

# 経済産業省における コンテンツ振興施策について

平成 29 年 12 月 1 日

経済産業省商務情報政策局  
コンテンツ産業課

# コンテンツ海外展開支援

- これまで5年にわたり、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を支援（合計約310億円）。日本コンテンツの海外展開を促進し、海外における認知度向上、日本ブーム創出に一定程度成功。
- また、権利情報データベースの整備や異業種マッチングセミナー等も併せて支援し、総合的に海外展開をサポート。

## 過去4年のJ-LOP事業における主な成果

採択件数

**5,623件**

海外売上増加額

**1,916億円\***

ローカライズ（例）



『ポケットモンスターXY&Z』

発信国・地域：韓国

©1997 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku.

©Pokémon.  
포켓몬스터, 포켓몬, Pokémon은 Nintendo의 상표입니다.

新規海外展開

**506事業者**

プロモーション（例）



アメリカで開催された「J-POP SUMMIT」にてアニメ「心が叫びたがってるんだ。」と秩父地域企業の共同出展を支援。

## 権利情報データベース JACC

更なる自立的な海外展開の促進を目指し、支援を受けたコンテンツを中心に、権利許諾の円滑化のためのデータベースを整備。



アクセスがあった国数：**179**  
(中国、タイ、メキシコ、台湾、仏など)

ページビュー数：**58,954**

※2017年3月6日～2017年11月7日までの累計

ジャンル	掲載コンテンツ数
映画	約5,100
テレビ番組	約500
アニメ・キャラクター	約3,700
音楽	約2,300
ゲーム	約300
合計：	約11,800

※本事業利用事業者の海外売上増加額の総計  
H24補正利用事業者：2012年-2015年比較  
H26補正利用事業者：2014年-2015年比較(一部重複あり)  
H27補正利用事業者：2015年-2016年比較

