経済産業省

IP360

Toward 20 Trillion Yen

コンテンツ産業成長投資支援事業

本資料の内容は予告なく変更される場合がある。申請の際には、最新の公募要領を確認する必要がある。

令和8年10月
商務・サービスグループ　文化創造産業課

はじめに

✓本資料では、令和７年度補正コンテンツ産業成長投資支援事業の概要、申請手続、共通要件、支援メニュー及び実績報告を示す。本事業の補助金に申請する事業者におかれては、本資料に加えて、後日公表される交付規程や公募要領の内容を理解した上で、申請の準備を進めていただきたい。

✓本資料に記載の内容は、現段階での検討結果を示すものであり、今後、内容を改訂する可能性がある。改訂する場合は、経済産業省のホームページやSNSで情報発信する。また、今後、交付規程や公募要領は下記の事務局ホームページで情報発信する。申請に当たっては、本資料や交付規程、公募要領の最新情報を基に手続を進める必要があるため、最新情報を御確認いただきたい。

ウェブサイト

SNS

✓補助金に関するお問い合わせは、下記の各補助金の事務局に御連絡いただきたい。

IP新規創出支援

事務局運営法人	株式会社CANTEEN
問い合わせフォーム	支援メニュー１～２の問い合わせ

大規模作品製作支援・流通プラットフォーム拡大支援

事務局運営法人	独立行政法人日本芸術文化振興会
問い合わせフォーム	支援メニュー３～５の問い合わせ

海外展開支援・開発プラットフォーム構築支援

事務局運営法人	特定非営利法人映像産業振興機構
問い合わせフォーム	支援メニュー６～９の問い合わせ

目次

第１部　事業概要

背景 ･･･P5
将来像 ･･･P6
全体像 ･･･P7
支援メニューの概要 ･･･P8
主な支援メニューの考え方 ･･･P11

第２部　申請手続

用語解説 ･･･P13
スケジュール ･･･P15
審査 ･･･P18
経理処理 ･･･P20

第３部　共通要件

申請要件 ･･･P22
コンテンツ要件 ･･･P24
同意事項 ･･･P25
補助対象経費 ･･･P27
重点国・重点イベント ･･･P29

第４部　支援メニュー

IP新規創出支援（スタートアップ支援） ･･･P31
IP新規創出支援（新規IP企画支援） ･･･P32
大規模作品製作支援（一般支援） ･･･P33
大規模作品製作支援（ロケ誘致支援） ･･･P34
流通プラットフォーム拡大支援 ･･･P35
開発プラットフォーム構築支援 ･･･P36
海外展開支援（IPエコシステム世界展開支援） ･･･P37
海外展開支援（ローカライズ支援） ･･･P38
海外展開支援（プロモーション支援） ･･･P39

第５部　実績報告

実績報告方法 ･･･P41

第１部
事業概要

第２部
申請手続

第３部
共通要件

第４部
支援メニュー

第５部
実績報告

背景

✓2033年に日本発コンテンツの海外売上20兆円を達成するという目標の実現に向けて、関係省庁で連携して、新しいコンテンツ産業政策を具体化してきた。このうち、経済産業省のコンテンツ産業成長投資支援事業については、官民の議論を経て設定した「エンタメ・クリエイティブ産業政策５原則（以下、「**エンタメ政策５原則**」という。）に基づいて、具体化を進める。

2025年の政府の主な取組

6月13日：「日本発コンテンツの海外市場規模を2033年までに20兆円に拡大する目標」及び「５か年程度のアクションプランを策定し、支援策の具体化・強化に取り組み、官民連携による国際展開と競争力強化を推進する」ことを政府として閣議決定

6月24日：「エンタメ・クリエイティブ産業戦略～コンテンツ産業の海外売上高 20 兆円に向けた５ヶ年アクションプラン～」を策定

9月19日：「デジタル関連産業のグローバル化促進のための施策」を関係閣僚会議で策定
（１）大規模・長期・戦略的な支援
（２）IP、人材、デジタルへの大胆な国内投資
（３）海賊版対策に加え、国際的な流通網やファンダムへの投資　等

