



文化審議会第5期文化経済部会（第4回）

ジェトロのコンテンツ海外展開支援

デジタルマーケティング部 土屋 貴司

2026年1月16日

1 | ジェトロの取り組み

- 貿易・投資促進と開発途上研究を通じ、日本の経済・社会のさらなる発展に貢献することを目指す独立行政法人。
- 国内49事務所（47都道府県）、海外76事務所（56カ国・地域）に広がるネットワークが強み。
- 日本の競争力強化のため、海外の活力を取り込むとともに、日本企業の海外輸出および海外ビジネスへの拡大を支援。

1. 対日投資、海外企業との協業・連携
2. 高度外国人材の活躍推進
3. スタートアップの海外展開促進

イノベーションの創出

農林水産・食品の輸出

1. 輸出事業者の裾野拡大、日本産食品・食文化の海外普及
2. 輸出促進を図る品目団体等との連携

1. 越境EC等、デジタル事業、専門家による伴走型支援の活用による海外販路開拓支援
2. 全国自治体や金融機関などとの連携支援
3. 海外市場で勝てる企業の育成

日本企業の海外展開

調査・研究

1. 調査活動、アジア地域等の研究活動
2. 貿易投資相談
3. FTA/EPA、知財の利活用の促進
4. 二国間・多国間協力の推進

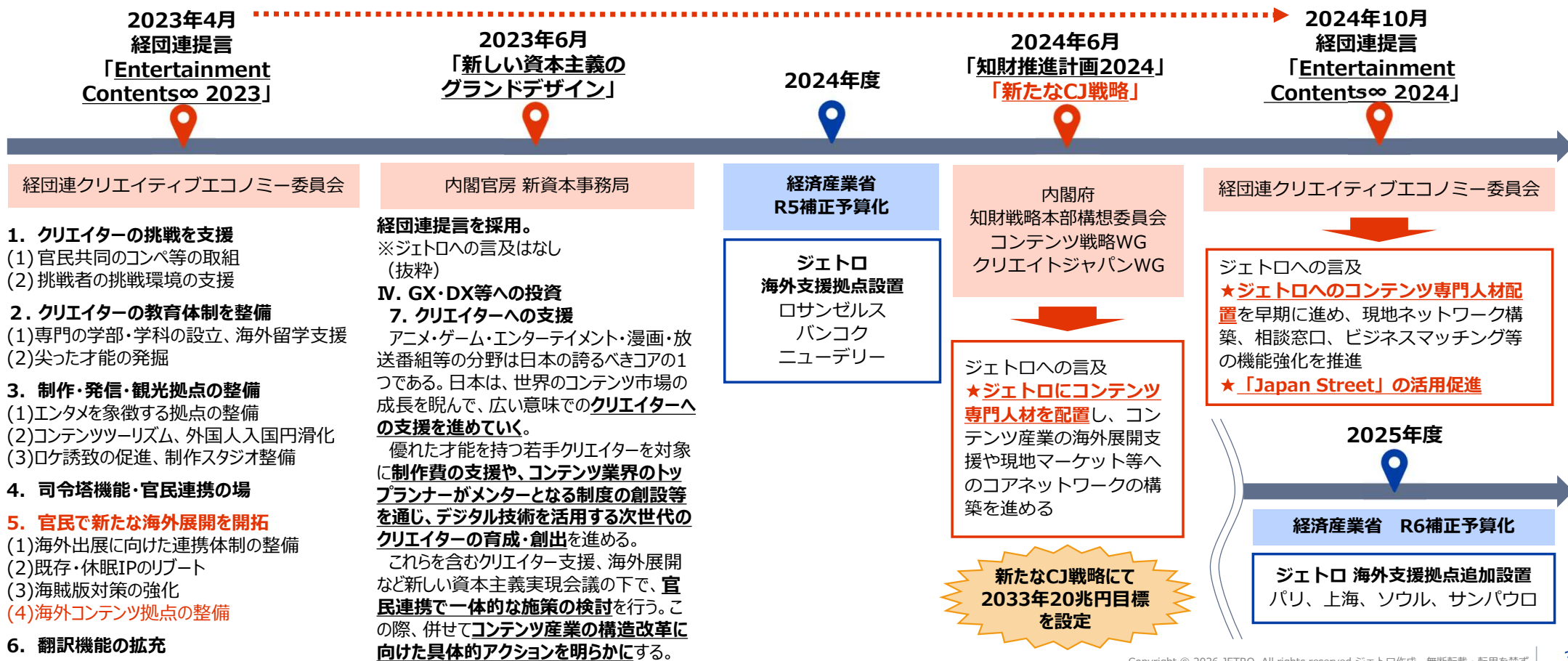
コンテンツ産業の海外展開支援

以下の5分野を対象

- ①ゲーム
- ②アニメ
- ③出版
(漫画・書籍)
- ④映画・映像
- ⑤音楽

2 | コンテンツ産業分野に関する政策ニーズ背景

- 2023年4月に経団連クリエイティブエコノミー委員会（共同委員長：Sony Music Entertainment村松会長、DeNA南場会長）が発表した「経団連提言（Entertainment Contents∞2023-Last chance to change-）」を契機に、日本のコンテンツ産業の振興を目的とする政策が前進。

