

コンテンツ産業成長投資支援に関する取組

2025年1月26日

経済産業省

コンテンツ産業成長投資支援事業の背景

✓ 2025年は、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
(コンテンツ振興に関連する予算は556.3億円)

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。

製作支援の制度を、可能な限り複雑なものとせず、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。

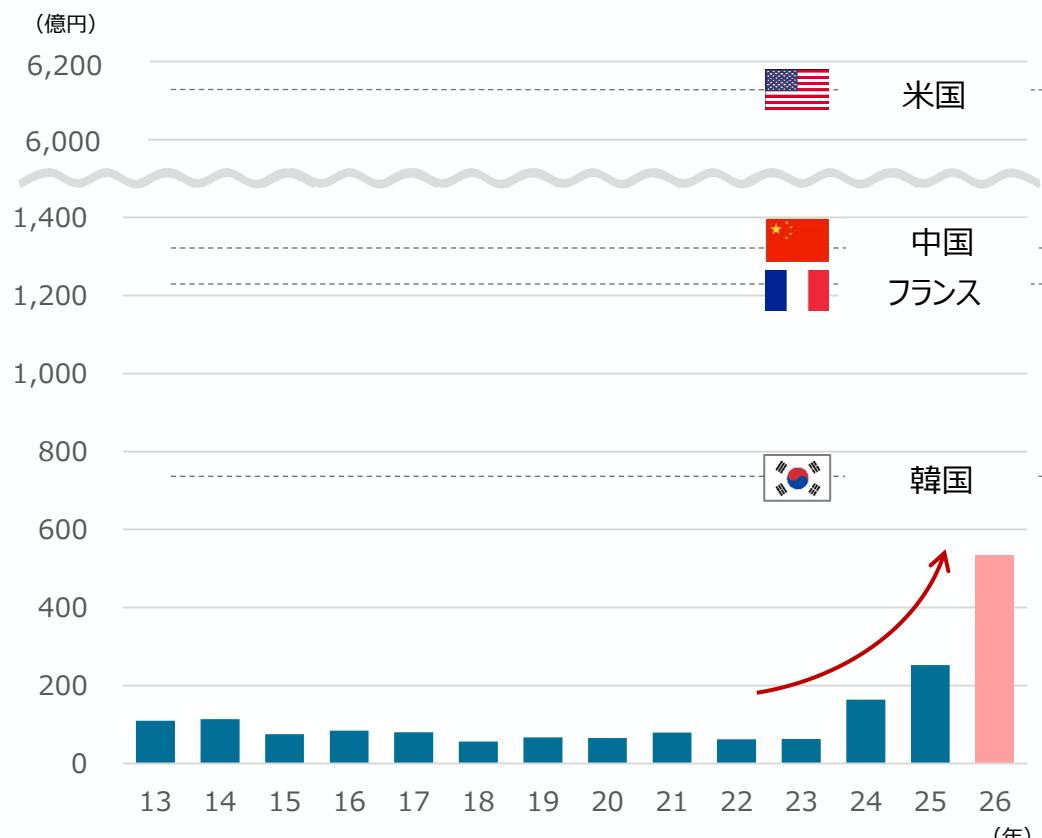
5 挑戦者を優先する。

ハイリスク・ハイリターンの新しい取組への挑戦を優先して支援する。

コンテンツ産業政策の現在地

- ✓ 2033年の海外売上高20兆円の官民目標実現のため、複数年の支援も含めた**大規模・長期・戦略的な官民投資が不可欠**。IP・デジタル・人材への国内投資やコンテンツ創出の支援、国際的な流通網やファンダムの形成への投資等を支援。
- ✓ 政府予算は、252億円（令和6年度補正予算217億円、令和7年度当初予算35億円）から**556.3億円（令和7年度補正予算）まで倍以上に拡大**。さらに、**大胆な投資促進税制**を活用して、民間企業の国内投資を強力に後押しする。