10月23日：第８回エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会で「エンタメ政策５原則」を設定

11月21日：総合経済対策の閣議決定

12月16日：令和７年度補正予算成立
（コンテンツ振興に関連する予算は556.3億円）

エンタメ政策５原則

1 大規模・長期・戦略的に支援する。

ステークホルダーと議論して重点支援領域を見極め、機動的に修正しながら、大規模・長期的の支援を行うことで、事業性・予見可能性を高めて、民間投資を喚起する。

2 日本で創り、世界に届ける取組を支援する。

IP・人材・デジタルに対する国内投資や、国際流通網・ファンダム形成への海外投資を支援する。

3 作品の中身に口を出さない。

作品の中身に影響を与えず、クリエイターの表現の自由を保障する。

4 真っすぐ届ける。

政策支援の制度を、可能な限り複雑なものとせず、コンテンツの創作や普及に関わるステークホルダーが不慣れでも簡単に利用できるようにする。

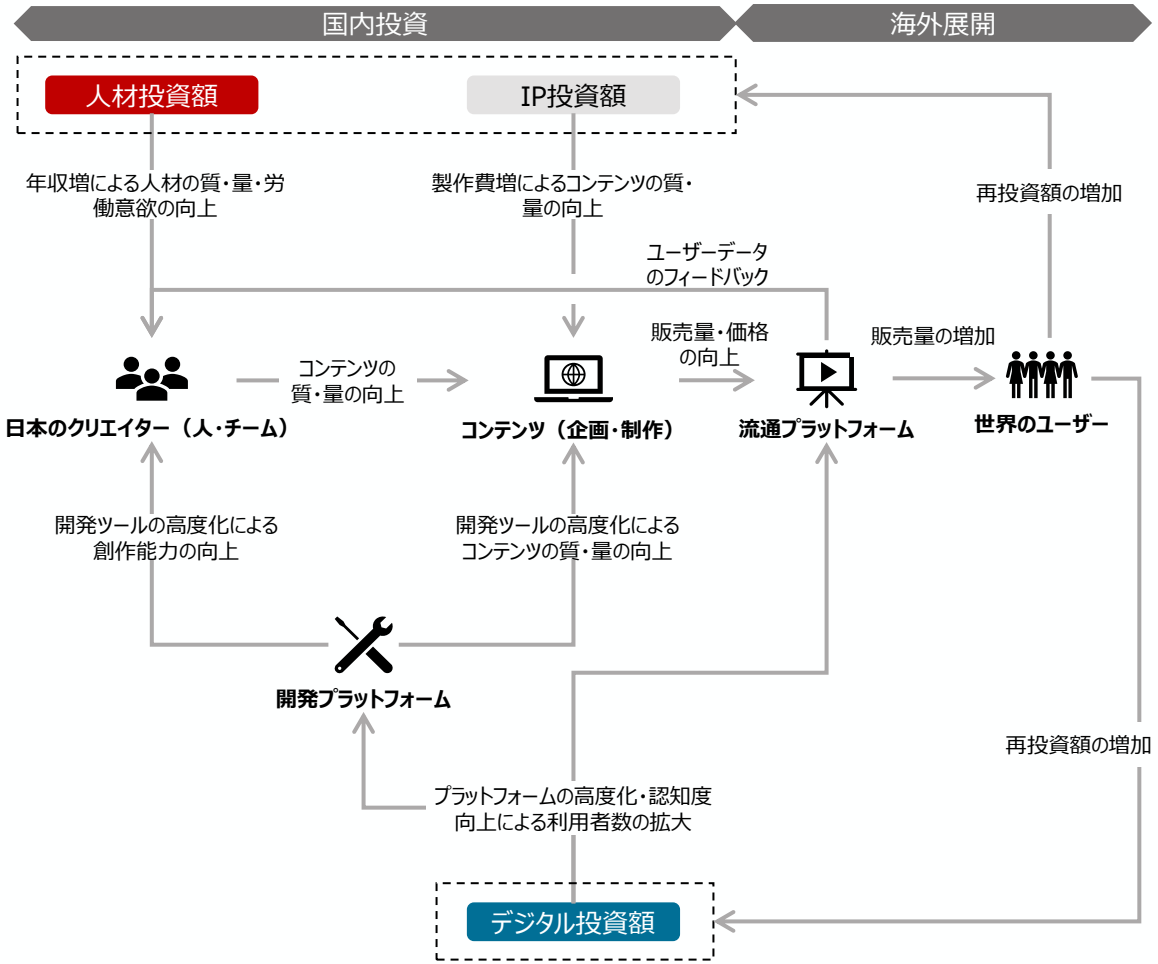
5 挑戦者を優先する。

ハイリスク・ハイリターンの新しい取組への挑戦を優先して支援する。

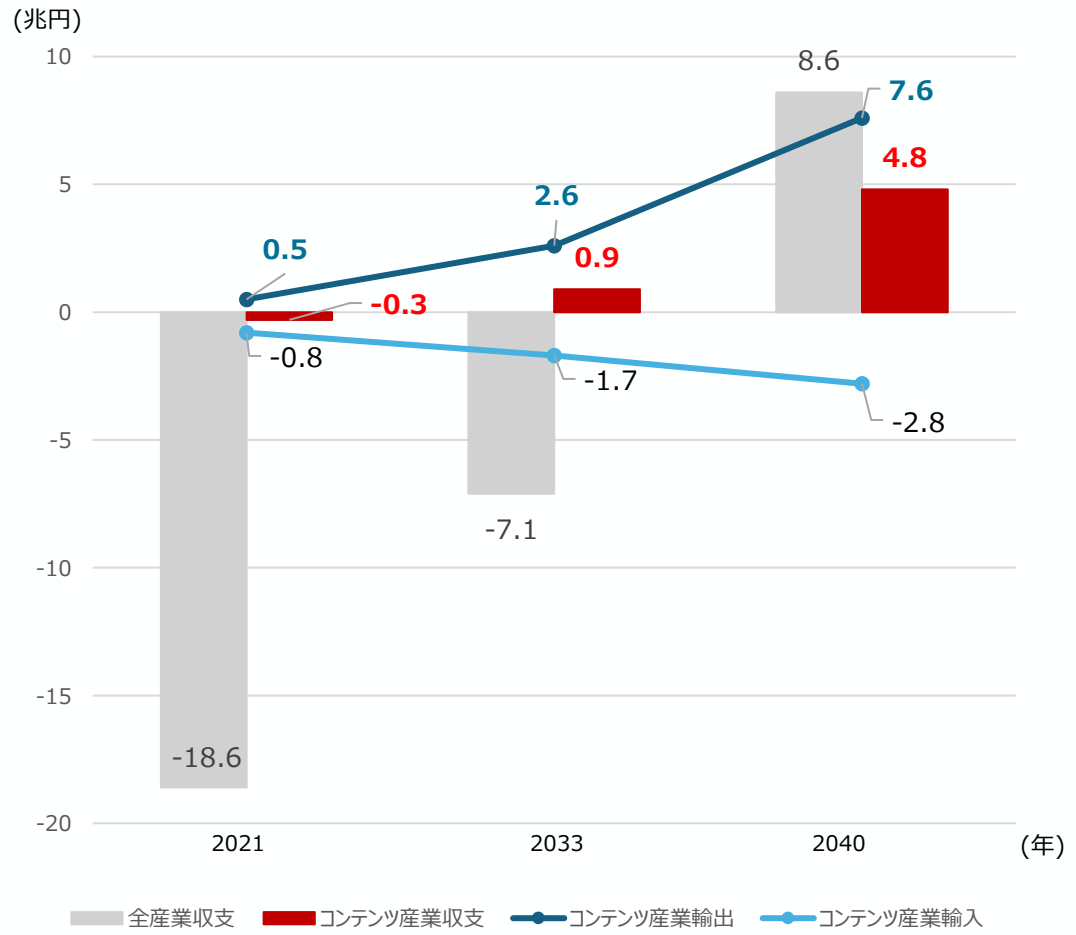
将来像

✓世界的な大ヒット作品の量産、開発・流通プラットフォームの強化、**投資拡大の好循環**を作り、コンテンツ産業を、主に国内で稼ぐ労働集約型産業から**世界で稼ぐ知識集約型産業に変革**し、2040年には貿易・サービス収支の黒字の半分を稼ぎ出す産業に成長することを後押しする。

投資拡大の好循環の仕組み



貿易・サービス収支の見通し



全体像

✓**大規模・長期・戦略的な官民投資を推進**することで日本発コンテンツの海外展開を促進する。
✓その第一歩として、産業界との議論も踏まえて、バリューチェーン毎に海外売上20兆円達成に現時点で**特に有効と考えられる支援策を精査**し、経済産業省だけで令和6年度補正予算101.1億円から令和7年度補正予算350.2億円まで**3倍以上に財政支援規模を拡大**。
✓コンテンツ製作や流通プラットフォームに関する292.9億円分は、基金を活用した**複数年の支援により支援策の予見可能性を高める**。

