

# コンテンツ産業成長投資支援事業の概要

## 令和7年度補正予算

令和7年12月19日

商務・サービスグループ 文化創造産業課

12月16日に令和7年度補正予算が成立しました。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、本事業の概要を速やかに公開します。しかし、本事業は検討段階のドラフトに該当するため、今後、内容を変更する可能性があることにはご注意ください。詳細が決まりましたら、改めて説明の場を設けます。

# 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。

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。

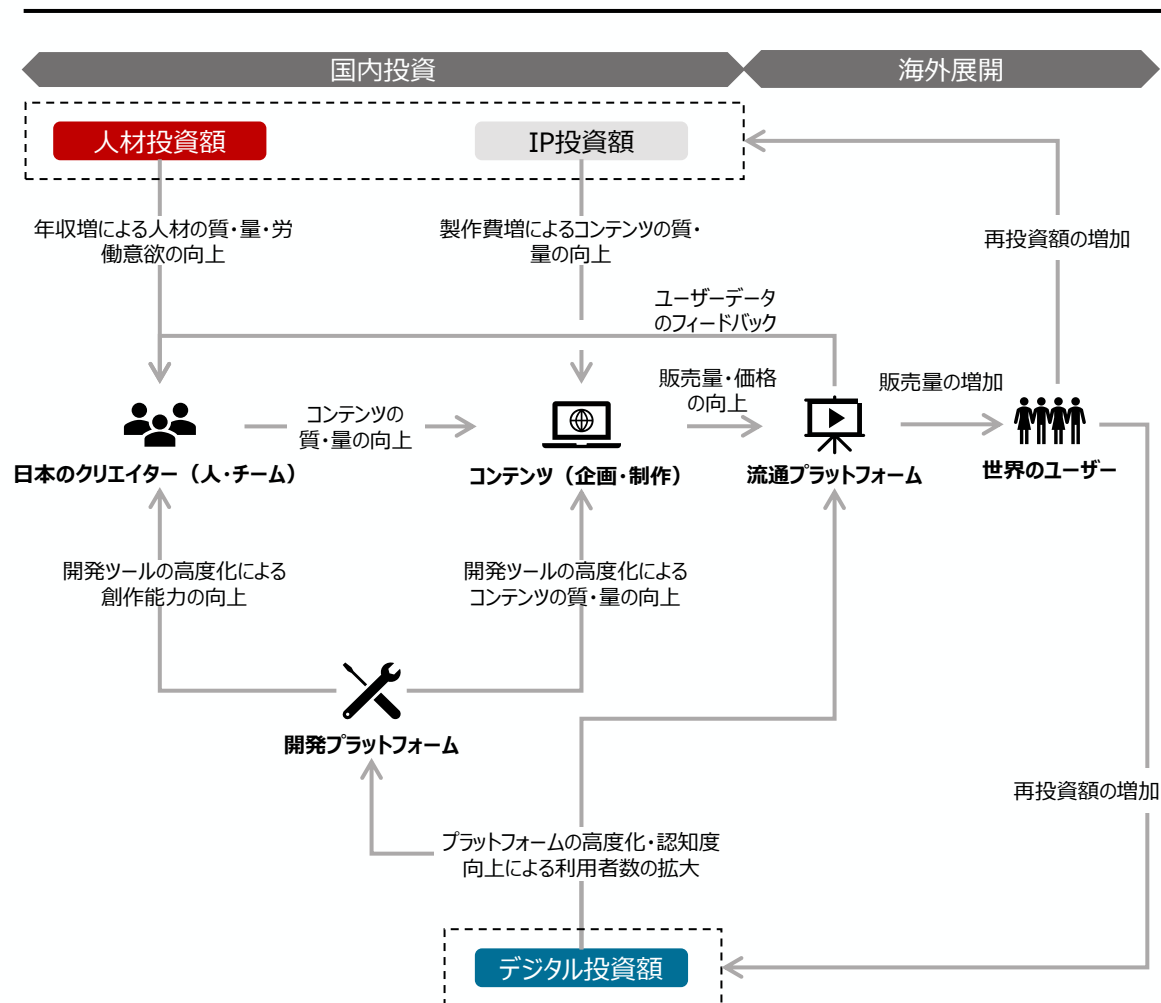
### 5 挑戦者を優先する。

ハイリスク・ハイリターンな新しい取組への挑戦を優先して支援する。

