

新しい資本主義実行本部 経済構造改革委員会 提言

【要約版】

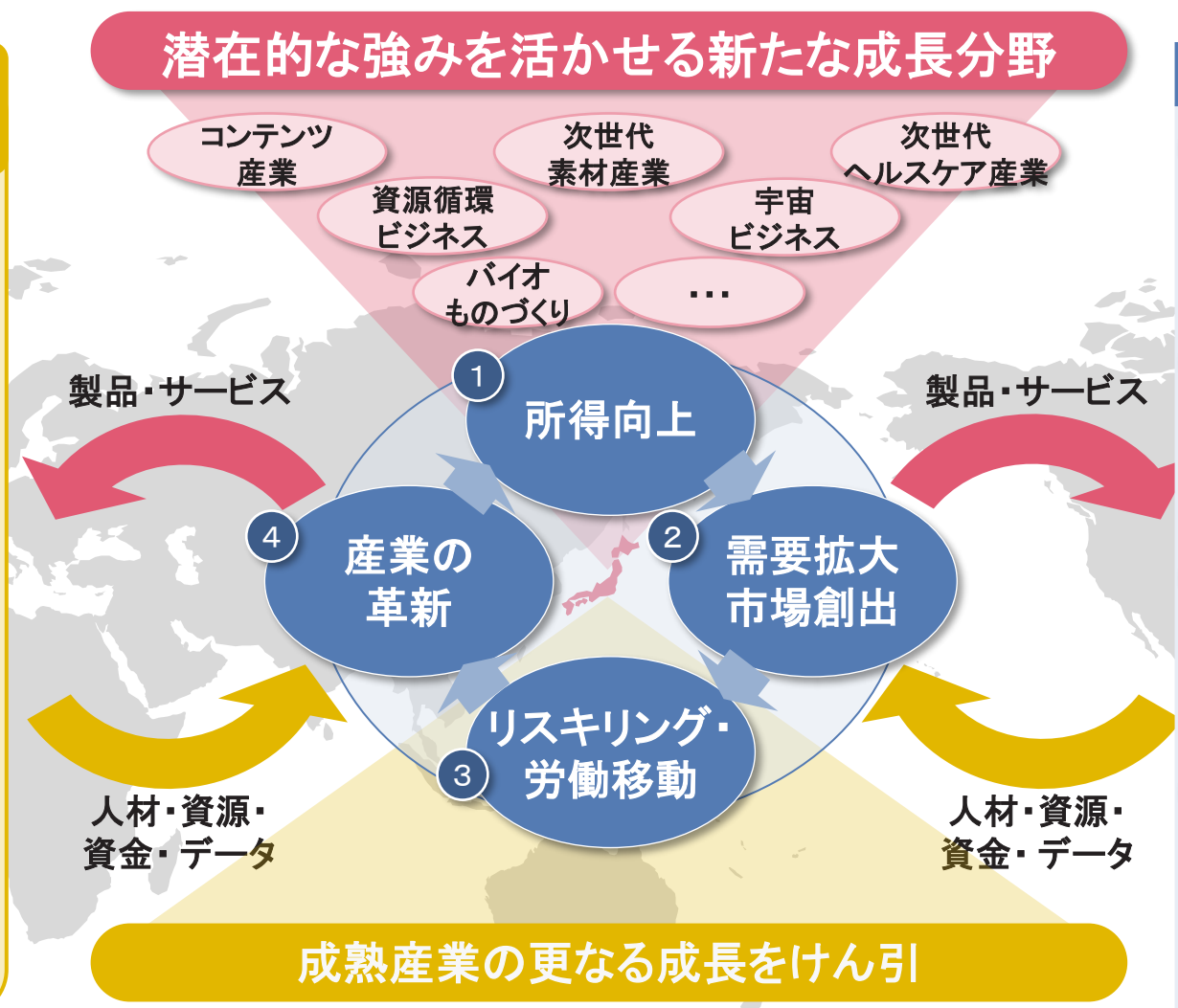
令和6年5月23日

自由民主党 新しい資本主義実行本部
経済構造改革委員会

国内の経済構造を好循環型へ転換し、海外市場へ付加価値の高いサービスを展開。