財政支援額の推移

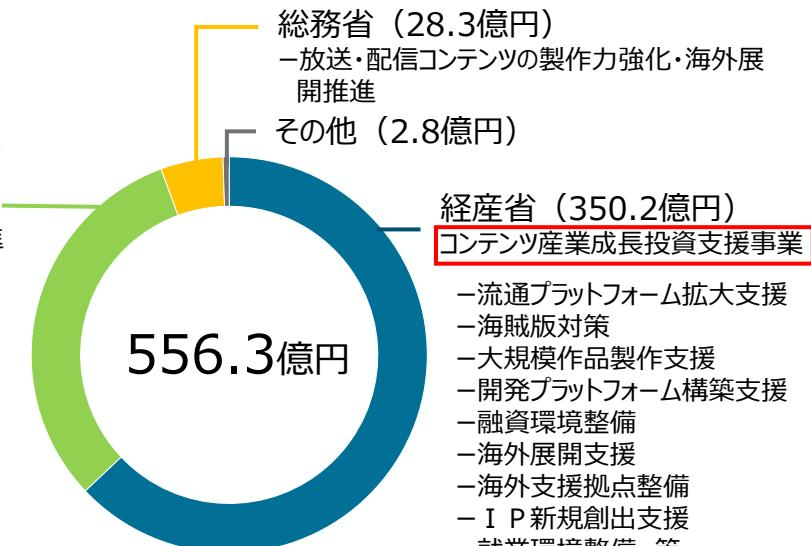


(出所) 第8回エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会の事務局資料を基に作成。諸外国の財政支援額は最新の値ではないことに留意が必要。また、2026年の財政支援額として、令和7年度補正予算のコンテンツ振興関連予算の金額を記載しているが、令和8年度当初予算を本グラフでは加味していないことに留意が必要。

コンテンツ産業が活用可能な主な財政支援

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



令和8年度税制改正（大胆な投資促進税制）

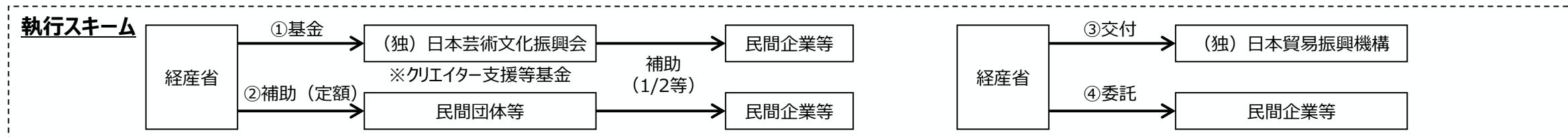
✓ 高付加価値で大胆な国内投資を促進すべく、原則全ての業種を対象に、**投資利益率15%以上かつ投資下限額35億円**（中小企業者等は5億円）以上の投資計画に含まれる対象設備（機械装置、器具備品、工具、建物、構築物、建物附属設備、ソフトウェア）に対し、**即時償却または税額控除7%**（建物、建物附属設備及び構築物は4%）を予見可能性のある長期間（計画提出期間3年、措置期間最大5年）措置する。

コンテンツ産業成長投資支援事業の概要（1／3）

- ✓ **大規模・長期・戦略的な官民投資を推進**することで日本発コンテンツの海外展開を促進する。
- ✓ その第一歩として、産業界との議論も踏まえて、バリューチェーン毎に海外売上20兆円達成に現時点で**特に有効と考えられる支援策を精査**し、経済産業省だけで令和6年度補正予算101.1億円から令和7年度補正予算350.2億円まで**3倍以上に財政支援規模を拡大**。
- ✓ コンテンツ製作や流通プラットフォームに関する292.9億円分は、基金を活用した**複数年の支援**により支援策の予見可能性を高める。

	クリエイター（人・チーム）	開発プラットフォーム	コンテンツ製作	流通プラットフォーム	ユーザー開拓
①ものがたり資産投資補助金（複数年） 292.9億円	大規模作品製作支援 (ロケ誘致支援)	—	大規模作品製作支援 (一般)	流通プラットフォーム拡大支援	—
②ものがたり資産投資補助金（単年度） 39.8億円	I P新規創出支援 (スタートアップ支援)	開発プラットフォーム構築支援	I P新規創出支援 (新規I P企画支援)	—	海外展開支援
③ものがたり産業基盤整備委託事業（交付金） 7.0億円	—	—	—	—	海外支援拠点整備 (JETRO)
④ものがたり産業基盤整備委託事業（委託） 10.5億円	就業環境整備 (映適等)	—	資金調達環境整備 (完成保証、価値評価等)	海賊版対策	—