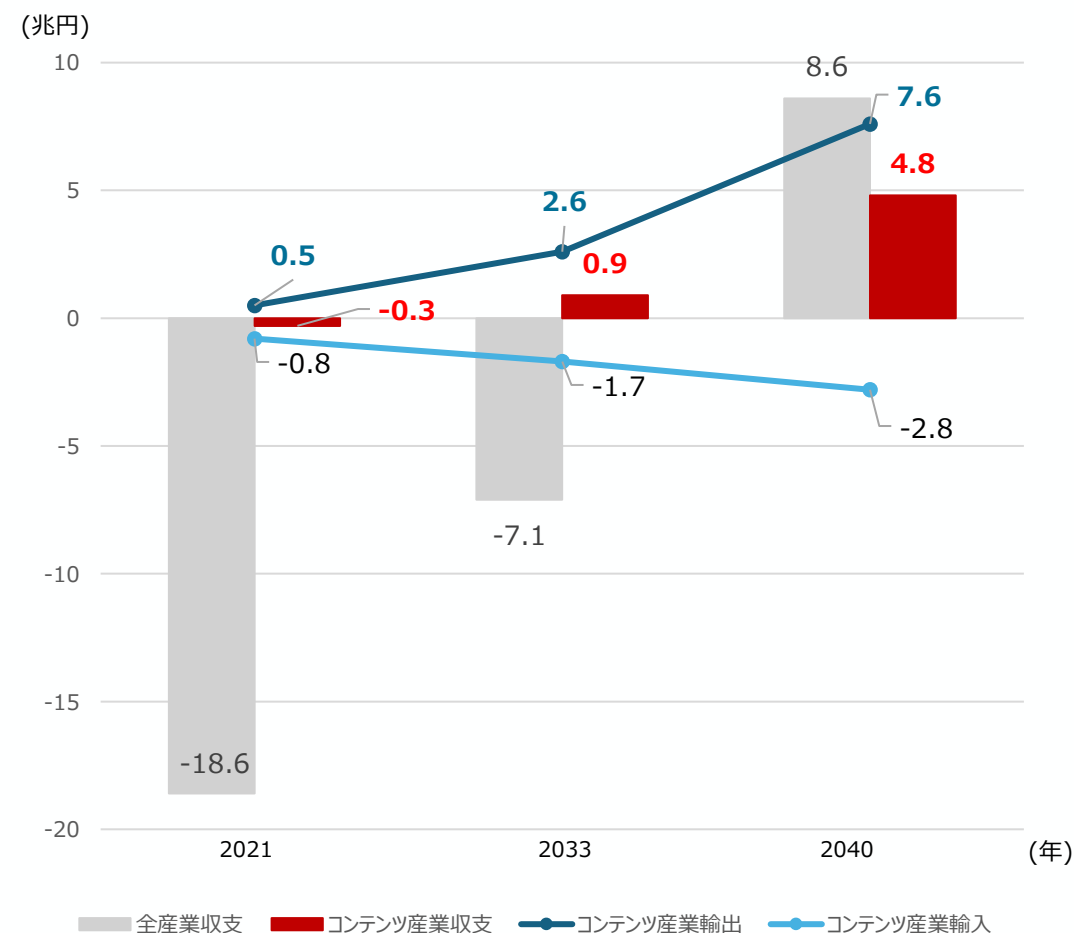
# コンテンツ産業成長投資支援事業で目指す将来像

✓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

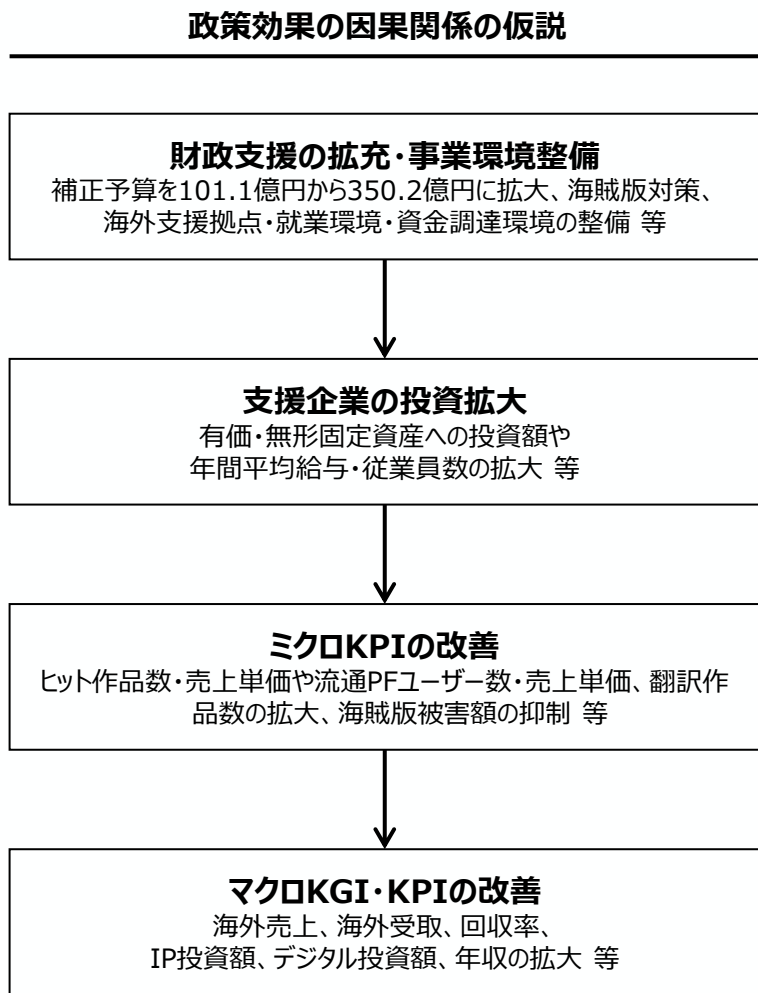
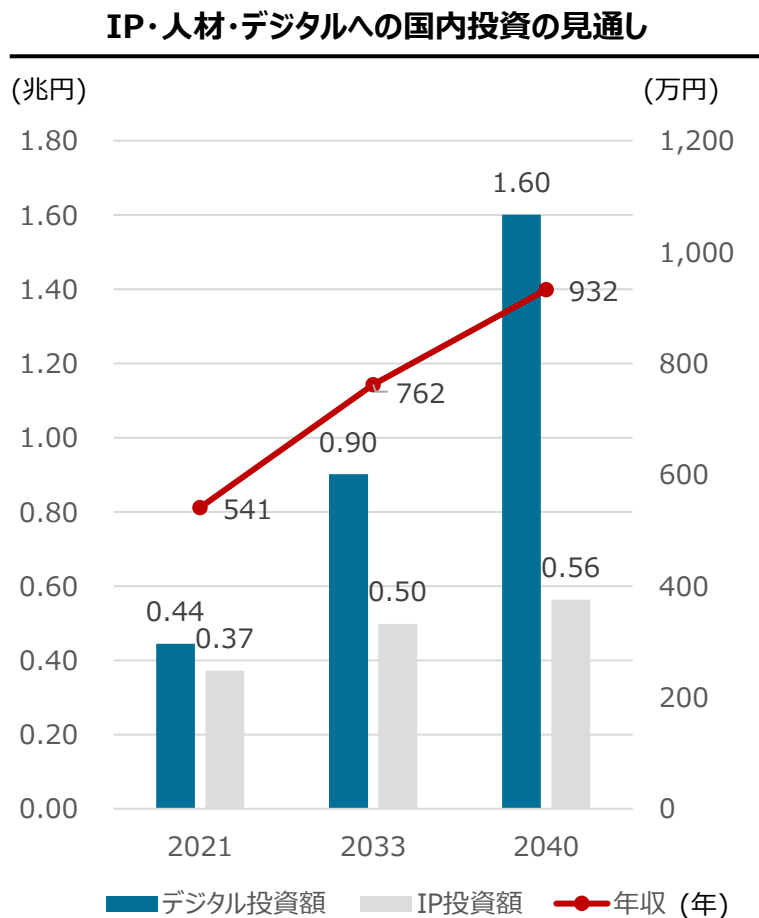
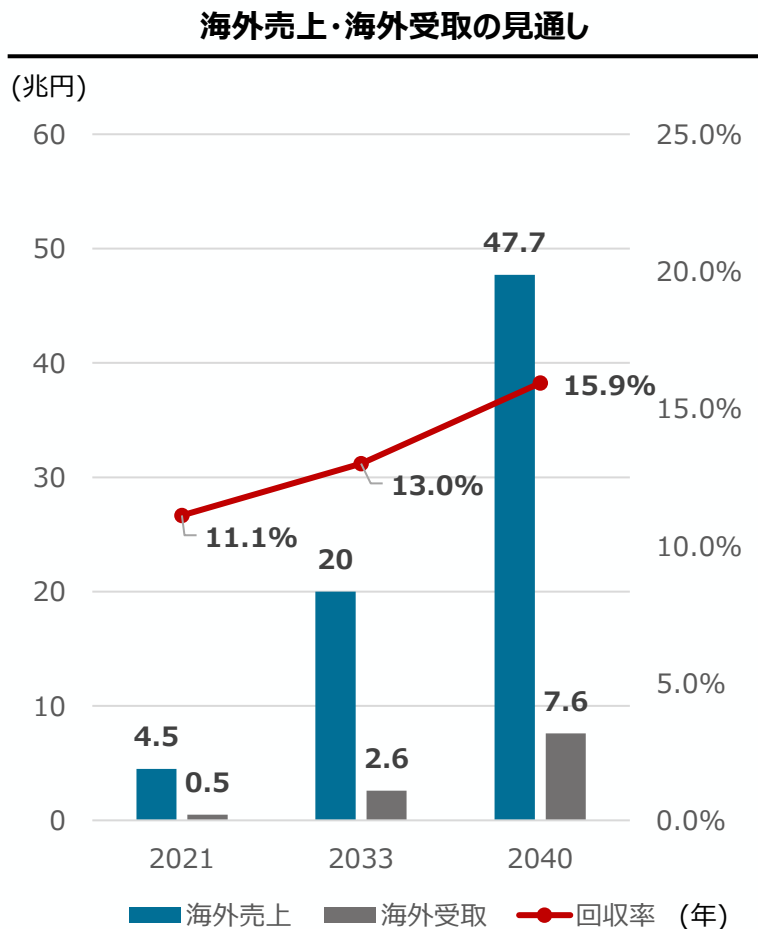


