

コンテンツ産業新展開強化事業 【平成29年度予算案：600百万円（650百万円）】

事業の内容

事業目的・概要

- 我が国コンテンツ産業の強化は、GDP600兆円の達成に向けた文化GDP拡大の重要な施策と位置付けられているところ。（「日本再興戦略 改訂2016」）。
- また、今後TPPにより各国における知的財産の適切な保護が図られ、模倣品・海賊版対策強化などによって、我が国のコンテンツ輸出のための環境整備が進むことが期待される。
- この国際展開強化に向けた絶好の機会に、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べく、国際連携強化・海外発信、国際人材育成・技術発掘、国際見本市等を通じた海外展開基盤整備を行う。

成果目標

- 平成37年度までに、文化GDPを約18兆円（GDP比3%程度）に貢献することを目指します。

条件（対象者、対象行為、補助率等）



事業イメージ

国際連携強化・海外発信

- 国際連携強化に向けて、コンテンツの国際市場動向等の調査を行うとともに、アジア・コンテンツ・ビジネスサミットや日中韓文化コンテンツ産業フォーラムを開催し、各国との対話を通じて制度の調和、官民連携の中から新たなコンテンツビジネススキームの検討等を行う。
- 国内外からの注目度が高い日本を代表するコンテンツに係る祭典の集約化を行うとともに、海外へのPRや情報発信を実施することで日本コンテンツの海外展開を促進する。