その果実を国内へ循環させ、更なる成長と所得向上を実現する

新しい資本主義の基本的方向性

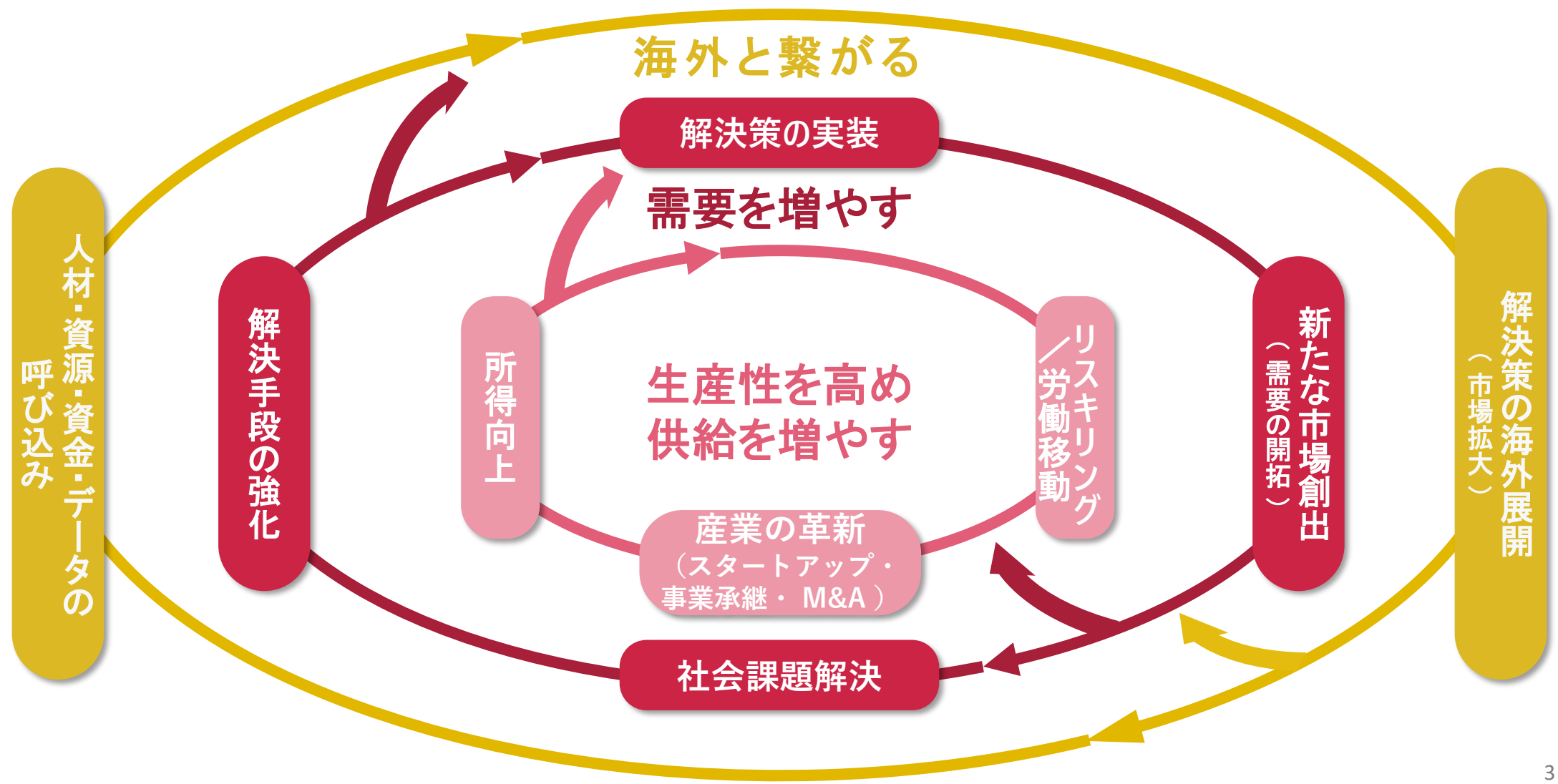
-  官か民かではなく 官も民も
-  官民連携による 賃上げ・成長投資で好循環を牽引
-  社会課題解決と 経済成長の両立