貿易・サービス収支の見通し



# コンテンツ産業成長投資支援事業のKGI・KPI

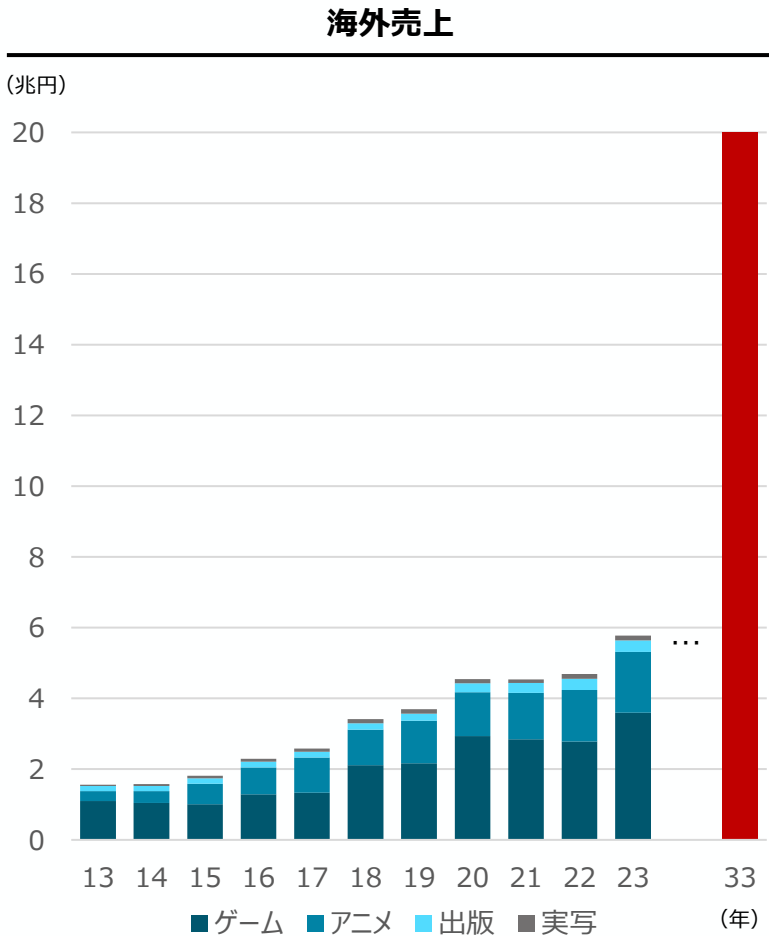
- ✓ 海外売上20兆円の目標達成に向けて、IP・人材・デジタルへの国内投資や国際流通網・ファンダムへの海外投資を倍増させる。
- ✓ そのため、関係省庁や産業界・クリエイターと密に議論しながら、目標達成に必要な官民の投資内容・時期・目標額等を具体化し、その実現に向けて財政支援や事業環境整備により民間投資を拡大していく。



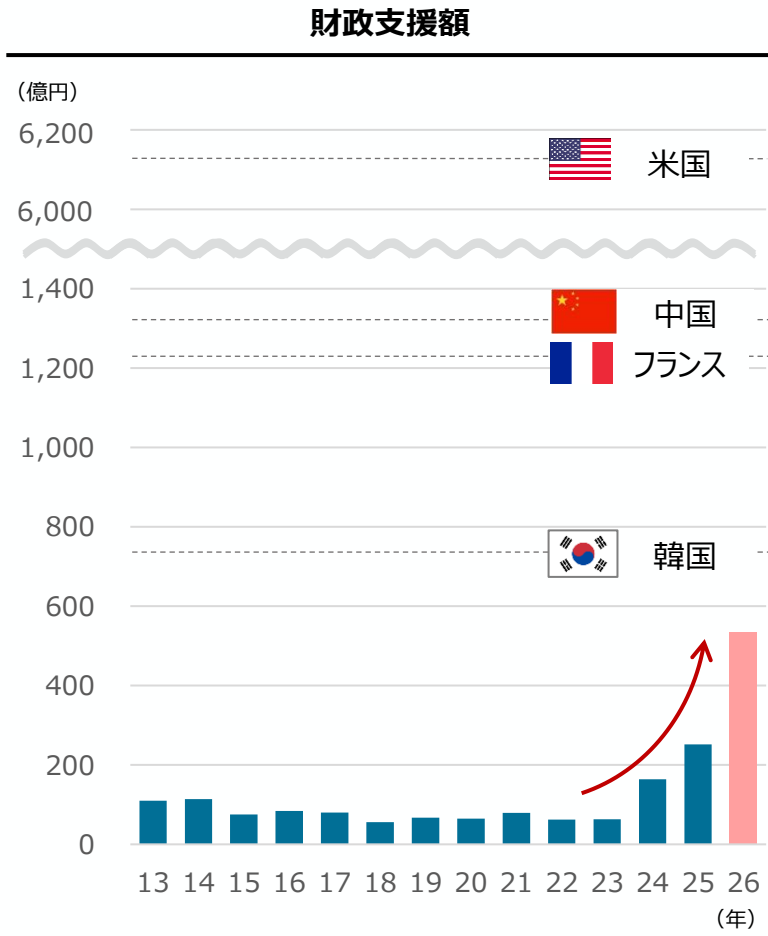
※経済産業省エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会より抜粋・加工  
※上記のグラフは、新機軸部会における新機軸ケース（新機軸の積極的な経済産業政策の強化を前提に、潮目の変化における国内投資・賃上げを継続）を基に試算。別途、ベースケース（過去30年と同程度に国内投資・賃上げが停滞）を基にした試算も実施。

