



IP360

Toward 20 Trillion Yen

新規IP企画支援事業 補足資料

令和7年度補正 コンテンツ産業成長投資支援事業費補助金 新規IP企画支援事業 補足資料

Version1.0 (2026.4.21)

本書の内容は予告なく変更される事があります

令和8年4月
株式会社CANTEEN

問い合わせ先

<https://forms.gle/zd7igYirS3UTXYXK6>

◆ この書類について

- 本書には、令和7年度補正 コンテンツ産業成長投資支援事業補助金(以下、「本補助金」といいます。)を活用する上で必要となる、条件、要件、手続のルールや、やらなければならないこと、やってはいけないこと等、**本補助金を受けて事業を実施する上で、事業者が事前に把握していなければならない事項を中心に記載**してあります。事業者の皆様は、**公募要領と併せて本書もお読み頂き、十分にご理解頂いた上で、本補助金のご活用をご検討ください。**
- また、**本書は不定期に改訂されることがあります**。その場合、ウェブサイトへの掲載による案内その他の適切な方法で、本書を改訂する旨及び変更後の本書の内容ならびに効力発生日を周知しますので、本書の改訂情報にもご注意ください。万が一、各種説明会等と、本書の表現や解釈が異なる場合は、本書の最新版の記載事項が優先されます。
- 本補助金の交付については、「補助金等に係る予算の執行の適正化に関する法律（昭和30年法律第179号）」「補助金等に係る予算の執行の適正化に関する法律施行令（昭和30年政令第255号）」「コンテンツ産業成長投資支援事業費補助金（IP新規創出支援）交付要綱」「令和7年度補正コンテンツ産業成長投資支援事業費補助金（IP新規創出支援）交付規程」及びその他の法令の定めによるほか、本書の定めるところによります。

1. 本補助金の全体像 P.4

1-1. 本補助金の目的 / 1-2. 本補助金の支援対象、支援事業 / 1-3. 本補助金のスケジュール 1-4. 用語集

2. 本補助金の詳細 P.10

2-1. 支援内容 / 2-2. 応募者の要件 / 2-3. 応募事業の要件

3. 本補助金の審査 P.14

3-1. 審査概要 / 3-2. 審査基準

4. 応募方法 P.21

4-1. 応募の流れ / 4-2. J Grantsサイトの説明

1. 本補助金の全体像

1-1. 本補助金の目的	P.5
1-2. 本補助金の支援対象、支援事業	P.6
1-3. 本補助金のスケジュール、本補助金の流れ	P.7~8
1-4. 用語集	P.9

◆ 本補助金の目的

- 本補助金は、令和7年度補正 コンテンツ産業成長投資支援事業補助金（新規IP企画支援事業）の運営にあたり、株式会社CANTEENが事務局となって実施するものです。
- 本補助金は、ゲーム、アニメ、実写、音楽といったコンテンツ分野において、継続的に新規IPを創出するため、コンテンツ制作・開発に取り組んできた事業者が、新たにコンテンツの初期段階の制作・開発や社内ベンチャー等を通じた新規事業としての制作・開発に取り組む事業を支援することを目的としています。

1-2. 本補助金の支援対象、支援事業

◆ 本補助金の支援対象、支援事業

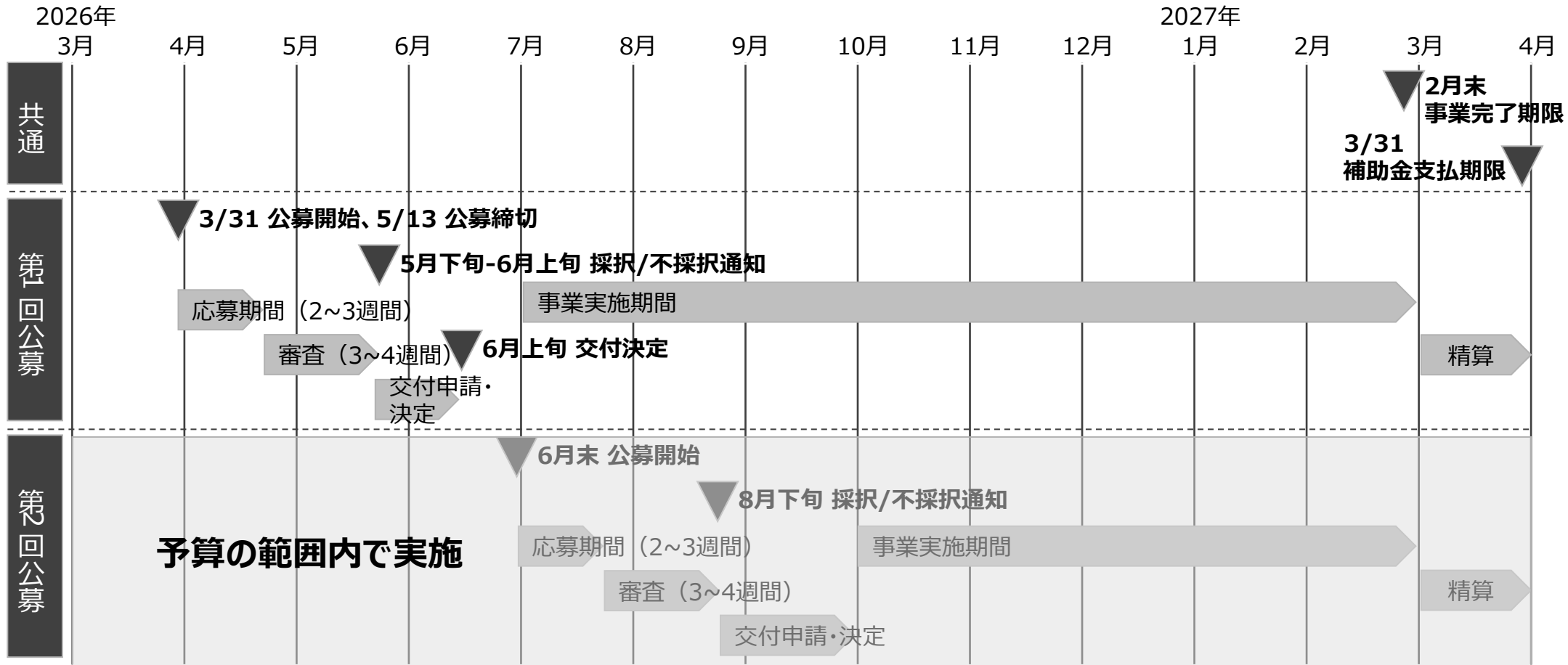
- 本補助金では、コンテンツ制作・開発に取り組んできた事業者が、新たにコンテンツの初期段階の制作・開発や社内ベンチャー等を通じた新規事業としての制作・開発に取り組む事業を支援します。

