

新コンテンツ創造環境整備事業

平成31年度予算額 **5.0億円** (4.3億円)

事業の内容

事業目的・概要

- AI、IoTを中心とする第4次産業革命の実現によってクリエイティブな経済活動が高い付加価値を生む経済社会の到来が予想されます。こうした社会において、コンテンツは、重要な産業分野であり、日本経済に中長期的な成長をもたらす潜在的な可能性を秘めています。
- 他方、現在の日本のコンテンツ産業については、国内市場が伸び悩む一方、拡大する海外市場を開拓できていないという課題があります。
- こうした課題を解決するため、
 1. 日本のコンテンツの発信力強化
 2. ビジネスマッチング等による新たなコンテンツ市場の開拓
 を促進し、良質なコンテンツを継続的に生み出せるようクリエイターの事業環境を整備するとともに、日本のコンテンツ産業の市場規模拡大を図ることにより、コンテンツ産業のエコシステムを支えます。

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. 日本のコンテンツの発信力強化

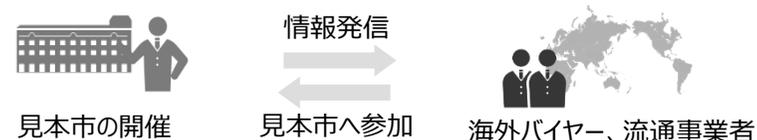
- 日本のコンテンツの発信の土台となるイベントと連携してコンテンツ関連産業の展示会等を開催することで、日本のコンテンツとそのクリエイターが世界で受容される素地を醸成します。
- 併せて、事業を通じて収集できるデータを分析することで、日本のコンテンツの効果的な発信・PRに資する知見の獲得を図ります。



2. ビジネスマッチング等による新たなコンテンツ市場の開拓

(1) 日本のクリエイターと海外マーケットのマッチングによる海外展開の支援

- 海外マーケットとの接点を求める日本のクリエイター等と、海外のバイヤーや流通事業者をマッチングする見本市の開催等により、海外展開を支援します。



(2) インターネット配信や企業プロモーション用の映像コンテンツによる新たな流通チャネルの創出

- 配信事業者（プラットフォーム）やコンテンツを活用したプロモーションに関心のある企業とクリエイターのマッチング等により、日本のコンテンツの新たな流通チャネルを創出します。