# コンテンツ振興に関連する予算の全体像

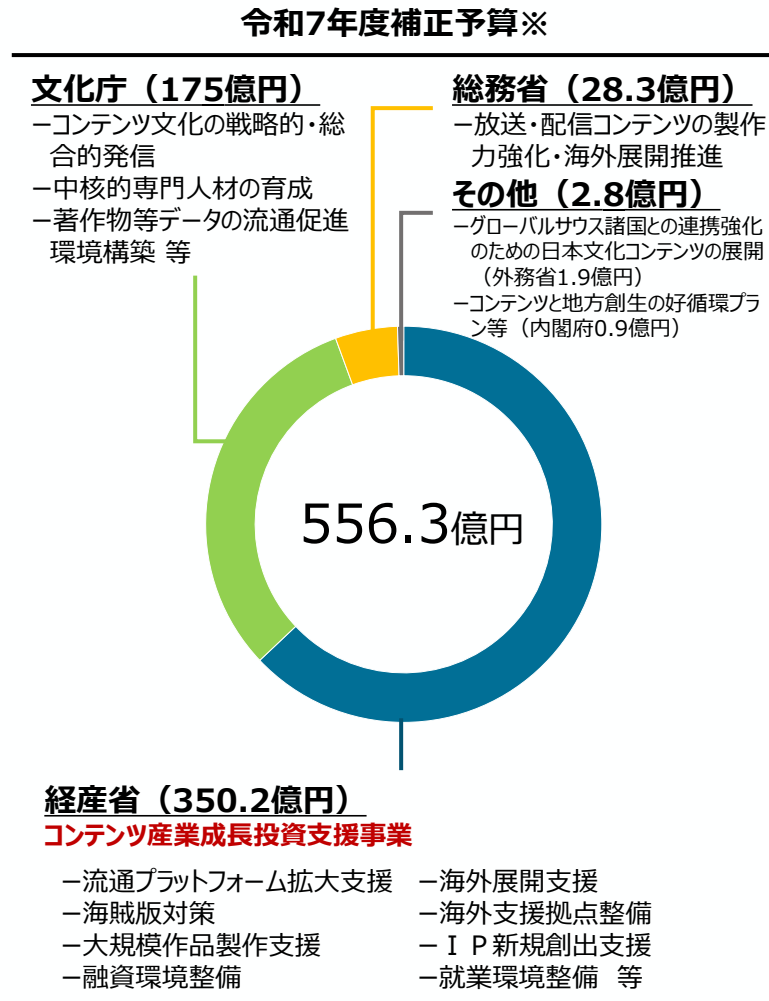
- ✓日本発コンテンツの海外売上を5.8兆円（2023年）から20兆円（2033年）まで拡大する目標の達成に向けて、**政府予算を252億円（令和6年度補正予算217億円、令和7年度当初予算35億円）から556.3億円（令和7年度補正予算）まで倍以上に拡大。**
- ✓大規模な財政支援を行う諸外国の背中は見えてきたが、引き続き、諸外国との国際的な競争で不利とまらない環境の整備に努める。



（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。








（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。



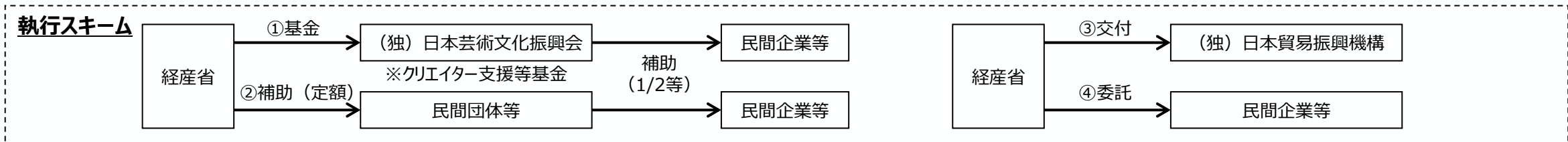
※ゲーム・アニメ・マンガ・音楽・実写が主な対象の予算

# コンテンツ産業成長投資支援事業の全体像

- ✓ 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。
- ✓ コンテンツ制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	 コンテンツ制作	 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） <u>292.9億円</u>	〇ケ誘致支援	—	大規模作品製作支援	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） <u>39.8億円</u>	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） <u>7.0億円</u>	—	—	—	—	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） <u>10.5億円</u>	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（１／３）






