

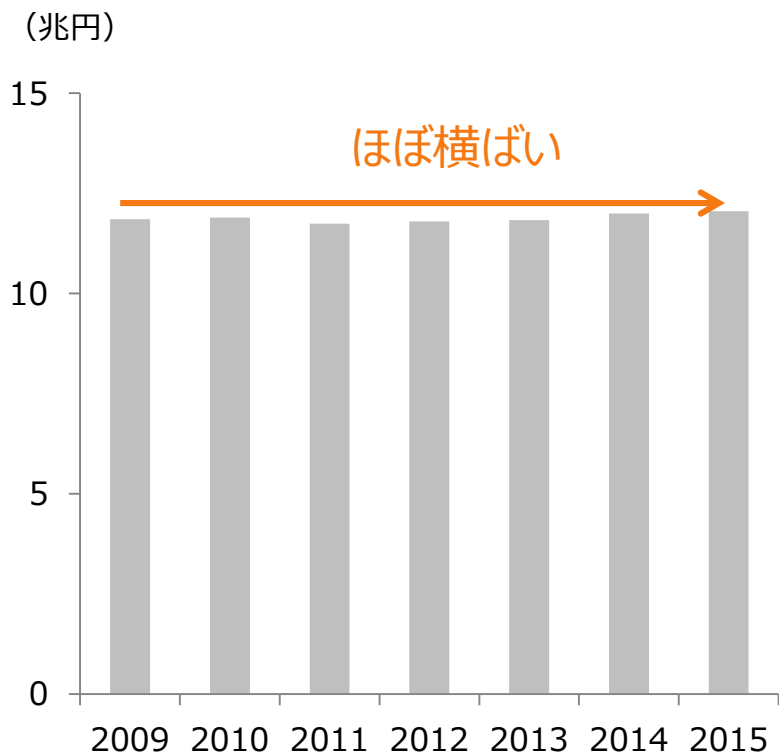
# コンテンツ産業政策について

経済産業省 商務情報政策局

コンテンツ産業課

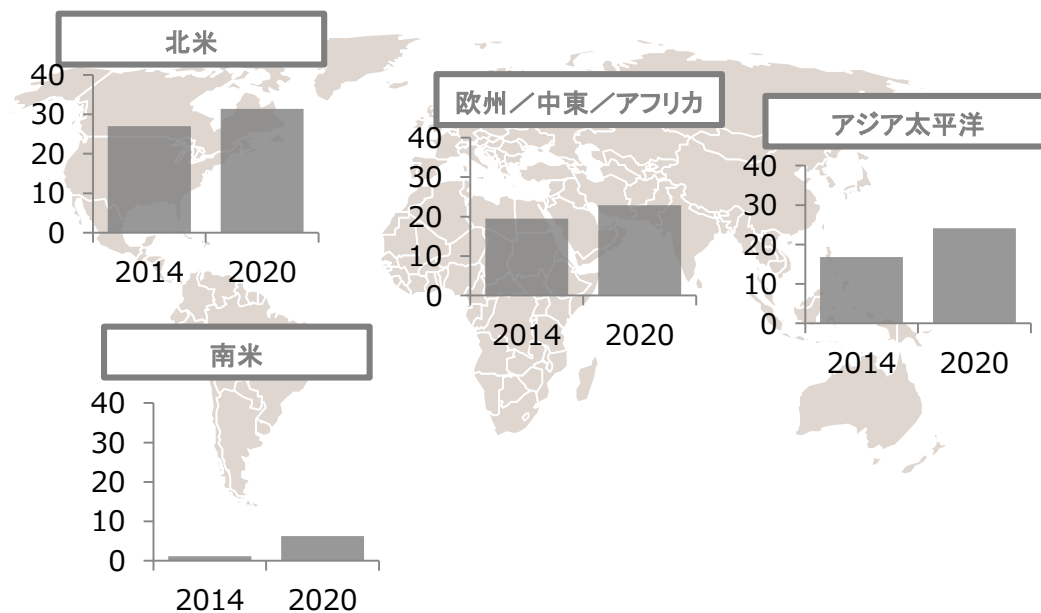
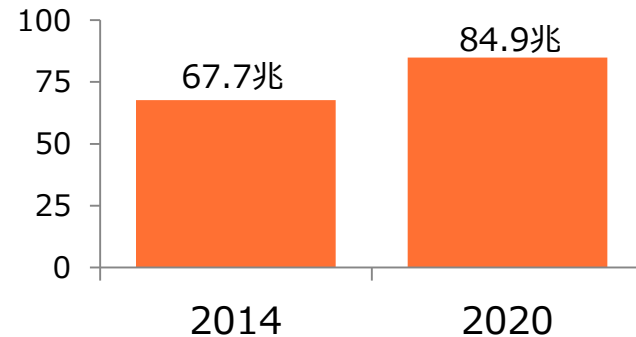
# コンテンツ産業の国内外市場規模

国内市場規模の推移



海外市場規模の予測

(単位：兆円)



