

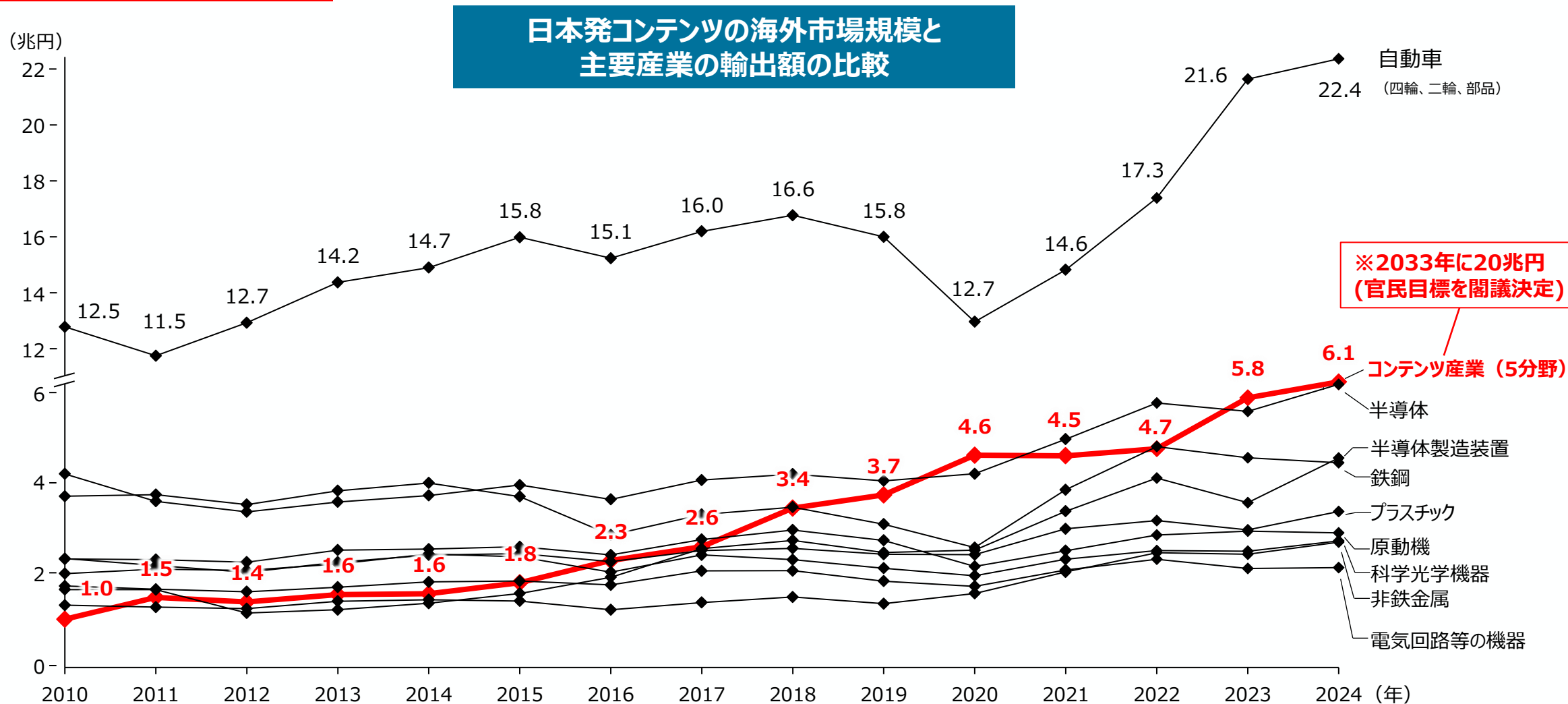
コンテンツ産業成長投資支援事業 効果検証シナリオ（初版）

2026年3月

商務・サービスグループ
文化創造産業課

コンテンツ産業は、新しい基幹産業に成長

- ✓ 日本発コンテンツの海外市場規模は、2024年6.1兆円であり、半導体の輸出額を超えている。
- ✓ 2024年6月、「新たなクールジャパン戦略」において、コンテンツ産業を新たな基幹産業として位置づけ、コンテンツ産業の海外市場規模を 2033年に20兆円とする目標を設定。