支援名	概要	これまでのJLOX+等の類似支援との主な相違点（検討中）
I P 新規創出支援 （スタートアップ支援）	継続的に新規 I P を創出するため、 <u>新たにコンテンツ製作・開発に取り組む個人・チームのスタートアップ</u> が主体となって行うコンテンツの製作・開発を伴走・広報しながら支援する。	✓ スタートアップの <u>マーケティング支援</u> を追加 等
ロケ誘致支援	海外スタジオのノウハウ取得に資する大規模なロケ撮影を誘致するため、海外スタジオのもと、日本の制作事業者が行う <u>国内でのロケ撮影やポストプロダクション</u> におけるVFX等の高度な編集作業を支援する。	✓ 支援期間の <u>複数年化</u> （～2028年2月頃） ✓ <u>上限の引き上げ</u> 等
開発プラットフォーム 構築支援	コンテンツの高品質化、革新的なコンテンツの製作、又はコンテンツ製作の生産性向上に資する <u>A I や X R、ブロックチェーンといった高度な技術を活用した開発プラットフォーム</u> の構築を支援する。	✓ 類似する複数の事業を統合 等
I P 新規創出支援 （新規 I P 企画支援）	継続的に新規 I P を創出するため、 <u>コンテンツ製作・開発に取り組んできた事業者</u> が新たに取り組むコンテンツの製作の初期段階を中心に支援する。	✓ 資金繰り上の必要性が強い場合は部分的な <u>概算払（前払い）</u> を実施 ✓ <u>音楽分野を追加</u> （大企業には社内ベンチャー設置等を要件化） 等
大規模作品製作支援	海外展開を見据えた大規模作品へのコンテンツ投資はハイリスクであるため、企業が投資規模を抑制し、潜在的な利益を逃すおそれがある。そのため、 <u>事業構造改革と一体で、将来的に世界的な大ヒットを狙えるコンテンツ製作・開発事業者による海外向け大規模作品の製作・開発</u> を支援する。これにより、大ヒット I P の創出、クリエイター等の所得向上やデジタル資産の蓄積を図る。	✓ 支援期間の <u>複数年化</u> （～2028年2月頃） ✓ 資金繰り上の必要性が強い場合は部分的な <u>概算払（前払い）</u> を実施 ✓ <u>上限の引き上げ</u> ✓ <u>企画からマーケティング、人材育成、デジタル投資</u> まで支援範囲を拡充 ✓ 企業の予見可能性を向上させるため、厳格な事業構造改革に関する要件等（作品毎の製作費の下限値、 <u>出資・歩合制の比率</u> 、過去の売上実績等）を満たせば予算の範囲で支援を受けられる要件充足型支援を導入 ✓ ゲーム分野においては <u>大企業に社内ベンチャー設置</u> 等を要件化 ✓ 大ヒット時の <u>収益納付</u> を要件化 等

# コンテンツ産業成長投資支援事業の概要（２／３）

支援名	概要	これまでのJLOX+等の類似支援との主な相違点（検討中）
流通プラットフォーム 拡大支援	映像・アニメ・出版は作品の世界展開を外国企業の流通プラットフォームに依存し、海外売上上の回収率は１～２割に留まっている。そのため、世界で戦える実績のある日本発コンテンツを主に取り扱う国際的な配信・流通プラットフォーム事業者による、 <u>海外向けコンテンツや外国ファンの両サイドの迅速な拡充、プラットフォーム間の相互連携</u> を支援する。日本の流通プラットフォームの国際的な流通網を確保し、世界展開する日本発コンテンツが収益をあげて再投資できる好循環を生み出せる環境を整備する。	✓新設
海外展開支援 （ＩＰ・エコシステム世界展開支援）	４者以上のコンテンツＩＰの権利者が主体となって <u>同業種又は異業種の複数のＩＰがまとまって海外展開</u> するためのローカライズやプロモーションを支援する。	✓ <u>上限の引き上げ</u> 等
海外展開支援 （ローカライズ支援）	コンテンツＩＰの権利者が主体となって個社で行う <u>ローカライズ</u> を支援する。	－
海外展開支援 （プロモーション支援）	コンテンツＩＰの権利者が主体となって個社で行う <u>プロモーション</u> を支援する。	✓ <u>中堅・中小企業</u> が対象 等
海外支援拠点整備	産業界からのニーズも踏まえながら、各国の市場特性に応じて、JETROの海外支援拠点における <u>提供サービスメニューの拡充や海外支援拠点の追加</u> を行う。	✓左記参照
海賊版対策	拡大する海賊版被害への対策を強化するべく、各地域での国際執行の早期着手、新規拠点の立ち上げ、訴訟等の体制の強化、 <u>生成AIによる権利侵害や模倣品グッズへの対策の強化</u> 、訴訟等の迅速化のための権利所属のデータベースの整備を行う。	✓左記参照
就業環境整備	<u>実写やアニメの就業環境の改善</u> に向けた現状分析や既存の仕組みの改善に取り組む。	✓左記参照
資金調達環境整備	実写やアニメの分野において、海外展開を見据えた大規模作品の企画・制作には多額の制作費を要する。大規模作品の製作経験が少ない日本において、大規模作品の制作費を賄うファイナンスの仕組みとして <u>完成保証や価値評価</u> の基盤を整備する。	✓新設