	クリエイター（人・チーム）	開発プラットフォーム	コンテンツ製作	流通プラットフォーム	ユーザー開拓
①ものがたり資産投資補助金（複数年） **292.9億円**	大規模作品製作支援 （ロケ誘致支援）	–	大規模作品製作支援 （一般支援）	流通プラットフォーム拡大支援	–
②ものがたり資産投資補助金（単年度） **39.8億円**	ＩＰ新規創出支援 （スタートアップ支援）	開発プラットフォーム構築支援	ＩＰ新規創出支援 （新規ＩＰ企画支援）	–	海外展開支援
③ものがたり産業基盤整備委託事業（交付金） **7.0億円**	–	–	–	–	海外支援拠点整備 （JETRO）
④ものがたり産業基盤整備委託事業（委託） **10.5億円**	就業環境整備 （映適等）	–	資金調達環境整備 （完成保証、価値評価等）	海賊版対策	–

※④の委託は上記の他にEBPMその他調査事業を含む。

執行スキーム

支援メニューの概要（１／３）

支援名	概要	これまでのJLOX+等の類似支援との主な相違点
ＩＰ新規創出支援 （スタートアップ支援）	継続的に新規ＩＰを創出するため、新たにコンテンツ製作・開発に取り組む個人・チームのスタートアップが主体となって行うコンテンツの製作・開発を伴走・広報しながら支援する。	✓スタートアップのマーケティング支援を追加 ✓上限を500万円/者から1千万円/者に引上げ　等
ロケ誘致支援	海外スタジオのノウハウ取得に資する大規模なロケ撮影を誘致するため、海外スタジオのもと、日本の制作事業者が行う国内でのロケ撮影やポストプロダクションにおけるVFX等の高度な編集作業を支援する。	✓支援期間の複数年化（～2028年2月頃） ✓上限を10億円/件から15億円/件に引き上げ　等
開発プラットフォーム 構築支援	コンテンツの高品質化、革新的なコンテンツの製作、又はコンテンツ製作の生産性向上に資するＡＩやＸＲ、ブロックチェーンといった高度な技術を活用した開発プラットフォームの構築を支援する。	✓類似する複数の事業を統合 等
ＩＰ新規創出支援 （新規ＩＰ企画支援）	継続的に新規ＩＰを創出するため、コンテンツ製作・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を支援する。	✓資金繰上げの必要性が強い場合は部分的な概算払（前払い）を実施 ✓音楽分野を追加（中堅企業より大きい大企業には社内ベンチャー設置等を要件化）　等
大規模作品製作支援	海外展開を見据えた大規模作品へのコンテンツ投資はハイリスクであるため、企業が投資規模を抑制し、潜在的な利益を逃すおそれがある。そのため、事業構造改革と一体で、将来的に世界的な大ヒットを狙えるコンテンツ製作・開発事業者による海外向け大規模作品の製作・開発を支援する。これにより、大ヒットＩＰの創出、クリエイター等の所得向上やデジタル資産の蓄積を図る。	✓支援期間の複数年化（～2028年2月頃） ✓資金繰上げの必要性が強い場合は部分的な概算払（前払い）を実施 ✓上限を4億円/者から15億円/者に引き上げ ✓企画からマーケティング、人材育成、デジタル投資まで支援範囲を拡充 ✓企業の予見可能性を向上させるため、厳格な事業構造改革に関する要件等（製作費の下限値、出資・歩合制の比率、過去の売上実績等）を満たせば予算の範囲で支援を受けられる要件充足型支援を導入 ✓ゲーム分野においては中堅企業より大きい大企業に社内ベンチャー設置等を要件化 ✓大ヒット時の収益納付を要件化　等

支援メニューの概要（２／３）

支援名	概要	これまでのJLOX+等の類似支援との主な相違点
流通プラットフォーム 拡大支援	映像・アニメ・出版は作品の世界展開を外国企業の流通プラットフォームに依存し、海外売上の回収率は１～２割に留まっている。そのため、世界で戦える実績のある日本発コンテンツを主に取り扱う国際的な配信・流通プラットフォーム事業者による、海外向けコンテンツや外国ファンの両サイドの迅速な拡充、プラットフォーム間の相互連携を支援する。日本の流通プラットフォームの国際的な流通網を確保し、世界展開する日本発コンテンツが収益をあげて再投資できる好循環を生み出せる環境を整備する。	✓新設（上限３０億円/者）
海外展開支援 （ＩＰ・エコシステム世界展開支援）	４者以上のコンテンツＩＰの権利者が主体となって同業種又は異業種の複数のＩＰがまとまって海外展開するためのローカライズやプロモーションを支援する。	✓上限を8千万円/件から2億円/件に引き上げ　等
海外展開支援 （ローカライズ支援）	コンテンツＩＰの権利者が主体となって個社で行うローカライズを支援する。	ー
海外展開支援 （プロモーション支援）	コンテンツＩＰの権利者が主体となって個社で行うプロモーションを支援する。	✓中堅・中小企業が対象　等
海外支援拠点整備	産業界からのニーズも踏まえながら、各国の市場特性に応じて、ＪＥＴＲＯの海外支援拠点における提供サービスメニューの拡充や海外支援拠点の追加を行う。	✓左記参照
海賊版対策	拡大する海賊版被害への対策を強化するべく、各地域での国際執行の早期着手、新規拠点の立ち上げ、訴訟等の体制の強化、生成AIによる権利侵害や模倣品グッズへの対策の強化、訴訟等の迅速化のための権利所属のデータベースの整備を行う。	✓左記参照
就業環境整備	実写やアニメの就業環境の改善に向けた現状分析や既存の仕組みの改善に取り組む。	✓左記参照
資金調達環境整備	実写やアニメの分野において、海外展開を見据えた大規模作品の企画・制作には多額の制作費を要する。大規模作品の製作経験が少ない日本において、大規模作品の制作費を賄うファイナンスの仕組みとして完成保証や価値評価の基盤を整備する。	✓新設

支援メニューの概要（３／３）

✓支援メニューの対象分野、補助対象経費、補助率等の概要は以下のとおり。本補助金の補助対象経費を対象となる工程を示したものであって、経理上の費目は別途定めているので、P27-28を要参照。