国際人材育成・技術発掘

- 日本の有望な若手プロデューサーに、海外の最先端のノウハウの習得から国際人脈のネットワーク化までの幅広い研鑽を積むための事業や、次世代技術の発掘を実施。

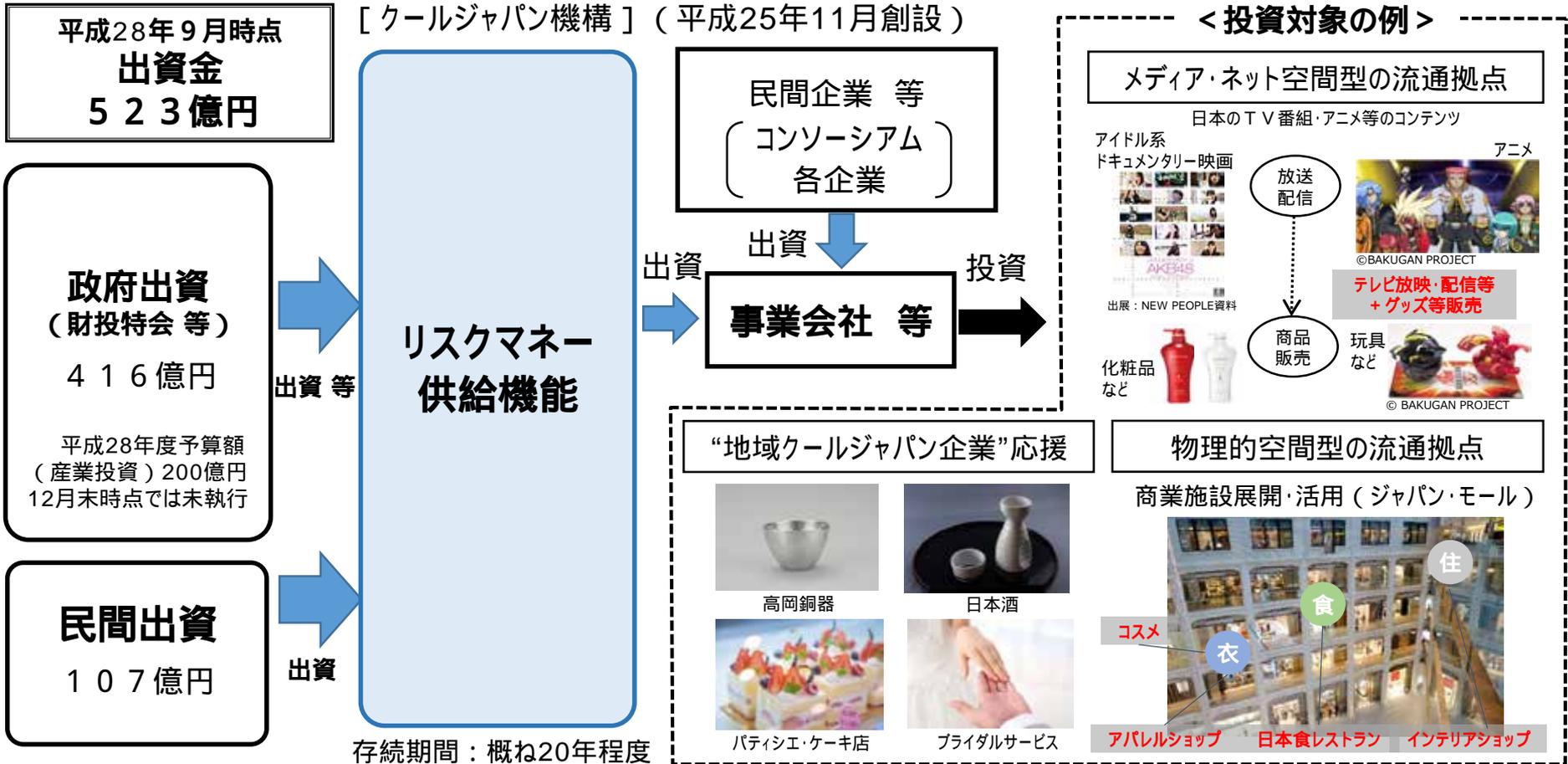
国際見本市等を通じた海外展開基盤整備

- 日本を代表するコンテンツに係る祭典に際し、日本コンテンツのビジネスマッチング（BtoB）の場を提供する。また、同時に日本コンテンツに係る地方イベント等についての情報発信も行うことで、国内外のメディア・バイヤーの地域への環流を創出する。
- 国際ビジネスを前提とした資金調達を実現すべく、新たな契約・資金調達方法に関する仕組みを整備・検証する。

クールジャパン機構による出資 【平成29年度予算案：21,000百万円（17,000百万円）】

平成25年6月に株式会社海外需要開拓支援機構法が成立し、平成25年11月に海外需要開拓支援機構（クールジャパン機構）が設立された。

機構は、リスクマネーを供給することで、民間部門では成し得なかった、海外需要獲得の基盤となる拠点や流通網の整備などを率先して展開し、現在19件の投資案件を行っている。