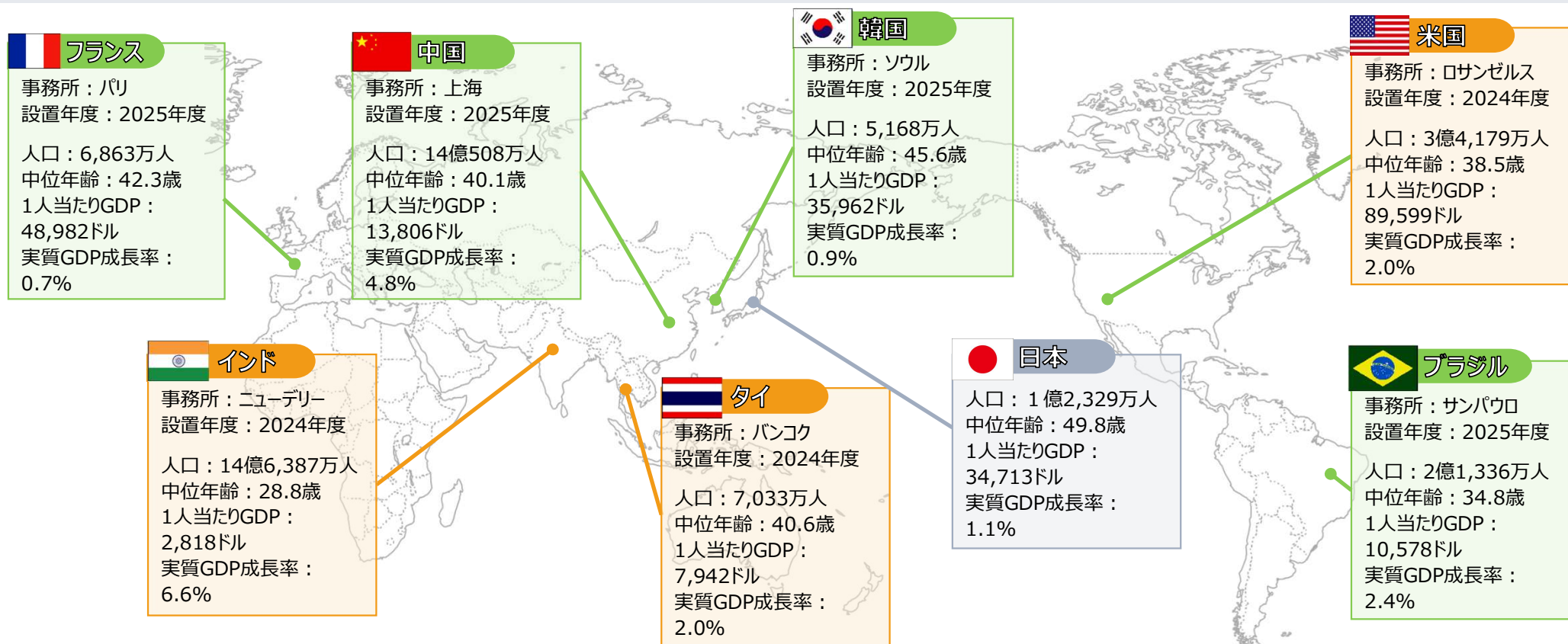


3 | ジェトロのコンテンツ海外展開支援拠点

2024年度設置

2025年度設置

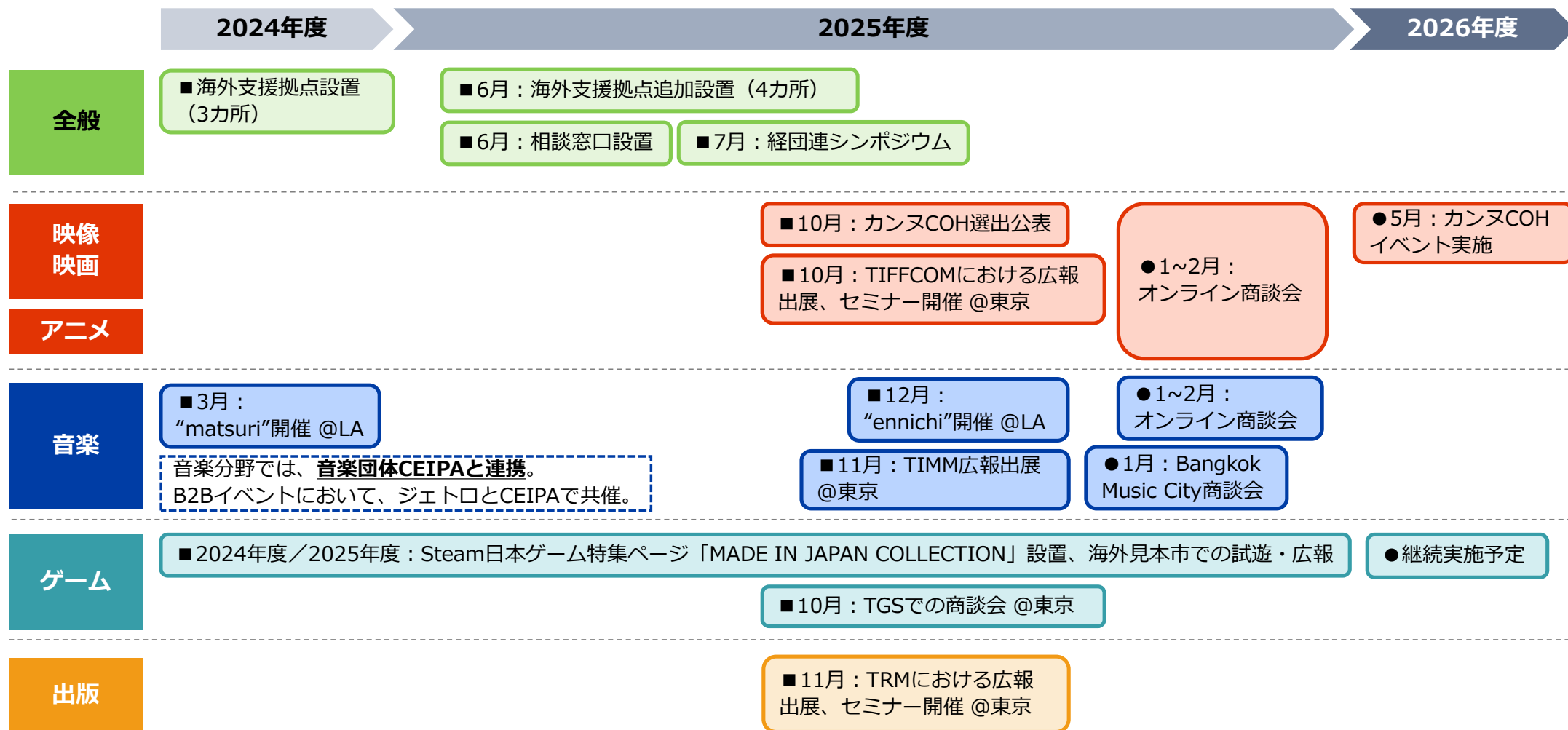
- 政策・業界ニーズを背景に、ジェトロの海外7事務所にコンテンツ海外展開支援拠点を設置（2024年度3カ所、2025年度4カ所）。
- ①情報収集・相談対応、②現地ネットワーク構築、③日本コンテンツのプレゼンス向上等への取り組みを開始。