		クリエイター（人・チーム）		開発プラットフォーム	コンテンツ製作		流通プラットフォーム	ユーザー開拓		
補助金支援		ＩＰ新規創出支援（スタートアップ支援）	大規模作品製作支援（ロケ誘致支援）	開発プラットフォーム構築支援	ＩＰ新規創出支援（新規ＩＰ企画支援）	大規模作品製作支援（一般支援）	流通プラットフォーム拡大支援	海外展開支援（ＩＰエコシステム世界展開支援）	海外展開支援（ローカライズ支援）	海外展開支援（プロモーション支援）
対象分野※２	ゲーム	○	－	○	○	○	○	○	○	○
	アニメ	○	－	○	○	○	○	○	○	○
	マンガ	－	－	○	－	－	○	○	○	○
	音楽	○	－	○	○	－※1	○	○	○	○
	実写	○	○	○	○	○	○	○	○	○
補助対象経費	プリプロダクション	○	－	△※４	○※５	○	－	－	－	－
	プロダクション	○	○	△※４	○※５	○	－	－	－	－
	ポストプロダクション	○	○	△※４	○※５	○	－	－	－	－
	ローカライゼーション	○	－	△※４	○※５	○	○	－	○	－
	プロモーション	○	－	－	○※５	○	－	○	－	○
	ディストリビューション	－	－	－	－	－	○	－	－	－
補助率		1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2
補助期間		～１年	～２年	～１年	～1年	～２年	～２年	～１年	～１年	～１年
補助上限額※３		1千万円/者	15億円/件	1億円/者	7千万円/者	15億円/者	30億円/者	2億円/件	4千万円/者	2千万円/者

※１音楽については、海外展開支援やＩＰ新規創出支援の中でライブやミュージックビデオを支援する。
※２キャラクターはアニメ、文芸はマンガ、舞台は音楽と同様の扱いとする。
※３支援メニューによっては、補助上限額に関する条件を設定しており、事業によっては上記よりも低い額が補助上限額に設定されるケースもある。
※４各工程のうち、開発プラットフォームの構築に関わる費用のみを補助対象とする。
※５ゲーム、アニメ、実写はプリプロダクションのみが対象。社内ベンチャー等を設置して行う新規性のある取組であれば音楽はライブやミュージックビデオに関して全て対象。

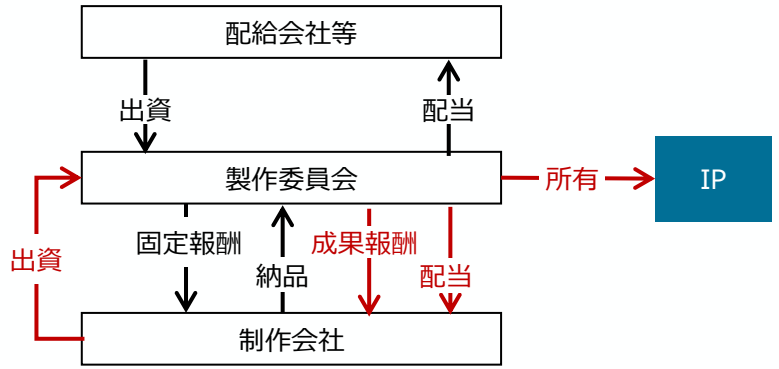
主な支援メニューの考え方

✓8年後の2033年に海外売上20兆円、すなわち、海外向け日本発コンテンツが世界を席巻する状態を目指す。そのためには、**世界中の消費者が注目する「ひのき舞台」（国際的な流通網・ファンダム）や、世界水準の作品を創るための「創作リソース」（IP・人材・デジタル）を整備**して、日本のクリエイターと世界中のファンの情熱を最大限に引き出していくとともに、クリエイターを含む制作会社に対価が還元される構造への改革を進める。

大規模作品製作支援

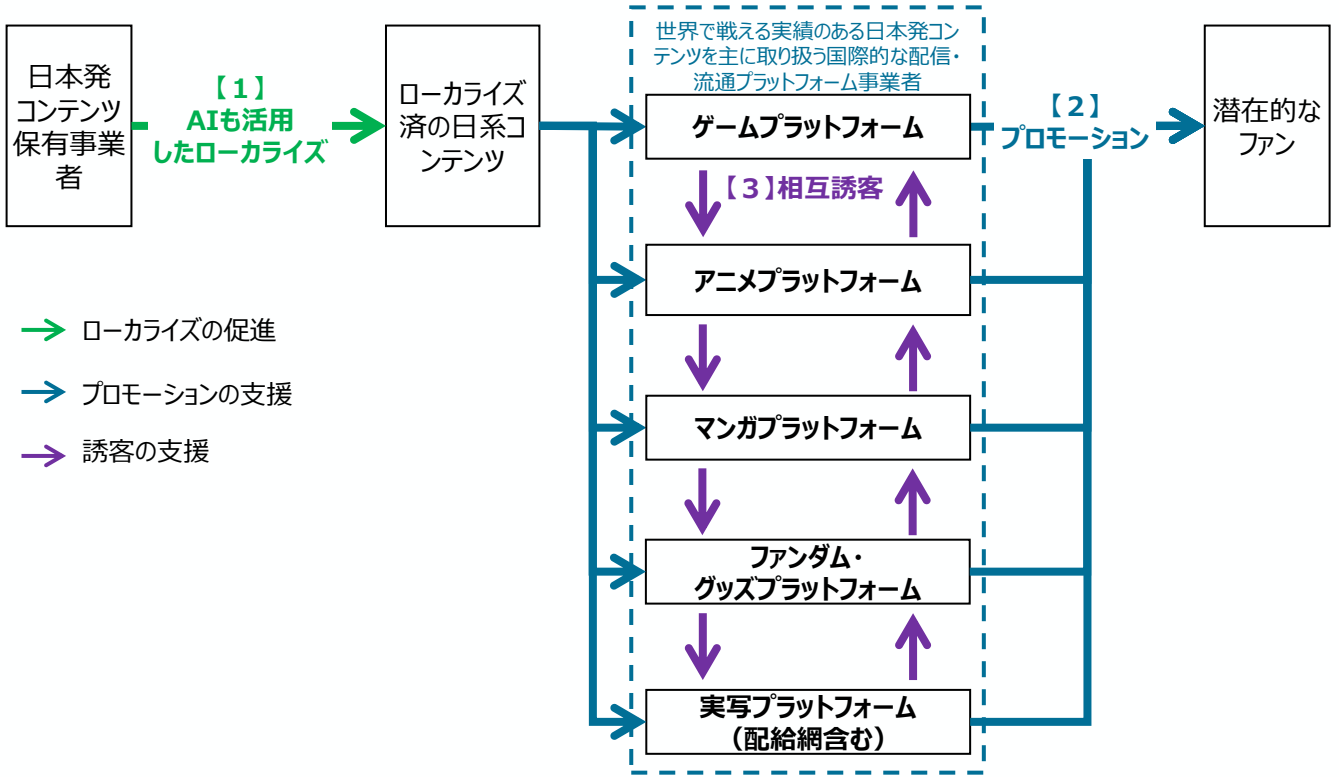
✓事業構造改革と一体で、アニメ、実写、ゲームの製作・開発に関する国内投資や海外展開に要する費用を支援。

