

コンテンツグローバル需要創出促進・基盤強化事業

令和2年度第3次補正予算案額 **54.5億円**

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です。コンテンツの海外展開は、市場獲得のみならず、日本ブームの創出にも寄与します。
- 海外需要を獲得するためには、海外作品と互するべく大規模なコンテンツ製作に資するビジネスモデルを浸透させるとともに、海外市場に挑戦するクリエイターを後押しする必要があります。あわせて、日本の強みであるデジタル技術をコンテンツ分野に導入し、日本発のコンテンツを生み出す土壌を耕していくことが重要です。
- 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・人材育成、
 3. デジタル技術による産業構造の強靱化・重層化、
 の支援を行います。

成果目標

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

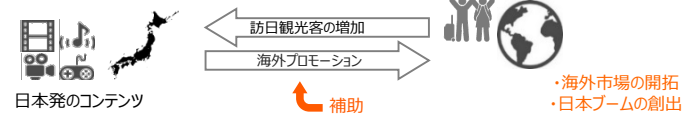
条件（対象者、対象行為、補助率等）



事業イメージ

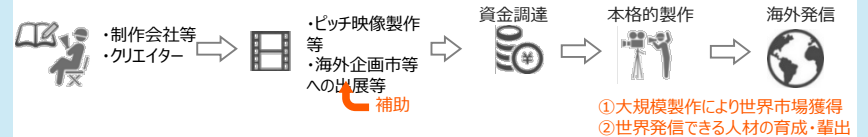
1. コンテンツの海外展開におけるローカライズ・プロモーションの支援

- 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。



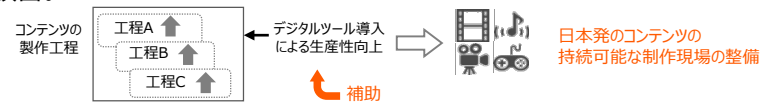
2. 海外向けコンテンツ製作に資する資金調達手法・人材育成の支援

- 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、①コンテンツ製作に対する外部資金の流入の確立、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。



3. デジタル技術による産業構造の強靱化・重層化の支援

- 制作工程を効率化するシステム開発の支援により、生産性向上・制作現場改善。



- 企業等が発信するストーリー性のある映像（ブランデッド・コンテンツ）の制作・デジタル配信の支援により、コンテンツの新たな流通・マネタイズを創出。



- 先進技術等を活用した、収益の多様化・強靱化を支援。