

「令和6年度補正クリエイター・事業者支援事業費補助金（クリエイター・事業者海外展開促進）（JLOX+）」デジタル技術を用いた先進ビジネスモデル構築支援 採択事業

※五十音順

| 番号 | 事業者名 | 事業名 | 事業の概要 |
|----|------------------|--|---|
| 1 | 株式会社オレンジ | 最先端の生成AI技術を活用した翻訳・ローカライズと独自の配信プラットフォームによるデジタル漫画の世界展開事業 | 株式会社オレンジは「すべてのマンガを、すべての言語に」をミッションに掲げ、大量翻訳出版を実現する「漫画に特化した翻訳・ローカライズ支援ツール」を生成AI技術を活用して開発。翻訳者が同ツールを使用することで、高品質かつ高速で翻訳・ローカライズが可能となり、毎週新作を配信するなど多くの未翻訳作品の翻訳を行っている。 また、作品を世界中の人に広めるため、出版社横断型のデジタル漫画配信ストア「emaq」のウェブサービスを2024年9月より北米からスタート、2025年6月よりアプリの開始により、従来海賊版に流れていたユーザーを取り込みながら、日本が誇る素晴らしい漫画作品を海外の読者に届けたい。 その後、多言語世界展開により安定的な外貨収益を獲得し、パートナーである出版社ひいては作家への収益の還元によって才能豊かな作家を多数輩出することで、より多くの素晴らしい作品を届ける好循環を生み出していく。 |
| 2 | 株式会社コミチ | 日本発マンガコンテンツの越境流通を支えるWebサービスの高度化・国際対応事業 | 本事業は、日本発のマンガコンテンツを掲載するWebサービス「コミチプラス」を多言語対応（英語・韓国語等）させ、海外ユーザーにも快適に利用できる環境を整備することを目的とする。加えて、各国に応じたユーザー認証方式（例：韓国の個人ID）、現地法に基づくコンテンツ表示制御（例：カリフォルニア州法）、データ管理（例：GDPR）への対応を行う。さらに、各国で一般的な決済サービス（例：PayPal、韓国のNaver Pay等）への対応も進め、現地ユーザーの利便性を向上させる。マーケティング面では、国ごとのユーザー特性を踏まえた訴求施策を展開し、日本のマンガコンテンツの越境流通を支援する。 |
| 3 | 株式会社STYLY | IMMERSIVE CONTENTS NODE PROJECT（通称 ICON） | 約10年に渡りXRコンテンツプラットフォーム「STYLY」を運営し、グローバルに活躍する数多くのXR分野のクリエイターを輩出してきたSTYLY社が手掛けるイマーシブコンテンツのメディア事業。映画館や劇場などでのXR技術を駆使したイマーシブコンテンツの上映を可能にする基盤システムを作る取り組みである。イマーシブコンテンツの興行が世界的なブームとなる中、コンテンツの創り手不足、デリバリーの仕組みの未整備、実施施設の設備・知識不足が課題となっている。また、日本のサブカルやアニメ・コミックなどグローバル市場のニーズが高いIPをイマーシブコンテンツ化する取り組みに注目が集まっているが、その取引には課題も多い。これらの課題解決のため、STYLY社が各界のプレイヤーを牽ね、日本IPのイマーシブコンテンツ制作、デリバリーのためのシステム構築、体験施設やメディア選定と送出を一気通貫で行う仕組みを構築する。 |
| 4 | 株式会社steAm | AR×AIを活用したインタラクティブ＆イマーシブな“絵本”教材（『クララとそうぞうのき』の発展版） | 『クララとそうぞうのき』は、大阪・関西万博シグネチャーパビリオンいのちの遊び場 クラゲ館」にて生まれた「クララ」を主人公としたAR×AIを活用したインタラクティブ絵本教材です。スマホやタブレット用アプリやカードと連動した絵本を通じ、子どもたちは、時に絵本に入り込みながら物語を体験します。例えば、デバイスを絵本にかざすとページの上クララが現れ動き出し、子どもたちの協力により絵本のストーリーが進んでいきます。さらにAI姿勢認識技術を導入し、子どもの動きに合わせて物語の中の何かが動いたりイベントが起こります。これにより、ただ読むだけの受動的な読書ではなく、子ども自身の体験や想像力を介して物語に参加できる新しい学習体験を提供します。本事業はデジタル技術の活用によって国内発のIPコンテンツに新たな体験価値を付加し、エンタメ×教育分野で先進的なビジネスモデルを構築することを目的としています。 |
| 5 | 住友商事株式会社 | 海外展開及びマネタイズ多様化を目指す国内IPホルダー向け メタバースワールド開発及び海外向けリアル商品販売体制確立 | 昨年度は「次世代デジタル技術等を活用したデジタルコンテンツ創出支援」の補助案件として国内IPホルダー向けにゲームセンターを模したメタバースワールド「Tokyo Claw Machine（以下、TCM）」を構築し、立上げは成功、2025年3月にはDaily Active User（以下、DAU）32.7万人を記録し一時的にROBLOX上でTop300に入る人気ワールドを創出することが出来ました。 本取り組みでは、本コンテンツをグローバルでの認知獲得に留まらず、ファン及びグッズ需要を創出出来る場へと躍進させる為の追加開発、更にその場を活用しデジタルアイテムだけでなくリアル商品の販売まで実現する基盤を作ることを目指します。 取組み時期は2025年7月から2026年1月末までを想定しています。 |