(出所) コンテンツ産業以外は財務省「貿易統計」、コンテンツ産業はヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2025Vol.18【確定版】」を基に日本の音楽産業の海外売上を追加し作成。

コンテンツ産業成長投資支援事業の背景

✓ 2025年度は、2033年に日本発コンテンツの海外売上20兆円を達成するという目標の実現に向けて、関係省庁で連携して、新しいコンテンツ産業政策を具体化してきた。このうち、経済産業省のコンテンツ産業成長投資支援事業については、官民の議論を経て設定した「エンタメ・クリエイティブ産業政策5原則（以下、「**エンタメ政策5原則**」という。）に基づいて、具体化を進める。

2025年度の政府の主な取組

6月13日：「日本発コンテンツの海外市場規模を**2033年までに20兆円**に拡大する目標」及び「5か年程度のアクションプランを策定し、支援策の具体化・強化に取り組み、官民連携による国際展開と競争力強化を推進する」ことを政府として閣議決定

6月24日：「**エンタメ・クリエイティブ産業戦略**～コンテンツ産業の海外売上高 20兆円に向けた5ヶ年アクションプラン～」を策定

9月19日：「**デジタル関連産業のグローバル化促進のための施策**」を関係閣僚会議で策定
（1）大規模・長期・戦略的な支援
（2）IP、人材、デジタルへの大胆な国内投資
（3）海賊版対策に加え、国際的な流通網やファンダムへの投資 等

10月23日：第8回エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会で「**エンタメ政策5原則**」を設定