(注) 実質GDP成長率、人口、中位年齢、1人当たりGDP（名目）は2025年推計値。（出所）IMF、国連

Copyright © 2026 JETRO. All rights reserved. ジェトロ作成。無断転載・転用を禁ず

4 | コンテンツ海外展開支援 主要イベント・スケジュール



(注) 今後のスケジュールは主な計画として決まっている主要なイベントのみ掲載。

5 | ジェトロのコンテンツ海外展開支援メニュー

- コンテンツ産業の海外支援は、デジタルマーケティング部コンテンツ課が担当。①ビジネスマッチング支援、②個別相談、③情報発信を、海外支援拠点を中心とした海外事務所と連携して実施。
- 輸出や海外進出に関する相談については、ジェトロの他部署で実施している支援メニューを紹介し、複合的に支援。

ジェトロ・コンテンツ課による支援メニュー

ビジネスマッチング支援

- ・ ジェトロ独自のオンラインカタログサイト「[Japan Street](#)」を活用し、日本の事業者と海外バイヤーとのマッチングを支援。
- ・ 映像、アニメ、音楽、ゲーム分野の[オンライン商談会](#)の実施。映像、音楽分野では、日本国内見本市のTIFFCOM、TIMM、Anime Japanと連携。2025年度は、**30カ国・地域から110社のバイヤーが登録**。
- ・ **海外見本市に広報ブースを出展**。「Japan Street」の広報活動等を実施。

個別相談対応

- ・ ジェトロのウェブサイト上にコンテンツ分野専用相談窓口「[コンテンツ海外支援相談](#)」ページを設置。
- ・ 漫画・書籍、アニメ、ゲーム、映画・映像、音楽の5分野において、**自社で海外展開が可能なエンターテインメント・コンテンツ（IP）の権利を持つ企業・個人を対象**に支援。
- ・ コンテンツ海外支援拠点のコンテンツ専門員との面談アレンジなども実施。

情報発信

- ・ [ジェトロのウェブサイト](#)上にコンテンツ産業に関連した情報を、調査レポート、ビジネス短信、地域・分析レポート、[メールマガジン](#)などの媒体を通じ随時発信。
- ・ 世界各地で開催される主要な関連イベントをまとめた「[世界のポップカルチャーイベント一覧](#)」（約400件）や、主要イベントの様子をまとめたビジネス短信特集「[日本アニメの存在感増す世界のポップカルチャーイベント](#)」（約100本）を掲載。

コンテンツ課以外による支援メニュー

個別支援スキーム

□中小企業海外展開現地支援プラットフォーム

- ・ 現地在住コーディネーターによる個別相談
- ・ 輸出、海外進出に関する相談に対応
- ・ 現地情報提供、企業リストアップ、商談アレンジ等
- ・ 対象：中堅・中小企業
- ・ 20カ国・地域／25拠点（※うち20拠点でコンテンツ分野の相談対応可。内容により対応不可あり）