# コンテンツ産業政策の目指す方向性

## 中長期的な課題

- コンテンツ流通のグローバル化に伴い、国境を越えてビッグタイトルの製作競争が発生。良いコンテンツは「世界で売れるコンテンツ」になるチャンスが大きくなる一方で、国内消費者も海外コンテンツへのアクセスが容易になり競争が激化している。
- グッズなどの商品化・二次配信ビジネスなどコンテンツ周辺産業の拡大（それ自体は良いこと）が行われる一方、クリエイターの裾野拡大をはじめ産業全体の持続可能性への投資が不足。



## 中長期的な方向性

- 国内のビッグタイトルを世界のビッグタイトルへ昇華させ、世界中の市場でしっかりと稼ぐ。  
**（稼ぐ力の向上）**
- 10年後、20年後を見据えたコンテンツ業界の裾野拡大や持続可能性を高めるため、中堅・中小企業やクリエイター等への還元・再生産が行われるエコシステムの構築やVR/AR等の新技術への取組を支援。  
**（コンテンツ産業の競争力強化）**

# コンテンツ海外展開支援

# 過去5年間のコンテンツ海外展開支援事業 (通称: J-LOP事業)

- これまで5年に亘り、コンテンツの字幕・吹き替え等のローカライズや国際見本市への出展等を支援。
- 日本コンテンツの海外展開を促進し、**海外における認知度向上、日本ブーム創出に一定程度成功**。今後はこの拡大した海外市場に事業者が自律的に展開していくことが重要。
- その一方で、依然としてクリエイターや中堅・中小のアニメ制作会社等は、**業界構造や資金力の問題**を抱えており、コンテンツ産業の裾野の拡大に課題がある。また、**ネット上における海賊版被害**はグローバルに拡大しており、対策が急務。
- このため、**①新たなコンテンツを生み出すクリエイター等への支援、②海外展開におけるクリエイター等の正当な対価の確保を行う取組の支援等**を実施。持続可能なコンテンツエコシステムの構築を目指す。

## これまでのJ-LOP事業における成果

採択件数  
**5,623件**

海外売上増加額  
**1,916億円**

新規海外展開  
**506事業者**

### ローカライズ例



『ポケットモンスターXY&Z』

発信国：韓国

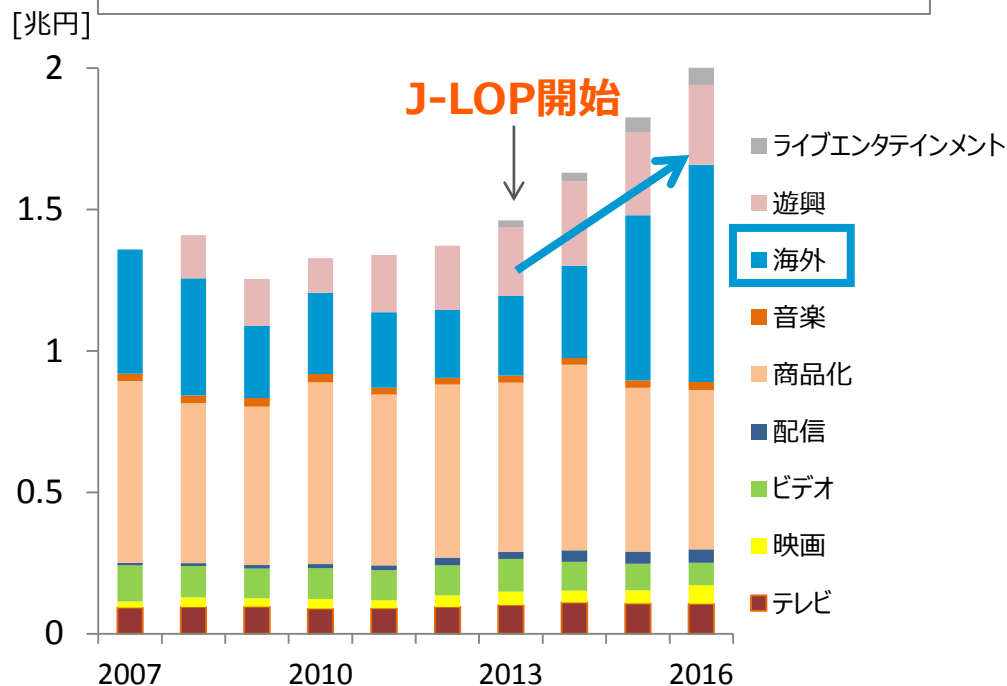
©1997 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku.  
©Pokémon.  
포켓몬스터, 포켓몬, Pokémon은 Nintendo의 상표입니다.