11月21日：総合経済対策の閣議決定

12月16日：令和7年度補正予算成立
（**コンテンツ産業振興に関連する予算は556.3億円**）

3月10日：**コンテンツ産業成長投資支援事業補助金（IP360補助金）の公募開始**

3月27日：第18回エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会で**戦略改訂骨子案を提示**

エンタメ政策5原則

1 大規模・長期・戦略的に支援する。

ステークホルダーと議論して重点支援領域を見極め、機動的に修正しながら、大規模・長期的の支援を行うことで、事業性・予見可能性を高めて、民間投資を喚起する。

2 日本で創り、世界に届ける取組を支援する。

IP・人材・デジタルに対する国内投資や、国際流通網・ファンダム形成への海外投資を支援する。

3 作品の中身に口を出さない。

作品の中身に影響を与えず、クリエイターの表現の自由を保障する。

4 真っすぐ届ける。

制作支援の制度を、可能な限り複雑なものせず、コンテンツの創作や普及に関わるステークホルダーが不慣れでも簡単に利用できるようにする。

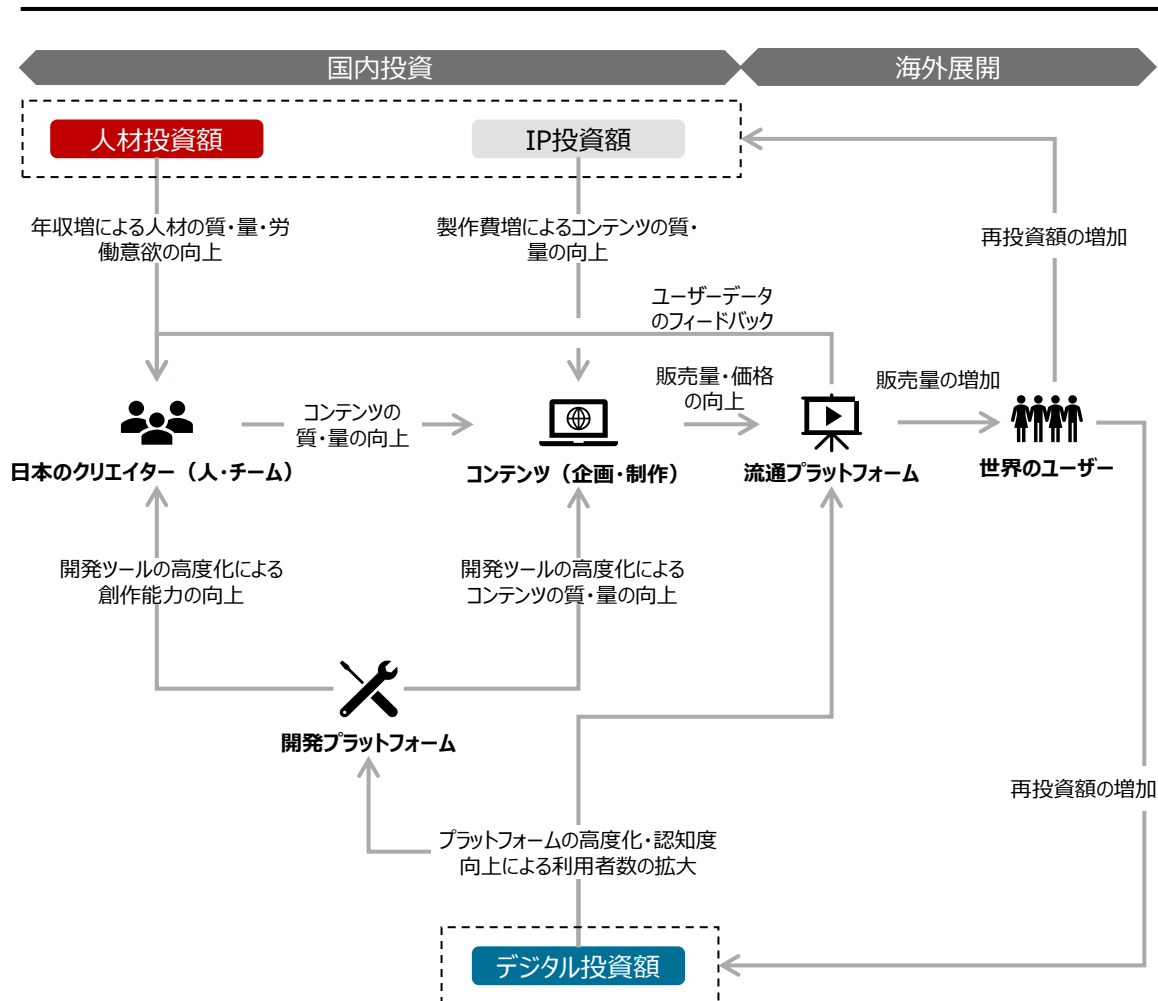
5 挑戦者を優先する。

ハイリスク・ハイリターン of 新しい取組への挑戦を優先して支援する。

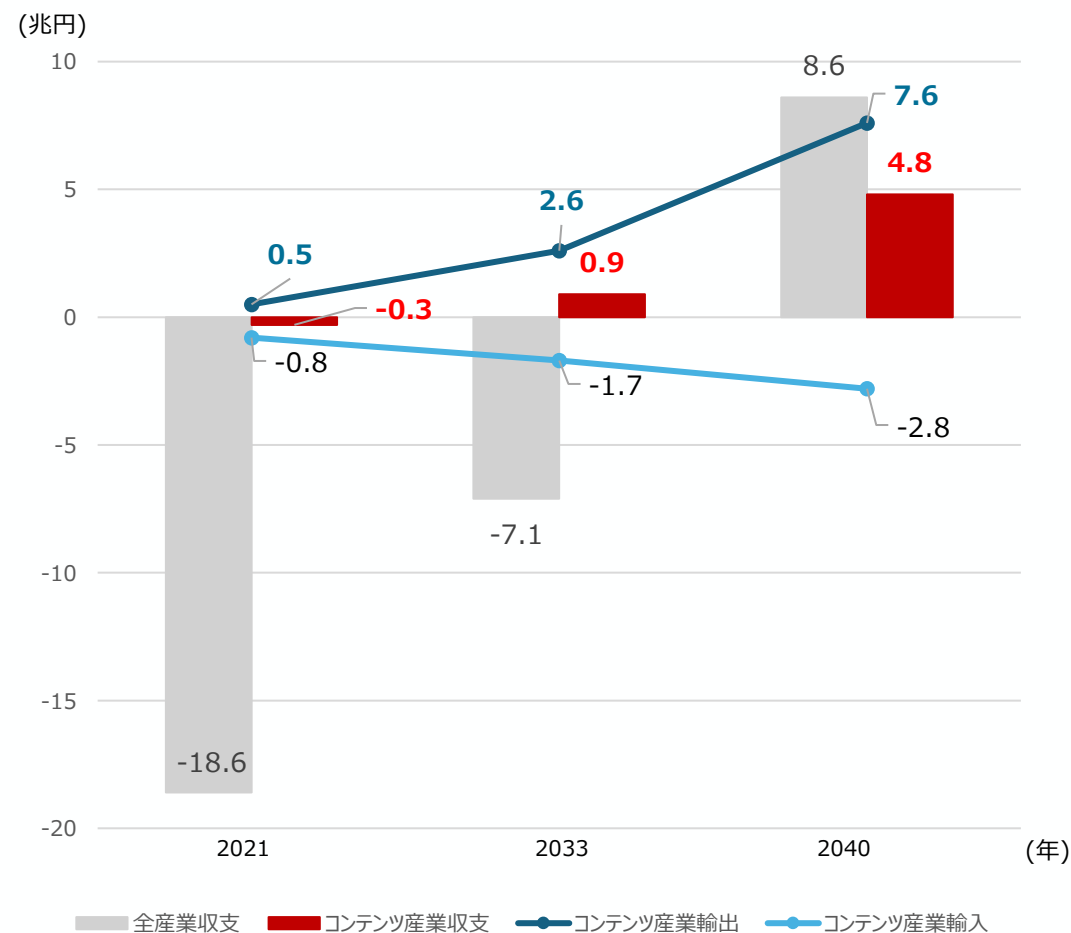
コンテンツ産業成長投資支援事業で目指す将来像

