

# コンテンツの海外展開等に関する 経済産業省の取組について

経済産業省商務情報政策局

コンテンツ産業課

平成31年3月

# クールジャパン戦略におけるコンテンツ海外展開の位置づけ

- コンテンツ関連企業は、国内市場が一定程度見込まれるため、海外展開に消極的。  
海外展開を後押しする必要。
- また、日本発のコンテンツは、世界的に注目の高く、発信力が強いコンテンツの性質を生かし、日本ブームを戦略的に創出。

## 1. 日本ブームの創出

コンテンツ海外展開支援

30FY補正 30億円



## 2. 現地で稼ぐ

クールジャパン機構によるリスクマネー供給



## 3. 日本で消費

地域資源の活用支援等

## <参考> 訪日外国人の増加への貢献

- 訪日外国人の6割以上が「日本を訪れたい」と考えたきっかけに、コンテンツ関連の影響を挙げている。

アニメ	マンガ	テレビ・配信番組	映画	ゲーム	キャラクター	音楽	タレント、スポーツ選手	旅行サイト、ガイドブック	日本製品	家族、知人の口コミ	旅行会社	ネット記事、ブログ等	SNS	新聞、雑誌	コンテンツ経由(計)
33.3	27.7	25.3	25.2	20.5	18.5	17.1	13.4	40.2	32.4	32.3	30.2	29.4	27.7	15.2	61.7

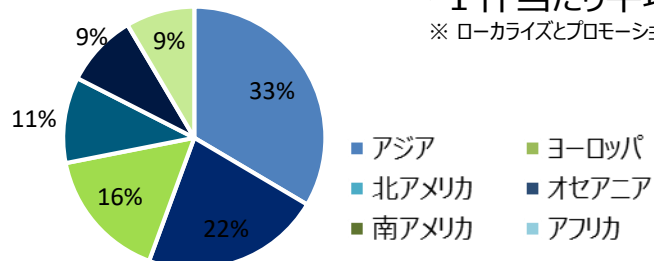
# J-LOPの事業概要

- コンテンツの字幕、吹き替え等のローカライズや、国際見本市への出展等（プロモーション）を支援。
- 東京オリンピック・パラリンピックも見据えて、日本発のコンテンツを世界展開。

## 採択件数

約6,600件

展開先地域  
(H29年度)



- ・予算額342億円（5年間）
  - ・1件当たり平均520万円
- ※ ローカライズとプロモーションは別々に計上

## 新規に海外展開した事業者数

524事業者

## 波及効果

5.4倍（1,857億円\*）

\*内訳

- ・国内関連事業及び雇用の創出等：796億円
- ・コンテンツ及びイベントの海外売上等：838億円
- ・訪日外国人数のコンテンツ等売上、観光消費等：223億円

## ローカライズ例



映画『メアリと魔女の花』  
/スタジオポノック

英語字幕版の制作・吹き替えを実施

## プロモーション例



アニメ『心が叫びたがってるんだ。』  
/秩父地域おもてなし観光公社

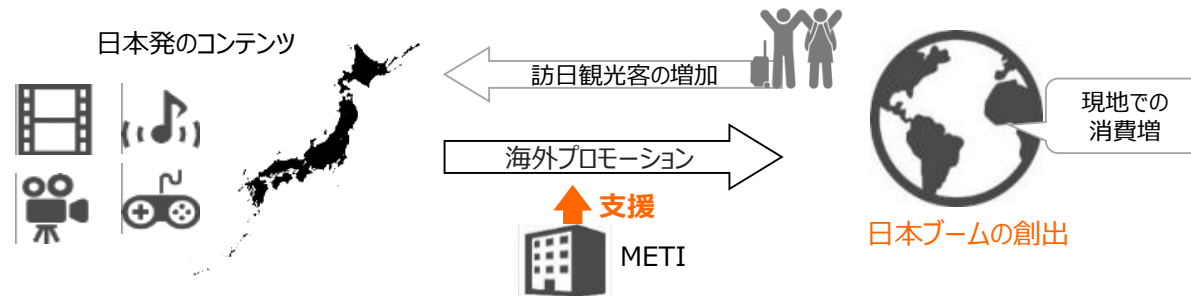
アメリカで開催された「J-POP SUMMIT」にて秩父地域企業の共同出展を支援

