

# 経済産業省における コンテンツ振興施策について

平成27年11月17日

経済産業省商務情報政策局  
文化情報関連産業課

# コンテンツ海外展開支援

# ローカライズ・プロモーション支援



- 日本コンテンツの海外展開促進のため、字幕・吹き替え等の現地化（ローカライズ）や国際見本市への出展、広告出稿等のプロモーション費用の補助（補助率：1/2、特に地域経済活性化に資する案件については補助率2/3）を実施（平成26年度補正60億円）。
- 平成24年度補正予算（155億円、総務省・経済産業省の共同予算）において同様の支援を実施（補助率：1/2）。これまで約2年間で約3,800件の案件を支援、コンテンツを活用したビジネスモデル革新を牽引。

## ローカライズ



『ちびまる子ちゃん』  
発信国・地域：中国  
日本アニメーション・インターナショナル株式会社



『ドラえもん』  
発信国・地域：英語圏（全世界）  
株式会社藤子・F・不二雄プロ

## プロモーション

ドラえもんを有効活用した  
企業プロモーション実施例

SHARP×ドラえもん



海外見本市への出展例

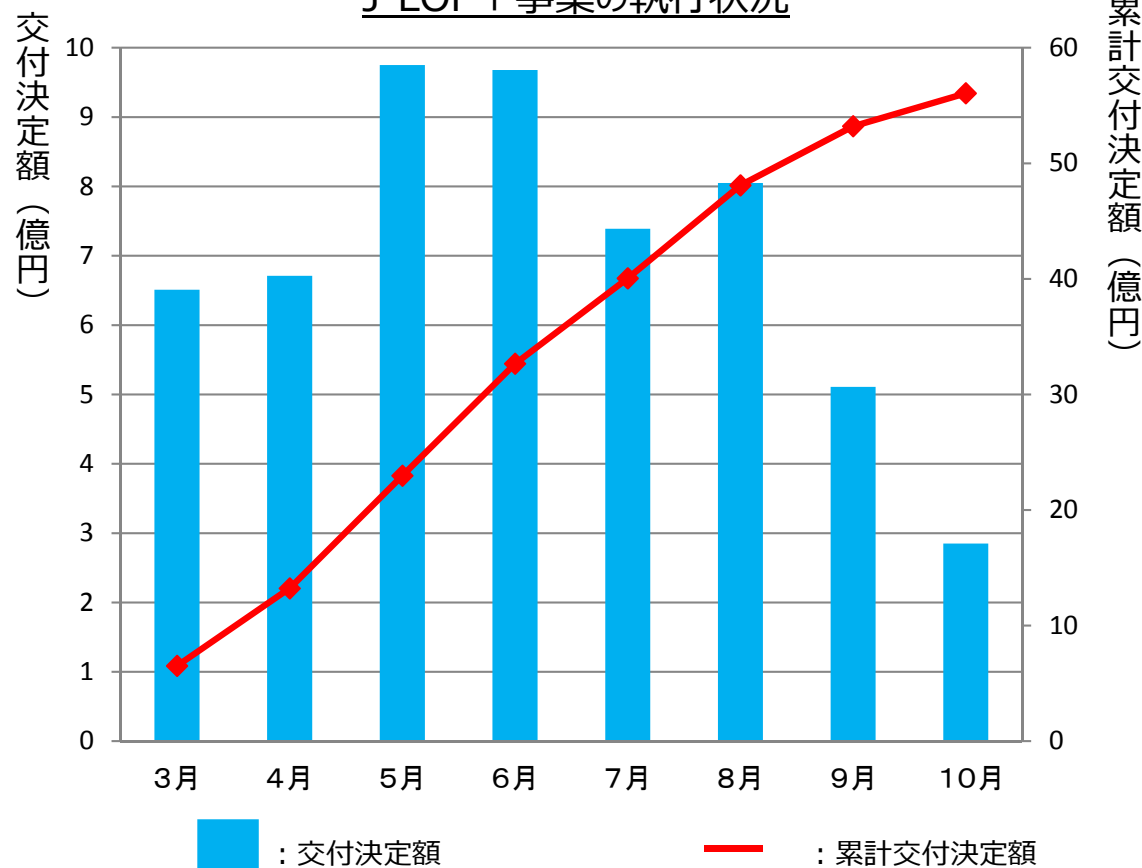
JAPAN EXPO



ASEAN諸国向けに制作した、ドラえもんが家電製品の高性能・高品質をアピールするCMを各国主要メディア向けに放送。

パリで開催されるヨーロッパ最大のイベント「JAPAN EXPO」において日本コンテンツの共同出展、プロモーションを支援。

## J-LOP+事業の執行状況



2015年10月末時点において、741件、約56億円（93%）について交付決定を実施し、着実に執行。

# J-LOP事業における実績・効果（2015年9月末時点）

## <戦略的海外展開>

### ①日本ブーム創出

日本の魅力の  
効果的発信

#### ○J-LOPによる海外向けコンテンツの拡充

- 全18言語、合計73ヶ国へのローカライズ事業が採択された。
- コンテンツの海外発信では、世界24億人にリーチした。

#### ○海外向けプロモーションの促進

- 合計45ヶ国へのプロモーション事業が採択された。
- 海外イベントに参加・主催した事業者は合計8,600件を超えるコンテンツ発信のための契約を得ることができた。

### ②現地で稼ぐ

現地で稼ぐための  
プラットフォーム構築

#### ○日本企業の海外向け事業の促進

- J-LOP利用事業者全体での2015年度の海外売上は総額1,247億円増加した。
- J-LOP利用事業者全体で、260の事業者が新たに海外進出を開始した。  
(ともに2012年度比較)

#### ○非コンテンツ企業のコンテンツ活用促進

- J-LOP事業と連携した非コンテンツ企業の2015年度の海外売上は総額648億円増加した。  
(2012年度比較)

### ③日本で消費

日本に呼び込み  
大きく消費を促す

#### ○地域経済活性化への貢献

- 全31都道府県の事業者へ支援を実施した。
