

第5回クールジャパン戦略会議 説明資料

令和6年6月
経済産業省

目次

- ・クリエイター支援・活動環境、海外展開支援
- ・クールジャパン機構

クリエイター支援・活動環境、海外展開支援

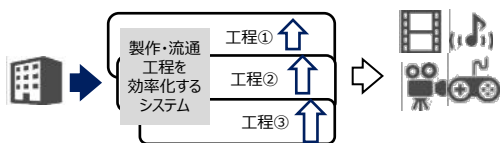
我が国のコンテンツ産業の海外展開を促進するべく、次世代ビジネス環境に対応したコンテンツの創出や海外展開の事例創出、環境整備等の支援を行うことを目的とします。

デジタル化支援

(1) コンテンツ産業のデジタル化支援

- デジタル・ボーダレスな世界でのコンテンツ産業における新たなマネタイズ・収益化手法の構築を促進すべく、次世代デジタル環境（Web3.0、仮想空間、AI等の技術）を活用した新たな取組等といった、前向きな取組を支援。

(2) コンテンツの製作・流通工程の高度化支援



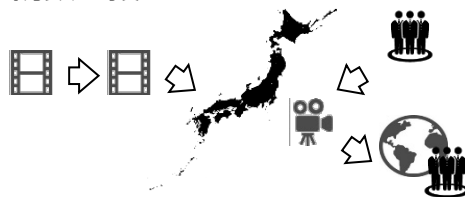
- コンテンツ産業が持続的に発展するエコシステムを構築するため、コンテンツ製作・流通工程の効率化に資するシステムの開発・実証及び業界内への普及を促進する。

国内映像制作・ロケ誘致支援

(1) 国内映像制作支援

- ピッチ映像制作等の支援を通じ、①コンテンツ製作への外部資金流入の確立、②企画・開発から対外発信まで行える人材の育成・輩出を促進。
- 映像制作のサプライチェーンに応じた、段階的な支援策を実施。具体には、グローバル市場に展開できる高品質な映像作品に対する制作費の支援等を行い、競争力の抜本的強化を図る。

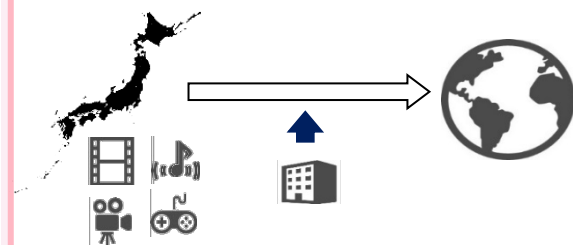
(2) ロケ誘致支援



- 国内の映像産業の振興を図る観点から、海外制作会社による国内での映像制作を促すための支援を実施。
- 特に、VFX・3DCG加工等のポストプロダクションの国内振興に向けて、海外製作者へのインセンティブ付与においてもこの点を意識し、デジタルコンテンツ制作に係る産業集積を創出。

海外展開支援

(1) ローカライズ・プロモーション支援



- コンテンツが主体となり、海外展開を行う際のローカライズやプロモーションを行う事業者に対して当該経費を支援。
- 日本発コンテンツの海外展開を促進し、「日本ブームの創出」を通じた関連産業の海外展開の拡大や訪日外国人等の促進につなげる。

対内直接投資促進及び中堅・中小企業海外展開支援事業

令和5年度補正予算額 **53億円**

(1～3) 貿易経済協力局投資促進課
(4) 貿易経済協力局貿易振興課
通商政策局総務課
(5) 通商政策局経済企画課
通商政策局総務課
(6) 商務経済政策局コンテンツ産業課

事業の内容

事業目的

投資先としての我が国の魅力が高まりつつある中、海外から日本への対内直接投資を加速させ、海外の高度な人材・技術・豊富な資金の取り込み、イノベーション創出や地域活性化等に貢献する。また、中小企業等による海外市場開拓・輸出の拡大等を支援することを目的とする。