分類	支援対象
事業者	<ul style="list-style-type: none">本補助金は、法人（単一企業又は親会社が直接又は間接的に議決権株式の過半数を有する企業グループ）を支援対象とします。法人格を有さないコンソーシアム、製作委員会、実行委員会等は対象外とします。ただし、組織を構成する法人の1つが、同法人の責任の下で申請することは可能です。
分野	<ul style="list-style-type: none">コンテンツ分野のうち、「ゲーム」、「アニメ」、「実写」、「音楽」を支援対象とします。キャラクターはアニメ、舞台は音楽の扱いとします。
工程	<ul style="list-style-type: none">コンテンツ制作・流通の工程のうち、支援対象は以下とします。<ul style="list-style-type: none">ゲーム、アニメ、実写：プリプロダクションのみを支援対象とします。音楽：海外向けミュージックビデオ制作及び海外ライブについて、プリプロダクション・プロダクション・ポストプロダクション・プロモーションを対象とします。
経費	<ul style="list-style-type: none">以下経費を支援対象とします。 人件費、補助員人件費、旅費、備品費、借料及び損料、通信費、運搬費、諸経費、委託・外注費以下経費は補助対象外の経費となります。 一般管理費、国内消費税、補助金の実績報告のための費用、主要人員以外の旅費、商標登録料・作業料、任意保険（航空保険等）、おみやげ代、接遇費に該当しない飲食費（出演者やスタッフの弁当代、打ち合わせ会食費等）、使途が不明瞭な経費（調整費、予備費等実態が曖昧な経費）、冗長な経費、公費支出として不適切な経費海外消費税、海外付加価値税、海外増値税といった経費は補助対象経費となり得るが、税金の還付制度がある場合は還付手続きにより補助金相当額を事務局に返納することを検討する必要があります。