- J-LOPを利用してコンテンツの海外発信を行い、それを見た外国人が地方の観光地に訪れるという事例がいくつも現われている。

# J-LOP事業の成果事例の類型

- コンテンツ産業自体の取組と他産業の連携、市場拡大と新市場創出、それぞれの類型で成果が出ている。

市場拡大

## 地上波放送や、大規模な劇場公開の実現

### ソードアートオンライン

予算の都合上字幕が中心だったため、配信がメインだったが、吹替を行った結果、地上波、全国ネットのケーブル局での放送が実現。  
※ドイツでは、初めて子ども向けではない日本のテレビシリーズ・アニメが地上波放送



### 魔法少女まどか☆マギカ

アメリカ、カナダで80館以上の劇場での公開が実現。  
J-LOPを活用して、劇場公開に先立ったプレミアム上映会を実施し、L.A.Timesなどに掲載され、動員に結びつけた。



## SHARP×ドラえもん CM・イベント

ASEAN諸国向けに、家電製品の高性能・高品質をアピールするCMに「ドラえもん」を活用し高い広告効果を獲得。  
また、インドネシアにおいて、「ドラえもん」とコラボレーションし、現地のショッピングモールやホテルでイベントを開催。



コンテンツ産業の取組

## 新たなヒット作品の創出

北米では新しいテーマの『聲の形』という作品は、公開以来デジタル配信サイトCrunchyrollの全45作品の中で常にトップ5にランクインされ注目作品に。その後現地出版社から引き合いがあり紙出版の刊行が決定した。



## LOVE HOKKAIDO (北海道テレビ)

他産業との連携

北海道テレビは、J-LOPの活用により質の高いローカライズを実施し、海外での放送を次々と実現した。  
シンガポールにある道産食品アンテナショップ、カムイン北海道(明治屋内)では、北海道フェアと番組を連動させ、番組関連商品のフェアを実施することで、売上は前年比で約3割向上した。



新規市場創出

# (参考) 地域発コンテンツの広域発信支援事業

平成28年度概算要求額 **5億円 (新規)**

## 事業の内容

### 事業目的・概要

- クールジャパン戦略の柱の一つとして、日本の地域の魅力をコンテンツを通じて効果的に発信することで、地域発の商品・サービスの需要拡大や地方への観光客誘致につなげ、地域経済活性化を推進する。
- このため、コンテンツ産業と製造業・観光業等の他産業との連携促進や、当初から広域展開を念頭に置いたコンテンツづくり、コンテンツを効果的に発信するための取組に対して支援を行う。

### 成果目標

- 平成28年度から平成32年度までの事業であり、2018年（平成30年）度までに放送コンテンツ関連海外市場売上高を2010年（平成22年）度の約3倍に増加させることを目指します。



### 【補助対象となる条件】

- (1) プロダクトプレイスメント（※）の活用等により、製造業や観光業等の企業・団体が参加していること
- (2) 現地の嗜好に対応したコンテンツであること
- (3) 広域展開向けに権利処理がなされていること 等

