

コンテンツ業界のDX化を支援します



コンテンツ製作の生産性向上に資するシステムの開発・実証を行う事業

「コンテンツ海外展開促進・基盤強化事業費補助金（映像制作等支援）」

コンテンツ業界への波及効果が見込まれる、コンテンツの製作・流通工程の効率化に資するシステム開発・実証・導入を行う事業について、システムの開発・実証・導入に必要な経費の一部を支援します。

✓ 補助額

上限 5,000万円/社 補助率 1/2

※導入に係る費用は、300万円（補助対象額600万円）が上限となります。

✓ 対象経費

システム開発費（技術導入費、専門家経費、人件費等）、
実証経費、報告書作成費、導入に関する費用

✓ 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）

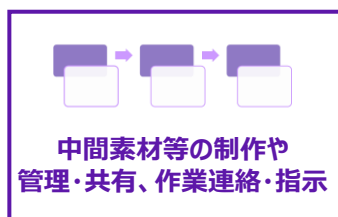
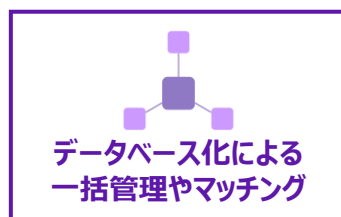
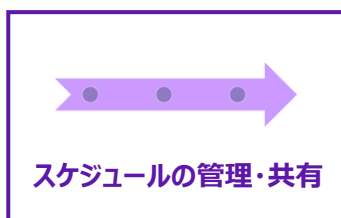
※コンソーシアム等を組んで申請する場合、代表者を決めて申請する必要があります。
（代表者は法人）

✓ 対象分野

映像、音楽、ゲーム、出版等のコンテンツ業界における
コンテンツ製作・流通工程の効率化に資するシステム

※業界への波及効果が大きく、業界構造を大きく変革できるシステム

<システム例>



令和5年9月15日 第1回公募開始

※jGrants（電子申請システム）での申請受付を実施しています。
※申請には「GビズIDプライム」が必要です。発行には日数を要しますので、
補助金の申請をお考えの方は事前のID取得をお願い致します。
<https://www.jgrants-portal.go.jp/>

jGrants 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）
e-mail : question@j-lox.jp



経済産業省
Ministry of Economy, Trade and Industry

対象となる事業パターンと対象経費

(1) システムの開発・実証までを実施

●コンテンツ製作・流通工程の効率化に資するシステムの開発・実証を実施する場合

- ※個社単体での利用が主となるシステムは対象外となります。
- ※システムの開発を行う場合は、その効果測定のため、実証まで実施してください。

対象経費

・開発・実証に関する費用

システム開発費（技術導入費用、専門家経費、人件費）

- ※社内人件費も、直接従事する人員の作業時間に係るものに限り対象となります。

・実証経費（同上）

- ・報告書作成費 ※申請時に、「実証実験計画書」の提出が必須となります。

(2) システムの導入のみを実施

●既に開発されたシステムを、コンテンツ業界に導入する場合

- ※既に開発されたシステムが、コンテンツ製作・流通工程の効率化に資するシステムである必要があります。
- ※導入先の事業者名・結果（効率化等を客観的に示すことができるもの）などのデータの報告を、事業完了時に行っていただきます。
- ※導入のみ実施する場合、補助金は1社につき300万円（補助対象額600万円）が上限となります（営業経費は対象外）。

対象経費

・導入に関する費用

導入または普及促進に係る専門家経費、人件費

（コンサルティング・設定・マニュアル作成・研修に係る費用）

- ※社内人件費も、直接従事する人員の作業時間に係るものに限り対象となります。

- ・報告書作成費 ※申請時に、「導入計画書」の提出が必須となります。

(3) システムの開発・実証から導入まで全て実施

●コンテンツ製作・流通工程の効率化に資するシステムの開発・実証・実証を実施する場合

- ※上記（1）（2）の両方の要件を満たす必要があります。
- ※この場合、導入に係る費用は、300万円（補助対象額600万円）が上限となります。
- ※申請時に提出いただく「収支計画書」に、システムの開発・実証に係る費用と導入に係る費用の切り分けがわかるよう、内訳をご記載ください。

J-LOD（令和3年度補助金）での採択事例はこちら▶

（※VIPOサイト内 活用事例のページに遷移します）