要件例
・世界的な大ヒットを狙える事業者による大規模かつ高品質な作品を支援
①大規模・高品質要件（分野別に製作費の下限値や過去の売上実績額、民間での資金調達コミット額等に関する要件）
②海外展開要件（海外向け配給の確約やローカライズ等に関する要件）
・クリエイターを含む制作会社に対価が還元される構造への変革
→受託制作会社からIPホルダーへの進化を促進
③構造改革要件（作品への出資・歩合制の比率や適切な就業環境等に関する要件）



流通プラットフォーム拡大支援

【１】海外向けコンテンツの供給量の拡大（翻訳・編集等のローカライズを支援）
【２】外国ユーザーの拡大（海賊版対策との連動や複数のプラットフォームの連携により潜在海外顧客を日本のプラットフォームに誘導するプロモーションを支援）
【３】「IPの360度展開」による利益最大化（ファンを融通し合う相互誘客を支援）



第１部
事業概要

第２部
申請手続

第３部
共通要件

第４部
支援メニュー

第５部
実績報告

用語解説（１／２）

✓本資料で用いる用語の趣旨は以下のとおり。

補助金関連用語

用語	概要
補助金	経済産業省の令和７年度補正コンテンツ産業成長投資支援事業補助金。
間接補助事業	民間事業者等が実施する各補助メニューに記載の事業。
間接補助事業者	間接補助事業を実施する民間事業者等。
補助事業に要する経費	補助事業を実施するために必要な経費。
補助対象経費	補助金交付の対象となる経費（詳細はＰ27-28参照）。
補助率	補助金額を算定するために、補助対象経費に乗じる比率。
補助金額	補助対象経費に補助率を乗じて得た額を合計し、千円未満を切り捨てた額。ただし、補助上限額を超える場合は、補助上限額とする。
事務局	間接補助事業者に、間接補助事業の費用負担を軽減するため当該費用の一部を助成する事業を担う者を事務局という。
審査委員会	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期を設置し、採択・不採択の審査を行う。
海外付加価値税	間接補助事業者は、還付可能な海外付加価値税について補助を受け、かつ海外付加価値税の還付を受けた場合には、補助金相当分を事務局に返納する。
計画変更	間接補助事業者は、間接補助事業の内容の変更をする場合又は間接補助事業を全部若しくは一部を中止若しくは廃止しようとする場合には、あらかじめ事業計画変更承認申請書を事務局に提出し、その承認を受ける。

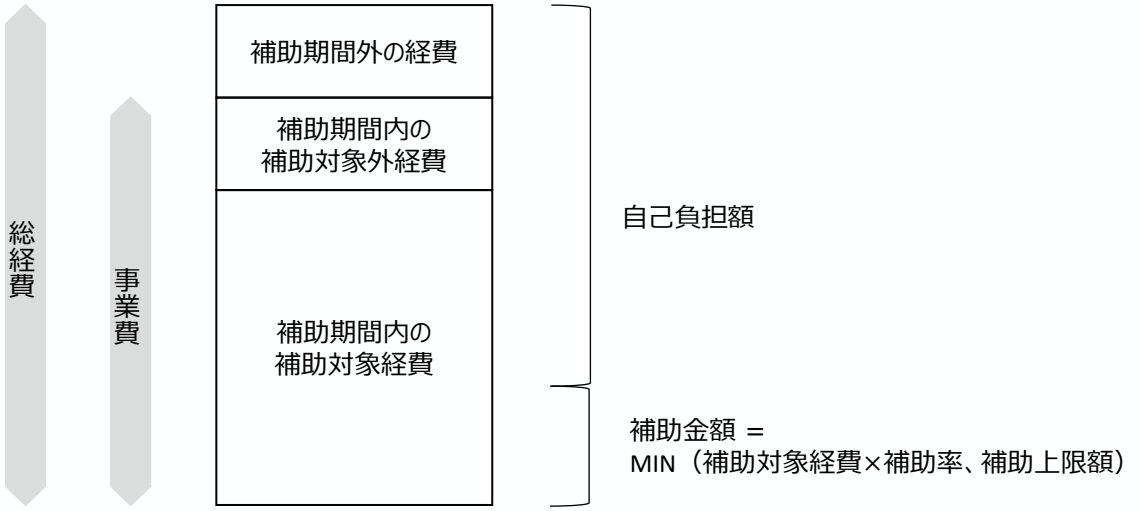
プロセス関連用語

用語	概要
応募	補助金を利用したい民間事業者等は、必要書類等を事務局に提出する。
審査	審査委員会が、審査基準に則して、採択又は不採択を決定する。また、採択に当たって、審査委員会の判断で条件が付される場合がある。
採択・不採択通知	事務局は、応募した民間事業者に、採択又は不採択の旨を通知する。
交付申請	採択された間接補助事業者は、補助金交付申請書に間接補助事業概要説明書を添えて、事務局に提出する。
交付決定	事務局は、補助金交付申請書を審査等して、交付を決定し、補助金交付決定通知書を間接補助事業者に通知する。
事業実施	間接補助事業者は、交付決定した日から間接補助事業を実施する。補助金は交付決定日から同事業の完了までに生じた経費に対して支払われる。
概算払	必要があると認められた経費については、事務局が間接補助事業者に事業完了を待たずに概算払（前払）を行う。
実績報告書	間接補助事業者は、間接補助事業が完了したときは、間接補助事業実績報告書を事務局が定める期日までに、事務局に提出する。
補助金の額の確定（確定検査）	事務局が、書類の審査及び現地調査等により確定検査を行い、交付する補助金の額を確定する。間接補助事業で発生した発注書・請求書・支払の証拠等の証憑類及び事業の成果物を確認する。
精算払請求	間接補助事業者は、事務局に精算払請求書を提出する。
補助金の支払	補助金の額を確定した後に、事務局が補助金を間接補助事業者に支払う。