# コンテンツ産業成長投資支援事業の概要（3／3）

✓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	I P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	I P新規創出支援 （新規 I P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 （I P・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	1/2	1/2	1/2	1/2
補助期間	～1年	～2年	～1年	～1年	～2年	～2年	～1年	～1年	～1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	数億～十数億円/者	数千万～数億円/件	数千万円/者	数百万円/者
要件・補助上限額	検討中	検討中	検討中	検討中	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 I P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主な支援策の概要

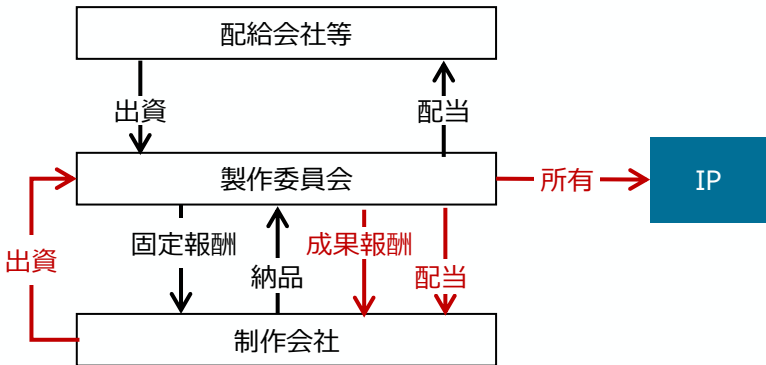
✓ 8年後の2033年に海外売上20兆円、すなわち、海外向け日本発コンテンツが世界を席巻する状態を目指す。そのためには、世界中の消費者が注目する「ひのき舞台」（国際的な流通網・ファンダム）や、世界水準の作品を創るための「創作リソース」（IP・人材・デジタル）を整備して、日本のクリエイターと世界中のファンの情熱を最大限に引き出していく。

## 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。

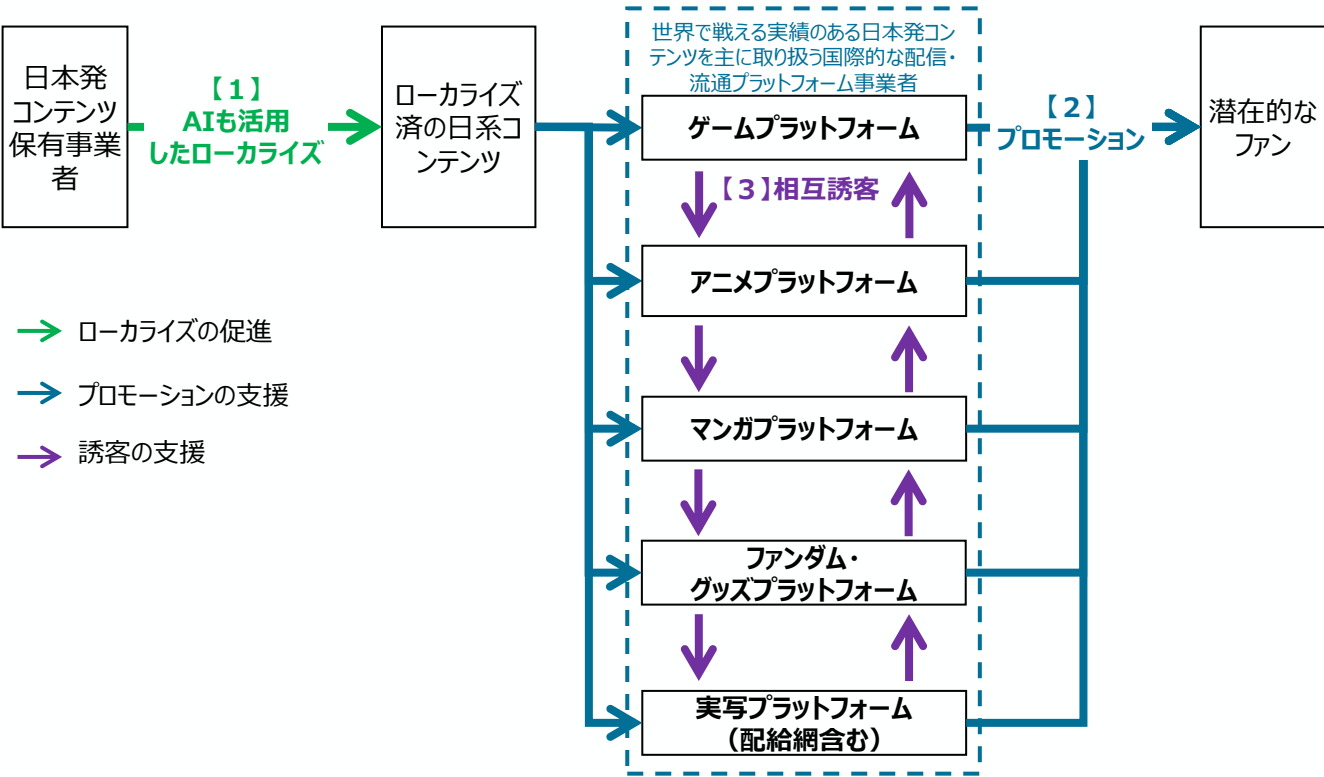
### 要件例

- 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值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活用を念頭においた権利処理、ローカライズ等に関する要件）
- 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
- ③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）