✓世界的な大ヒット作品の量産、開発・流通プラットフォームの強化、投資拡大の好循環を作りコンテンツ産業を、主に国内で稼ぐ労働集約型産業から世界で稼ぐ知識集約型産業に変革し、2040年には貿易・サービス収支の黒字の半分を稼ぎ出す産業に成長することを後押しする。

投資拡大の好循環の仕組み



貿易・サービス収支の見通し



コンテンツ産業成長投資支援事業

令和7年度補正予算額 350.2億円

事業の内容

事業目的

日本発コンテンツの海外売上を2033年までに20兆円とする目標の実現に向けて、複数年の支援を含めた大規模・長期・戦略的な官民投資を推進し、成長投資を拡大することで海外展開を促進する。

事業概要

(1) ものがたり資産投資補助事業

①国際的な配信・流通プラットフォームの拡大支援

プラットフォーム事業者による作品翻訳やプロモーション等への支援

②海外向け大規模作品の製作支援

国内投資や海外展開に要する費用を事業構造改革と一体として支援

③エコシステム世界展開支援

複数社での海外展開・スタートアップによる事業展開の支援

④開発プラットフォーム構築支援

コンテンツを制作するための開発プラットフォームを支援

⑤作品カルチャライズ・広報支援

現地文化特性に合わせたカルチャライズ・広報への支援

(2) ものがたり産業基盤整備委託事業

海賊版対策の推進、海外支援拠点の整備、融資環境の整備に向けた調査・実証等

事業スキーム（対象者、対象行為、補助率等）

(1) ①②



(1) ③④⑤



(2)

