

令和6年度予算と税制改正に関する要望

一般社団法人デジタルメディア協会
理事長 襟川恵子

平素よりコンテンツ分野へのご支援を賜り、厚く御礼申し上げます。

令和6年度予算・税制改正に関し、以下の通り要望いたしますので、よろしくお取り計らいのほど、お願い申し上げます。

1. 【背景】コンテンツ産業の国際競争力強化のための支援・助成の必要性

- ・近年のネットワーク環境の進歩と、AIを初めとする最新技術の登場は、コンテンツを距離・時間・言語を越えて世界規模で共有できる環境を実現しました。コンテンツ市場の成長性にはより一層の期待が寄せられています。2021年に1.16兆ドルとされる世界のコンテンツ市場は、2025年には1.31兆ドルに達すると予測されており、特にアジア、中東・中南米でも高い成長が見込まれます。¹
- ・わが国における2021年のコンテンツ市場は12兆9454億円、コロナ禍の2020年は前年割れしたものの、2011年以降成長を続けており、その市場規模はアメリカ、中国に次ぐ3位（2021年）と、強いブランド力を示しておりますが、過去10年間の成長率は2.3%にとどまっており、米国6.1%、韓国6.0%、英国5.8%、中国23.0%、インド10.8%等と比較して低い水準にあります。^{2 3}
- ・近年は、特に韓国、中国に代表されるアジア圏の追い上げが激しく楽観視はできない状況です。かつてわが国がリードしたゲーム分野でも、ハード市場でこそソニー、任天堂の存在が際立っているものの、世界的なソフト市場を牽引しているのは欧米・アジア発ゲームが中心となっています。
- ・世界にもその高い成長性が評価されているコンテンツ産業は、わが国の成長戦略において重要な分野です。2023年4月に経団連が発表した「Entertainment Contents ∞ 2023」でも「重視すべき戦略分野として、国の成長戦略に明確に位置づけ、力強くコンテンツ産業政策を推し進めるべき」との提言が行われています。⁴
- ・ついては、わが国のコンテンツ産業を国の成長分野に位置づけ、さらなる成長を確実なものとするために、以下の継続的かつ効果的な助成・税制等における支援を要望いたします。

1-(1) 人材育成への支援

- ・世界に通用するコンテンツを制作するためには、クリエイター・プロデューサー・マネジメント人材の持続的な育成は最重要課題です。
- ・近年のAI技術の進歩は製作プロセスを効率化する可能性を秘めていますが、AIでは代替できない創造性を持つ優れたクリエイターおよび専門的な知識を持つマーケティング・マネジメント人材の育成が不可欠です。

¹ ヒューマンメディア『コンテンツ産業の現状「世界のコンテンツ市場の規模」』（2023年3月、経団連委託調査）

² ヒューマンメディア『コンテンツ産業の現状「日本のコンテンツ市場の規模」』（2023年3月、経団連委託調査）

³ JETRO『プラットフォーム時代の韓国コンテンツ産業振興策および事例調査』（2022年）

⁴ 経団連「Entertainment Contents ∞ 2023」<https://www.keidanren.or.jp/policy/2023/027.html>

・コンテンツ製作に関わる人材育成は長時間を要するうえ、ハード・ソフト投資など、コンテンツ事業者にとって少なくない負担となっています。つきましては、人材育成における金銭面、教育環境にかかわる支援体制の構築、法制備を要望します。

- ① 先端技術や知見を学ぶことが可能な、高等教育機関におけるクリエイティブ関連の学部・学科・研究科等の設置やカリキュラム拡充の推進を要望します。実践的な内容を維持するには、技術や製作環境、ユーザーの志向の変化に対応した継続的アップデートが必須であり、教育機関単独での実現には限界があるため、国家的な視野での支援策が欠かせません。
- ② コンテンツ事業者が新卒社員を教育するには長期間の教育を要し、人件費に加えハード・ソフトの導入コストは大きな負担となっています。新卒社員の入社1年目の人件費ならびに先端ハード・ソフトウェア投資への助成（30%程度）を要望します。
- ③ すでにコンテンツ製作の現場で活躍する社会人クリエイターを支援する施策も必要です。コンテンツ製作現場には、十分な教育カリキュラムが用意されていないことが多く、人材不足を増長しかねない状況が残っており、教育施設や教材、講座、受講にあたっての収入補償等、社会人クリエイターが安心してスキルアップできる環境作りが求められています。状況の改善に向けて、官民が密接に連携した体制構築への支援を要望いたします。

1-(2) 最先端ハード・ソフト、サーバー投資への助成

・デジタル時代のコンテンツ製作においては、日進月歩で進化する最新技術への対応は、優れたコンテンツ製作、競争力の維持、製作プロセスの効率化など、すべての分野で最重要課題といえます。最新環境に追従するには、開発機材、サーバー、ソフトの定期的な更新を要し、コンテンツ事業者やクリエイターにとって大きな負担となっております。