□新輸出大国コンソーシアム

- ・ 海外ビジネスに精通した専門家による支援
- ・ 海外展開戦略策定から実行段階までのハンズオン支援／個別課題に対応するスポット支援
- ・ 対象：中堅・中小企業

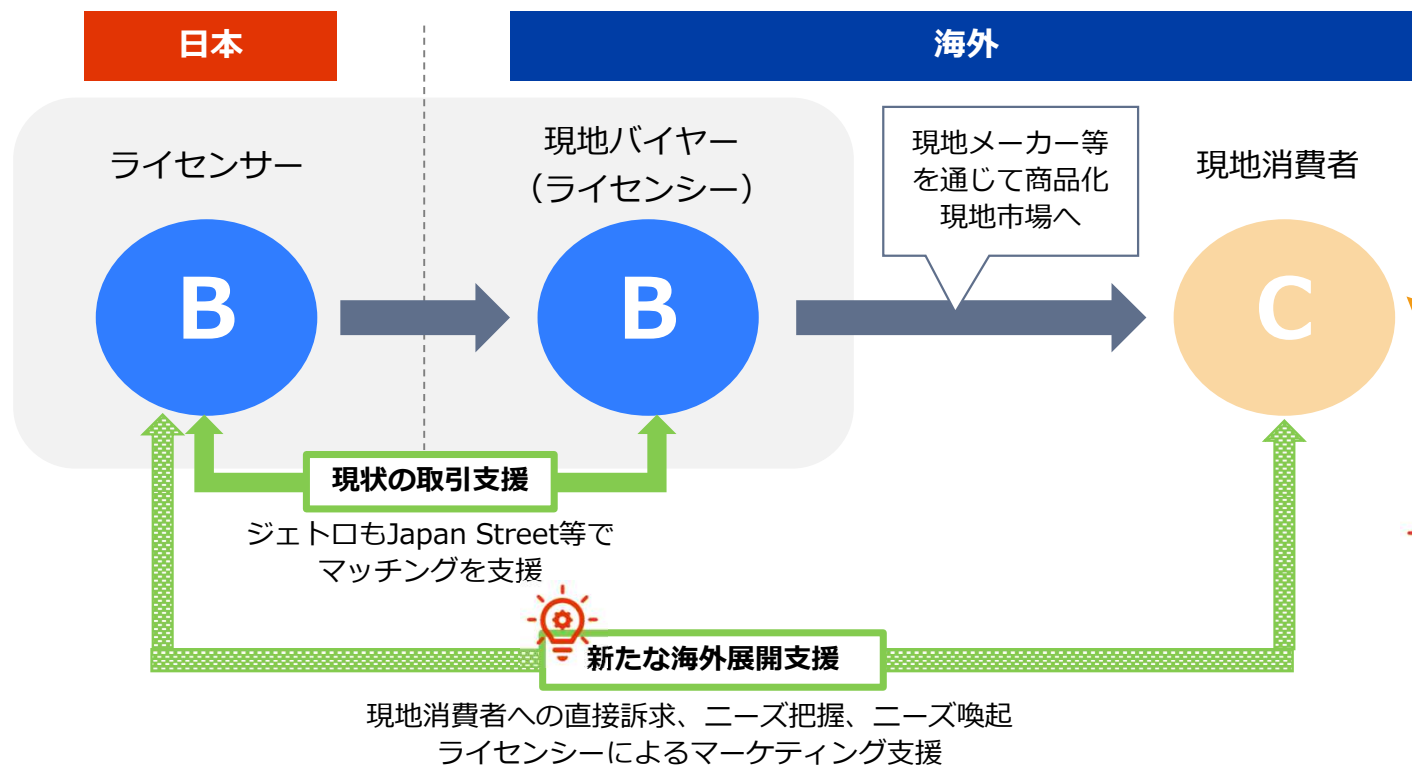
貿易投資相談窓口

- ・ 輸出先の規制、関税、現地法人設立など、一般的な貿易・投資の実務に関する相談に対応。

6 | 現地消費者の変化に伴う「B2B2C（マーケティング）視点」の重要性

- オンラインプラットフォームの普及や日本のコンテンツへの関心・需要の高まりにより、現地市場（現地消費者）のニーズを見据えた海外展開の重要性が高まる。海外展開において現地のライセンシーに任せるだけでなく、消費者への直接訴求も効果的な手法へ。