### プロモーション例



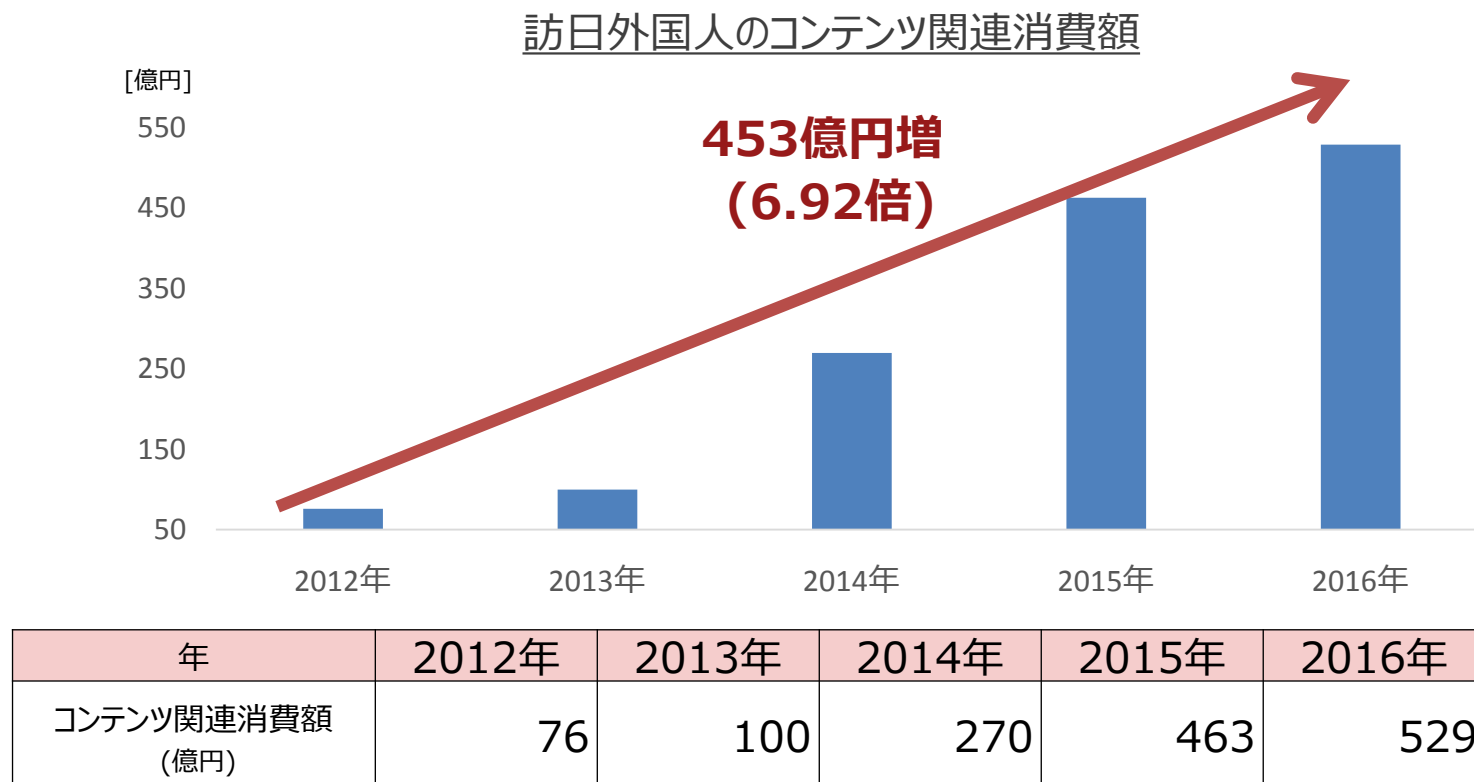
アメリカで開催された「J-POP SUMMIT」にてアニメ「心を叫びたがってるんだ。」と秩父地域企業の共同出展を支援

## アニメ産業市場規模



## (参考) 訪日外国人のコンテンツ関連消費

- 2016年の訪日外国人のコンテンツ関連の消費額は529億円で、2012年の76億円から6.92倍増加。



※観光庁「訪日外国人消費動向調査」より推計

# インバウンド型クールジャパン推進事業

平成29年度補正予算案額 **58.5億円**

①地域経済産業グループ 中心市街地活性化室 03-3501-3754  
①中小企業庁 商業課 03-3501-1929  
②商務・サービスグループ クールジャパン政策課 03-3501-1750  
②製造産業局 生活製品課 03-3501-0969  
③中小企業庁 創業・新事業促進課 03-3501-1767  
④商務情報政策局 コンテンツ産業課 03-3501-9537  
⑤商務・サービスグループ 博覧会推進室 03-3501-0289

## 事業の内容

### 事業目的・概要

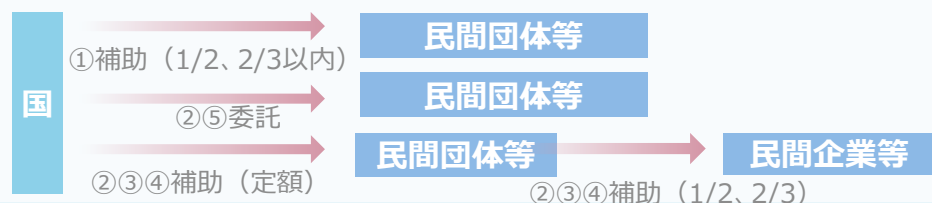
インバウンドが加速する中で、2020年オリンピック・パラリンピックの開催、2025年大阪万博の誘致を見据えて、クールジャパンを自走させるため、クールジャパン政策の3つのステップ（①日本ブーム創出、②海外で販売、③日本国内で消費）のうちの③のステージを実現するために政策を実施していきます。