1-3. 本補助金のスケジュール

◆ 全体スケジュール

- 公募は3か月周期で実施します。予算を超過する場合、第2回以降の公募は実施されない場合があります。



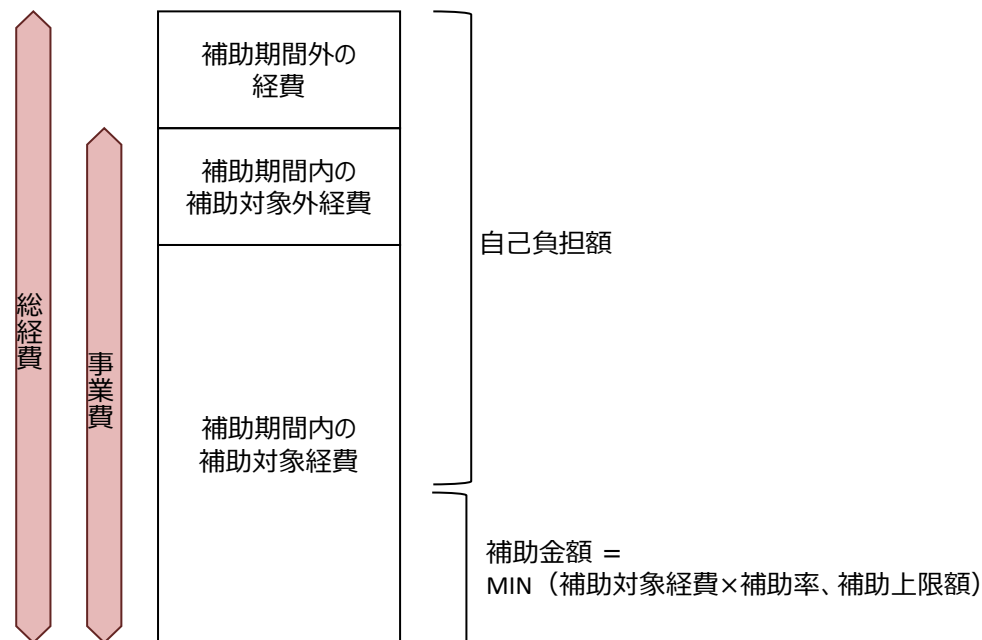
1-3. 本補助金のスケジュール

◆ 本補助金の流れ

	プロセス	予定時期 (第1回公募の例)	申請事業者の対応事項	重要ポイント
公募 採択	公募開始	2026年3月31日	本公募要項を参照し、応募準備を進めてください。	<ul style="list-style-type: none"> 申請に不備がある場合、事務局から連絡することがあります。その場合は、必ず対応してください。 応募で必要となる各種書類の準備は、余裕をもって進めてください。
	公募締切	2026年5月13日(水) 17:00公募締切	Web上で「応募者情報の登録」「企画書の提出」等を行い、締め切りまでに応募手続きを完了してください。	
	審査	2026年5月下旬~6月上旬	審査結果をお待ちください。	
	採択/不採択通知	2026年5月下旬~6月上旬	応募者への個別連絡を通じ、採否を通知します。	
交付申請 事業実施	交付申請	2026年6月上旬	採択事業者より交付申請書を提出してください	<ul style="list-style-type: none"> 交付決定日より前に発生した費用は補助対象外となります。 本事業として経費を計上するものは、必ず交付決定日以降、発注をしてください。
	交付決定	2026年6月上旬	交付決定日以降、本事業を開始することができます。	
	事業実施	2026年6月上旬~2027年2月末	計画書に基づき事業を実施してください。	
事業実施 精算	実績報告	~2027年2月	事業の全工程と、事業上必要な手続き（物品の支払い等）を全て完了してください。成果物として製作・開発した中間又は完成作品を提出してください。	<ul style="list-style-type: none"> 実績報告書の提出期限である事業完了日は、事業終了から90日以内又は事業完了期限のいずれか早い日付となります。 支払証憑書類（領収書等）の提出が併せて必要となります。
	確定検査	2027年3月	事務局検査（中間検査（事業期間半ば実施を想定）・確定検査）を経て、最終的な補助額を決定します。	
	補助金支払い	~2027年3月31日	最終的な精算を行うため、請求書を提出してください。順次、事務局から指定口座へ振り込みます。	

◆ 本書で使われる用語を以下の通り定義します

補助金額の算定に関する用語



- 補助対象経費を小さく設定することで申請する補助金額を減らすことができる。例えば、補助金額が追加で1億円あれば十分なところ、全ての補助対象経費4億円を申請すると補助金額が2億円となる場合に、申請額を1億円に減らすために補助対象経費を2億円で計上することが考えられる。これは税金の使い道の効率化に繋がり、売上・投資ROIを高めることができる。また、1者あたりの補助上限額の範囲で、他に要件を満たすプロジェクトに補助金額を回すということも考えられる。
- 補助率は1/2とする。
- 原則として、補助上限額は事業者単位で課す。1つの支援メニューにおいて同じ分野で複数プロジェクトの補助金を希望する場合は、1つの申請でまとめて申請する。
- なお、補助上限額は支援メニュー毎に異なる。

その他関連用語

用語	概要
売上	<ul style="list-style-type: none"> ゲームの場合は、支援を受けた作品の公開から1年間に国内外の最終消費者が支払った金額の合計値 映画向けの実写やアニメの場合は支援を受けた作品の国内外の興行収入（ただし、配給会社が興行収入等を開示しないといた事情が存在する場合は、ライセンス収入の5倍を売上と見做す。） TV又は配信向けの実写又はアニメの場合は支援を受けた作品の公開から1年間に得た国内外の放映権及び自動公衆送信権に基づく収入の合計値 音楽の場合は、グッズ収入を除く作品の販売を通じて得られる売上高。例えば、ライブのチケット売上（他者が主催するライブへの出演の場合は出演料でも可。以下、同じ。）や支援を受けた作品（ミュージックビデオを含む。）の公開から1年間に得た著作権・著作隣接権に基づく収入の合計値
製作費	<ul style="list-style-type: none"> 製作・開発に要する全ての経費。ただし、広告宣伝費は除く。
IP	<ul style="list-style-type: none"> コンテンツIPを、著作物その他の人間の創造的活動により生み出されるゲーム、アニメ、実写、音楽といったコンテンツと定義する。本資料において、コンテンツIPは、単にIPと表記するが、一般的なIP（知的財産）よりも対象範囲が狭いことには注意が必要。 また、IPの数について言及がある場合、ゲーム、アニメ、実写に関しては、原作を共有しているコンテンツは纏めて1つのIPとして数える。例えば、Aを原作とするゲームやアニメ、実写は、Aという原作を共有しているので、1つのIPとして数える。また、音楽については、複数の楽曲であっても、同一のアーティストであれば、1つのIPとして数える。

2. 本補助金の詳細

2-1. 支援内容	P.11
2-2. 応募者の要件	P.12
2-3. 応募事業の要件	P.13

◆ 支援内容

- 新たにコンテンツの初期段階の製作・開発や社内ベンチャー等を通じた新規事業としての製作・開発に取り組む事業について、その事業に係る経費の補助を行います。

コンテンツ分野	補助率	補助上限額	補助期間	補助対象経費				
				プリプロダクション	プロダクション	ポストプロダクション	プロモーション	ディストリビューション
ゲーム、アニメ、実写	1/2	2千万円/者 ※	～1年間 (2027年2月28日まで)	○対象	×対象外	×対象外	×対象外	×対象外
音楽	1/2	7千万円/者	～1年間 (2027年2月28日まで)	○対象	○対象	○対象 (ローカライゼーション含む)	○対象	×対象外

※ゲーム、アニメ、実写のうち複数の分野で応募する場合、補助上限額はそれぞれの分野ごとに合計2千万円/者までとします。

◆ 応募者の要件

- ゲーム、アニメ、実写、音楽といった分野で、**継続的に新規IPを創出**するため、コンテンツ制作・開発に取り組んできた下記要件を満たす事業者が応募できます。
- 企画及び制作を担う法人、専ら企画を担う法人、専ら制作を担う法人のいずれも申請主体とすることができます。

要件

下記の3つの要件を全て満たしている法人

- 日本の法令に基づいて設立された法人
- 間接補助事業を円滑に遂行するために必要な組織人員等を有し、かつ資金等についての十分な管理能力を有している法人
- 本補助金の交付を受けようとする法人