# コンテンツグローバル需要創出等促進事業費補助金

通称：J-LOD (Japan content LOcalization and Distribution) 補助金

## ○交付目的

コンテンツ（情報、ソフトパワー）の海外展開による経済波及効果。日本発のコンテンツを世界各国に発信することにより、日本ブームを創出し、これに伴う関連産業の海外展開の拡大や訪日外国人の増加の呼び水とする。



## ○支援対象

日本のクリエイターにより製作されたコンテンツの翻訳・吹替等費用及び広報宣伝等費用

## ○補助額

上限 1者4000万円（1件2000万円）

## ○補助率

1. コンテンツが主体となって海外展開を促進する事業 原則 1 / 2 ※

※進出先の国、地域や申請案件（コンテンツ）の観点から申請事業者のリスク・挑戦度が高いもの（「会社法に定める大会社」でない企業に限る）、国際共同製作されたものについては 2 / 3

2. コンテンツを有効活用して海外展開を促進する事業 1 / 3

# コンテンツグローバル需要創出等促進事業

平成30年度第2次補正予算額 **30.0億円**

## 事業の内容

### 事業目的・概要

- 日本のコンテンツ産業の更なる成長のためには、増大する海外需要の獲得が重要。コンテンツの海外展開は日本ブームの創出にも寄与。
- また、海外需要を獲得するためには、海外での興行等を念頭におく大規模なコンテンツの製作に資する資金調達手法を導入するとともに、日本の強みであるデジタル技術をコンテンツ分野に活用していくことが重要。
- こうした現状を踏まえ、
  - ①コンテンツの海外展開におけるローカライズ・プロモーション、
  - ②海外向けコンテンツ製作に資する資金調達手法、
  - ③デジタル技術を活用した先進性の高いコンテンツ等の開発等の支援を行う。

### 成果目標

- 2025年までに、文化GDPを約18兆円（GDP比3%程度）にすることに貢献する。

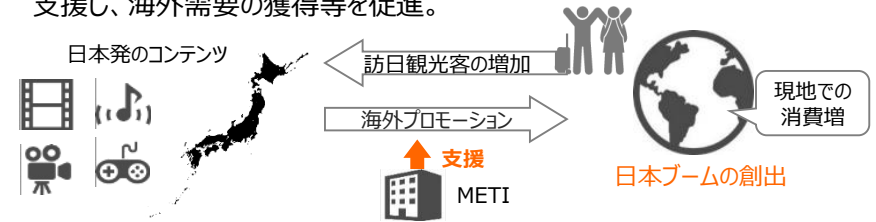
### 条件（対象者、対象行為、補助率等）



## 事業イメージ

### ① コンテンツの海外展開におけるローカライズ・プロモーションの支援

- 日本発のコンテンツの海外展開におけるローカライゼーション及びプロモーションを支援し、海外需要の獲得等を促進。



### ② 海外向けコンテンツ製作に資する資金調達手法の支援

- コンテンツの本格的な製作に必要な資金調達のための試作映像等の企画・開発を支援し、コンテンツ製作に対する外部資金の流入を促進。



### ③ デジタル技術を活用した先進性の高いコンテンツ等の開発等の支援

- コンテンツへのデジタル技術の活用を促進するとともに、あわせて訪日観光客を誘引。



# JACC (Japan Content Catalog) について

- 日本のコンテンツの権利関連情報を集約化し、国内外のコンテンツバイヤー等が専用Webページ上で一括検索できるデータベースを日本語・英語で整備。
- サービスが開始した2017年3月当時の「映画」「テレビ」「アニメ&キャラクター」「音楽」「ゲーム」ジャンルに加え、2018年2月より「ロケ地」「脚本」も検索可能になった。

<一括検索>



ジャンル別のデータベース