- 一つ目の柱として、地域文化資源を活用した観光プログラムや地域産品の開発や歴史的なまちなみや文化イベントを契機とした商店街・中心市街地等の地域の魅力向上によるインバウンド観光消費を促進します。また、観光客を呼び込むための地域文化資源を活用した新たな観光プログラム作りや観光と他産業が連携した取組を促進します。
- 二つ目の柱として、ビジネスインバウンドの更なる加速に向けて、日本の産業の魅力の発信力強化を実現するためには、流通構造における下請構造を変革し、新たな製品・サービスを生み出す環境を整備することが必要不可欠です。具体的には、ものづくりサプライチェーンの再構築やクラウドファンディング等を活用するコンテンツ製作等の新たなビジネスモデルとも連携しつつ、抜本的な業界構造改革を行います。

### 成果目標

- 2020年までに、訪日外国人観光客4000万人を目指します。
- 2025年度までに、文化GDP18兆円を目指します。

### 条件（対象者、対象行為、補助率等）



## 事業イメージ

### ①地域文化資源活用空間創出事業

歴史的建造物群を中心としたまちなみ整備や、文化イベントを契機とした地域の活性化、名所・観光地・食文化等地域文化資源と連携した空間創出によって、にぎわいを創出し、交流人口を増加させるとともに、これらと連携した中小企業・小規模事業者の事業活性化を図る事業を支援。

### ②インバウンド型クールジャパンビジネス環境整備事業

2020年東京オリンピック・パラリンピックを契機として、インバウンドにクールジャパンを広める場としての観光地マスタープランを策定し、観光地の整備・振興を図りつつ、プレミアムフライデーやキッズウィークの機会を活用した需要喚起による相乗効果を創出。また、繊維産業等のサプライチェーンの合理化につながる産地内の事業再編や産地間・異業種との連携を通じて、海外市場における需要獲得を目指すにあたり、ビジネスモデルを検証するためのF/Sを支援。

### ③ニューツーリズム商品開発等支援事業

中小企業地域産業資源活用促進法に基づく事業計画の認定を受けた複数の中小企業・小規模事業者と地方自治体等が連携し、地域文化資源やふるさと名物を活用した新たな商品開発、販路開拓を行う仕組みや、観光客の地域における滞在環境の向上を目指す取組等について支援。

### ④クリエイターを中心としたグローバルコンテンツエコシステム創出事業

グローバルな集客につながる魅力的なコンテンツ製作の担い手（クリエイター）を中心としたエコシステムを創出すべく、①クラウドファンディング等による新たな資金調達を活用するコンテンツ企画製作や海外プロモーションの取組、②海賊版に対抗する世界同時展開の取組に対して支援を実施。

**30.0億円**

### ⑤国際博覧会出展事業

2025年国際博覧会の日本（大阪・関西）での開催に向けた誘致活動を実施。他の立候補国に対する調査分析等を早急に進め、大阪・関西で開催する魅力を伝えるためのプレゼンテーションの企画立案を練りつつ、広報媒体を作成。

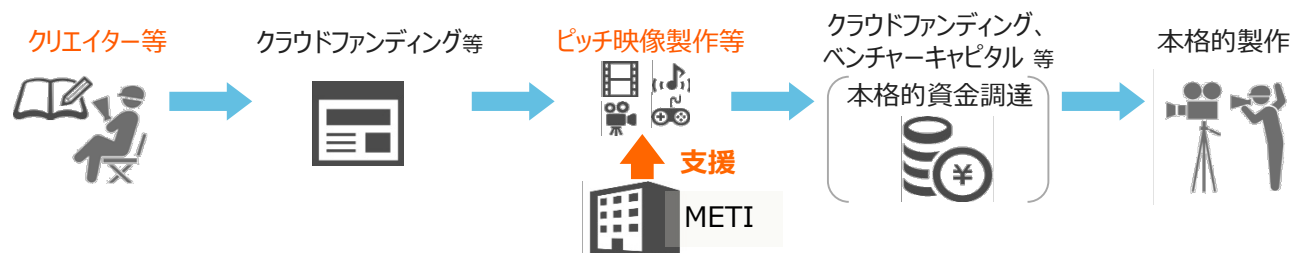
# クリエイターを中心としたグローバルコンテンツエコシステム創出事業

(平成29年度補正予算案事業)