※法人格を有さないコンソーシアム、製作委員会、実行委員会等は対象外とする。ただし、組織を構成する法人の1つが、同法人の責任の下で申請することはできる。

■ 企業グループ（親会社が直接又は間接的に議決権株式の過半数を有する企業群）の取り扱いについて

- 企業グループ内の各法人は同一の法人と見做す。そのため、企業グループ内の複数の法人が本事業に応募した場合は、1つの法人が応募したものと見做す。
- 企業グループの場合、親会社が纏めて個々の法人の案件を申請することも、個々の法人が個別に異なる案件を申請することもできる。なお、申請して採択された法人自身の支出のみが補助対象経費となる。親会社が子会社に支出して、子会社が事業を実施する場合に、親会社が申請する場合には、その子会社の支出内訳も含めて収支計画書に記載する。
- ただし、補助上限額は、企業グループ単位で設定するので、複数の法人で申請した場合に、その分補助上限額が増えるということはない。例えば、1つの企業グループに属する2つの法人が、アニメ制作事業を申請する場合は、補助上限額が倍増することはない、両法人の合計の補助上限額は1つの法人分だけ設定される。

◆ 応募事業の要件

前提

以下のいずれかに該当するコンテンツを取り扱う事業を**補助対象**とする。

- 日本の法令に基づき設立された法人又は日本国民（特別永住者を含む）によって製作され、かつ日本国民がその製作活動に主体的に関わっており、その法人又は日本国民が原則として著作権の全部又は一部を有しているコンテンツ。
- 他国と、日本の法令に基づき設立された法人又は日本国民(特別永住者を含む)との共同で製作され、かつ日本国民がその製作活動に主体的に関わっており、その法人又は日本国民が原則として著作権の全部又は一部を有しているコンテンツ。
- 原著作物の著作権を外国の法人又は国民が保有する場合でも、アニメ化やゲーム化等により生じる二次的著作物の著作権の全部又は一部を日本の法人又は国民が保有しているコンテンツも対象。

以下のいずれかに該当するコンテンツを取り扱う事業は**補助対象外**とする。

- 成人向けコンテンツ（国内の第三者自主規制機関※によって18歳未満の児童が観賞・購入・アクセスを制限されているコンテンツ）及びこれに準ずるもの。ただし、重点国において、成人向けコンテンツとされていない場合がある。
※第三者自主規制機関：映画倫理委員会（映画）、放送倫理・番組向上機構（放送）、映像倫理協議会（映像ソフト）、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（ゲーム）、コンピュータソフトウェア倫理機構（ゲーム）、モバイルコンテンツ審査・運用監視機構（ウェブ）等
- 政治的、宗教的宣伝意図を有するコンテンツ、及びこれに準ずるもの。
- 特定の政治的、宗教的立場を誹謗中傷するコンテンツ、及びこれに準ずるもの。

支援対象事業

以下のいずれかの分野のコンテンツを取り扱う事業を**補助対象**とする。

- ゲーム、アニメ、実写の作品のプリプロダクション
 - インディーゲームや、映画、配信ドラマ、ショートフィルム、縦型ショートドラマといった様式は問わない。
 - PCゲーム、モバイルゲーム、コンソールゲームといった放映媒体は問わない。
 - キャラクターはアニメと同様の扱いとする。
- 音楽のアーティストの海外向けミュージックビデオ製作及び海外ライブ

3. | 本補助金の審査

3-1. 審査の流れ P.15

3-2. 審査の内容 P.16~20

◆ 審査の流れ

- 審査は以下の流れで行い、採択案件を決定します。

プロセス	予定時期 (第1回公募の例)	内容
応募申請	2026年3月31日～5月13日 17時まで	必要書類を準備の上、 Jグランツ より申請してください。
外部審査会	2026年5月下旬～6月上旬	<p>事務局から独立した組織として、有識者により構成された外部の審査委員会を設置し、採択・不採択の審査を行います。</p> <p>以下3つのプロセスで審査を行います。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 形式確認：必須情報の記載漏れ有無及び提出書類の過不足の確認 ② 要件確認：支援メニュー毎に設定された要件の充足の確認 ③ 順位付け：要件として設定された指標の値の多寡及びそれらの値の蓋然性、売上高・投資額
採択決定	2026年5月下旬～6月上旬	事務局は、採択決定後、応募した民間事業者に、採択又は不採択の旨を通知します。