※④の委託は上記の他にEBPMその他調査事業を含む。



コンテンツ産業成長投資支援事業の概要（2／3）

✓企業が準備・検討期間を確保することで、政府支援を踏まえたより大胆な投資を判断できるよう、支援内容は段階的に早く開示・周知していく。産業界のニーズも踏まえ、ものがたり資産投資補助金を通じて、国内IP投資（企画、製作・開発費等）、国内人材投資（人件費、人材育成費等）、国内デジタル投資（ソフトウェア費、情報通信機器費等）、海外流通網投資（相互誘客費等）、海外ファンダム投資（ローカライズ費、広告宣伝費等）に要する経費を支援する想定。対象経費や要件、補助上限額等の詳細は検討中。

	 クリエイター（人・チーム）	 開発プラットフォーム	 コンテンツ製作	 流通プラットフォーム	 ユーザー開拓
補助金支援	IP新規創出支援 (スタートアップ支援) ロケ誘致支援	開発プラットフォーム 構築支援	IP新規創出支援 (新規IP企画支援) 大規模作品 製作支援※1	流通プラットフォーム 拡大支援	海外展開支援 (IP・エコシステム世界展開) 海外展開支援 (ローカライズ) 海外展開支援 (プロモーション)
対象分野 ※2	ゲーム	○	○	○	○
	アニメ	○	○	○	○
	マンガ等	—	○	○	○
	音楽	○	○	○	○
	実写	○	○	○	○
主な支援 対象経費 ※3	国内IP投資	○	—	—	—
	国内人材投資	—	○	—	—
	国内デジタル投資	—	—	—	—
	海外流通網投資	—	—	○	—
	海外ファンダム投資	○	—	○	○
補助率	1/2	1/3~1/2	1/2	1/2	1/2
補助期間	～1年	～2年	～1年	～2年	～2年
想定補助額（イメージ）※4	数百万円/者	数億～十数億円/件	数千万円/者	数百～数千万円/者	数億～十数億円/者
要件・補助上限額	検討中	検討中	検討中	検討中	検討中

※1 音楽については、海外展開支援やIP新規創出支援の中でライブやミュージックビデオも支援する。

※2 キャラクターや舞台等の5分野に分類することが難しい分野に関しては、今後、詳細な対象分野を検討・公表する際に考え方を示す。なお、マンガ等は書籍・書店を含む概念。

※3 本補助金の主な支援対象経費を大項目毎に例示したものであって、支援を受ける事業の遂行に当たって必要な経費を過不足なく列挙しているわけではない。詳細な対象経費は今後検討の上で公表する。

※4 想定補助額（イメージ）は、上限や下限を指すものではなく、現時点で想定している各事業者への支援の規模感を示すものである。詳細な金額は今後検討の上で公表する。

コンテンツ産業成長投資支援事業の概要（3／3）

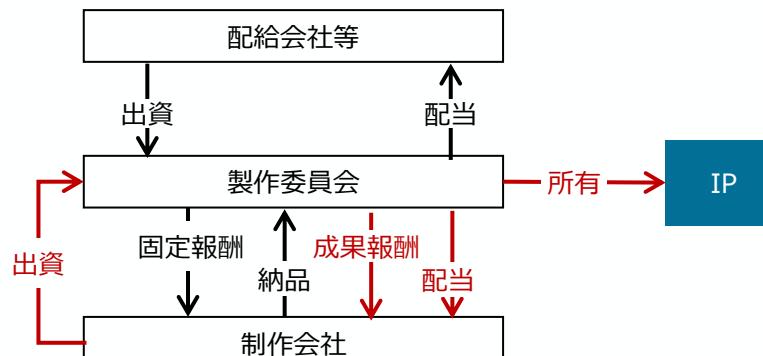
- 8年後の2033年に海外売上20兆円、すなわち、海外向け日本発コンテンツが世界を席巻する状態を目指す。そのためには、世界中の消費者が注目する「ひのき舞台」（国際的な流通網・ファンダム）や、世界水準の作品を創るために「創作リソース」（IP・人材・デジタル）を整備して、日本のクリエイターと世界中のファンの情熱を最大限に引き出していく。

大規模作品製作支援

- 事業構造改革と一体で、アニメ、実写、ゲームの製作・開発に関する国内投資や海外展開に要する費用を支援。

要件例

- 世界的な大ヒットを狙える事業者による大規模かつ高品質な作品を支援
①大規模・高品質要件（分野別に製作費の下限値や過去の売上実績額、民間での資金調達コミット額等に関する要件）
②海外展開要件（海外向け配給の確約や海外展開時のIP活用を念頭にいたる権利処理、ローカライズ等に関する要件）
③クリエイターを含む制作会社に対価が還元される構造への変革
→受託制作会社からIPホルダーへの進化を促進
④構造改革要件（作品への出資・歩合制の比率や適切な就業環境、野心的な作品への挑戦等に関する要件）