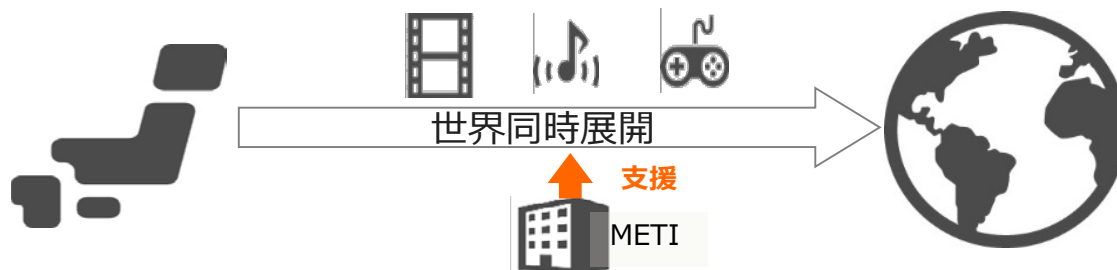
## ○クリエイター等の海外挑戦支援



## ○多様な資金調達手法を目指した試作品開発支援



## ○正規版コンテンツ等の海外同時展開支援





# 想定スケジュール（予定）

（平成29年度補正予算案事業）

1月12日～2月5日 補助金事務局（執行団体）公募

（通常国会にて補正予算審議）

（以降は予定）

2月中下旬 補助金事務局決定

3月 間接補助事業者の公募開始

# その他の政策

# オンライン上の海賊版（侵害コンテンツ）対策

## 配信側に対する対策

- 資金源遮断（オンライン広告出稿抑止）
- 運営者等への削除要請
- 侵害コンテンツ共有サイトのドメイン閉鎖
- その他（海外政府等への働き掛け（協力要請）、技術的保護手段の研究、

当局による取締り等）

## サイトブロッキング

B国

【レジストラ】



ドメイン  
(xxx.com)  
登録

## ドメイン閉鎖

【ユーザー】



アクセス

## リーチサイト対策

【リーチサイト】

無料動画まとめ

●●●●●

第1話

<https://www.xxx.com/yyy1>

第2話

<https://www.zzz.com/yyy2>

第3話

リンク

【サーバー】



【侵害コンテンツ共有サイト (xxx.com)】



広告出稿抑止

本日の広告

<https://www.xxx.com/yyy1>

意識啓発・キャンペーン

## 視聴側に対する対策

- リーチサイト対策
- サイトブロッキング
- 国民への啓発活動
- その他（インターネット検索サービスにおける検索結果表示抑止、ブラウザ及びセキュリティソフト開発会社におけるフィルタリング、正規版流通促進、当局による取締り等）

## 削除要請

C国

【サイト運営者】



運営  
(侵害コンテンツ掲載)

# VR等のコンテンツ制作技術活用ガイドライン（案）

- 本年3月を目途に、VRコンテンツの制作手法や制作にあたって注意すべきポイント等についてまとめたガイドラインを取りまとめ予定。
- また、文化庁は、自治体等による文化財のVR・AR等のコンテンツの制作・運用に関するガイドラインを平成29年度中に作成予定。

## ガイドライン案における、制作時に注意すべきポイント（抜粋）

### 映像酔いの原因

感覚不一致説が有力：身体の前測とVR体験中の感覚の矛盾によって酔いが生じる。

### 主な対応策

- ・ フレームレート : フレームレートの維持が重要。  
(Oculus RiftやHTC Viveでは90Hz、Gear VRでは60Hz。)
- ・ 移動方法 : 現実の身体移動がなく、VR空間の中で激しく移動すると映像酔いしやすい  
加速度を最小にし、なるべく等速直線運動を採用することで酔いを軽減できる。  
VR酔いを軽減するため歩き回らずテレポートでの移動を行う場合も。
- ・ 乗物での移動方法 : 視界の中で常に動かないもの（車のフレームなど）があると映像酔いを軽減できるコクピット効果が有効。
- ・ 至近距離での動き : 視野周辺をブラックアウトして視界を狭くすることで映像酔いを軽減できる。  
またはスローモーションを取り入れる場合も。
- ・ 筐体との連動 : HMDで体験する視覚情報と連動させて筐体を動かすことで、映像酔いを軽減する効果がある。

# コンテンツビジネスマッチング

- コンテンツビジネスマッチング「Japan Content Showcase (JCS)」は、映画・放送（テレビ番組等）、音楽、アニメ等の国際見本市であり、毎年10月に開催。
- 我が国コンテンツの魅力を集中的に世界へアピールするとともに、他産業との連携を促し、さらなる発信力の強化とコンテンツ産業全体の海外展開を促進することが目的。