事業の内容

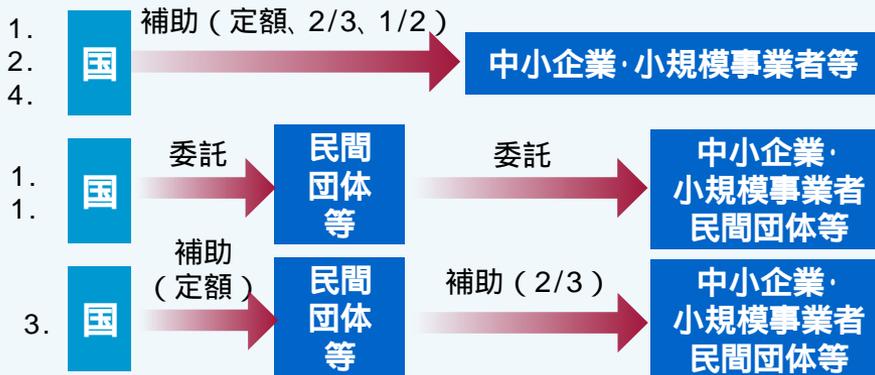
事業目的・概要

- 全国津々浦々の地域や中小企業・小規模事業者の活性化を図るため、各地域にある地域資源を活用した「ふるさと名物」のブランド化などに対する支援を行います。
- 具体的には、中小企業・小規模事業者が地域資源活用や農林漁業者との連携によって行う商品・サービス開発や販路開拓の取組を支援するとともに、一般社団法人等による事業者支援の取組を支援します。
- また、地域の団体等による農商工等連携体構築の機会の創出を支援します。
- さらに、地域の関係者を巻き込み、特色を活かした産品をブランド化して国内外に売り出す「ふるさとプロデューサー」人材を育成、またその人材の活用を促進します。
- 併せて、地域産品の強みを活かし、海外展示会出展等を通じてブランド確立や海外販路開拓に取り組む事業を支援します。

成果目標

- 平成27年度から平成31年度までの5年間の事業であり、開発した商品・サービスの市場取引達成率80%を目指します。

条件（対象者、対象行為、補助率等）



事業イメージ

1. ふるさと名物支援事業

- 中小企業・小規模事業者が、地域資源の活用や農林漁業者との連携により行う、商品・サービスの開発や販路開拓を支援します（補助上限500万円（機械化・IT化の場合：1,000万円、4者以上のグループの場合：2,000万円）、補助率1～2回目：2/3、3～5回目：1/2）。また、消費者嗜好に関する情報提供等を通じて事業者を支援する一般社団法人等の取組を支援します（補助上限1,000万円、補助率2/3）。
- 地域の団体等が農林漁業者のニーズを解決するため農商工連携体構築を促進する取組を支援します。
- 地域の関係者を巻き込み、魅力ある地域資源をブランド化して、国内外に売り出す取組の中心的人材をOJT研修等により育成し、その活動を支援します。

2. JAPANブランド育成支援事業

- 地域産品が持つ素材や技術等の強みを活かし、ブランドコンセプトの確立に向けた戦略の策定を支援します（補助上限200万円、定額補助）。また、海外展示会出展等を通じてブランド確立や海外販路開拓に取り組む事業を支援します（補助上限2,000万円、補助率2/3）。

3. JAPANブランド等プロデュース支援事業

- 海外のニーズ等に詳しい外部人材を活用し、日本の特色を活かした商材の開発、ブランディング、PR・流通までのプロデュース活動を支援します（補助率2/3）。

4. 産地ブランド化推進事業

- 伝統工芸や繊維等の産地への観光客誘致・海外販路開拓を後押しするため、各産地にデザイナー等の外部人材を招聘する取組等を支援します（補助上限5,000万円、定額補助）。

伝統的工芸品産業振興補助金 【平成29年度予算案：700百万円（700百万円）】

事業の内容

事業目的・概要

- 現在、222存在する伝統的工芸品の指定産地は、ほとんどが個人事業者や中小・零細企業により支えられています。
- 一方、昨今の生活様式の変化や安価な輸入品の増大による需要の低迷等の課題に直面し、伝統的技術・技法の継承が危機的状況にあります。
- 本事業では、「伝統的工芸品産業の振興に関する法律（伝産法）」の規定に基づき、伝統的工芸品産業の振興を目的とする一般財団法人伝統的工芸品産業振興協会が実施する人材確保及び技術・技法継承、産地指導、普及推進、需要開拓の各事業を補助します。
- 全国的規模・視野に基づく同協会の事業に対する支援を通じて、個々の産地では対応が困難である、国内外のパイヤーや消費者等とのネットワーク構築、海外への情報発信による新規需要開拓等に貢献します。

成果目標

- 伝統的工芸品の生産額の増減率が、一般生活関連用品（工業統計）の増減率を下回らないことを目指します。

条件（対象者、対象行為、補助率等）

補助（定額、2/3、1/2）

国

一般財団法人伝統的工芸品
産業振興協会

事業イメージ

需要開拓事業（海外展開支援事業）

世界最大級のデザインイベント「ミラノサローネ」（イタリア・ミラノで開催）や消費財見本市「アンビエンテ」（ドイツ・フランクフルトで開催）において、伝統的工芸品の展示・商談を実施し、海外での販路開拓等を支援します。