目指す好循環

- 1 所得向上**
 - 賃上げによる所得向上と、適切な価格転嫁の定着化によって、経済構造の変革を引き起こす
- 2 需要拡大 市場創出**
 - 所得向上による消費拡大と、社会課題解決による新たな市場創出によって、需要を増やす
- 3 リスキリング・労働移動**
 - 新たな需要に対応したリスキリングによって成長分野への円滑な労働移動を促す
- 4 産業の革新**
 - 人口減少下でも、M&Aや事業承継、テクノロジー実装で生産性を高め供給サイドを強化することで、持続的な成長を可能に

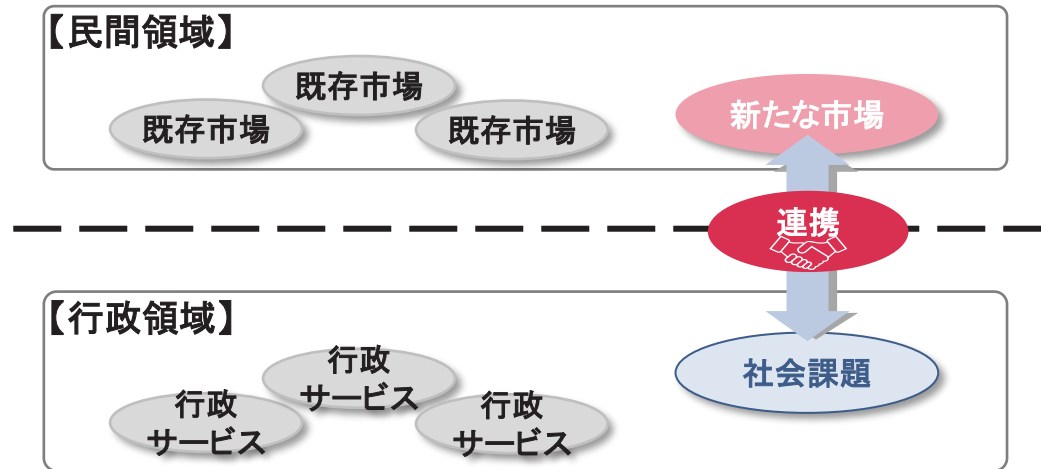
全産業分野において、人材・資源・資金・データなどの循環を阻む壁を取り払い、好循環型の成長モデルを実現する



官民連携を阻む「壁」を変革し、官の継続的な下支えによって、社会課題解決を起点に競争力の高い新たな市場を創出していく

官民連携を阻む「壁」を変革

官が担っていた社会課題を
民間が担い新たな市場に変えていく



官が成長を下支え

民間の成長に向けて、様々な支援を
組み合わせて官が継続的に下支えする

初期フェーズ (研究・R&D等) → 参入フェーズ (事業化) → 拡大フェーズ (量産等)

【官による様々な支援】

- ✓ 明確な長期目標・ルールの設定
- ✓ 研究開発の支援(国際共同研究、研究設備の共有等)
- ✓ 公的資金の活用による呼び水効果とリスクの吸収
- ✓ 政府の長期調達、オフテイク契約推進 等