| 6 | 株式会社ディー・エル・イー | AI技術を活用し、映画館における新しいインタラクティブ体験を提供するシステムの開発とその実証アニメの制作 | 生成AI技術を利用した新しい観客参加型のインタラクティブ映画体験を可能にするシステムを開発し、これを活用した自社オリジナルIPによる劇場用アニメ作品を制作、上映を目指します。これによりIP及びコンテンツの価値向上と劇場における新しい収益化手段の構築を図ります。 本事業では、その実現に向けて、まずAIシステム開発会社と共に、AI技術を活用した観客参加型のインタラクティブ映画体験を可能にするシステムの基盤を開発すると共に、そのシステムを活用して自社オリジナルIPを用いた検証用作品（POC）を制作し、2026年1月までに映画館での検証上映を実施します。 |
| 7 | ティフォン株式会社 | アクスタARプラットフォームアプリ構築とIP連携事業 | 本事業では、国内の有力IPと連携し、キャラクターアクリルスタンドと連動するARスマートフォンアプリシステムを構築します。ユーザーがアクリルスタンドをスマートフォンで読み取ると、AR技術によりキャラクターの3DCGモデルがスタンド上に出現し、アニメーションが再生される体験を提供。複数のIPに対応可能なプラットフォーム型アプリとして構築し、アプリ上ではアクリルスタンドを購入できるECサイトとの連携も行います。 第一弾として既に連携が決定しているIPに関しては、キャラクターの3DCGモデルおよびアニメーションを制作し、アプリ実装から販売・宣伝までを本事業内で実施予定です。現実とデジタルが融合した新たなファン体験を創出することで、コンテンツビジネスの価値向上を目指します。 |
| 8 | TOKYOPOP株式会社 | 『Manga Quest Platform』（マンガクエストプラットフォーム）（仮称） | 世界的なマンガ出版社であるTOKYOPOPがとAIマンガプラットフォームとコンテンツ技術の実績のあるINKR社がタッグを組み、INKR社の技術や経験を用い、海外の子供達向けの教育マンガをスマホ、PC、タブレットなどで手軽にアクセスできるアプリを開発し、より理解しやすく楽しい日本の教育マンガを英語及び他の言語で提供し、子供の教育促進に寄与、IPの認知増大、マネタイズを実現する。アプリにはマンガの翻訳版そのものの提供のみならず、ライトアニメや、オーディオ、録音機能などの展開、子供と親が参加できるコミュニケーションの形成や物販など様々な機能を搭載し、月額サブスクリプションでサービス（\$ 3.99～9.99予定）を提供する。コンテンツは当初は、学研のマンガ「科学」「歴史」「算数」から始め、講談社、KADOKAWA、小学館などのコンテンツパートナーによる他の教育マンガも掲載予定。 |
| 9 | 株式会社FlatBoys | NOW ON “AI”R ― タレント／声優／2.5次元俳優／故人アバターを一括生成するAIAバター開発サービス | 本事業は、生成AIとウェブアプリケーション開発技術を用いてAIAバター開発からライブ配信、外部サービスへの埋め込み(チャットボット、AIカメラ)、AIビデオメッセージカード販売などマネタイズツールをワンストップで開発・提供する統合プラットフォームである。メッセージやシーンを入力するだけで、本人そっくりの映像・音声を即時生成。IPホルダーは追加撮影ゼロで高単価コンテンツを量産でき、ファンは「いつでも・どこでも・自分だけ」の体験を得る。初年度に国内10組、3年で国内外50組を目指す。 |
| 10 | 株式会社 B l a n k r | 「Raidori Global Fanbase Hub」Vtuber向け次世代ファンクラブ＆匿名配送EC構築事業 | 2025年6月より、東京を拠点にVTuber専門ファンクラブ基盤「RAIDORI」を高度化し、①完全匿名グッズ配送 ②多言語対応EC ③AIマネージャー を同一プラットフォームで実装する。 これにより国内外10,000名のクリエイターが手間なくIPを商品化し、世界のファンへ安全・高速に届けられる環境を整備。 決済・配送・ライブ配信をワンストップ化、作業をAI自動化することで、既存分散型サービス比で手数料を半減し、クリエイター収益を最大化する。 さらに行動データを解析しパーソナライズ特典を自動提案、ファン体験とLTVを向上させるクラウドサービスへ進化させる。 |
| 11 | 株式会社Libalent | 世界で日本IPを人気化する仕組構築事業：北米市場をターゲットにしたAI分析による日本発ライトノベルのスコアリングシステム開発 | 当社が持つ海外で売れるためのコンテンツ評価指標の設定ノウハウを活かし、日本発ライトノベル（以下ラノベ）をAI技術を使って評価・採点するスコアリングシステムを構築する。 今回、ターゲット市場を北米に、ジャンルをISEKAIに限定。人の力で開発する北米で売れるラノベの評価項目に則って、国内市場で発信されている作品ごとに本システムを使って正確に評価し点数をつけ、売れる可能性の高い作品を厳選する。従来の人間の読み込みによる評価では、リソースの制約から国内の膨大な作品群を網羅的にチェックすることが困難であり、特に新人作家の作品や、日本より海外ではポテンシャルの高い作品が見落とされがちだったがシステムの活用により、それらの課題を克服し人気化の蓋然性の高い作品を的確かつ大量に見い出すことが可能となる。期間内に、評価基準設定・システム開発を完了、実際に採点し高得点な3作品の調達と北米配信を実施、検証する。 |