

# 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

(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

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  
(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社 ※取組みが異なる場合は追加申請可能

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

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件（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



## 令和2年度3次補正予算【3月に公募開始予定】

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

- ※ 申請者はいずれも日本の法令にしたがって設立された法人に限ります。
- ※ 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