用語解説（２／２）

✓本資料で用いる用語の趣旨は以下のとおり。

補助金額の算定に関する用語



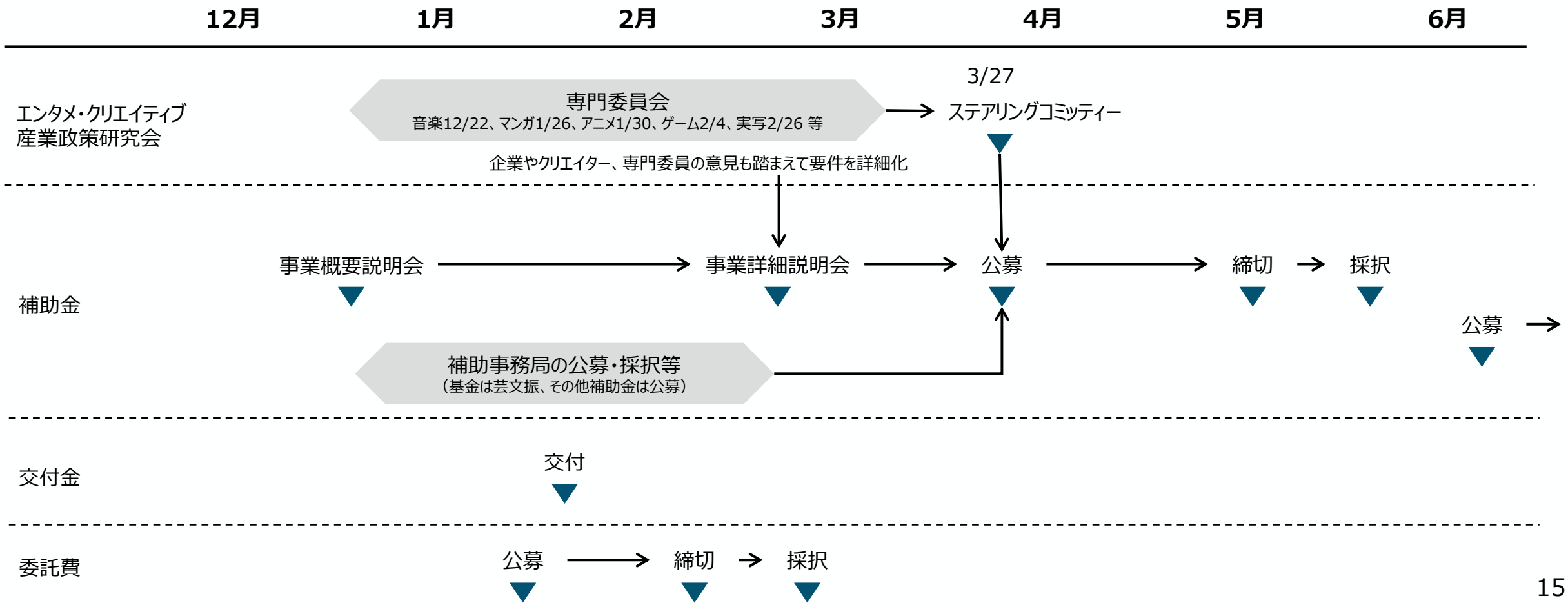
✓補助対象経費を小さく設定することで申請する補助金額を減らすことができる。例えば、補助金額が追加で１億円あれば十分なところ、全ての補助対象経費４億円を申請すると補助金額が２億円となる場合に、申請額を１億円に減らすために補助対象経費を２億円で計上することが考えられる。これは税金の使い道の効率化に繋がり、売上・投資ROIを高めることができる。また、１者あたりの補助上限額の範囲で、他に要件を満たすプロジェクトに補助金額を回すということも考えられる。
✓補助率は１／２とする。
✓原則として、補助上限額は事業者単位で課す。１つの支援メニューにおいて同じ分野で複数プロジェクトの補助金を希望する場合は、１つの申請でまとめて申請する。
✓ただし、大規模作品製作支援（ロケ誘致）は海外スタジオの映画制作であり、IPエコシステムは４社以上の企業が纏まって海外展開する取組であるため、プロジェクト単位で補助上限額を課す。これらの場合は、複数案件の補助金を希望する場合は、複数の申請を行う必要がある。
✓なお、補助上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	✓スタートアップ支援、新規IP企画支援、大規模作品製作支援については、 ・ゲームの場合は支援を受けた作品の公開から１年の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っ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年の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年間の間に得た著作権・著作隣接権に基づく収入の合計値 ✓流通・開発プラットフォーム支援は、プラットフォーム事業全体の年間売上高 ✓IPエコシステム世界展開支援やプロモーション支援については、支援を受けた物販事業の売上高、支援を受けたライブのチケット売上高又はプロモーションした作品の公開から１年の間に国内外の最終消費者が支払った金額の合計値（TV又は配信の場合は国内外の放映権及び自動公衆送信権に基づく収入） ✓ローカライズ支援については、ローカライズした作品の公開から１年の間に国内外の最終消費者が支払った金額の合計値
製作費	✓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	✓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、マンガ、音楽、実写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、マンガ、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というマンガ作品の第１話と第２話、第１巻と第２巻、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。