新たな市場創出

コンテンツ
産業

資源循環
ビジネス

次世代
素材産業

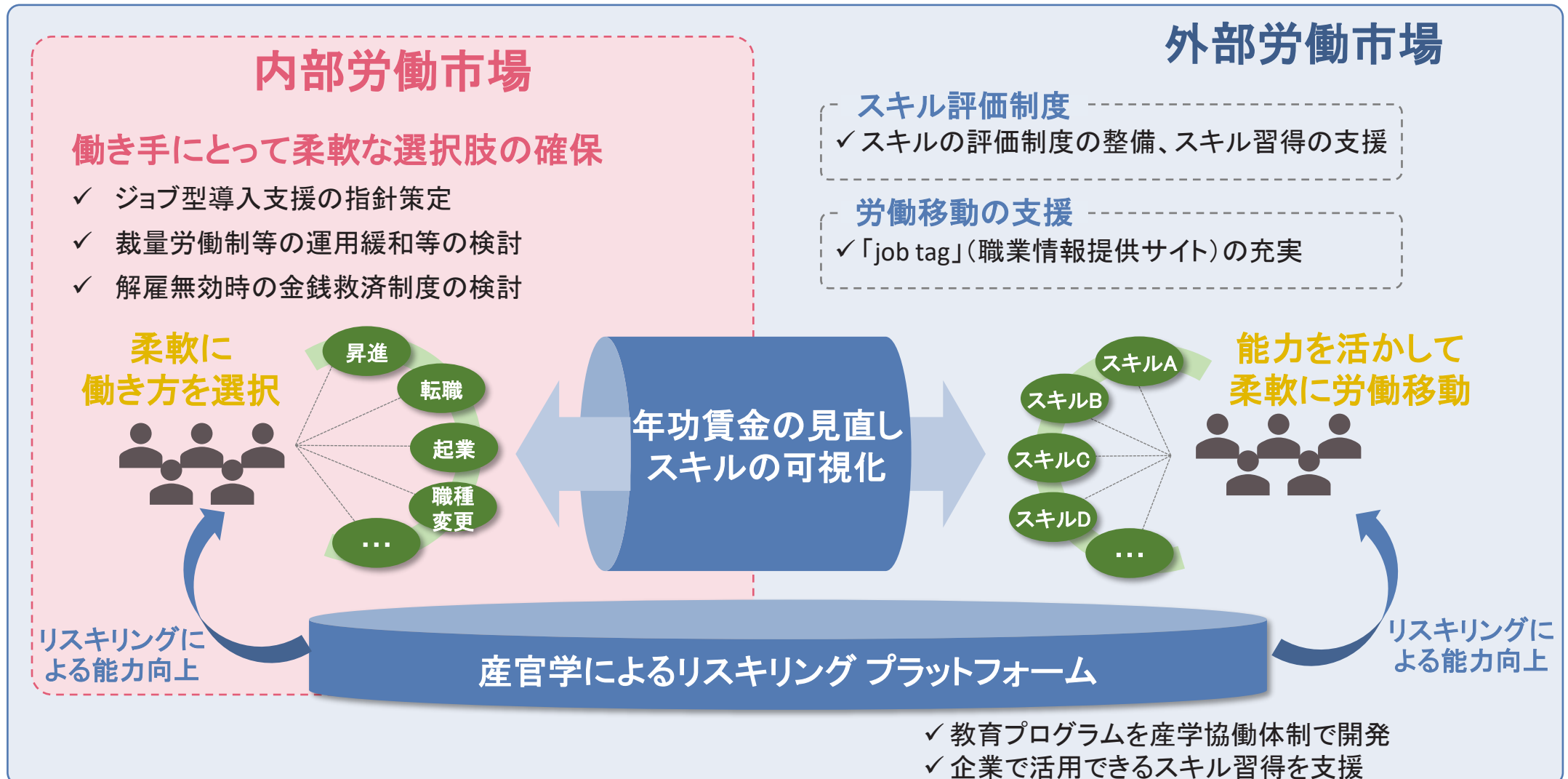
宇宙
ビジネス

次世代
ヘルスケア産業

バイオ
ものづくり産業

...

