

ポストコロナ・ウィズコロナ時代の コンテンツの海外展開・基盤強化を支援します



(令和2年度3次補正 コンテンツグローバル需要創出促進・基盤強化事業)

① 海外展開のためのローカライズ、プロモーションを支援

対象分野	映像、音楽、ゲーム、出版、キャラクター、ミュージカル等	
支援事業	(1) コンテンツが主体となって海外展開	補助率 1 / 2
	(2) コンテンツの有効活用によって海外展開	補助率 1 / 3
補助額	上限 2, 000万円 / 1件 (上限 4, 000万円 / 1社)	
補助対象経費	海外渡航費、出展・参加料、会場・施工費、ローカライズ費	

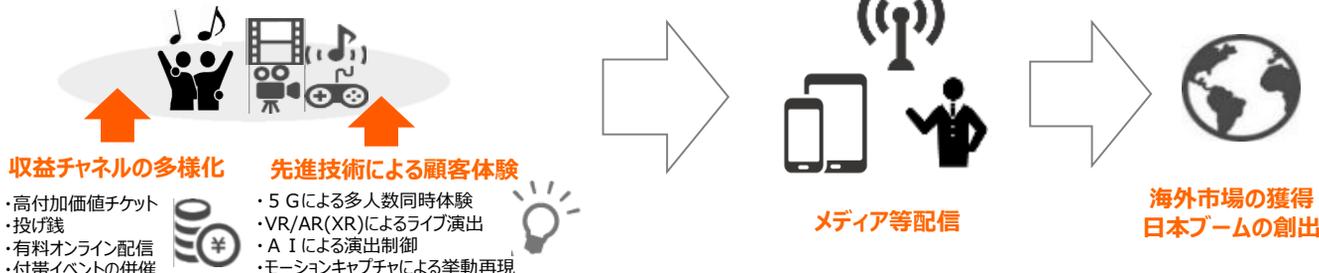
② 海外向けコンテンツ制作に資する資金調達・人材育成を支援

対象分野	映像、ゲーム等	3月31日(水)公募開始
支援事業	(1) 資金調達のためのピッチ映像の制作等	補助率 1 / 2 (特例 2 / 3)
	(2) (1)のうち若手人材が率いるもの	補助率 2 / 3
補助額	(1) 上限 1, 500万円 / 1件 (上限 3, 000万円 / 1社)	
	(2) 上限 1, 000万円 / 1件 (上限 2, 000万円 / 1社)	
補助対象経費	映像制作に関する費用、海外でのピッチに関する費用	

③ 先進性の高いコンテンツにおける収益の多様化／強靱化を行う事業を支援

対象分野	コンテンツの公演等を行う事業 (例：音楽、演劇、伝統芸能、芸能等)
支援事業	収益チャンネルの多様化、顧客体験の拡張、をそれぞれ1つ以上取り入れ、メディア等との連携によって当該取組みを発信すること 補助率 1 / 2
補助額	上限 5, 000万円 / 1件 ※取組みが異なる場合のみ複数申請可能
補助対象経費	出演料、制作費、会場費、運営費、権利使用料、広告費、海外配信費、感染予防費等

“ウィズコロナにおける新たなエンタメの在り方の確立”



④ コンテンツ業界DXのためのシステム開発を支援

対象分野

映像、音楽、ゲーム、出版等

支援事業

製作・流通工程効率化に資するシステムの開発・実証

補助額

上限5,000万円/1社

補助対象経費

システム開発費（技術導入費、専門家経費含む）、実証経費 等

⑤ ブランデッドコンテンツの制作・発信を支援

対象コンテンツ

ジャンル不問。デジタル配信に適した長さの映像

3月31日(水)公募開始

支援事業

企業のブランディングのために、自社の姿勢や理念に対する顧客の共感を呼ぶストーリー性のある映像（ブランデッドコンテンツ）を制作する事業

申請主体

①法人（企業、団体等）②地方公共団体（都道府県・指定都市等）
※コンソーシアム等を組んで申請する場合、代表者（法人）を決めて申請する必要があります

補助額

上限1,000万円/1社（補助率1/2）

補助対象経費

映像制作費（トレーラー制作費、ローカライズ費含む）、
動画広告配信の媒体費、効果検証費



②、⑤ : 3月31日(水)公募開始

①、③、④ : 4月以降公募開始予定

※ ②、⑤の詳細は、特定非営利活動法人映像産業振興機構（補助金事務局）のWebページをご参照ください。
→ <https://www.vipo.or.jp/project/j-lodr2/>

※ ①、③、④は、今後、事業内容が変更される場合があります。4月に公表予定の公募要項をご確認ください。

※ ①、③、④についてはjGrants（電子申請システム）での申請受付を予定しています。

→ <https://www.jgrants-portal.go.jp/>

※ 申請には「GbizIDプライム」が必要です。発行に2～3週間かかりますので、補助金の申請をお考えの方は事前のID取得をお勧めします。

→ <https://www.gbiz-id.go.jp/top/>

jGrants
トップページ



GbizID
トップページ



お問合せ先

特定非営利活動法人映像産業振興機構(VIPO) 補助金事務局
e-mail : question@j-lodr2.jp