B2B2Cを意識したコンテンツの海外展開モデル



【現地消費者の変化】

- ① デジタルプラットフォーム (Netflix、YouTube、Sportify等) 拡大により、世界中でコンテンツ配信が可能に。
- ② コロナ禍を経て、日本のアニメや音楽などのコンテンツの需要が拡大。
- ③ 新興国・地域における中間層の成長により、コンテンツ、消費財、食品、イベントなどの消費ニーズが拡大。

【B2B2Cを見据えた海外展開支援の必要性】

- Cのニーズを把握（情報収集・提供）
- Cのニーズ喚起
- マーチャンダイジング、ライブやイベントなどのさらなる展開

7 | ジェトロのコンテンツ海外展開支援（2025年度活動①）

- 2025年7月の経団連と共催でシンポジウムを開催。日本国内の主要なコンテンツ関連国際見本市において広報出展、セミナーを実施。
- 音楽分野では、CEIPAと連携し、米国・ロサンゼルスにて、米国の音楽関係者を招待したネットワーキング、ライブショーケースを実施。

経団連共催シンポジウム 「コンテンツ産業の更なる海外展開に向けて」開催

日時：2025年7月29日（火）10～13時

参加者数：約160名

・経団連クリエイティブエコノミー委員会と共催で開催。

・コンテンツ担当者を配置した7つの現地事務所から、現地コンテンツ市場についてやジェトロの取組を報告。



日本国内見本市での広報出展・セミナー

2025年10～11月にかけて東京で開催されたコンテンツ関連国際見本市において、Japan Streetの広報ブース出展、セミナーを実施。

【映画・映像】TIFFCOM（2025年10月29～31日）

【音楽】TIMM（2025年11月4～6日）

【出版】TRM（2025年11月5～6日）

音楽：音楽イベント「ennichi'25」開催 @米国

□ ennichi'25 JP Music Industry Mixer

日時：2025年12月1日（月）18時～

場所：JAPAN HOUSE Los Angeles

主催：CEIPA、TOYOTAグループ、ジェトロ・ロサンゼルス事務所

参加者：約130人

新たな音楽ビジネスの創出を目的とし、日米の音楽受賞歴のあるプロデューサー、海外進出の成功経験を持つアーティストによるパネルディスカッション・ネットワーキングを実施。



<CEIPA提供>

□ ennichi'25 JP Music Experience

日時：2025年12月2日（火）16時～

場所：Aurora Warehouse

主催：CEIPA、TOYOTAグループ

特別協力：文化庁

後援：ジェトロ・ロサンゼルス事務所

来場者：約2,500人

海外展開を目指す日本のアーティスト4組がライブパフォーマンスを披露。ライブ会場外では、「縁日」をテーマに日本食の出店や和太鼓演奏などのイベントを開催。



2026年1月のBangkok Music CityにおいてもCEIPAと連携し、商談会実施予定。

Copyright © 2026 JETRO. All rights reserved. ジェトロ作成。無断転載・転用を禁ず

8 | ジェトロのコンテンツ海外展開支援（2025年度活動②）

- ゲーム分野では、Steam上に日本のインディゲームの特集ページを作成（100作品以上を掲載）。海外でのプロモーション機会を提供。
- （2026年度）映画・映像分野では、カンヌ国際映画祭併設見本市で日本がCOHに選定されたことを受け、関連イベントを実施予定。

