

反映状況票

(単位:百万円)

府省名	調査事業名	調査主体	取りまとめ財務局	5年度予算額	6年度予算案	増▲減額	反映額
経済産業省	(22) コンテンツ海外展開促進・基盤強化事業	共同	(関東財務局)	— (参考) 3年度補正(第1号) 55,653の内数	—	—	—
事業の概要	本事業のうち、「withコロナ時代のライブ・エンタテインメント事業の支援(J-LOD(3)収益基盤強化枠)」では、事業者の収益基盤の強化やビジネスモデルの転換を促すことを目的として、収益が落ち込んだライブ・エンタテインメント事業者に対する支援を実施するものである。						

調査結果の概要及び今後の改善点・検討の方向性

1. 事業者支援の必要性

補助に当たっては、真に支援を必要とする者への支援に重点化するように、事業者の収益状況等を踏まえた補助要件や補助率等を設定すべき。

2. 収益基盤強化の効果

これまで実施していなかった取組(デジタル技術の活用など)を行うことにより、多くの事業者において補助金収入によらずとも黒字化することができたことを踏まえ、今後はこうした好事例の横展開により、ライブ・エンタテインメント市場の成長を促すべき。

その上で、今後は採算性に見通しが立ちづらいものの先進性のある取組(例えばWeb3.0技術の活用など)への支援に重点化すべき。

反映の内容等

1. 事業者支援の必要性

経済産業省において、今後類似事業を実施する場合には、適切な補助要件及び補助率等を設定することとしている。

2. 収益基盤強化の効果

経済産業省において、好事例の横展開等による、ライブ・エンタテインメント市場の成長を促すよう取り組むこととしている。具体的には、令和4年度補正予算において補助した類似事業を、活用事例として、令和6年度4月頃に事務局(特定非営利活動法人映像産業振興機構)のHPにて公表する予定としている。

また、調査結果を踏まえ、特に先進性のある取組についての支援も行うこととしていく。具体的には、令和5年度補正予算においては、「ファンとの関係を深めるツールの創出等の支援による、デジタル化の好事例創出」や、「AIやNFT(非代替性トークン)等を活用したコンテンツの販売チャネルの多様化等の支援による、収益高度化のための好事例創出」等に取り組んでいるところである。

※なお、本事業は、令和6年度予算案に計上されていない。
(上記「5年度予算額」欄の(参考)予算額は、本事業における直近の予算計上額を記載している。)