の促進が重要であり、そのためにも光電融合技術を活用したオール光ネットワークを中核とするデジタルインフラの実現が不可欠。総務省では、本年5月に策定・公表した「DX・イノベーション加速化プラン2030」に基づき、AI社会を支えるデジタルインフラの整備、デジタルインフラの中核となる技術の競争力強化や海外展開に取り組んでいく。具体的な取組として、例えば、オール光ネットワーク技術等の研究開発・海外展開、「ワット・ビット連携」によるデータセンターや海底ケーブルの地方分散、低軌道衛星通信の自律性確保に向けたデジタルインフラの整備促進、幅広いAI開発の基盤となる信頼できる国産汎用言語モデルの実現に向けたデータ整備、量子暗号通信ネットワークの社会実装の加速などに取り組んでいく。

また、日本発のデジタルコンテンツの海外市場における収益化も重要であり、コンテンツ市場において重要な位置を占める「放送・配信コンテンツ」について、その製作力強化・海外展開推進の支援に取り組んでいく。これらの取組により、情報通信における国際競争力の強化を通じたデジタル関連収支の受取拡大を強力に進めてまいりたい。

○野中文化科学副大臣

我が国のマンガ、アニメ、ゲーム、映画、音楽等のコンテンツ分野において、国際的な競争力と優位性を今後も維持・強化し、海外市場における収益性を高め、日本発コンテンツの海外市場規模を2033年までに20兆円に拡大するという目標を達成するためには、グローバル市場において高い訴求力を持つ作品を継続的に生み出すことが不可欠。そのためには、質・量ともに不足している、創造性や技術力を備え、国際的にも活躍するクリエイターを確保するとともに、クリエイターや権利者への適切な対価還元を図る必要がある。文化科学省としては、国際的に活躍する卓越した若手クリエイターによる創作活動への支援、国際映画祭や国際見本市など、優れたコンテンツの海外での発表機会を増やすための支援、コンテンツの海外展開を担う高度専門人材の育成、作品の制作工程で大きな役割を果たす中核的専門人材の育成、政府間の協力体制の推進による国境を越えた権利侵害への対処、AIを活用した海賊版サイト等の検知システムの開発等を通じた海賊版対策の充実などの取組を進めていく。今後とも、コンテンツ産業のグローバル化促進のため、必要な取組を継続的に進めていく。

○英利外務大臣政務官

まず、4回にわたり本閣僚会議の議論を力強く導いてこられた林官房長官、赤澤大臣の御尽力に

感謝。デジタル関連産業のグローバル化を促進し、日本企業の海外展開を後押ししていくことは、日本経済の成長にとっても、また日本の国際社会への貢献の観点からも極めて重要。外務省としては、世界各地に有する約230の在外公館や国際交流基金の海外拠点を通じた幅広いネットワーク、ODAによる支援など様々なスキームを活用し、日本のデジタル関連産業のグローバル化を支援していく。特にコンテンツ産業では、2033年までに海外売上高を20兆円とする官民目標が掲げられている。日本の魅力的なコンテンツを活用した文化外交を推進するとともに、海賊版・模倣品をはじめ日本企業が直面する知的財産分野の課題への対応を強化していく。同時に、DX時代における日本企業の国際展開に資する環境を整えるべく、CPTPP、RCEP協定、各国とのEPAなどを通じて、自由で公正な国際経済秩序の維持・強化に取り組んでいく。引き続き、外務省が有するリソースを最大限活用して、関係省庁とも連携し、民間企業等とも意思疎通しながら対応していく。

○林官房長官

本日は、第4回「デジタル関連産業のグローバル化促進のための関係閣僚会議」に参加いただき、御礼申し上げます。AI革命など、社会環境を大きく変える出来事が起きている中で、日本は、デジタル関係の価値の創出・提供において、存在感を発揮すべき局面を迎えていると考えている。そうした中で、関係府省庁の御協力もあり、「デジタル関連産業のグローバル化促進のための施策」を、本閣僚会議で取りまとめることができたことは、大変喜ばしい。

取りまとめに関する所感を申し上げます。第一に、我が国のデジタルソリューションの海外展開を大きく伸展させることが重要である。そのためには、製造業やサービス業などの幅広い分野で、技術の進展が著しいAIやデータの利活用、サイバーセキュリティの強化などを進め、国際競争力を有する質の高いソリューションを生み出さなければならない。そして、諸外国におけるデジタル人材の育成に貢献するなどして、海外とのネットワークを強化していくことが必要である。この会議では、様々な民間企業のお話を伺ってきたが、例えば、長時間の作業や熟練者の技能に依存している工作機械の制御を、AIで自動化するソリューションを開発した中小企業の御説明もあったところ。このように、新たに課題を解決するデジタルソリューションの創出や海外展開を、政府として力強く後押ししていく。

第二に、日本発コンテンツの海外市場規模は、2033年までに20兆円とする目標を掲げているところ。引き続きこの実現に官民を挙げて注力することが重要である。そのためには、知的財産、人材、デジタル技術への大胆な国内投資を進め、魅力的な作品を生み出せるようにするとともに、海賊版対策に加え、国際的な流通網やファンコミュニティ育成への投資を推進するなど、日本発コンテンツは、国内市場を超えて、世界中に届けていくべきものである認識を共有したい。その際には、例えば年間6,000億円以上の支援を行う国もあるように、国単位で本腰を入れた各国が競争相手となることを踏まえ、政府として複数年の大規模かつ戦略的な支援を行う必要がある。

第三に、こうした取組を果敢に推進するに当たっては、個々の事業者の投資促進に加え、人材育成や様々な環境整備、海外との連携強化等が同時に求められるため、関係省庁のより一層の連携が不可欠である。関係閣僚におかれては、本日取りまとめた諸施策について、今後の予算編成や制度改正において具体化を進め、速やかな実行に移していただくようお願いする。

○赤澤新しい資本主義担当大臣

以上をもって、本日の会議を終了する。官房長官からの御指示も踏まえ、デジタル関連産業のグローバル化促進のための施策の実現を加速させていく。