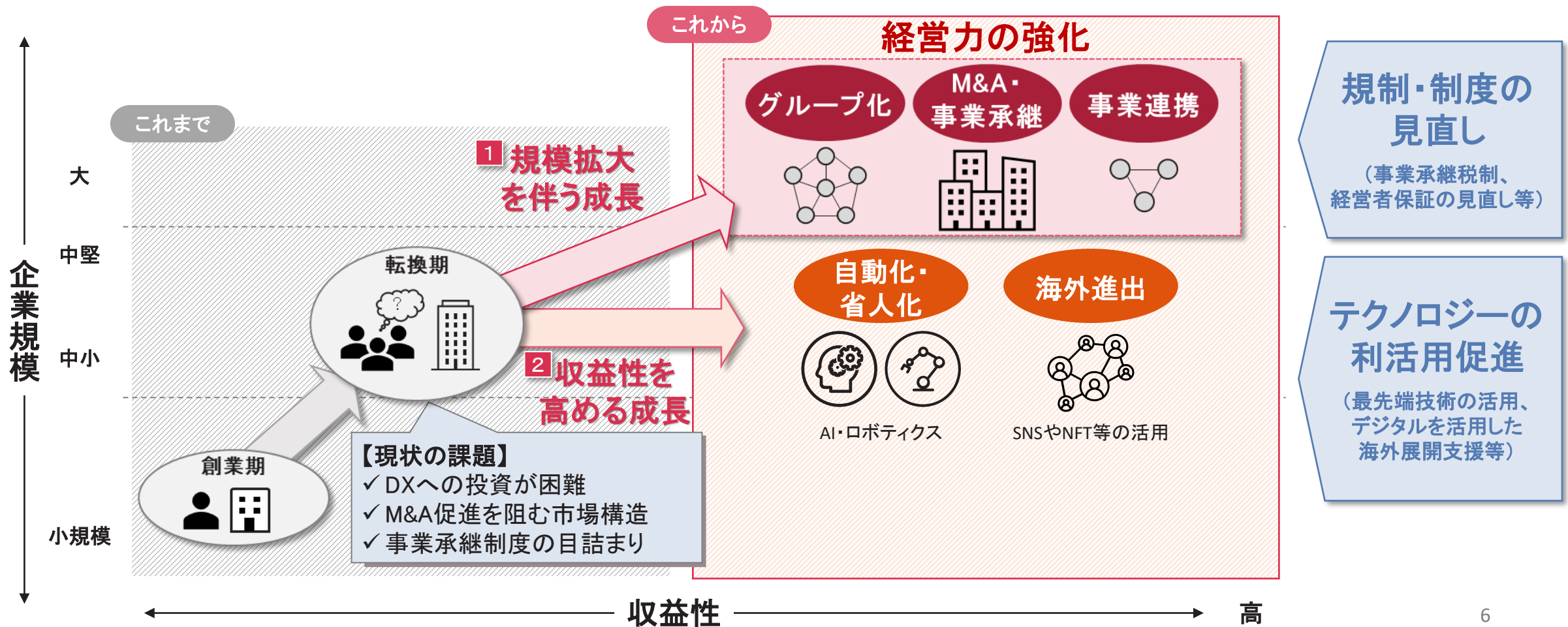
ひとりひとりが意欲と能力を最大限発揮できる働き方を選択できる環境を整え、社会全体の生産性を上げ、継続的な所得向上を実現する



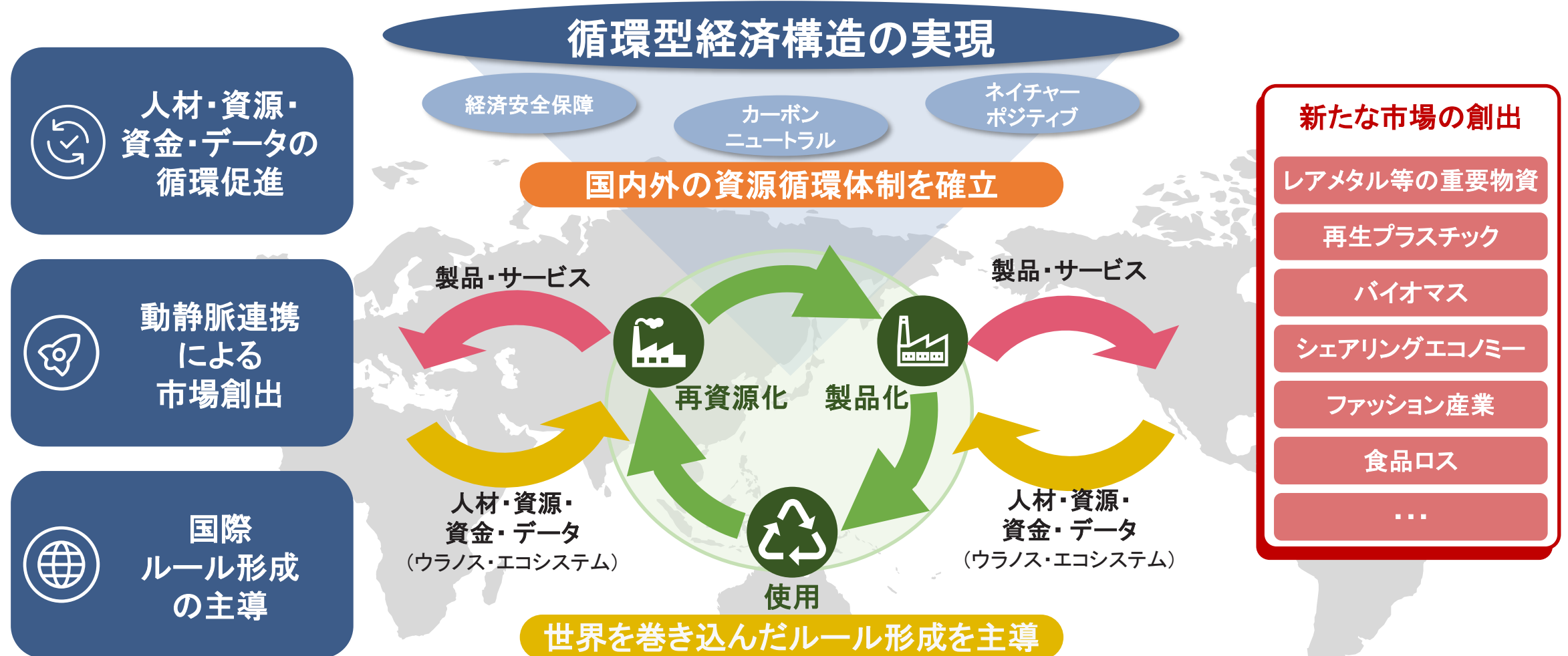
人手不足の中でも、企業が柔軟に形を変えながら、収益性を高め、成長し続けられる環境を作る