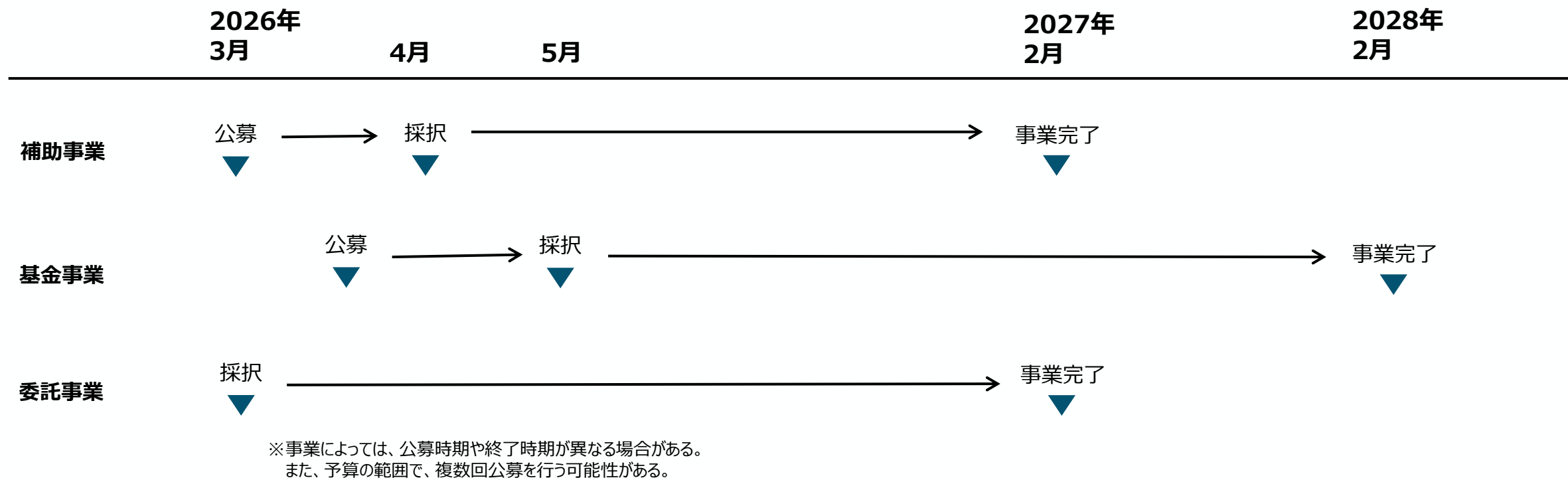


成果目標

2033年までに日本発コンテンツの海外市場規模を20兆円に拡大する。

中長期的な分析スケジュール

- ✓採択後に、申請者及び採択者からの申請データ等を活用し、本補助金の初期的な効果検証や、必要に応じて制度・運用改善の検討を進める予定。
- ✓事業完了後には、採択者からの効果報告により得られたデータ等を踏まえた検証・分析を実施予定。



EBPM

効果分析や制度・運用改善の検討

検証・分析

コンテンツ産業政策全体における本事業の位置づけ（イメージ）

- ✓コンテンツ産業は、制作された作品が必ずしもヒットにつながるとは限らず、**不確実性が高い**という事業特性がある。他方で、**1つのIP（知的財産）が何兆円もの収益を生み出す可能性**があり、日本企業は競争力の高いIPを多く有する。加えて、**インバウンドやソフト・パワー等に対して正の外部性**も有する産業である。
- ✓諸外国が多額の政府資金を投資する国際競争環境の下、上記の事業特性のため過小投資になりやすく、**日本の優位性が失われるおそれ**がある。
- ✓そのため、本事業では、事業者等への補助金等を通じて、**複数年の支援を含めた大規模・長期・戦略的な官民投資を推進し、成長投資を拡大することで海外展開を促進**する。

アクティビティ（政策ツール群）

財政支援

- ・大規模・長期・戦略的な官民投資を拡大する。
 - 予算事業、税制活用 等

令和7年度補正予算※

文化庁（175億円）

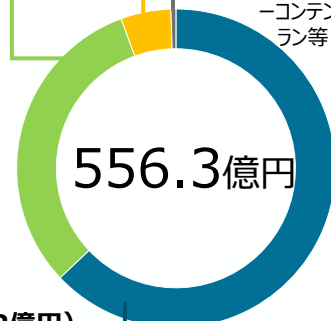
- コンテンツ文化の戦略的・総合的発信
- 中核的専門人材の育成
- 著作物等データの流通促進環境構築 等