## Japan Content Showcase



### 東京国際 ミュージック マーケット

日本音楽の海外展開を  
目的として商談会やセミ  
ナー開催によるビジネス  
マッチングの機会を提供す  
る場（2004年～）。



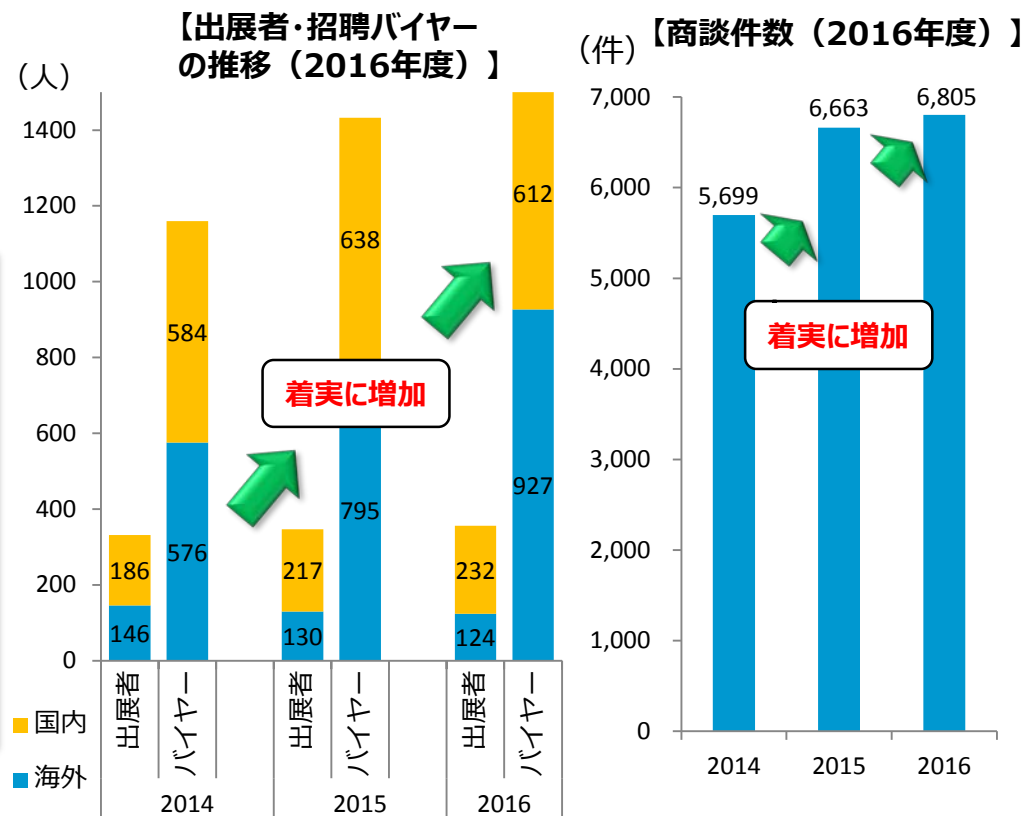
### 東京国際映画祭併設 コンテンツマーケット

東京国際映画祭に併設  
した国内外の映画、TV  
番組等の映像コンテンツ  
を中心とした見本市  
（2004年～）。



### 東京国際アニメ祭秋

日本のアニメ産業の活性  
化を目的に、ビジネスマッ  
チングの場を設け、国内  
外のアニメビジネス情報を  
発信する(2010年～)。



# 政府間対話～日中韓文化コンテンツ産業フォーラム～

- 日中韓 3 カ国におけるコンテンツ産業政策、動向に関する継続的な情報交換及び各国産業界間のビジネスチャンス創出のために設立。
- 第 10 回を 2017 年 6 月に東京で開催し、①3カ国のコンテンツ産業政策・規制等の情報共有を図るポータルサイトを設立すること、②映画祭を含む3カ国コンテンツマーケットを通じた交流作品の増加を目指すこと、③知財保護のための3カ国協同の広報・啓発活動を実施することに合意し、副大臣級で共同宣言文を採択した。