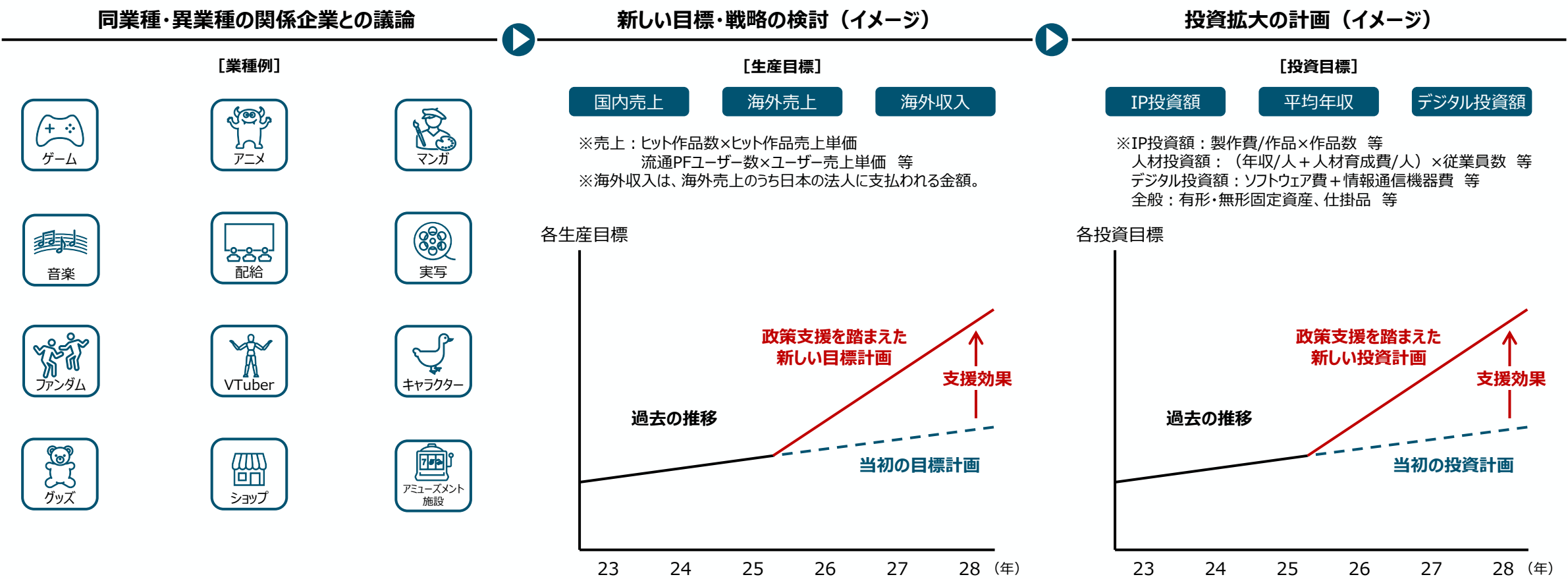
## 流通プラットフォーム拡大支援

- 【1】海外向けコンテンツの供給量の拡大（翻訳・編集等のローカライズを支援）
- 【2】外国ユーザーの拡大（潜在海外顧客を日本のプラットフォームに誘導するプロモーションを支援）
- 【3】「IPの360度展開」による利益最大化（ファンを融通し合う相互誘客を支援）



# 民間投資拡大の期待

✓ 海外売上20兆円の実現に向けて、予算額を大幅に拡充し、民間の大胆な投資を後押しする。しかし、政府支援がなくとも実行される民間投資への補助金交付は、税金の使い道として効率的とはいえない。そこで、政府支援があってもはじめて実行される①新規投資、②投資規模の拡大、③投資時期の前倒しを中心に支援する。民間企業には政府支援を受ける場合の投資拡大計画を検討していただきたい。



# コンテンツ産業成長投資支援事業のスケジュール

- ✓ 本支援事業は、初回の公募を年度内に実施する予定。複数年の支援事業は定期的に公募することで実質的に通年化する。また、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。
- ✓ 基金による複数年支援により、申請時期や事業期間がより柔軟にできるようになる予定。本スケジュールは、現時点の想定のため、今後、変更の可能性がある。支援事業によって公募・締切・採択の時期は異なり、以下は一般的なケースを例示している。エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会での議論に加え、民間の声をさらに集め、制度の詳細検討やQ Aの作成に活かすため、意見・質問投稿フォームを設置する。

