

コンテンツ海外展開促進事業

令和6年度概算要求額 13億円（11億円）

商務情報政策局
コンテンツ産業課

事業の内容

事業目的

世界的な経済のサービス化・デジタル化、デジタルネイティブ世代を中心とした消費行動の変容が進む中で、アニメ・ゲーム・マンガ・音楽・映像などのコンテンツ産業は、中長期的に成長可能性のある産業領域である。また、IPの多元活用による商品・サービスの付加価値率向上、他産業への経済波及効果、インバウンド需要等を通じたサービス収支の改善、ソフトパワーの発揮などの観点からも有用である。我が国のコンテンツは世界的な認知度が高く、潜在的な可能性を有することから、戦略領域として産業振興を進めていく必要がある。

他方、ポストコロナ時代において、コンテンツを巡る世界の競争環境が激変している。国内市場は中長期的に縮小していくことが見込まれる中で、我が国のコンテンツ産業は迅速に世界の環境変化に対応する必要があり、とりわけデジタル化・グローバル化への対応が急務である。

本事業では、コンテンツ事業者が自らビジネスモデルの変革を行うことを前提として、日本のコンテンツ産業が抱える課題を解決し、その海外展開等の取組を支援することを目的とする。

事業概要

日本のコンテンツ産業の海外展開を促進するため、コンテンツの流通・発信強化のための基盤整備として以下の取組を行う。

- (1) 海外進出の起点となる「場の整備」
- (2) 海賊版対策の推進
- (3) 政府間対話に基づく国際連携の推進

事業スキーム（対象者、対象行為、補助率等）



成果目標

令和14年度までに「海外における日本由来のコンテンツ産業市場規模」が7兆円になることを目指す。