事業概要

事業目的達成のため、以下の取組を行う。

(1) 投資を呼び込む際の課題の人材確保などビジネス環境改善と一体的に海外企業誘致を推進する地域を支援する。

(2) 海外企業と日本企業の協業連携を更に促進するため、ピッチイベントの開催や人材育成支援等を行う。

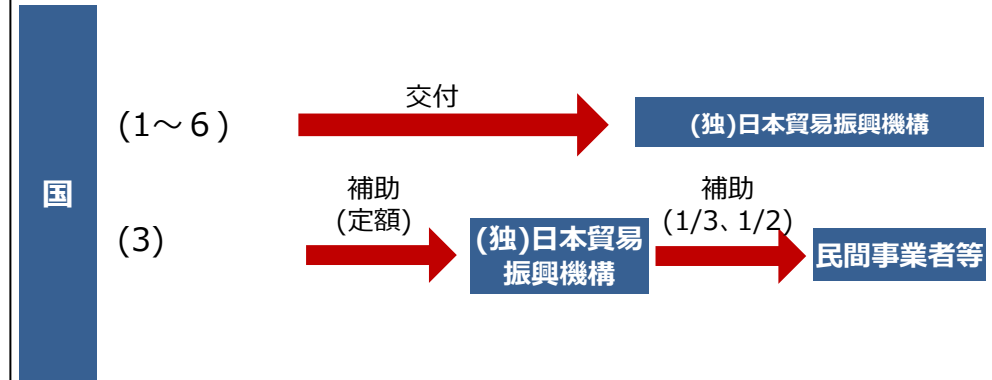
(3) 海外企業の対日投資意欲を喚起し、投資案件の具体化を加速させるため、対外プロモーション、展示会・見本市への出展、経営者層等の招へい、事業実施可能性調査等を実施する。

(4) 新規輸出1万者支援プログラム等で海外展開に着手した事業者の海外市場開拓・輸出の拡大等のため、新輸出大国コンソーシアム、越境EC事業等を通じて支援を行うとともに、支援の円滑化のために企業情報のデータベースを整備する。

(5) EPA活用促進のための情報提供や調査等を強化するとともに、協定発効後のトラブル対応を含む相談窓口対応等を行う。また、各国閣僚等要人の往来を契機としたセミナー等を行う。

(6) コンテンツ専門人材を配置し、コンテンツ産業の海外展開支援や現地マーケット等へのコアネットワーク構築を推進する。

事業スキーム（対象者、対象行為、補助率等）



成果目標

- 外国企業等が有する日本への新規投資プロジェクトや在日外資系企業等が有する日本国内での事業拡大プロジェクトを目標最終年度に累計370件成功させることを目指す。
- イノベーション創出、国内外のイノベーション・エコシステムの結合、国内外の社会・地域課題解決等に資する国内外での協業・連携案件を目標最終年度に累計70件組成することを目指す。
- 越境EC等の活用支援、専門家のハンズオン支援を受けた事業者の海外展開成功件数を目標最終年度に1,925件とすることを目指す。
- 事業参加者に対し、JETROが提供した情報について、役立ち度アンケート調査を実施し、4段階評価で上位2つの評価を得る割合について、8割以上を達成する。