ゲーム：Steam日本特集ページ運営、TGS出展

□ Steam日本特集ページ「MADE IN JAPAN COLLECTION」の運営

参加企業数：76社（2026年1月8日現在）
掲載作品数：100作品超

米・Valveが運営するPCゲームのオンラインプラットフォームSteamの「地域セールイベント」機能を活用し、日本ゲームの特集ページを作成。

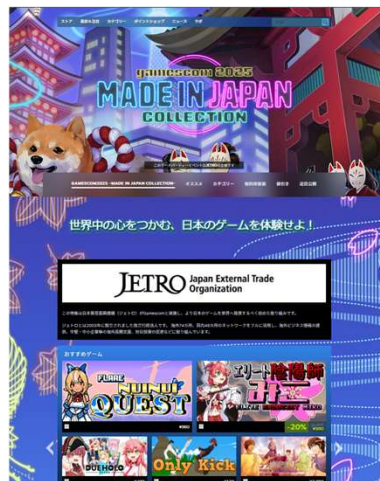
□ 海外ゲーム見本市・コミコンでのリアルプロモーションの実施

日時：2025年8～12月
開催地：ドイツ、南ア、ルーマニア、ブラジル、マレーシア、タイ、韓国

Steam日本特集ページ掲載作品の一部を試遊体験できる広報ブースを出展、現地来場者向けのリアルタッチポイントの機会を提供。

□ オンラインプロモーションの実施（予定）

Steamセールや海外ゲームファン向けのオンラインメディアを活用し、Steam日本特集ページ掲載作品のオンラインプロモーションの実施。



映画：カンヌ映画祭併設見本市におけるカントリーオブオナー（COH）@フランス

2025年10月、カンヌ国際映画祭に併設される国際映画見本市「マルシェ・デュ・フィルム」において、毎年特定の1カ国を重点的に取り上げる「カントリーオブオナー（COH）」に、初めて日本が選定されたことを公表。

見本市期間中にさまざまな企画を実施し、世界各国の映画業界との接点強化や、海外での配給商談の促進、日本映画の情報発信が可能に（参考：COHは2022年から開始。2022年インド、2023年スペイン、2024年スイス、2025年ブラジルが選定）。

テーマ：「伝統・革新・未来 Beyond Boundaries: Tradition, Innovation, and the Future of Japanese Cinema」

日時：2026年5月12～20日
来場者数：15,000人（見込み）
出展者数：140カ国以上600社超（見込み）

IPの海外リメイク、日本のアニメに関するカンファレンスや国際共同製作を目的としたワークインプログレスのピッチセッションなどを予定。



9 | 参考：「新輸出大国コンソーシアム」の活用～支援イメージ

- 「ハンズオン支援」：海外フェーズに即した専門家の支援を受ける
- 「スポット支援」：個別課題に対応する専門家からのアドバイスを受ける
- 本事業は年度ごとの実施。「ハンズオン支援」の支援期間は、採択～最長で年度2月末まで
- 企業様のご負担は原則無料



10 | 参考：「新輸出大国コンソーシアム」の活用～ハンズオン支援例

■ 輸出

工作機械をドイツに輸出したい

海外事業
計画の作成

現地
F/S調査

現地での
販路開拓

輸出開始！



A専門家
機械メーカー海外営業OB
ドイツ、タイに合計10年の駐在
経験あり。

重要な局面で
的確なアドバイス

<専門家による支援の例>

- ドイツ人**バイヤーに伝わりやすいPR資料**と一緒に作成
- 要求されるであろう仕様や価格・建値・納期などについての助言
- 代理店候補との**商談に同席・助言**

■ 拠点設立

ベトナムにも生産工場を設立してリスク分散したい

海外事業
計画の作成

現地
F/S調査

意思決定
手続き

拠点設立！
(～稼働)

B専門
部品>
シンガ
8年0



社長OB
ナムに合計
あり。

重要な局面で
的確なアドバイス

<専門家による支援の例>

- 設立**候補地についての助言**（工業団地選定、自社/レンタル等）
- 法人登記のための**打ち合わせに同席・助言**（弁護士・会計士）
- 生産活動**立ち上げのための助言**（インフラ構築、人事組織等）