産業の革新の方向性

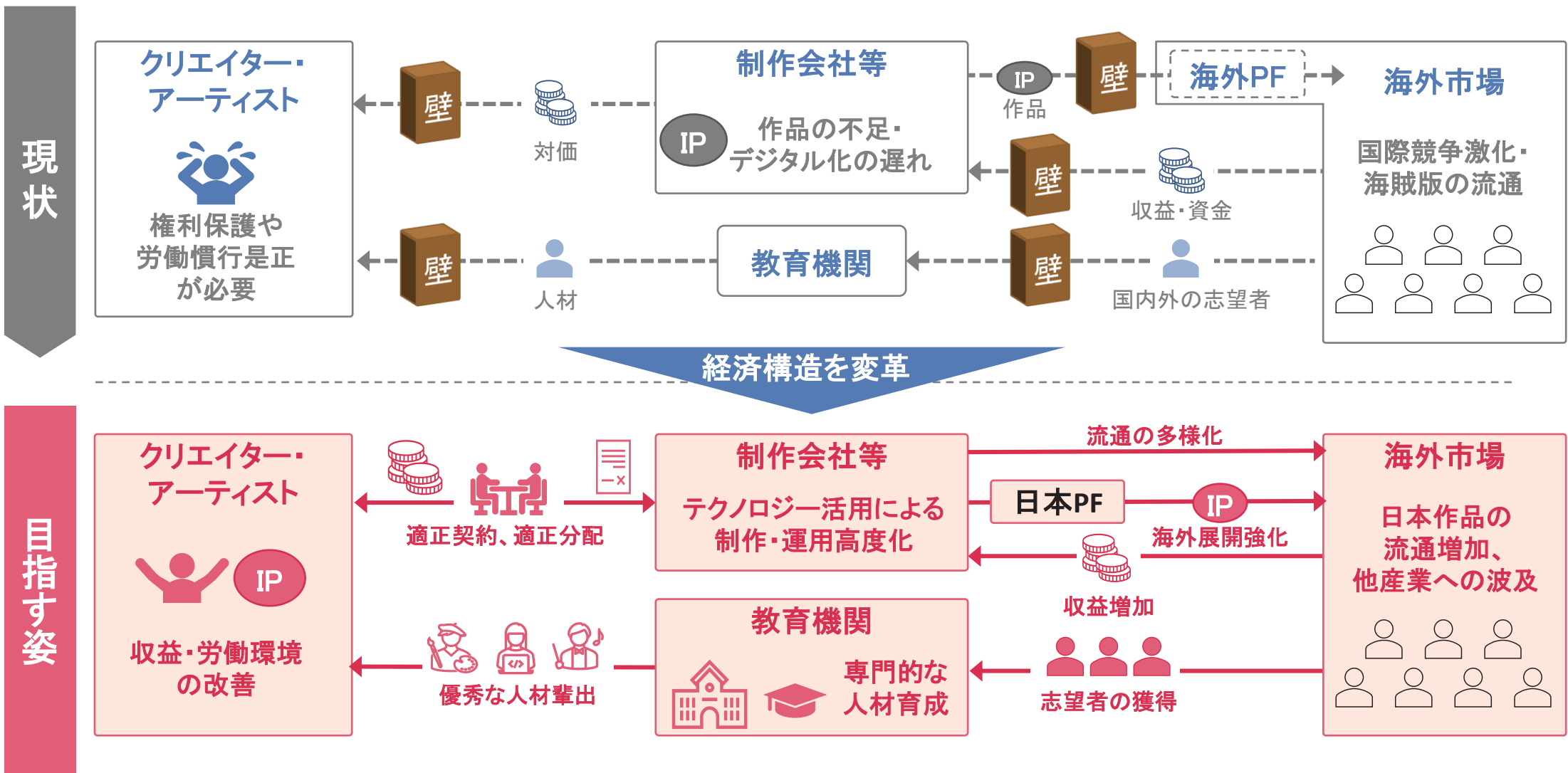
施策




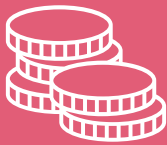

循環経済の実現を国家戦略として位置づけ、日本をハブにして、 人材・資源・資金・データが循環する経済圏を国際的に形作る