◆ 審査の内容（①形式確認）

- 申請書等の必要書類が正しく提出されているか、必須情報の記載漏れはないかを確認します。

必要書類	様式	趣旨	提出書類詳細		提出方法	提出形式・ファイル名
			ゲーム、アニメ、実写	音楽		
申請書	指定 (Excel)	申請書を通じて、申請事業の審査に必要な情報を確認	<ul style="list-style-type: none"> 基礎情報 財務情報 本補助金に関する情報 収支計画書 		Jグランツへ添付	<ul style="list-style-type: none"> Excel 【(法人名) _ (プロジェクト名) _ 申請書】
誓約書	指定 (Word)	誓約書に記載の事項の誓約を通じて、暴力団等と関与していないことを確認	<ul style="list-style-type: none"> 暴力団等排除に関する誓約書 		Jグランツへ添付	<ul style="list-style-type: none"> PDF (要形式変更) 【(法人名) _ (プロジェクト名) _ 誓約書】
事業計画書	任意 (PPT)	事業計画等を通じて、申請書類の記載事項の要件やROIに関する数値の蓋然性を確認	<ul style="list-style-type: none"> 法人概要 作品関係者概要 作品一覧・概要 海外展開国・ローカライズ言語 支出/収入計画根拠 投資額ROI根拠 実施体制 スケジュール 	<ul style="list-style-type: none"> 法人概要 作品関係者概要 作品一覧・概要 海外展開国・ローカライズ言語 支出/収入計画根拠 投資額/売上高ROI根拠 社内ベンチャー 新規性 実施体制 スケジュール 	Jグランツへ添付	<ul style="list-style-type: none"> PPT 【(法人名) _ (プロジェクト名) _ 事業計画書】
プロトタイプ・ポートフォリオ等	任意	プロトタイプ・ポートフォリオを通じて、本補助金の要件に沿っているかを確認	これから製作する作品のプロトタイプ又は過去の作品のポートフォリオの動画・音声ファイルその他動作確認ができるもの	申請対象となるプロジェクト・作品に関連する未発表音源、ビジュアル（ムードボード等）、プリプロダクション段階の各種関連データ、その他事業計画書に添付ができない参考ファイル	<ul style="list-style-type: none"> 応募者用意のクラウドサービスにアップロードの上、その共有リンク（URL）をJグランツへ記載 提出ファイル名：【(法人名) _ (プロジェクト名) _ 制作物】 	
エビデンス書類	任意 (PDF)	証拠となる書類の写しを通じて、申請書類の記載事項のうち重要事項について虚偽がないことを確認	<ul style="list-style-type: none"> 通帳の写し 履歴事項全部証明書 貸借対照表 損益計算書 		Jグランツへ添付	<ul style="list-style-type: none"> PDF 【(法人名) _ (プロジェクト名) _ 通帳の写し/履歴事項全部証明書/貸借対照表/損益計算書】