・については、アウトプットの高品質化および製作工程の効率化のためのツール、システムへの継続的な投資を支援する減税および補助金等への支援を要望いたします。

- ① 世界基準のコンテンツ制作に必要なハードウェアおよびソフトウェア投資への助成。ソフトウェアの費用は、急増しているサブスクリプション形式への対応も検討ください。
- ② AI、VR、メタバース、など、最先端技術を活用した挑戦的な最新コンテンツの配信、サービス提供を行うために必要なサーバー（クラウド型含む）、回線利用料への助成や優遇措置。
- ③ 現在、最も多く利用されているクラウドサーバーは、Amazon、Googleなど海外企業の提供するサービスであるため、国内のITサービスで発生する主要な経費が海外に出ているのが現状です。政府共通のクラウドサービスの利用環境である「ガバメントクラウド」においても、推奨メーカーは海外勢中心となっており、中長期的に国内クラウドサービスの育成は重要な課題であると考えます。つきましては、国内クラウドサービスへの支援と、国内サービスを利用した場合の優遇措置の検討を要望いたします。

1-(3) 戦略的なコンテンツ産業支援実施のための指令塔機能の設置

・近年、コンテンツ産業の伸長が目覚ましい韓国では、1990年代以降、コンテンツ産業を国家の戦略産業と位置づけ、税制、人材育成、制作支援、海外進出等、多角的なサポートを行って参りました（巻末表1参照）。コンテンツ支援政策の主要試行機関として「韓国コンテンツ振興院（Kocca）」が存在し、創作拠点となる施設を提供するインフラ支援、コンテンツ支援政策の推進、人材養成、海外輸出支援など、国内の環境整備から海外戦略までを含めた、総合的なコンテンツ産業支援の指令塔の役割を担っており、韓国コンテンツ産業の躍進に大きな役割を果たしています。

・わが国でも、内閣府、総務省、経済産業省、文化庁など多くの官庁・機関でコンテンツに関わる支援策が実施されていますが、今後より激化すると考えられる国際競争に勝ち抜くためには、一貫した戦略に基づいて所轄官庁、民間がより深く連携して諸課題に対応する体制を構築する必要がありますと痛感します。ついては、コンテンツ産業支援を統括する「司令塔機能」の設置の検討を要望します。

2. 研究開発税制の強化

・2023年度（令和5年度）税制改正では、当協会からの研究開発税制提言を実現いただき感謝申し上げます。近年、地位を落としているとされるわが国の開発拠点としての評価を引き上げるための大きな力になるものと考えます。

・国際的な技術開発競争はますます激化しており、各国に遅れを取らず、さらにリードしていくためには、なお一層の研究開発への注力がかかせません。つきましては、5%程度の法人税額に対する上限、控除率の引き上げ等、研究開発税制の強化を要望いたします。

3. イノベーションボックス税制の早期実現

・欧州、アジア各国で導入されている、知的財産からの所得に優遇税率を適用する「イノベーションボックス減税」は、現在、経産省を中心に検討が行われており、わが国の中長期的なイノベーション促進に効果的とされています。

・研究開発活動を促進する「研究開発税制」と知的財産活用を促進する「イノベーションボックス税制」が両輪となって、研究開発成果を再投資する好循環が生み出されれば、わが国のイノベーション拠点としての地位は大きく向上すると考えます。つきましては、「イノベーションボックス税制」の早期の実現を要望します。また、同税制の導入後はさらに適用範囲を拡大し、特に、著作権における適用範囲の拡大を要望します。

4. 中小企業における少額減価償却資産の損金算入特例措置の延長

・中小企業者等が30万円未満の減価償却資産を取得した場合、合計300万円までを限度に即時償却を可能とする「中小企業者等の少額減価償却資産の取得価額の損金算入の特別措置」の適用期限令和5年度末に適用期限が迫っております。

・①償却資産の管理などの事務負担の軽減、②事務処理能力・事務効率の向上を図るため、本制度の適用期限を2年間延長し、令和7年度末としていただくようお願い申し上げます。

5. 産業競争強化法に基づく登録免許税の軽減措置の見直しおよび延長

・変化する経済・市場環境に対応するためには、経営資源の効率的活用・事業転換など機動的な事業再編が重要です。

・令和5年度末までに適用期限を迎える、産業構造転換を促進するための「産業競争力強化法の認定事業再編計画に従って、合併や会社分割等にもなると生じる登録免許税の軽減制度」の3年間の延長（令和8年度末まで）をお願いいたします。

・また、中堅・中小規模の事業者を対象に、規模拡大等を目的としたグループ化促進を支援するための措置等の制度化の検討をお願いいたします。

6. ローカル5G無線局の償却資産に係る課税標準の特例措置の延長

- ・5Gは、Society 5.0の実現に不可欠な社会基盤として、大きな期待が寄せられています。特に、ローカル5Gは、地域企業等をはじめとする多様な主体が個別のニーズに応じて独自の5Gシステムを柔軟に構築できるものであり、様々な課題解決や新たな価値の創造等のための重要なインフラです。
- ・このため、ローカル5Gのより一層の普及を促す観点から、今年度末で期限を迎えるローカル5G無線局の償却資産に係る課税標準の特例措置について、適用期限の延長を要望します。