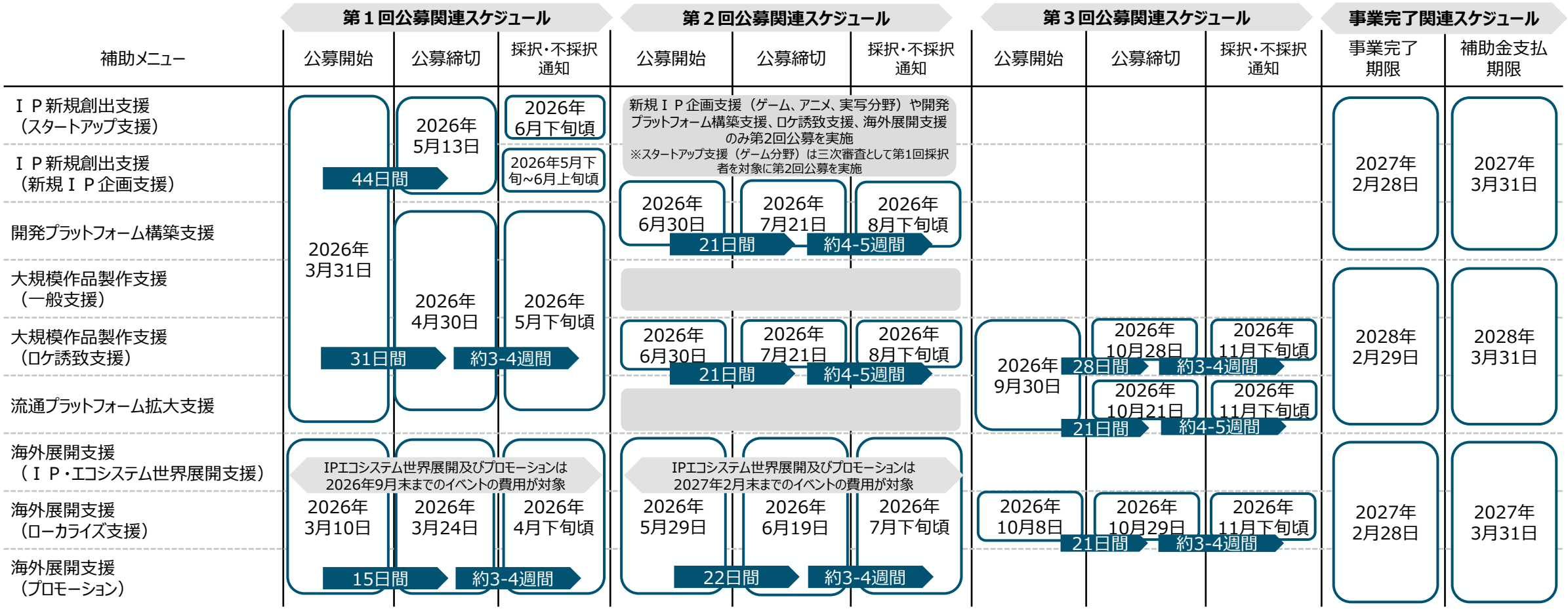
スケジュール（１／３）

✓本支援事業は、**初回の公募を年度内に実施**する予定。複数年の支援事業は定期的に公募することで**実質的に通年化**する。また、企業が準備・検討期間を確保することで、**政府支援を踏まえたより大胆な投資を判断できるよう、支援内容は段階的に早く開示・周知**していく。
✓基金の**複数年支援により、申請時期や事業期間をより柔軟に設定**できるようになる予定。本スケジュールは、現時点の想定のため、今後、変更の可能性がある。支援事業によって公募・締切・採択の時期は異なり、以下は一般的なケースを例示している。



スケジュール（２／３）

✓補助金の実施期間は、単年度の場合は2027年3月31日、複数年度の場合は2028年3月31日までとなる。なお、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する。



※公募締切から採択・不採択通知まで約3-5週間を想定しているが、申請状況に応じて、所要期間は増減する可能性がある。
採択から交付決定まで数日を要する。間接補助事業の実施は交付決定後となる。
予算の範囲で、第１回の公募開始から3ヶ月周期で第2回以降の公募を実施する。ただし、予算を超過する場合は第2回以降の公募が実施されない可能性があることには留意が必要。
ただし、海外展開支援については、少なくとも第２回公募は実施する。

スケジュール（３／３）

✓補助金への申請には、原則として「Jグランツ」を使用する。「Jグランツ」で補助金に申請するため、**「GビズID」を事前に登録**する必要がある。

事業者の全体スケジュール

	経済産業省又は事務局		申請事業者
説明会～交付決定通知	説明会の開催（2/20）	↕	検討期間
	公募（P16）	↕	申請（Ｊグランツ）
			※個人も申請するスタートアップ支援は別の申請手段を準備（GビズIDは不要）
	審査（P18-19）		
	採択・不採択通知		
			交付申請書の提出（採択時）
	交付決定通知		
事業開始～支払い	※現地検査を行う場合もある。 ※概算払を行う場合もある。		事業開始
			事業完了・実績報告
	確定検査		確定検査対応
			実績報告書の提出
	額の確定通知		
			精算払請求書の提出
	支払		

GビズIDの取得・Jグランツでの申請

GビズIDとは	1つのID・パスワードで様々な行政サービスにログインできるサービス
Jグランツとは	デジタル庁が運営する補助金の電子申請システム
Jグランツサイト	https://www.jgrants-portal.go.jp/
アカウントの取得	事前に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。 取得には１週間かかる可能性があるので早めに取得することを推奨。 プライムアカウントは法人代表者。メンバーアカウントはプライムアカウントの配下に複数登録可能。
応募の注意点	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）
操作マニュアル等	✓ GビズID: https://gbiz-id.go.jp/top/ ✓ プライムID登録方法 → https://gbiz-id.go.jp/top/manual/pdf/QuickManual_Prime.pdf ✓ メンバーID登録方法 → https://gbiz-id.go.jp/top/manual/pdf/QuickManual_Member.pdf ✓ Jグランツ：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