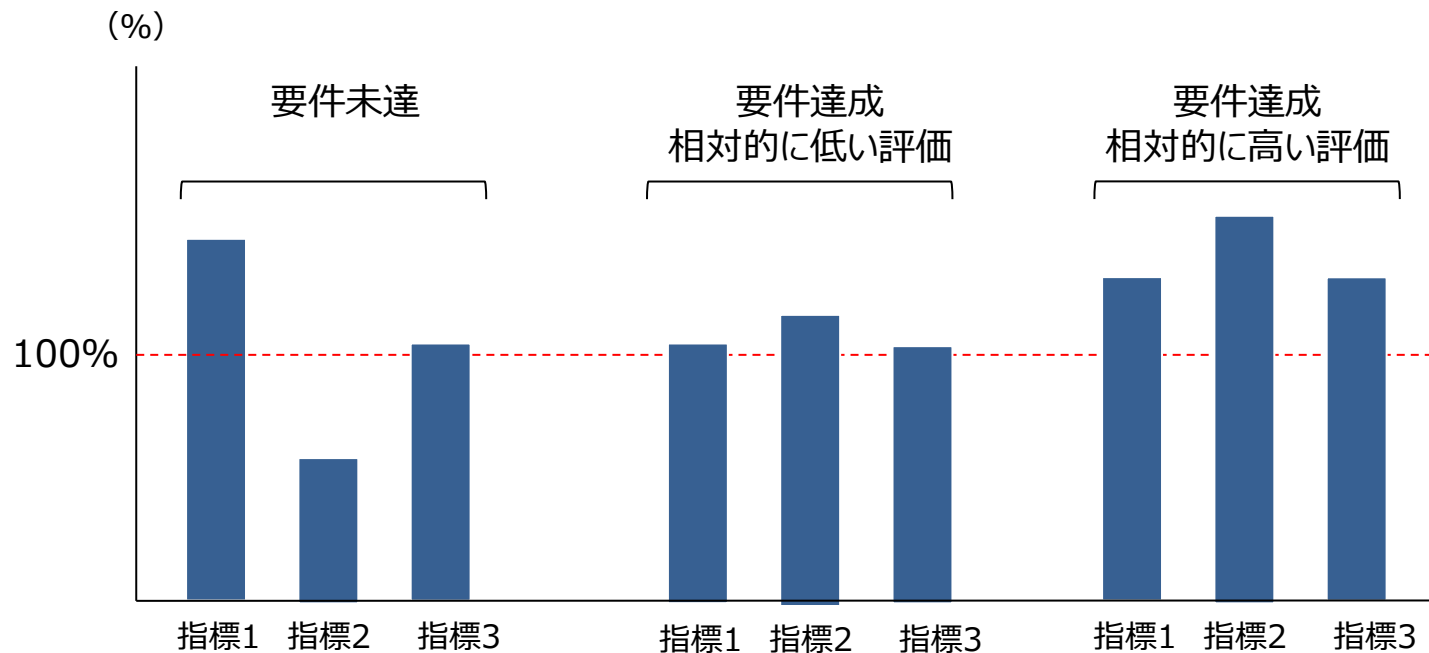
◆ 審査の内容（②要件確認）

- 第三者有識者で構成される審査委員会において、申請内容が要件を充足しているか、また、要件達成率を審査します。

要件

要件達成率 = 申請者の指標の値 ÷ 要件で設定された指標の下限値
 ※指標毎にその重要性（重み付け）は異なる。

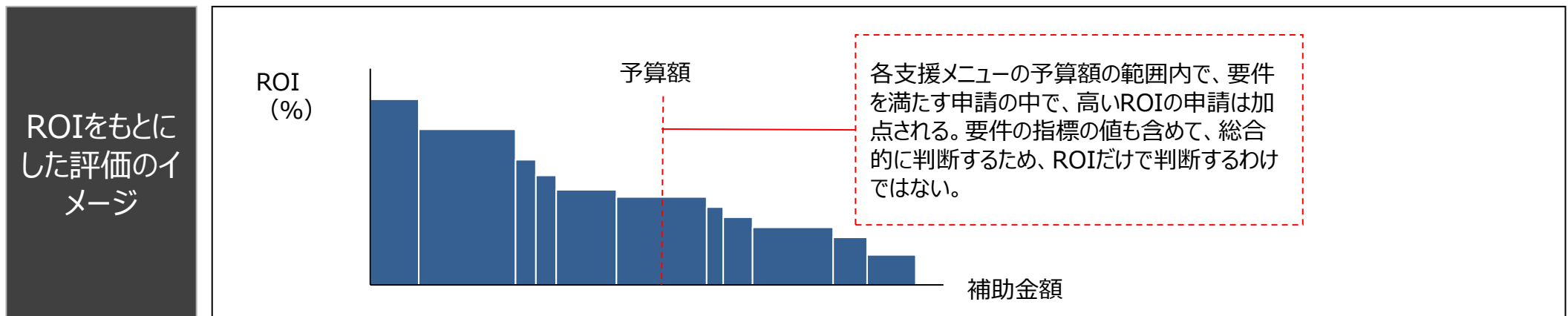
要件達成率
 をもとにした
 評価のイメ
 ジ



◆ 審査の内容（③順位付け）

- 要件を充足する申請が予算の範囲に収まらない場合には、最終的には、第三者有識者で構成される審査委員会において、申請内容の順位付けを行い、採択する申請を決定します。順位付けを行う際には、要件として設定された指標の多寡や補助金のROIを踏まえて、総合的に申請内容を評価します。

ROI	$\text{売上高ROI} = (\text{補助金ありの際の売上高} - \text{補助金なしの際の売上高}) \div \text{補助金額}$ $\text{投資額ROI} = (\text{補助金ありの際の投資額} - \text{補助金なしの際の投資額}) \div \text{補助金額}$					
	【計算例】	①補助金あり	②補助金なし	③補助金効果	④補助金額	④ROI
	計算式	申請者が試算	申請者が試算	① - ②	-	③ ÷ ④
	売上高	18億円	10億円	8億円	-	400%
	投資額	8億円	5億円	3億円	-	150%
補助金額	-	-	-	2億円	-	



補足

- 「補助金あり」及び「補助金なし」の際の売上高は、過去の類似事業の実績や現状の市場動向も踏まえて、申請者において試算して、その考え方や根拠を事業計画書に記載して提出する。ただし、審査に当たって、事務局及び審査委員会において、事業計画書も参考に、推計値の確からしさを踏まえて、改めてROIを再評価して、審査委員会での審査に付する。
- 投資が売上高に反映されるまでタイムラグが存在するため、事業の性質に応じて、作品公開後1年間、事業終了後1年間又は事業終了年度の翌年度の売上を試算する。
- 資金の出資者の出資比率に関わらず、作品又は事業全体での売上高や投資額の変化を試算対象とする。
- なお、採択者が、売上高及び投資額の目標達成に努めることを期待しているため、売上高及び投資額の達成率は、今後のコンテンツ産業に関連する補助金の審査の際に参照する。

◆ 主な審査基準

- 書類審査、外部審査会においては、下記観点での審査を行い、基準を満たすものについては加点対象として評価を行います。

観点		対象分野		審査基準・内容、評価ポイント
		ゲーム、アニメ、実写	音楽	
市場評価	作品実績	○	○	プロトタイプ・ポートフォリオに対する <u>専門家の評価</u>
	個人実績	○	○	製作・開発に従事する構成員の <u>過去の実績</u>
海外展開	海外販売	○	○	将来的な <u>海外配信国数（日本除く） ≥ 1カ国</u>
	ローカライズ	○	○	将来的な <u>ローカライズ言語数（日本語除く） ≥ 1言語</u>
構造改革	成果報酬	○	○	将来的な本製作時にコンテンツの <u>レベニューシェア</u> を得る予定（※1）
	権利	○	○	将来的な本製作時にコンテンツの <u>著作権の全部又は一部を保有</u> する予定（※2）
	組織形態	×	○	<u>採択アーティストに特化した組織の形態を会社、部署又はプロジェクトチームから選択</u>
	組織名称	×	○	採択アーティストに特化した会社、部署又はプロジェクトチームの名称
	新規性	×	○	<u>新市場への進出等の新規性を有する取組（詳細は事業計画書に記載）</u>

3-2. 審査基準（音楽分野のみ補足）

※1 成果報酬（将来的な本製作時にコンテンツのレベニューシェアを得る予定）

アーティストの活動から得られる権利収入等のレベニューシェアを得る予定があるかどうかを評価します。なお、本要件は「将来の予定」でも充足します。応募時点で全ての要件を満たしている必要はなく、将来的に満たす予定があることを応募書類にご記載ください。

- 権利収入：著作権収入や原盤権収入を想定しています。
- ライブ収入：あくまで“レベニューシェア”として、固定出演料（フラットレート）ではなく、観客の支出に連動した形（自主興行等）のライブ収入を想定しています。

※上述の【権利収入】と【ライブ収入】のいずれか一方を得る予定があることが条件であり、双方を満たす必要はありません。

※2 権利（将来的な本製作時にコンテンツの著作権の全部又は一部を保有する予定）

アーティストの楽曲・音源等のコンテンツに対する権利の全部又は一部を保有する予定があるかどうかを評価します。（典型的には、楽曲の権利＝著作権、音源の権利＝原盤権を想定）。