流通プラットフォーム拡大支援

- 海外売上的一部分が国内に還流せず、または海外に流出しているので、今後は①売上の数パーセントの受取に留まるライセンスビジネスから配給・卸売への転換や、②プラットフォーマーとの契約の改善・透明化が必要。

【エンタメ・コンテンツ産業の収入ギャップ（2023年）】

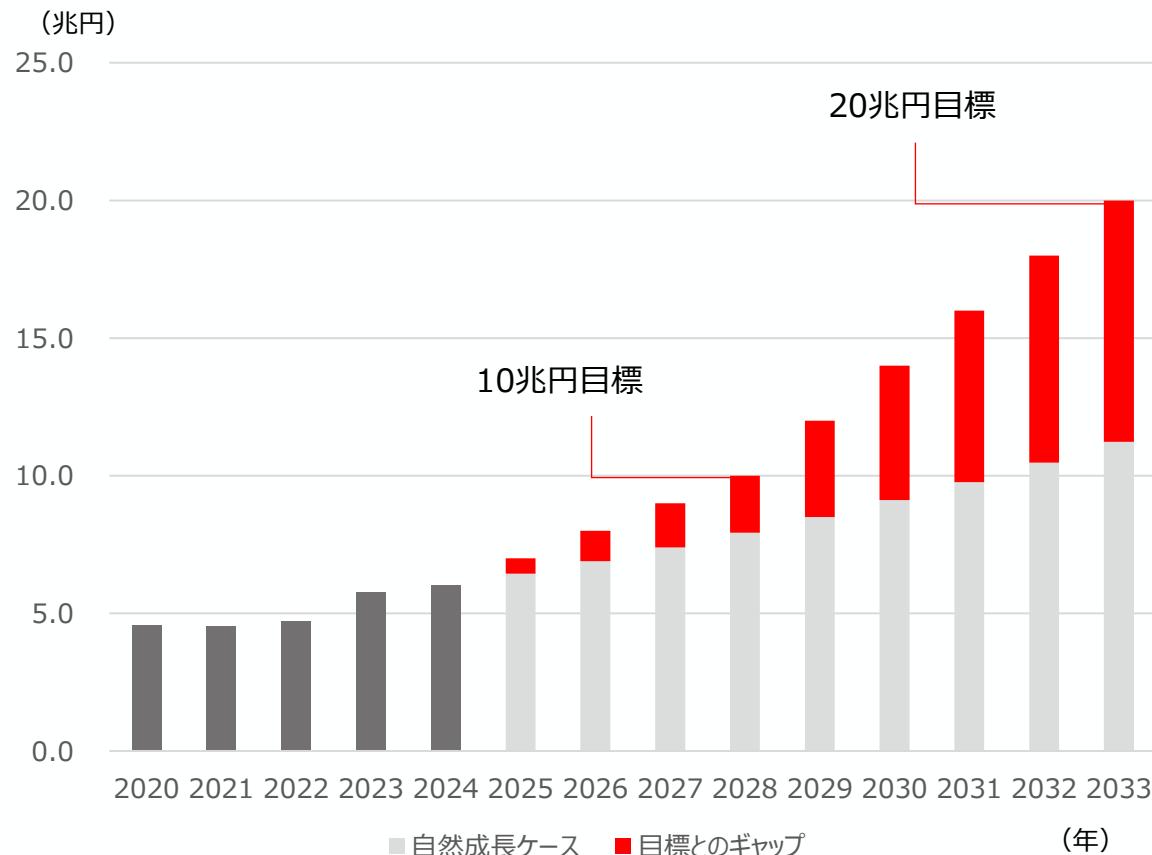
	<海外収入>	<海外売上>
映像	325億円	1,405億円
アニメ	1,019億円	1兆7222億円
ゲーム	3兆2517億円	3兆5942億円
出版	256億円	3,200億円
音楽	—	—
5分野合計	3兆4,117億円	5兆7,769億円

コンテンツ産業の目標と自然成長ケースのギャップ[°]