ミラノサローネでの出展例



アンビエンテでの出展例

需要開拓事業（フォーラム事業）

全国の伝統的工芸品の作り手とデザイナー等とのマッチングによる新商品開発・展示会出展等を支援します。



ウォーターカラフェ
【備前焼】



コーヒーセット
【樺細工】



紙箱
【越前和紙】



こけしモチーフ酒器
【江戸硝子】

【デザイナーとのマッチングの例】

伝統的工芸品産業支援事業 【平成29年度予算案：360百万円（400百万円）】

事業の内容

事業目的・概要

- 現在、222存在する伝統的工芸品の指定産地は、ほとんどが個人事業者や中小・零細企業により支えられています。
- 一方、昨今の生活様式の変化や安価な輸入品の増大による需要の低迷等の課題に直面し、伝統的技術・技法の継承が危機的状況にあります。
- 本事業は、各産地における伝統的工芸品の原材料確保対策事業、若手後継者の創出育成事業のほか、観光など異分野との連携や他産地との連携事業、国内外の大消費地等での需要開拓などに対して支援します。
- なお、本事業は「伝統的工芸品産業の振興に関する法律（伝産法）」の規定に基づき経済産業大臣が指定した工芸品が対象であり、事業の申請に際しては、伝産法の規定による3～5年の事業計画を策定し、経済産業大臣の認定を予め受ける必要があります。

成果目標

- 伝統的工芸品の生産額の増減率が、一般生活関連用品（工業統計）の増減率を下回らないことを目指します。

条件（対象者、対象行為、補助率等）



事業イメージ

意匠開発事業

既存の陶磁器食器や茶華道家に好まれる商材（抹茶碗・水指等）とは別に、住空間の中で使われる新たな商材として、他素材（金属・木工・プラスチック等）とのコラボレーションによる新商品開発も視野に入れ、それにより豊かな居住空間を演出するモノ作りを行うなど、新規意匠開発を支援します。

【京焼・清水焼の例】



後継者育成事業

製品の精度を落とさない、または製品の多様性への対応のための技術・技法の習得の場を提供し、各工程ごとの研修を実施する等、熟練技術者の持つ伝統的技術・技法を継承し、若手従事者の確保及び育成に向けた後継者育成を支援します。

【伊万里・有田焼の例】



先進コンテンツ技術による地域活性化促進事業【平成29年度予算案：100百万円（154百万円）】

事業の内容

事業目的・概要

- 日本再興戦略2016において掲げられたGDP600兆円に向けた「官民戦略10」のプロジェクトにおいては、「観光立国」「スポーツの成長産業化」が掲げられているところであり、これらの産業とコンテンツ産業の連携による効果的な魅力発信を行うことで、観光産業・スポーツ産業の更なる成長につながるものと期待される。
- 特に、VR(仮想現実)/AR(拡張現実)やドローン、AI等の先進的なコンテンツ制作・表現関連技術が生まれており、これら新技術を用いたコンテンツ市場が拡大していくことが予想される。
- このため、先進的なコンテンツ制作・表現技術を用いて観光・スポーツ分野等の魅力をプロモーションするコンテンツ制作に対して支援するとともに、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・普及を行うことで、コンテンツ産業の振興と観光・スポーツ産業の成長を推進する。

成果目標

- 平成37年度までに、文化GDPを約18兆円（GDP比3%程度）に貢献することを目指します。

条件（対象者、対象行為、補助率等）



事業イメージ

先進的なコンテンツ制作・表現技術を活用した地域プロモーション

- コンテンツ制作企業と地域の観光・スポーツ分野等の事業者がコンソーシアムを形成し、新たなコンテンツ制作・表現技術(VR、AR、AI編集、ドローン空撮等)によるプロモーション映像等の制作等に対して支援を実施。