4. | 応募方法

4-1. 応募の流れ	P.22
4-2. Jグランツサイトの説明	P.23~25

◆ 応募の流れ

- 応募にあたって、初めにGビズIDの取得をお願いします。必要書類を用意の上、電子申請にて応募してください。

プロセス	説明						
<p>GビズID 登録</p>	<p>GビズIDプライムアカウント・メンバーアカウントの登録が必要です。登録には1週間かかる可能性があるため、早めに対応してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 応募担当者 = 法人代表者の場合 GビズIDプライムアカウント • 応募担当者 ≠ 法人代表者の場合 GビズIDメンバーアカウント（応募者複数の場合、各々が取得） <p>■ 操作マニュアル</p> <ul style="list-style-type: none"> • GビズID: https://gbiz-id.go.jp/top/ • プライムアカウント登録方法 → https://gbiz-id.go.jp/top/manual/pdf/QuickManual_Prime_corporation.pdf • メンバーアカウント登録方法 → https://gbiz-id.go.jp/top/manual/pdf/QuickManual_Member.pdf • J Grants : 事業者向けマニュアル → https://fs2.jgrants-portal.go.jp/操作マニュアル_事業者用.pdf 						
<p>必要書類 準備</p>	<p>J Grantsサイトより、必要書類の確認と、指定様式をダウンロードし、作成してください</p> <p>ゲーム、アニメ、実写 : https://www.jgrants-portal.go.jp/subsidy/a0WJ200000CDYLLMA5?fromList=true</p> <p>音楽 : https://www.jgrants-portal.go.jp/subsidy/a0WJ200000CDYNTMA5?fromList=true</p> <p>■ 必要書類</p> <table border="0"> <tr> <td>①申請書</td> <td>④プロトタイプ・ポートフォリオ</td> </tr> <tr> <td>②誓約書</td> <td>⑤エビデンス書類</td> </tr> <tr> <td>③事業計画書</td> <td></td> </tr> </table>	①申請書	④プロトタイプ・ポートフォリオ	②誓約書	⑤エビデンス書類	③事業計画書	
①申請書	④プロトタイプ・ポートフォリオ						
②誓約書	⑤エビデンス書類						
③事業計画書							
<p>補助金応募 必要書類提出</p>	<p>J Grantsサイトへアクセスし、必要書類を添付の上、本補助金へ応募してください（電子申請）。</p> <p>https://www.jgrants-portal.go.jp/</p> <p>本補助金の応募者又は応募プロジェクトについて、以下の補助金・基金を現在受給中、又は本補助金期間中に申請予定がある場合は、申請の際に申告してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業 https://creators.j-mediaarts.bunka.go.jp/ • ndjc（若手映画作家育成プロジェクト） https://ndjc.bunka.go.jp/ • 文化芸術活動基盤強化基金（クリエイター支援基金） https://creator.ntj.jac.go.jp/ 						

◆ Jグランツサイトの説明 1/3 (トップページ)

- 必要書類と指定様式をダウンロード・ご記入の上、申請に進んでください。

令和7年度補正コンテンツ産業成長投資支援事業費補助金 (IP新規創出支援) (新規IP企画支援) (ゲーム、アニメ、実写)

概要

制度名 新規IP企画支援事業 (ゲーム、実写、アニメ)

補助金のキャッチコピー

補助金のサマリー

■目的・概要

ゲーム、アニメ、実写といった分野で、継続的に新規IPを創出するため、コンテンツ制作・開発に取り組んできた事業者が、新たにコンテンツの初期段階の制作・開発や社内ベンチャー等を通じた新規事業としての制作・開発に取り組む事業を支援する。

■根拠法令

本補助金の交付については、「補助金等に係る予算の執行の適正化に関する法律 (昭和30年法律第179号)」「補助金等に係る予算の執行の適正化に関する法律施行令 (昭和30年政令第255号)」「令和7年度補正予算コンテンツ産業成長投資支援事業費補助金 (IP新規創出支援) 交付規程」及びその他の法令の定めによるほか、本補助金

詳細

公募要領 [【新規IP支援事業 \(ゲーム、アニメ、実写\)】公募要領_コンテンツ産業成長投資支援事業.pdf](#)

交付要綱 [【掲載用】交付規程 \(IP新規創出支援\).pdf](#)

申請様式

- ③事業計画書 [【新規IP企画支援・ゲーム、アニメ、実写】事業計画書.pptx](#)
- ①申請書 [【新規IP企画支援事業】申請書フォーマット \(ゲーム・アニメ・実写\).xlsx](#)
- ②誓約書 [2-1_暴力団排除に関する誓約事項_IP新規創出支援.docx](#)

[一覧に戻る](#)

[ログインして申請する](#)

必要書類と必要書類①-③の事務局指定様式は、こちらからダウンロードしてください。

GビズIDにてログインし、こちらのボタンから申請フォームに進んでください。

◆ Jグランツサイトの説明 2/3（申請ページ）

- 必要事項を入力してください。

1 事業者基本情報

必須 GビズID等の事業者情報が自動入力されています。空欄があればご入力ください。

事業形態	法人番号／事業者識別番号
法人名／屋号	必須 法人名／屋号（カナ）

全角カタカナで入力

必須 本社所在地／印鑑登録証明書住所（郵便番号）	本社所在地／印鑑登録証明書住所（都道府県）
本社所在地／印鑑登録証明書住所（市区町村）	本社所在地／印鑑登録証明書住所（番地等）
本社所在地／印鑑登録証明書住所（建物名等） 0 / 255	必須 電話番号
代表者名／個人事業主氏名（姓）	代表者名／個人事業主氏名（名）
必須 代表者役職	

