

## 第 1 回構想委員会コメント

弁護士 福井 健策

本日は出席がかなわず、申し訳ありません。新たなクールジャパン、とりわけコンテンツ戦略について意見を申し上げます。

わが国の文化・コンテンツ産業の規模は約 13 兆円<sup>1</sup>、ライブイベントを加えれば更に大きく、極めて多くの人々が従事します。他方、この分野への政府投資額は、文化財を除けば長期にわたって年数百億円に過ぎず、実質的には変化がありません<sup>2</sup>。これは政府総予算の 0.1%、政府自身の調査において対象先進国中の圧倒的な最下位であり、韓国の約 3734 億円と比較すると優に 5 分の 1 以下、政府予算に占める割合では 10 分の 1 にも及びません<sup>3</sup>。

その韓国は、97 年の経済危機以後に文化コンテンツを国の基幹産業にすると宣言し、以後一貫した強力な政府投資により確実に世界でのプレゼンスを高めて来ました。いまや、同政府発表によれば文化コンテンツの国際収支は実に年 1 兆 7000 億円の黒字です<sup>4</sup>。

他方の日本は、幸いにして昨年から、各国で塗り替えられるアニメ・ゲームでの興行・販売記録、ジブリ原作のロングラン舞台による英国の舞台賞独占など、日本の文化やコンテンツが世界でこれほど愛され、注目されていると実感した時はありません。ただし、著作権の国際収支では赤字幅は毎年拡大し、成長予測では 52 ヶ国中の最低ともされるなど<sup>5</sup>、収益の循環という意味では現場は依然として多くの困難と課題に直面しています。

そして率直に言えば、一部の担当部署を除く政府の大勢は長年にわたって、この分野を「好きでやっている遊びの延長」と捉えて十分な産業支援をおこなっておらず、日本文化の浸透は基本的に民間作り手たちの才能と努力によるものだったというほかありません。それが、政府投資だけで半導体に 2 兆円を投ずるこの国において、文化・コンテンツには先進国最下位の支援しかおこなわれない現状に現れています。

文化・コンテンツ産業は人口減少・少資源のこれからの日本において、大きな可能性であり希望です。場当たり・縦割りのでない、長期の、そして飛躍的な規模感をもった政府支援が望まれます。

---

1 株式会社ヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2023Vol.16【速報版】」(2023年3月27日)

2 社会システム株式会社「令和4年度「文化行政調査研究」諸外国の文化行政の基礎情報に関する調査報告書」(令和5年3月)ほかより

3 文化庁・獨協大学「新型コロナウイルス感染症の影響に伴う諸外国の文化政策の構造変化に関する研究【報告書・サマリー版】」

4 文化体育観光部 2021年コンテンツ産業調査(対象のコンテンツには、出版、漫画、音楽、映画、ゲーム、アニメーション、放送、広告、キャラクター、知識情報、コンテンツソリューションを含む)

5 政府知的財産推進計画 2023 p64。なお、著作権収支にはビジネスソフトを含んでおり、上記韓国政府の調査と共に、内訳は更に精査が必要。

またその際には、産業の現状把握と国際比較に基づいて、現場が本当に悩んでいる点を政府がサポートする姿勢が、強く求められます。たしかに日本の同産業は、多くの改善すべき課題を抱えています。しかし、政府が上から、世界で愛されて来た創造現場の正解を規定し、その構造改革を指導するといった発想は、政策効果が乏しいばかりか危険ですらあるでしょう。必要なのは、現場が悩む課題への支援でありサポートです。

提示されたコンテンツの対外進出支援、人材育成、AI、権利処理の容易化、デジタルアーカイブ戦略、海賊版対策などはいずれも重要であり、それぞれ経験からの意見がありますが、まずは総論的に申し上げさせていただきます。

以上