# コンテンツに係る多様な資金調達を検証

- 専門家（弁護士、公認会計士等）を活用して、新たな資金調達手法のために必要となる権利集約化や収益一元化を実現

## 従来の資金調達（製作委員会方式）

（メリット）

- 資金調達リスクの分散

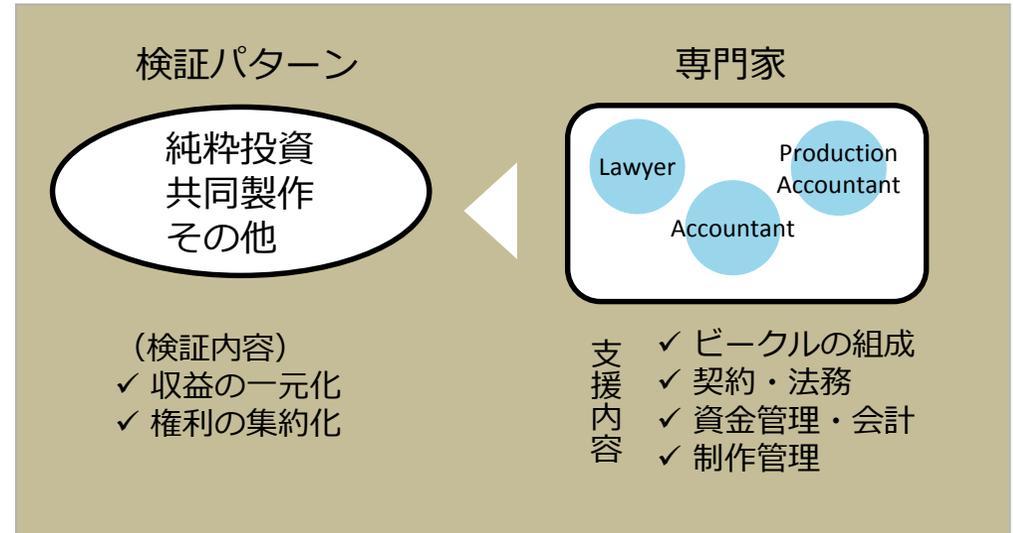
（デメリット）

- 中小・独立系プレイヤーがチャレンジしにくい
- 多産業と連携しにくい
- 海外へ展開しにくい



収益構造が不透明  
権利共有

（検証パターン）

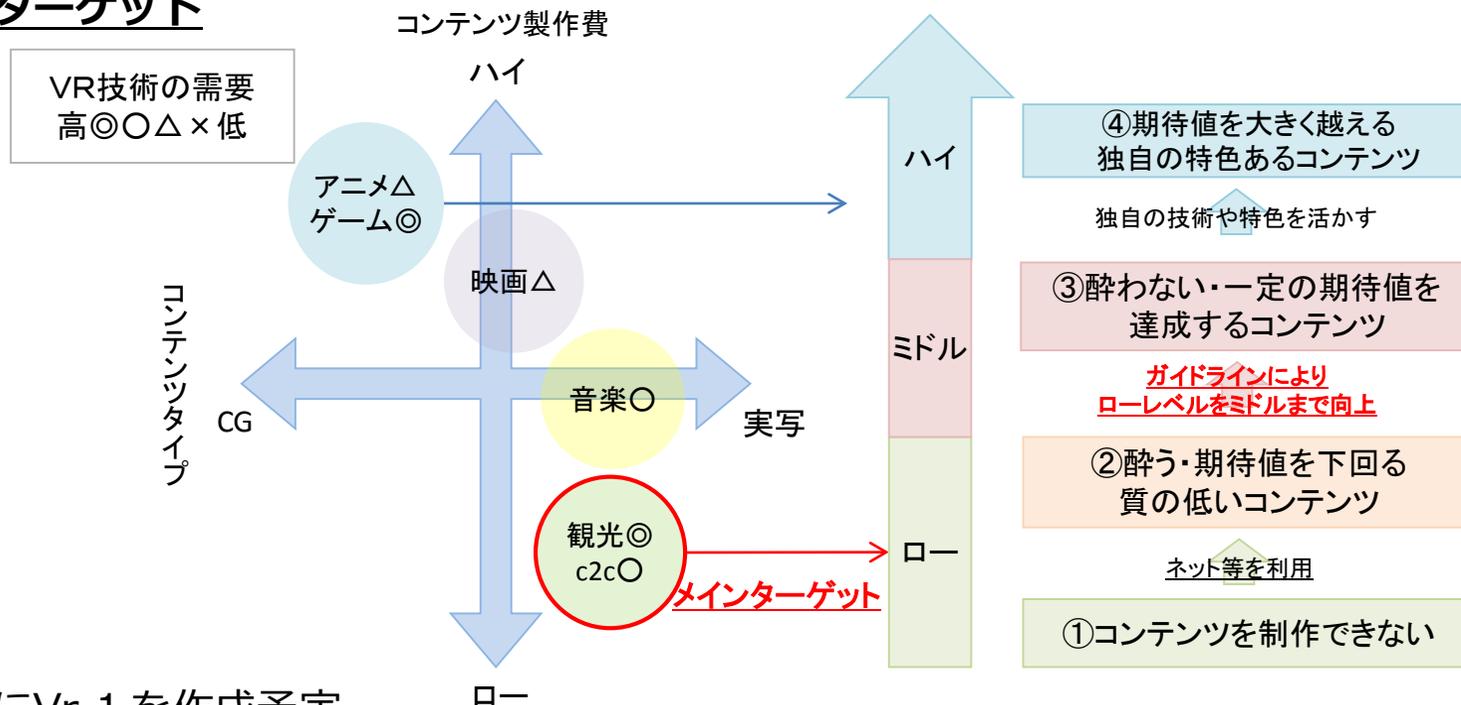


<b>純粋投資</b>	例) 事業従事者に対する直接出資／コンテンツファンドの組成／匿名組合契約／投資型クラウド・ファンディング等
<b>国際共同製作</b>	例) 日本の製作委員会等に海外事業者が出資／海外にビークルを作って国内及び海外から資金を投入／国内と海外にそれぞれビークルを設けそれぞれで投資資金を回収したのち共通のポットに配分
<b>その他</b>	例) プリセールス、ブリッジファイナンス、ギャップファイナンス、購入型クラウド・ファンディング等

# 先進コンテンツ技術による地域活性化促進事業

- 先進コンテンツ技術による地域活性化促進事業により、拡張現実（AR）・仮想現実（VR）やドローン、AIなどの先進的なコンテンツ技術を活用した地域活性化に資するコンテンツ制作を支援するとともに、先進的なコンテンツ制作・表現技術に係る最適な活用手法を取りまとめ、普及を行う。

## ガイドラインのターゲット



## スケジュール

平成29年度中にVr. 1を作成予定。

## プロデューサー人材育成

- コンテンツ産業の国際展開および国際共同製作を推進するため、資金調達・契約・マーケティングといったプロデュース業務を担う「国際コンテンツビジネスプロデューサー」の育成を目指し、海外留学支援制度（平成22年度から計9名）及び海外企業実務研修制度（インターン）（平成27年度から計5名）等を実施する。