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）



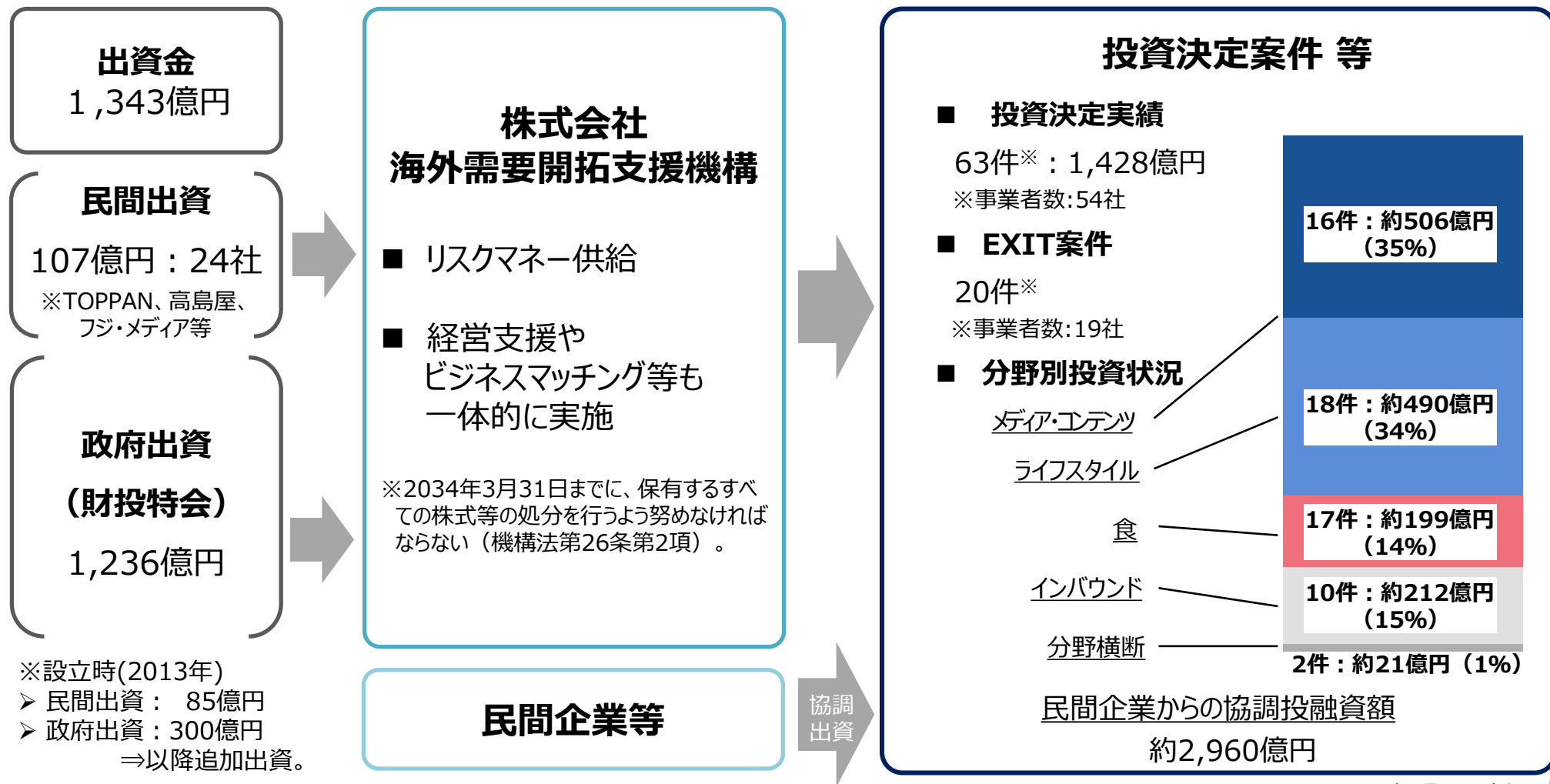
成果目標

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。

クールジャパン機構

海外需要開拓支援機構の概要

- 株式会社海外需要開拓支援機構は、日本の生活文化の魅力を活かし、海外需要の開拓を行う事業活動を支援することで、我が国経済の持続的な成長に資することを目的として設立。
- 政府出資と民間出資を原資として、官民ファンドとして民業補完に徹しながら、民間だけでは十分に資金が供給されない分野への投資を実行。



政策性や収益性の達成状況の評価（KPI）

■ 政策性や収益性の達成状況の評価できるよう、KPIを設定。

※官民ファンドの活用促進に関する関係閣僚会議幹事会（議長：内閣官房副長官）において進捗を定期的に報告。

KPI1-1 政策目的（波及効果）

達成

▶ 他の企業の海外需要獲得等への貢献

※投資先のサービスを活用した企業数

2024年3月末
(マイルストーン)

4,537社 < **6,248** 社

※2034年3月目標：8,037社

例えば、米国大手の動画配信プラットフォームに出資し、日本企業や自治体等のオリジナル動画コンテンツを全世界に配信し、日本の魅力を外国人目線で発信。

KPI1-2 エコシステム

達成

▶ 民間企業との連携

※機構が投資先のバリューアップとしてビジネスマッチングを行った企業数

2024年3月末
(マイルストーン)

30社 < **89** 社

※2034年3月目標：65社

例えば、中国で酒類の卸売・EC販売を展開する事業者に出資し、国内の日本酒等の事業者をマッチング。小規模事業者である酒蔵の海外需要獲得に貢献。

KPI1-3 呼び水効果

達成

▶ 機構の出資による民間資金の誘発

※機構の出資を呼び水に、民間から出融資された資金倍率

2024年3月末
(マイルストーン)

1.4倍 < **2.0** 倍

※2034年3月目標：1.3倍

KPI2 累積損益

達成

▶ 機構の累積損益

※機構策定の投資計画と実績値の比較

2024年3月末

▲407億円 < **▲398** 億円

※2034年3月目標：10億円

海外需要開拓支援機構のFY2023決算について

- 2023年度末（2024年3月末）の累積損益は▲398億円。
⇒2022年11月に策定した投資計画に基づく、2023年度の累積損益計画額（▲407億円）に対して約9億円上回る水準で推移。
- 引き続き、2022年度から実行している経営改善の取組を推進。