適切な収益や健全な労働環境を確保するとともに、専門人材の育成、IP・コンテンツの利活用を促し、コンテンツ産業の高付加価値化を実現する



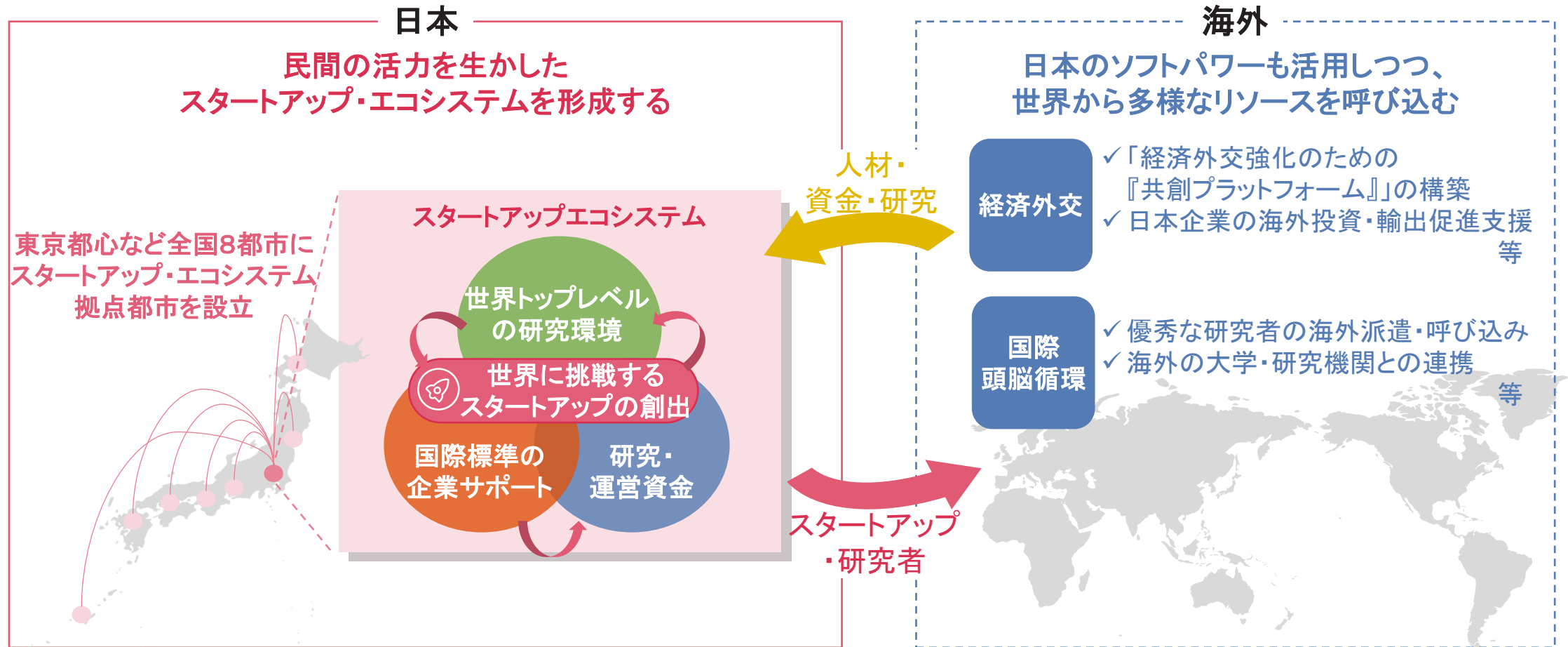
労働慣行や取引関係の是正を図るとともに、教育体制の拡充によって、コンテンツ制作現場に世界から資金・人材を呼び込む