以上

表1 韓国政府による主なコンテンツ産業振興策

年	支援概要	概要
1995年	「映画振興法」制定	・映画産業の近代化を目指して制定。
1999年	「文化産業振興基本法」制定	・コンテンツ産業発展に向けて、基盤の造成、競争力の強化をはかるため、文化産業全体の支援及び育成に必要な事項を定めた。
	「映画振興委員会（KOFI）」設立	・映画振興法の改正にともない、映画産業振興のための政策研究機能、助成制度、海外進出サポート、国営総合撮影所運営、技術競争力向上活動、映像専門投資組合出資などの支援を行うための組織。
2002年	「文化産業振興基本法」再整備 「デジタルコンテンツ産業発展法」制定	・デジタル技術の進展によるコンテンツを取り巻く環境変化に対応するため「文化産業振興基本法（1999年）」の改定および「デジタルコンテンツ産業発展法」が制定され、デジタルコンテンツのオンライン流通を支援する法的根拠が設けられた。
2006年	「文化産業振興基本法」再整備	・「文化産業振興基本法」が再整備され対象範囲が拡大。漫画、エディティメント、モバイルコンテンツ分野、知的財産権の保護など関連産業の法的根拠が明示された。
2009年	「韓国コンテンツ振興院（KOCCA）」設立	・文化産業振興基本法に基づき、映像・映画・音楽・ゲーム・アニメ・演劇・ソフト等のコンテンツ産業振興を図るための政府機関。韓国映像産業振興院、韓国文化コンテンツ振興院、韓国ゲーム産業振興院、文化コンテンツセンター、韓国ソフトウェア振興院、デジタルコンテンツ事業団が統合されて設立された。・製作・上映に対する支援、留学支援を含むIT、脚本、技術等の人材育成、海外進出情報共有、海外との商談マッチングなどを法的整備を含めて支援。
2010年	「コンテンツ産業振興法」制定	・ITおよび産業環境に合わせて「文化産業振興基本法」「デジタルコンテンツ産業発展法」を全面改訂し、コンテンツ産業を国家事業として育成するための基盤として「コンテンツ産業振興法」を公布。
2011年	「第1次コンテンツ産業振興基本計画」発表	・国全体のコンテンツ産業育成体系づくり、国家創造力向上による青年雇用の創出、グローバル市場への進出拡大、製作・流通・技術などの基盤強化などが盛りこまれ、成長エコシステムの確立を目指す内容になっている。
	「コンテンツ産業振興委員会」設置	・国務総理が委員長となり、コンテンツ振興政策を総括し、政策の審議・調整を行う組織として設置された。
2013年	「コンテンツ海外進出拡大方案」発表	・これまでアジア中心だったコンテンツ輸出先の拡大、コンテンツの国際競争力強化、支援基盤の整備などを主要戦略として打ち出した。
2014年	「第2次コンテンツ産業振興基本計画」発表	・投資・融資・技術基盤の造成、人材の養成、海外市場への進出、エコシステムの造成、競争力の強化および協力体制の構築などが盛りこまれた。
2017年	「コンテンツ産業中長期政策ビジョン」発表	・3つの基本方針（公正共生、革新成長、共有拡散）と重点戦略分野、解決すべき課題など。
2016年	「コンテンツ輸出マーケティングプラットフォーム（WeCon）」オープン	・コンテンツ産業振興院（KOCCA）が設置した、中小コンテンツ企業の海外進出強化を目的に、輸出実務情報を統合して提供するためのプラットフォーム。国内外のコンテンツ関連イベントへの参加申請受付、商談マッチングの支援も行う。
2018年	「コンテンツ産業競争力強化核心戦略」発表	・良質のコンテンツ制作能力の強化、第4次産業革命を先導する未来型コンテンツ投資の拡大、海外進出・交流の拡大、公正なコンテンツ制作・流通環境づくりなどが盛りこまれた。
2019年	「コンテンツ産業3大革新戦略」発表	・政策金融の拡充および企業への支援、先導した体験型コンテンツの育成、新韓流による連携産業の成長牽引などが主な内容。
2020年	「デジタルメディアエコシステム発展方案」発表	・世界レベルのICT技術や韓流コンテンツを活用してグローバル競争力を高めるため、規制緩和、投資拡大などを通じたメディア産業の発展戦略などが主な内容。
2021年	「新型コロナウイルス感染症克服コンテンツ産業革新戦略」発表	・新型コロナ感染症による社会環境の変化に対応するため策定。文化コンテンツを通じた日常回復、コンテンツ産業デジタル力強化、コンテンツ産業エコシステム革新、韓流アウトバウンド活性化戦略などが主な内容。

出所：AMD会員企業からのヒアリング、ジェトロ「プラットフォーム時代の韓国コンテンツ産業振興策および事例調査」より事務局作成