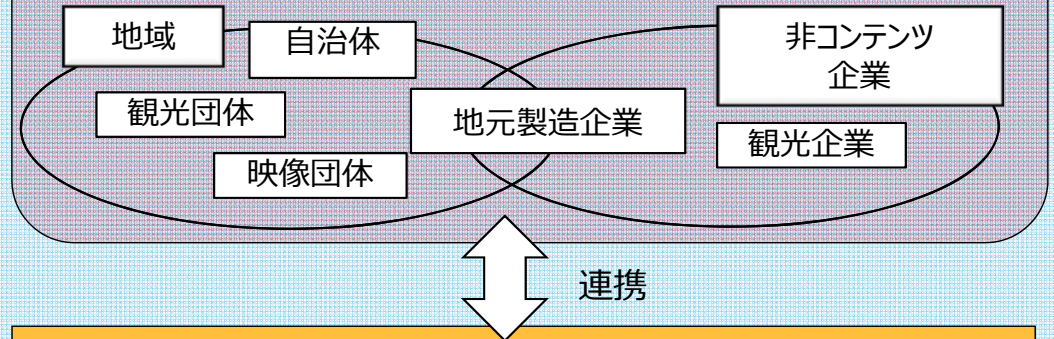
（※）コンテンツの中で特定の商品・サービス等を表示し、需要喚起を図る手法

## 事業イメージ

製造業・観光業等と連携の下、最新の日本の魅力を伝えるコンテンツを通じて新需要開拓

【地域の製造業・観光業等の企業・団体群】

役割：スポンサーシップ、プロダクト・プレイスメント、観光誘致のためのプロモーション協力等



【地域コンテンツ制作企業】

役割：プロジェクトマネジメント、プロデューサー派遣、技術指導、出演者手配等

現地の嗜好に対応したコンテンツづくり

現地俳優の活用、日本企業の最新製品等のプロダクトプレイスメント、最新日本観光情報等を盛り込んだコンテンツづくり

コンテンツを効果的に発信するための取組み

補助

国

# コンテンツ産業長期ビジョン検討委員会

- 「コンテンツ産業長期ビジョン検討委員会」を開催し、将来的なコンテンツ産業の構造変化に対応した新たな産業支援の在り方について検討する予定。

## 主な検討課題

コンテンツの各業界において、制作面、流通面、技術面等の側面から、これまでの10年間と今後の産業構造の変化の予測を行う。  
さらに、ネット配信されることを前提として、当初から海外展開を念頭に置いたコンテンツビジネスのあり方について検討を行う。

## 全体スケジュール

平成28年3月までに5回程度開催する。

## 検討会委員メンバー（計16名）

稲蔭 正彦	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科委員長/ 教授
宇田川 昭次	株式会社ジェンコプロデューサー
河島 伸子	同志社大学経済学部教授
斎藤 祐馬	トーマツベンチャーサポート株式会社事業統括部長
境 治	コピーライター/ クリエイティブディレクター/ メディア戦略家
笹島 一樹	住友商事株式会社放送映画事業部チームリーダー
佐藤 尚之	株式会社ツナグ代表/ コミュニケーション・ディレクター
塩田 周三	ポリゴン・ピクチュアズ代表取締役
新 清士	ジャーナリスト、デジタルハリウッド大学大学院非常勤講師、立命館大学映像学部非常勤講師
末吉 亙	潮見坂綜合法律事務所弁護士
逸見 圭朗	株式会社ぴえろ常務取締役
真木 太郎	株式会社ジェンコ代表取締役
まつもと あつし	ジャーナリスト
森 祐治	株式会社電通コンサルティング取締役・シニアディレクター
山口 哲一	株式会社バグコーポレーション代表取締役/ 音楽プロデューサー
吉田 篤生	吉田篤生会計事務所所長/ 税理士

# コンテンツ制作力の強化



# コンテンツ技術戦略

- CG（コンピュータ・グラフィックス）や立体映像などのコンテンツ技術は、様々なコンテンツ創出の基盤。
- コンテンツ技術の高度化と普及を目指し、技術マップ（コンテンツ分野）を策定し、DCEXPO（デジタルコンテンツエキスポ）でのコンテンツ技術発掘・普及の促進や、コンテンツ制作の効率化に資する取組を実施。

