

我が国の文化芸術コンテンツ・スポーツ産業の海外展開促進事業

令和5年度補正予算案額 68億円

(1) 商務情報政策局コンテンツ産業課

(2) 商務サービスグループ
サービス政策課スポーツ産業室

(3) 商務サービスグループクールジャパン政策課

事業の内容

事業目的

映像・ゲーム・アート等の文化芸術コンテンツ産業、スポーツ産業は、世界的な認知度が高く日本の文化を海外へ発信するとともにインバウンド需要の拡大につながるソフトパワーとなっている。ポストコロナ時代でインバウンド需要の拡大が見込まれる中、海外市場への更なる進出を促していくためには、世界の競争環境の変化に対応する業界の環境整備をするとともに、企業等の海外展開の事例を増やしていく必要がある。

本事業では、我が国の文化芸術・コンテンツ・スポーツ産業の海外展開を促進するべく、次世代ビジネス環境に対応したコンテンツの創出、海外展開の事例創出や環境整備等の支援を行うことを目的とする。

事業概要

我が国の文化芸術コンテンツ・スポーツ産業の海外展開を促進するため、以下の取組を実施します。

- (1) コンテンツ産業の海外展開等支援
 - i. ローカライゼーション・プロモーション支援
 - ii. 国内映像制作・ロケ誘致支援
 - iii. コンテンツ産業のDX・先進モデル化支援
- (2) スポーツコンテンツの海外展開支援
- (3) アートやデザイン等の活用を通じた付加価値創出・海外展開支援

事業スキーム（対象者、対象行為、補助率等）

- (1) コンテンツ産業の海外展開等支援
- (2) スポーツコンテンツの海外展開支援



- (3) アートやデザイン等の活用を通じた付加価値創出・海外展開支援



成果目標

我が国の文化芸術・コンテンツ・スポーツ産業の海外展開を促進することで、インバウンド需要の持続的な拡大と、ソフトパワーの強化を目指す。

2025年までに、訪日外国人旅行者数を3200万人とする。

デジタル等クリエイター人材創出事業

令和5年度補正予算案額 3.0億円

商務情報政策局
コンテンツ産業課
商務サービスグループ
クールジャパン政策課

事業の内容

事業目的

ゲーム、映像、アート等を制作するデジタルツールの発展と、SNS・配信プラットフォーム等の進展により、個人が1からコンテンツ等を制作・発信できる環境が整ってきている。先端的デジタル技術等を活用し、高品質なデジタルコンテンツを創出することが、将来の産業競争力を左右する状況であるところ、国内における先端的デジタル技術等を活用した制作・発信ができるクリエイターを育成すべく、ゲーム、映像、アート等の分野におけるデジタル等クリエイターの支援を実施する。

事業概要

未来を担う次世代デジタル等クリエイターを公募し、採択された者に対して、以下の支援等を実施する。

- (1) 制作支援の実施
先端的デジタル技術等を活用したコンテンツ等を制作するための、技術面等の必要なアドバイスを実施。
- (2) 活動費支援
作品制作にあたって、開発費や制作費等の支援を実施。
- (3) 発表の場の支援
制作された作品の発表の場を整備。

事業スキーム（対象者、対象行為、補助率等）



成果目標

デジタル等クリエイター人材を育成することにより、国内における先端的デジタル技術等を活用したコンテンツ等の制作・発信を後押しし、日本のコンテンツ産業市場規模の拡大を目指す。