

日本の映画・コンテンツ産業再生に向けた提言 ～“食べていける・育つ・集う”生態系“創り、金融機能の洗練～

株式会社 Brighten Consulting

代表取締役 澤田 渉(とおる)

2025年4月9日

本稿は、永年の映画ファンとして日本の映画・コンテンツ産業の再生を
願い、個人(元金融マン)視点から整理したものです。必ずしも実証的な
分析や裏付けに基づくものでなく、議論のたたき台として作成したもの
であり、所属組織の公式見解を示すものではないことに留意ください。

(略歴)

1986/4、住友銀行入行、大企業の再編や再生支援に関わった後、不良債権問題に対処。

2015/4～三井住友フィナンシャルグループ・三井住友銀行の経営管理部署にて、コンプライアンス、コーポレートガバナンス、リスクマネジメント等の態勢整備を管掌。

2019/4～専務執行役員として審査機能統括、大型案件の対処などをハンズオンで主導。

2023/4、両社・専務執行役員を自ら辞し、株式会社 **Brighten Japan** を創業。

“日本社会のターンアラウンドへの貢献に向け、小さくとも拡がりを願い一隅を照らす”
という理念の下、**中堅・中小企業の経営改善・再生支援**等、ハンズオン型プラットフォーム
を展開中(BrightenConsulting は、弊社 100%子会社)。

別途、**(株)K2Pictures** に出資、経営に参画中。

【提言】

コンテンツ産業再生の鍵は、

「産業育成型金融」と「才能集積の場」創設にあり

—リスクマネー供給・権利再設計・日本版サンダンス映画祭構想—

1. 背景と問題意識 ～産業衰退の核心は「金融不全」と「才能流出」～

日本のコンテンツ産業は 5 兆円市場を誇る国家基幹産業ですが、現場には資本が届かず、若手クリエイターの生活もままならない構造的危機に直面している、とされます。

特に深刻なのは以下の 3 点と考えます。

- ・ **金融機能不全**: 産業特性に合わない資金供給構造 (広告・製作委員会主導)
- ・ **才能の流出・衰退**: 脚本家・技術職の年収 300 万円未満多数
- ・ **国際競争力低下を懸念**: 韓国のコンテンツ輸出額 132 億ドル、前年比 6.3% 増、と急進 ⇔ 日本のコンテンツ産業 (海外市場売上) 4 兆 6882 億円 (輸出額: 映像は 1300 億円規模にとどまる)

そして、それらの根本原因は、敢えて、雑に、断じると、
日本においては、

無形資産・未来価値を評価し

現場にリスクマネーを届ける金融設計が不在

その結果として、リスクマネーの供給が十分ではない、
ことにあるのではないか。

2. K2Pictures 現場からの実感

～「金融が機能しなければ産業は死ぬ」～

私が事業運営に参画する K2Pictures でも、「若い才能が挑戦できる作品」づくりを模索していますが、直面する現実は次の通りです。

- ・ 脚本開発・企画開発段階での資金不在
- ・ クリエイターへの成果報酬やアップサイド設計の欠如
- ・ 高品質コンテンツを生む「土壌」としての金融不全

結果、良質な才能も作品も育たない現実に直面し、「金融が機能しなければ産業は死ぬ」という確信に至っています。

3. 提言の基本方針

～「(クリエイターが)食べていける産業」への再設計～

産業の持続可能性には「食べていける構造」が不可欠と考えます。

以下の 3 本柱で構造改革を提案します。

1. リスクマネー供給・金融機能の刷新
2. 権利と収益配分の再設計(成果連動型)
3. 才能集積・実験・挑戦の「場」創設
— 日本版サンダンス映画祭構想

4. 提言① ～リスクマネーが現場に届く金融インフラの確立～

【具体策】

- ・「完成保証」「プリセールス型」「IP 評価型」投融資の設計と実装
- ・信用保証協会の「無形資産保証」導入（IP・才能・企画を資産評価）
- ・地方銀行・地域金融との連携強化、等

資金拠出モデル・リスクテイクのための仕組みの「多様化」

【韓国事例】

- ・KOCCA による政策金融年間 3,000 億円規模
- ・完成保証制度・国際共同制作ファンド

5. 提言② ～権利・収益の再設計と生活基盤強化～

【具体策】

- ・ クリエイターの権利帰属の見直し
- ・ 成果報酬・アップサイド設計(ヒット時の報酬還元)
- ・ 標準報酬ガイドライン整備(特に脚本家・技術職)
- ・ 若手クリエイター育成基金創設(生活保障と育成投資)

6. 提言③ ～「日本版サндانس映画祭」構想～

才能が「集い」「挑戦し」「打って出る」ためのクリエイティブ・ハブ機能を持つ映画祭創設、既存映画祭のバージョンアップ。

目的 才能発掘／挑戦的作品発表／投資家・配信事業者等との接点

機能 映画祭・マーケット・ビジネスピッチ・国際共同制作誘致

特徴 配信大手・投資家・商社・自治体を巻き込んだハイブリッド型

支援対象 若手クリエイター、地域発コンテンツ、社会課題・実験テーマ

- ・「育てる金融・育てる産業文化」の象徴的な場
- ・投資家・配信・制作現場が交わる「産業のハブ」
- ・地方発コンテンツ・新ビジネスモデルの社会実験の場

7. 総括 ～金融が変われば、産業は甦る～

コンテンツ産業は、日本が国際競争力を取り戻すための、数少ない——或いは最後のフロンティアです。この産業を育てる経営とは何か。その本質に立ち返る必要があります。

経営の三要素、「ヒト・モノ・カネ」は、企業活動に不可欠ですが、「カネ（資金）」は、他の二つを産み出し支え、未来を切り拓く力を持ちます。

人材の採用・育成も、コンテンツの開発も、全て資金があってこそ。資金は「時間」を買い、「挑戦の機会」を生み、「撤退の自由」すら与える——経営の自由度そのものを決めるリソースです。

だからこそ、産業の健全な成長には、資金が循環する金融の構造そのものを変革する必要があります。産業特性や成長段階に応じた金融設計があれば、エコシステム全体に血が通り、次のような未来が拓けるはずです。

- ・ 若手クリエイターが挑戦し続けられる
- ・ 日本発の IP が世界市場で戦える
- ・ 地方や異業種からも新たな才能が集う

産業を育てるとは、資金が回る構造を育てること。

「産業育成型金融」の確立と、「日本版サンダンス」となる才能発掘・実践の場の創出という両輪を回すことは、日本のコンテンツ産業の未来を切り拓く鍵になると、確信しています。