	論点	施策内容
<p>契約</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 適切な収益還元や健全な労働環境等を阻害する労働慣行や取引関係の是正 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 取引慣行等についての実態調査を順次開始(まずは音楽、放送番組) ✓ 実演家と芸能事務所等との取引等の実態調査に続けて、映画やアニメ等の制作現場におけるクリエイターの取引環境に係る実態調査を実施。調査を踏まえ、独占禁止法に抵触するおそれがあることを示す指針を作成 ✓ 「文化芸術活動に関する法律相談窓口」の体制強化
<p>対価</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ クリエイターへの適切な対価還元 ✓ グローバルに通用する作品の制作資金確保 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 制作会社に収益を還元するモデルの構築、世界に通用する放送コンテンツの制作・流通の推進 ✓ 日本発プラットフォームを創出するコンテンツ事業者の支援 ✓ スマートフォン上のアプリストアの手数料高止まりなどを改善する公正・公平な競争環境の整備
<p>教育</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 制作現場での人材不足 ✓ 海外人材の獲得 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ アニメ・漫画・映像・音楽等の業界と教育界をつなぐ、必要なスキル調査・フィードバックや、クリエイター育成のための基礎教育プログラムを提供 ✓ クリエイターの育成およびクリエイティブ産業振興に必要な能力を得ることができる大学学部や専門コースを創設 ✓ 留学生の積極的な受入れを図り、国際的な人材の循環を作る

テクノロジーを活用した制作環境や海外展開機能などを整備することで、日本のIP・コンテンツの国際競争力を高める

	論点	施策内容
<p>運用高度化・テクノロジー活用</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ デジタル技術の実装支援 ✓ 国内映像産業の高度化 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ デジタル化への移行を契機に、日本国内に眠る様々なコンテンツの利活用を推進 ✓ AIやVFX、web3等の先端技術、デジタル技術の利活用支援 ✓ クリエイターのための4K設備・VFX等の利用環境整備、4K・VFX制作技術等のノウハウ習得のための人材育成や権利処理効率化を支援 ✓ 博物館同士の連携強化、博物館におけるデジタル・アーカイブ化の促進、博物館の資金調達能力の向上等
<p>海外市場との接続</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 海賊版対策 ✓ 海外認知の獲得、国際競争力の向上 ✓ 海外向け放送コンテンツの製作・流通 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ グローバル市場を前提としたプロデューサーの育成 ✓ コンテンツ単体への支援に留まらず、分野を超えて連携したミックスカルチャーの取り組みを活発化させる支援体制を整備 ✓ アーティストの育成・海外展開支援 ✓ VFX等デジタル技術を活用したプロダクションを伴う作品誘致を推進 ✓ 海賊版対策として、国外犯処罰の導入検討も含め、国際執行を強化するとともに日本企業による海外プラットフォーム買収等も活用しつつ、海外への正規版の流通を促進を検討 ✓ 海外向け放送コンテンツの制作・流通を円滑化するため、NHKと民放の共同による国内のインターネット配信プラットフォームの国内外への配信機能強化を後押し

世界から多様な人材・資金・研究が集まり、連続的にイノベーションが生まれるエコシステムのハブを国内に複数形成していく



好循環型成長モデルへ転換し、人口減少下でも経済成長し、ひとりひとりが豊かさを実感できる経済社会を実現する