2 申請担当者の連絡先

必須 GビズIDのアカウント利用者情報が自動入力されています。必要に応じて修正ください。

必須 連絡先郵便番号	必須 連絡先住所（都道府県）
必須 連絡先住所（市区町村）	必須 連絡先住所（番地等）
連絡先住所（建物名等） 0 / 64	
必須 会社部署名／部署名 0 / 64	
必須 担当者氏名（姓）	必須 担当者氏名（名）
必須 担当者電話番号	必須 担当者メールアドレス

事業者及び申請担当者の情報入力フォームです。
GビズID等の事業者情報は自動入力されますが、
空欄はご自身でご入力ください。

◆ Jグランツサイトの説明 3/3 (申請ページ)

- すべて必須項目です。設問文・案内文をよく読み、入力してください。

3 事業基本情報

必須 申請する事業の分野をゲーム、アニメ、実写からご選択ください。

ゲーム

アニメ

実写

必須 応募する事業名(プロジェクト名)をご記載ください。

0 / 255

必須 以下の補助金・基金を現在受給中、または本プロジェクト中に申請予定がありますか。該当するものをすべて選択してください。

文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業

ndjc (若手映画作家育成プロジェクト)

文化芸術活動基盤強化基金(クリエイター支援基金)

該当なし(受給していない/申請予定なし)

・文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業 (<https://creators.j-mediaarts.bunka.go.jp/>)

・ndjc (若手映画作家育成プロジェクト) (<https://ndjc.bunka.go.jp/>)

・文化芸術活動基盤強化基金(クリエイター支援基金) (<https://kibankikin.jp/>)

必須 本プログラムへの申請にあたり、他の補助金・助成金・給付金等を同時期に申請・受給される場合や、今後申請予定または新たに申請する可能性がある場合には、制度ごとに併用可否や受給条件が異なります。そのため、必ず各制度の実施機関へ事前にご確認いただくか、少なくとも採択通知までの間にご確認ください。なお、他制度において給付対象外となる等の事象が発生した場合においても、当事務局では責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。

【すでに申請・受給している/申請予定がある方】他の補助金・助成金・給付金等について、併用可否を確認済み、または採択通知までに確認することに同意します。

【現時点で該当しない方】現時点では該当する他制度はありませんが、今後申請・受給する場合には、事前に併用可否を確認することに同意します。

ゲーム、アニメ、実写分野で申請される事業者のみご回答ください。
※音楽の申請フォームには本設問はございません。

4 添付資料

必須 申請書(指定様式) ファイルを選択

フォーマットファイル(Excel)をご使用の上、ファイル形式を変更せずにご添付ください。ファイルタイトルは、【(法人名)_(プロジェクト名)_申請書】としてください。

必須 事業計画書(指定様式) ファイルを選択 **必須** 誓約書(指定様式) ファイルを選択

フォーマットファイル(PPT)をご使用の上、ファイル形式を変更せずにご添付ください。ファイルタイトルは、【(法人名)_(プロジェクト名)_事業計画書】としてください。

フォーマットファイルをご使用の上、ファイル形式をPDFに変更し、ご添付ください。ファイルタイトルは、【(法人名)_(プロジェクト名)_誓約書】としてください。

必須 通帳の写し ファイルを選択 **必須** 履歴事項全部証明書 ファイルを選択

以下が確認できる通帳またはそれに準ずるものをご添付ください。金融機関、支店番号、支店名、口座種別、口座番号、口座名義人。ファイルタイトルは、【(法人名)_(プロジェクト名)_通帳の写し】とし、PDF形式にてアップロードしてください。

申請時点から3ヶ月以内に発行されたものをご添付ください。ファイルタイトルは、【(法人名)_(プロジェクト名)_履歴事項全部証明書】とし、PDF形式にてアップロードしてください。

必須 貸借対照表 ファイルを選択 **必須** 損益計算書 ファイルを選択

直近5期分(設立4期目以内の場合は全期分)の貸借対照表をご添付ください。

直近5期分(設立4期目以内の場合は全期分)の損益計算書をご添付ください。

※設立1期目以内の場合は通帳の表紙及び預金残高が確認できるページの写し、設立からの財務状況の月次推移表を提出してください。

※ファイルタイトルは、【(法人名)_(プロジェクト名)_貸借対照表】とし、全期分を1つのPDFにまとめてアップロードしてください。

※設立1期目以内の場合は通帳の表紙及び預金残高が確認できるページの写し、設立からの財務状況の月次推移表を提出してください。

※ファイルタイトルは、【(法人名)_(プロジェクト名)_損益計算書】とし、全期分を1つのPDFにまとめてアップロードしてください。

ファイル形式とファイル名に注意してください。

5 制作予定作品プロトタイプ/過去作品ポートフォリオ

必須 作品プロトタイプ/ポートフォリオの共有リンク(URL)

0 / 255

これから制作する作品のプロトタイプおよび過去の作品のポートフォリオの動画・その他動作確認ができるものをご自身で用意したクラウドサービスにアップロードの上、その共有リンク(URL)をご記載ください。

※ファイルは、リンクを知っている人全員が閲覧できるようにご設定ください。

※格納するファイル名は、【(法人名)_(プロジェクト名)_制作物】としてください。

※音楽分野は一部設問内容が異なります。

ファイルは、リンクを知っている人全員が閲覧できるようにご設定ください。

6 規約

必須 「コンテンツ産業成長投資支援事業 分野:ゲーム、アニメ、実写 公募要領」を読みましたか。応募にあたって募集要領を確認することが必須となります。

はい

必須 利用規約に同意する。

はい

同意いただけない場合、申請できません。

利用規約 [プライバシーポリシー](#)

更新日	更新ページ	更新内容
<hr/>		
<hr/>		