総務省（28.3億円）

- 放送・配信コンテンツの製作力強化・海外展開推進

その他（2.8億円）

- グローバルサウス諸国との連携強化のための日本文化コンテンツの展開（外務省1.9億円）
- コンテンツと地方創生の好循環プラン等（内閣府0.9億円）



経産省（350.2億円）

コンテンツ産業成長投資支援事業

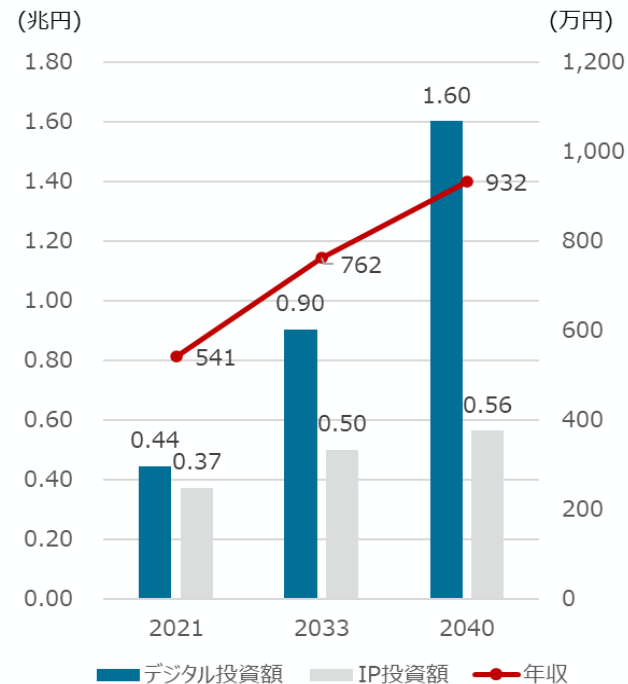
- 流通プラットフォーム拡大支援
- 海賊版対策
- 大規模作品製作支援
- 融資環境整備
- 海外展開支援
- 海外支援拠点整備
- IP新規創出支援
- 就業環境整備 等