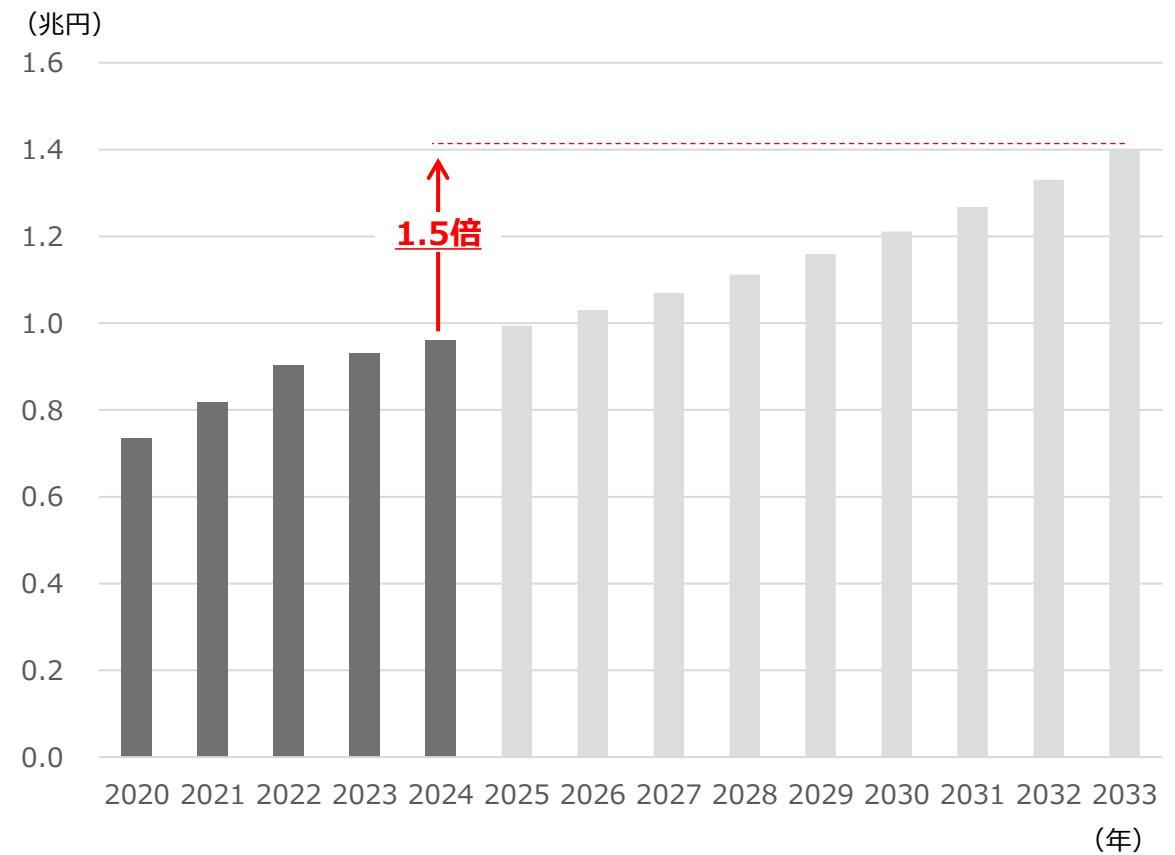
- ✓ 日本発コンテンツの海外売上は2020年から2024年までの間に年平均7%で成長。
- ✓ 2033年の海外売上20兆円目標を達成するためには、国内投資を拡大して、海外売上成長率の向上が必要。
- ✓ 具体的には、民間企業が、国内投資を1.5倍以上に拡大し、海外売上を3倍以上に増やすことが期待される。

※産業構造審議会経済産業政策新機軸部会にて取りまとめられた新機軸ケースにおける民間投資の見込みはマクロ経済指標に基づく試算なので、今後、企業の動向をミクロに分析し、適切な目標を設定する必要がある。

海外売上の目標と自然成長のギャップ[°]