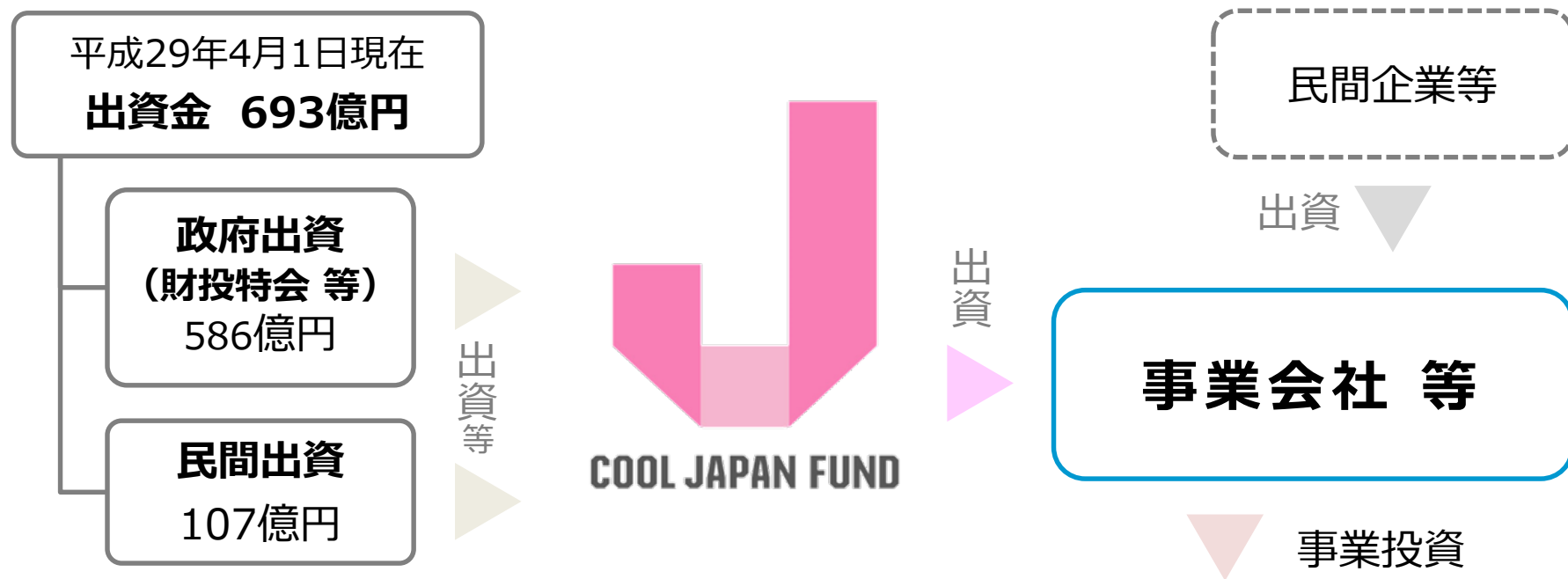
| 回                               | 開催年      | 開催場所   | 政府代表者                                                                                                            |
|---------------------------------|----------|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 第1回                             | 2002年12月 | 中国・上海  | 〔日本〕メディアコンテンツ課長<br>〔中国〕文化部文化産業司長<br>〔韓国〕文化観光部コンテンツ振興課長                                                           |
| 【中略】 第3回～第8回： （日本・中国・韓国持ち回りで開催） |          |        |                                                                                                                  |
| 第9回                             | 2016年6月  | 韓国・ソウル | 〔日本〕商務情報政策局審議官<br>〔中国〕文化部对外文化連絡局 局長代理<br>〔韓国〕文化体育観光部 コンテンツ政策局長                                                   |
| 第10回                            | 2017年6月  | 日本・東京  | 〔日本〕経済産業大臣政務官、商務情報政策局審議官<br>〔中国〕文化部副部長 同部文化市場司 副司長、同部对外文化連絡局 局長助理、中国電影合作制片公司 総経理<br>〔韓国〕文化体育観光部 第一次官 同部コンテンツ政策局長 |

- 次回、第11回フォーラムは、2018年に中国で開催予定（時期・開催都市等の詳細未定）。
- 中韓企業との新たなビジネス機会の創出を目指し、前回同様、官民セッション・ビジネスマッチングが開催される見込みなので、産業界からの積極的なご参加を賜りたい。



# クールジャパン機構（株式会社海外需要開拓支援機構）

- 民間企業の呼び水となるリスクマネーの供給、海外におけるビジネスモデルの構築、海外展開できる人材の育成に寄与すべく、平成25年11月に設立。



## ①プラットフォーム整備型

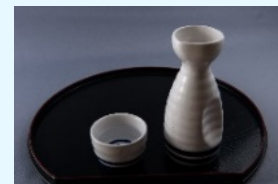
日本の魅力ある商品・サービスを世界に展開するための販売プラットフォームを構築

## ②サプライチェーン整備型

海外マーケットにおいて日本の商品・サービスを提供する流通の幹の構築

## ③地域企業等支援型

地域の魅力を世界へ展開



# クールジャパン機構（株式会社海外需要開拓支援機構）

## ● コンテンツ関係投資案件リスト

| 内容                     | 対象国                 | 事業主体<br>〔出資額/総事業額〕                                      | 概要                                                    |
|------------------------|---------------------|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 海外向けジャパン<br>コンテンツネット販売 | 全世界<br>（米国・インドネシア等） | Tokyo Otaku Mode等<br>〔 <b>15</b> 億円〕                    | 海外に向けて日本のマンガ・アニメ等の<br>ポップカルチャーの魅力を発信する<br>メディア・E C 事業 |
| 海外向けエンタテインメント<br>番組作成  | アジア<br>（台湾・タイ等）     | 吉本興業等<br>〔 <b>10</b> 億円/21億円〕                           | アジア各国向けT V 番組で日本を発信し、<br>イベントや地域物販等を展開                |
| ジャパンコンテンツの<br>ローカライズ   | 全世界                 | イマジカ・ロボットHD等<br>〔 <b>75</b> 億円/190億〕                    | 8 0 言語以上に対応した日本コンテンツの<br>世界発信のためのローカライズの<br>基幹インフラを獲得 |
| 海外における<br>ジャパンチャンネルの展開 | 全世界                 | スカパーJSAT<br>〔 <b>44</b> 億円/110億円〕                       | 世界2 2 カ国に日本コンテンツの有料<br>放送チャンネルを展開し、地域物販や<br>インバウンドを促進 |
| 海外でのクリエイター育成           | アジア・欧州・豪州           | KADOKAWA Contents<br>Academy 等<br>〔 <b>4.5</b> 億円/10億円〕 | アジア等で日本コンテンツを活用した<br>ビジネスを支えるクリエイター人材を<br>育成するスクール事業  |
| アジア広域での<br>ライブホール展開    | アジア（シンガポール等）        | Zeppホールネットワーク等<br>〔 <b>50</b> 億円/102億円〕                 | ライブ・エンタテインメントをアジア広域に展開する拠点<br>整備事業                    |