## 技術マップ（コンテンツ分野）の策定

コンテンツ技術が向かうべき方向性を提示。技術開発を促進し、日本のコンテンツ産業の更なる活性化と新たな産業の創出が目的。2014年度に更新を実施。

## コンテンツ制作基盤整備事業

### ■ マンガ制作工程整備（2014年度）

海賊版対策にも資するマンガ等の国内外同時販売・配信を促進するため、翻訳等の編集作業や流通を円滑に進めることができるデジタル技術を導入したマンガ制作工程の導入について調査、検討を実施。

今年度、出版社、配信事業者、漫画家、学生等を対象にセミナーを開催し、当該調査報告書の内容を紹介することで、マンガ制作・流通に携わる関係者への周知を図った。

## DCEXPO（デジタルコンテンツエキスポ）

コンテンツ技術の展示会。コンテンツ分野の企業関係者や、研究者、学生、クリエイター等に向け、最新のコンテンツ技術を展示、交流を促し、コンテンツ産業の更なる発展を目指すもの。2015年は、10月22日（木）～25日（日）に開催（デジタルコンテンツ協会・経済産業省 共催）

### ■ Innovative Technologies 2015

コンテンツ産業の発展に大きく貢献することが期待される技術を表彰。

69件の応募の中から20件を採択、デジタルコンテンツEXPOで展示。さらに特別賞4件を表彰。

Innovative  
Technologies

### ■ Features2015

各年で注目すべき技術を取り上げ、デモ展示や講演、ワークショップを実施。2015年は、「スポーツを変えるコンテンツ技術」がテーマ。



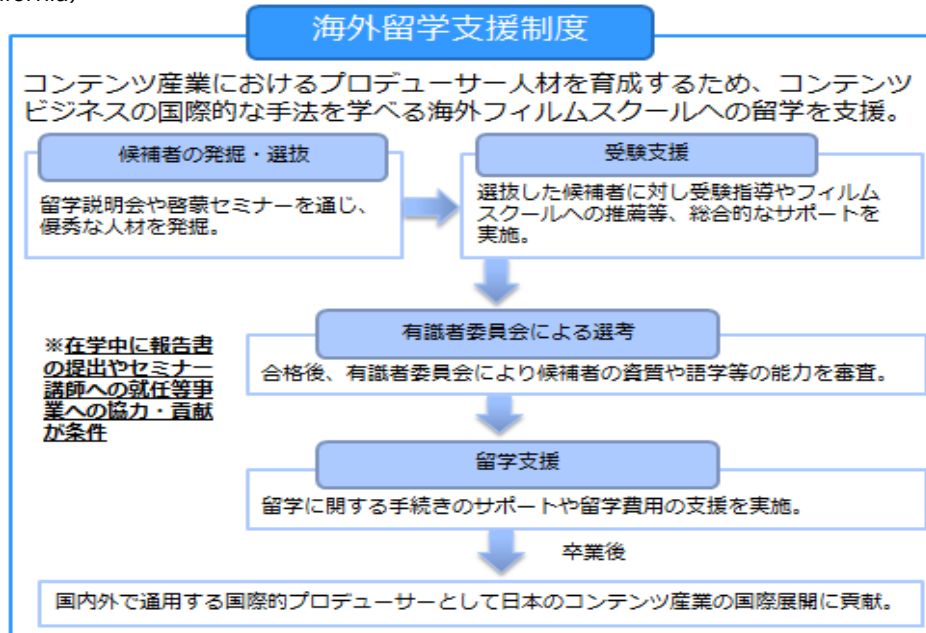
# プロデューサー人材育成

- コンテンツ産業の国際展開および国際共同制作を推進するため、資金調達・契約・マーケティングといったプロデュース業務を担う「国際コンテンツビジネスプロデューサー」の育成を目指す。

## 海外留学支援事業（平成22年度～）

- ・ハリウッドなどが培ってきた国際的な手法を学ぶことができる海外フィルムスクールへの留学を支援。
- ・平成22年度の制度開始以降、平成26年度末までに計8名の留学を支援。
- ・フィルムスクールへの推薦や、留学先での研究・調査の費用の助成など、総合的なサポートを実施。

（参考）これまでの入学校：AFI（American Film Institute） USC（University of Southern California）



## 海外企業実務研修事業（平成27年度～）

- ・ハリウッドをはじめとする海外のコンテンツビジネス関連企業における資金調達・契約等のプロデュース業務に関連した実務研修（インターン）を支援。
- ・ビザ取得のサポートや、研修の費用の助成など、総合的なサポートを実施予定。
- ・研修期間：最大1年間

## 国内人材育成支援制度

- ・研修やグループワークでのトレーニングを通して、若手人材に人的交流の機会を提供し、将来の国際共同製作にむけた人的ネットワークの構築を図る。