アウトカム（成果目標）

国内投資の拡大

- ・IP・人材・デジタルへの民間投資を拡大する。

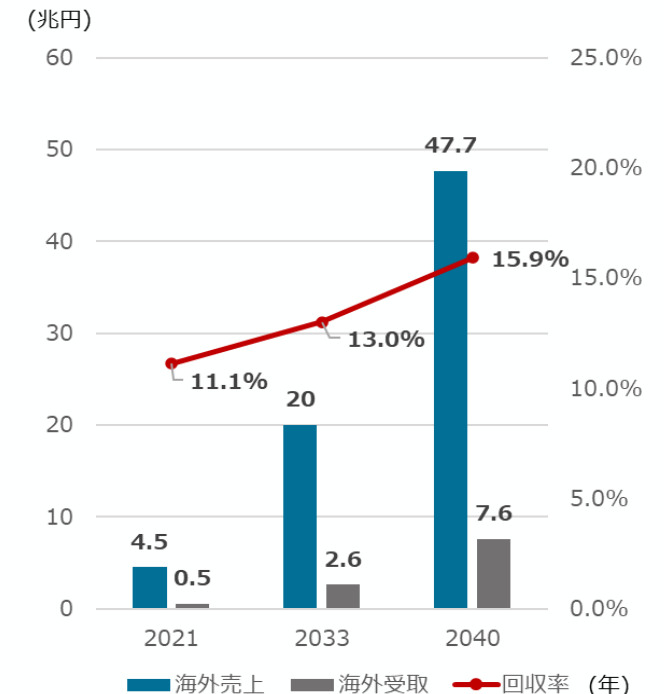
IP・人材・デジタルへの国内投資の見通し



インパクト（政府目標）

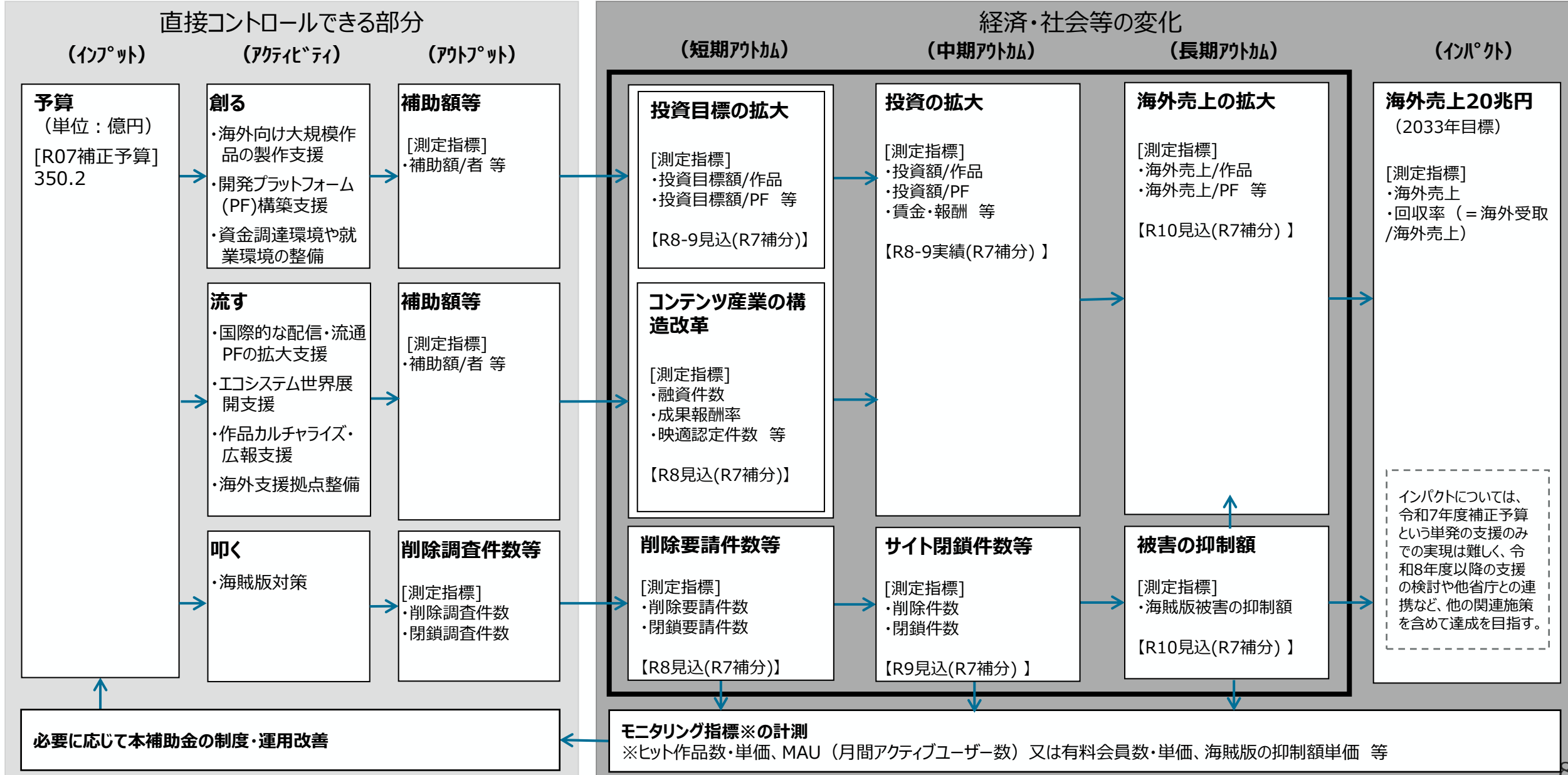
日本発コンテンツの海外市場規模を2033年までに20兆円に拡大する。

海外売上・海外受取の見通し



コンテンツ産業成長投資支援事業におけるアウトカム目標とロジックモデル

※本ロジックモデルについては、今後も検討・見直し予定。



各アウトカム指標の出典・エビデンス収集方法

アウトカム指標		目標年度	測定指標	目標値	測定手法
短期	投資目標の拡大（見込み）	2026～ 2027年度	・投資目標額/作品 ・投資目標額/PF 等	—	・間接補助事業者からの報告 等
短期	コンテンツ産業の構造改革	2026年度	・融資件数 ・成果報酬率 ・映適認定件数 等	1件以上 10% —	・間接補助事業者からの報告 ・委託調査 等
短期	海賊版の削除要請件数等	2026年度	・削除要請件数 ・閉鎖要請件数	—	・委託調査 等
中期	投資の拡大（実績）	2026～ 2027年度	・投資額/作品 ・投資額/PF ・賃金 等	—	・間接補助事業者からの状況報告 等
中期	海賊版サイトの閉鎖件数等	2027年度	・削除件数 ・閉鎖件数	—	・委託調査 等
長期	海外売上の拡大	2028年度	・海外売上/作品 ・海外売上/PF 等	—	・間接補助事業者からの状況報告 等
長期	海賊版被害の抑制額	2028年度	・海賊版被害の抑制額	—	・委託調査 等

※本出典・エビデンス収集方法については、今後も検討・見直し予定。

※目標値については、コンテンツ産業に係るデータが不足しているため、令和7年度補正コンテンツ産業成長投資支援事業（EBPMに関する調査事業）や間接補助事業者からの報告等に基づき、2026年7月頃に設定予定。