# 中小企業向け 補助金等の情報サイト



## IT導入補助金

サービス等生産性向上IT導入支援事業費  
平成29年度補正予算額 **500.0億円**

商保・サービスG サービス政策課  
03-3580-3922

**事業目的・概要**

- 足腰の強い経済を構築するためには、日本経済の屋台骨である中小企業・小規模事業者の生産性の向上を図ることが必要です。特に、我が国GDP及び地域経済の就業者の約7割を占めるサービス産業(卸売、飲食、宿泊、運輸、医療、介護、保育等)等の生産性の底上げが非常に重要です。
- 生産性向上にはIT投資が有効ですが、①資金面、②ITリテラシー不足等により、浸透が遅れていると指摘されています。
- しかし、近年の技術進歩により、業種別の特性に応じた操作性・視認性・価格に優れたITツール(財務会計等の業務を根本的に効率化するツールや、飲食業や小売業が直面する税率を含む会計処理の対応や商品管理などを効率的に行えるツール等)が登場し、様々な業種・業態における利用ポテンシャルが高まっています。
- こうしたIT導入支援にあたり、単なる導入支援のみではなく、IT事業者と中小企業・小規模事業者間の情報の非対称性を是正するため、セキュリティにも配慮したITツール及びその提供事業者の成果を公開し、IT事業者間の競争を促すとともに、効果の高いツールの見える化、ノウハウの集約と展開を行うプラットフォームの構築を通じて、中小企業・小規模事業者によるIT投資を加速化させ、我が国全体の生産性向上を実現します。

**成果目標**

- 本事業により、補助事業者の生産性を向上させ、サービス産業の生産性伸び率を2020年までに2.0%を実現することに貢献します。

**条件(対象者、対象行為、補助率等)**

国 定期補助 民間団体等 補助(1/2) 中小企業等

**事業イメージ**

- 中小企業等の生産性向上を実現するため、バックオフィス業務等の効率化や新たな顧客獲得等の付加価値向上(売上向上)に資するITの導入支援を行います(補助額:15万円〜50万円、補助率:1/2)。
- 想定する主なITのイメージは、以下のとおりです。
  - ① 簡易税務・会計処理 (参考) ITの利用イメージ
  - ② POSマーケティング
  - ③ 簡易決済
  - ④ 在庫・仕入れ管理
  - ⑤ 顧客情報管理・分析 等
- 導入支援にあたっては、
  - 1) IT導入を経営改革に繋げる観点から、申請時に生産性向上計画の作成・提出を求め、各社の成長戦略(事業課題、将来計画等)とIT等の導入設備の必要性について明確化します。
  - 2) データ連携が可能なITツールの効果を最大限引き出すためのサポートや、事業終了後もフォローを行う体制を整備します。
  - 3) ITツールを導入した成果(労働生産性の向上率等)について、国への報告を義務付けます。あわせて、こうした成果に基づき、ITツール及び当該ツールを提供したIT事業者の評価を行い、原則としてHP等で公開することとします。成果の評価に際しては、ローカルベンチマークの指標も活用し、また、業種毎の特性も加味することとします。
  - 4) その他、おとなし規格認証や、第三者による生産性向上計画の作成支援、セキュリティ対策への配慮等を盛り込むなど、サービス産業等の生産性向上施策等との連携を図ります。
  - 5) 併せて、本事業を通じて得られた生産性向上の好事例やノウハウを集約して展開を進めていくためのプラットフォームを構築し、全国の中小企業・小規模事業者に対して、広報・普及等を行います。

## 地域未来投資法

地域未来投資促進法の概要 (地域経済牽引事業の促進による地域の成長発展の基盤強化に関する法律)

地域未来投資促進法は、地域の特性を活用した事業の生み出す経済的波及効果に着目し、これを最大化しようとする地方公共団体の取組を支援するもの。

- 国の基本方針に基づき、市町村及び都道府県は基本計画を策定し、国が同意。
  - 同意された基本計画に基づき、事業者が策定する地域経済牽引事業(※)計画を、都道府県知事が承認。
  - 国は、連携支援計画を承認し、地域経済牽引事業に対して支援を行う者【地域経済牽引支援機関】を支援。
- \* 定義の要点: ①地域の特性を生かして、②高い付加価値を創出し、③地域の事業者に対する相当の経済的効果を及ぼす 事業