新機軸ケースにおける民間投資の推計



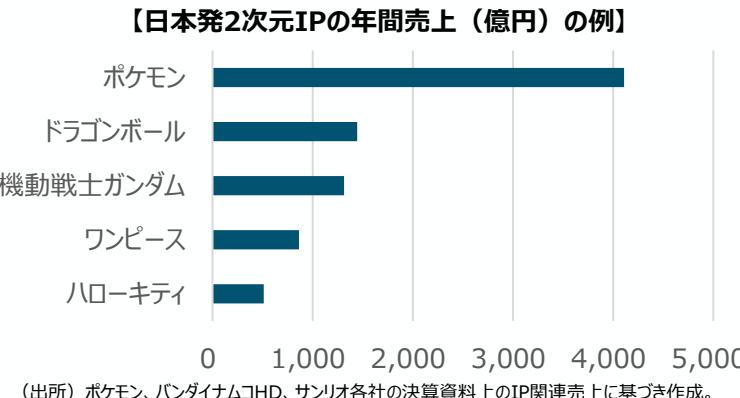
（出所）ヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2024」を基に作成。2025年以降については、2024年から2028年（海外売上10兆円）まで、2028年から2033年（海外売上20兆円）までそれぞれ一定の伸び率で海外売上が拡大すると経済産業省にて機械的に試算して作成。

（出所）産業構造審議会 経済産業政策新機軸部会 第4次中間整理における新機軸ケース（新機軸の積極的な経済産業政策の強化を前提に、潮流の変化における国内投資・賃上げを継続）をもとに娯楽作品原本及びデジタルに関する投資額を試算。

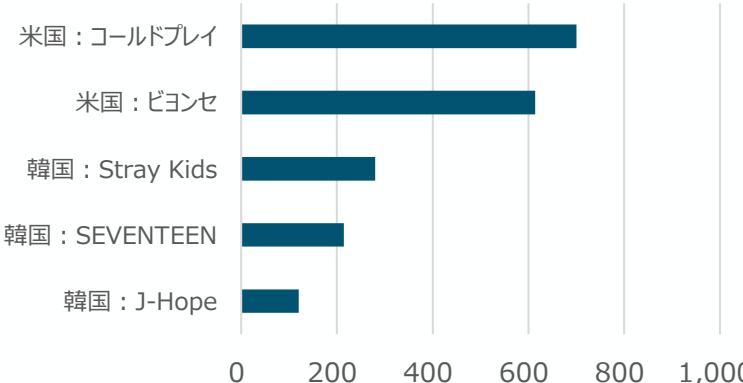
ギャップ解消に向けた重要なポイント

- ✓ 日本はゲーム・マンガ・映像・キャラクター分野のIPに強みがあり、大ヒットIPは年間数千億円を稼ぐ資産となっている。また、音楽分野について、米国や韓国では、音楽IP（アーティスト）が年間数百億円の売上を生み出すケースもある。
- ✓ 配信プラットフォームやグッズ販売店・アミューズメント施設といった海外流通網が数千億円から数兆円の売上を生み出している。
- ✓ 海賊版被害額は10.4兆円まで急拡大しており、海賊版を取締りながら正規版の流通を促進する取組が急務。

創る



【米国・韓国の音楽IPの年間ツアー売上（億円）の例】



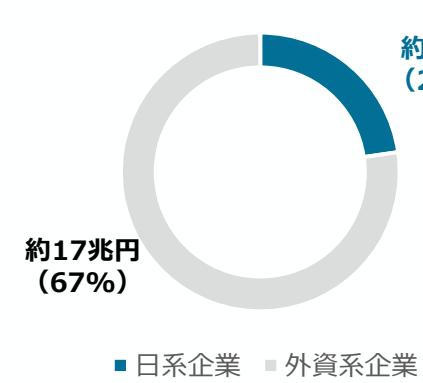
流す

【アニメ配信プラットフォームのグローバル売上】



(出所) 一般社団法人日本動画協会 アニメ産業レポートより作成。

【コンテンツ分野のグッズ小売等の上位企業のグローバル売上】



(出所) The Top Global Licensors 2025より作成。

叩く

【抑制した海賊版被害額】

	単価	セッション数	経済効果
映画、アニメ、ドラマ	50.12円	約19.36億	約970億円
漫画、辞書	49.70円	約5.62億	約279億円
合計		約24.98億	約1,249億円

(出所) 一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構（CODA）による調査。

【年間海賊版被害額】

	2022年	2025年
映像	0.9兆円	2.3兆円
出版	0.8兆円	2.6兆円
音楽	0.1兆円	0.3兆円
ゲーム	0.1兆円	0.5兆円
小計	2.0兆円	5.7兆円
グッズ	(データなし)	4.7兆円
合計	—	10.4兆円

(出所) billboard Top Tours 2025より作成。