審査（１／２）

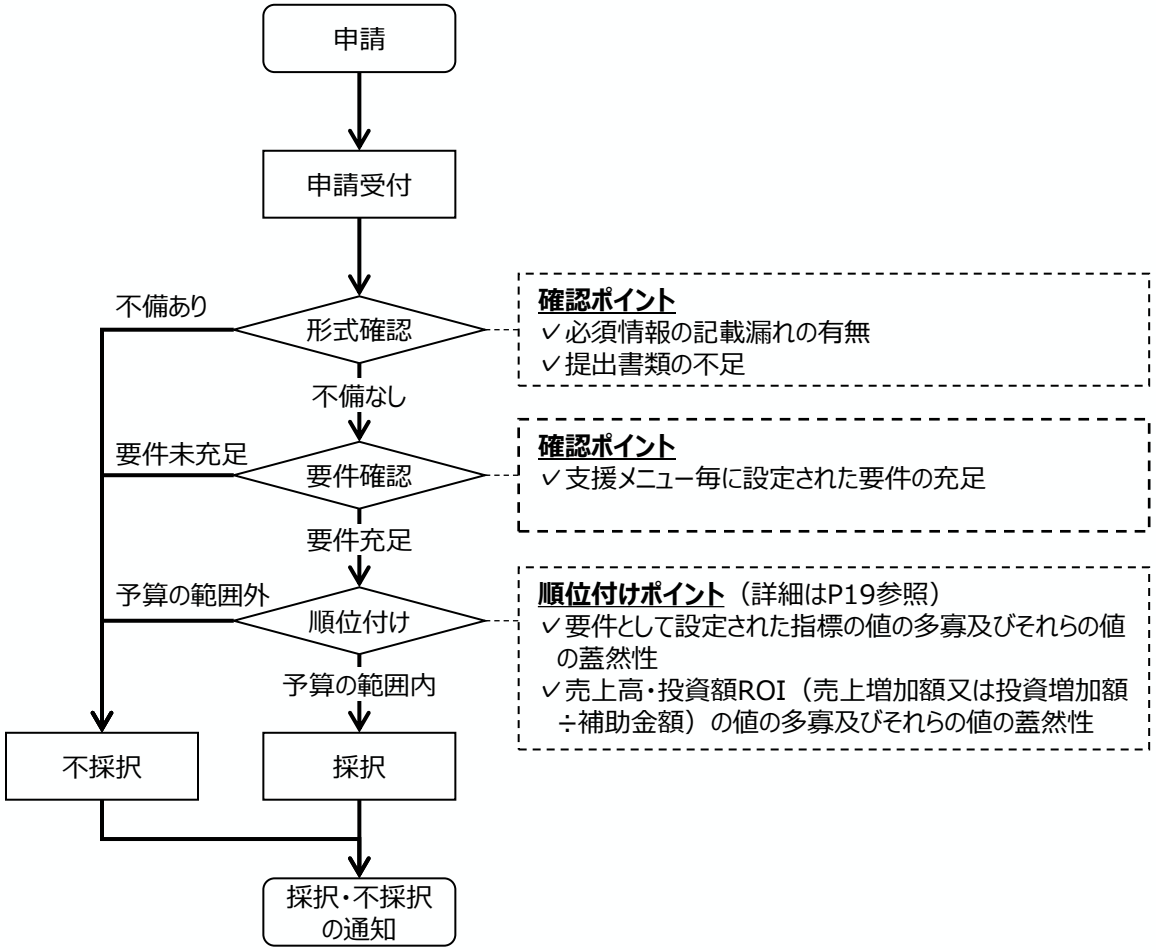
✓公募の締切までに、申請書等の書類を事務局に提出。その後、形式や要件の確認、順位付けといった審査を経て、第三者有識者で構成される審査委員会において採択者を決定。なお、申請情報は、経済産業省のコンテンツ産業政策以外には利用しない。また、営業秘密に該当する情報を経済産業省、事務局その他受託事業者を除く第三者には開示しない。ただし、交付決定を受けた事業は事業者名、事業名、補助金額等は公開。

申請書類

	申請書	誓約書	事業計画書	エビデンス書類
様式	指定	指定	任意	任意
趣旨	申請書を通じて、申請事業の審査に必要な情報を確認	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	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	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
内容例	✓基礎情報 ✓財務情報 ✓支援メニューに関する情報 ✓収支計画書 ✓実施体制	✓暴力団等排除に関する誓約書	✓作品概要 ✓関係者概要 ✓マーケティング戦略 ✓売上計画 ✓支出計画 等	✓履歴事項全部証明書又は登記簿謄本 ✓金融機関名、支店番号、支店名、口座種別、口座番号、口座名義人が確認できる通帳の写し ✓直近５期の賃貸借対照表及び損益計算書 ✓参加合意書 ✓共同事業契約書 ✓プリセールス契約書 等

※事業計画書やエビデンス書類は様式は任意でも提出は必須となる。
※上記の申請書類において具体的に記載・提出する内容は異なるので各支援メニューのページを要参照。

審査の概念フロー



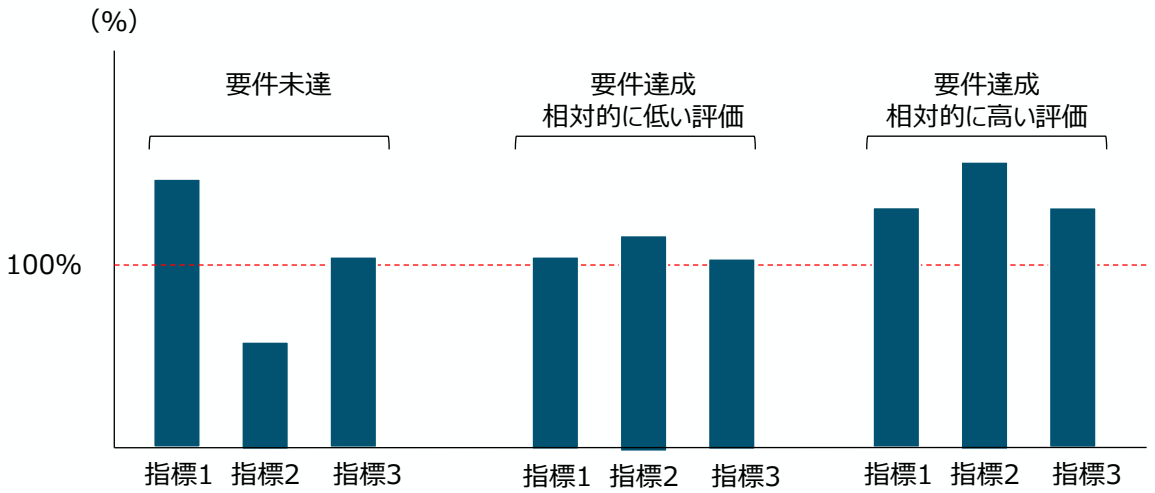
審査（２／２）

✓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、申請内容の順位付けを行い、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、採択する申請を決定する。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する。

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ージ】



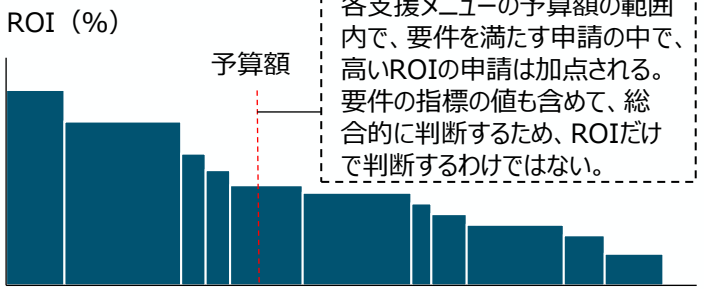
ROI

売上高ROI ＝ （補助金ありの際の売上高 － 補助金なしの際の売上高） ÷ 補助金額
投資額ROI ＝ （補助金ありの際の投資額 － 補助金なしの際の投資額） ÷ 補助金額

【ROIの計算例】

	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	-

【ROIをもとにした評価のイメージ】



各支援メニューの予算額の範囲内で、要件を満たす申請の中で、高いROIの申請は加点される。要件の指標の値も含めて、総合的に判断するため、ROIだけで判断するわけではない。

投資額ROIを高める取組の想定例
✓作品の更なる高品質化
✓報酬を含む賃金の増加
✓ソフトウェアやサーバーへのデジタル投資額の増加
✓文字・音声のローカライズ言語増加
✓海外向け販促の強化　等

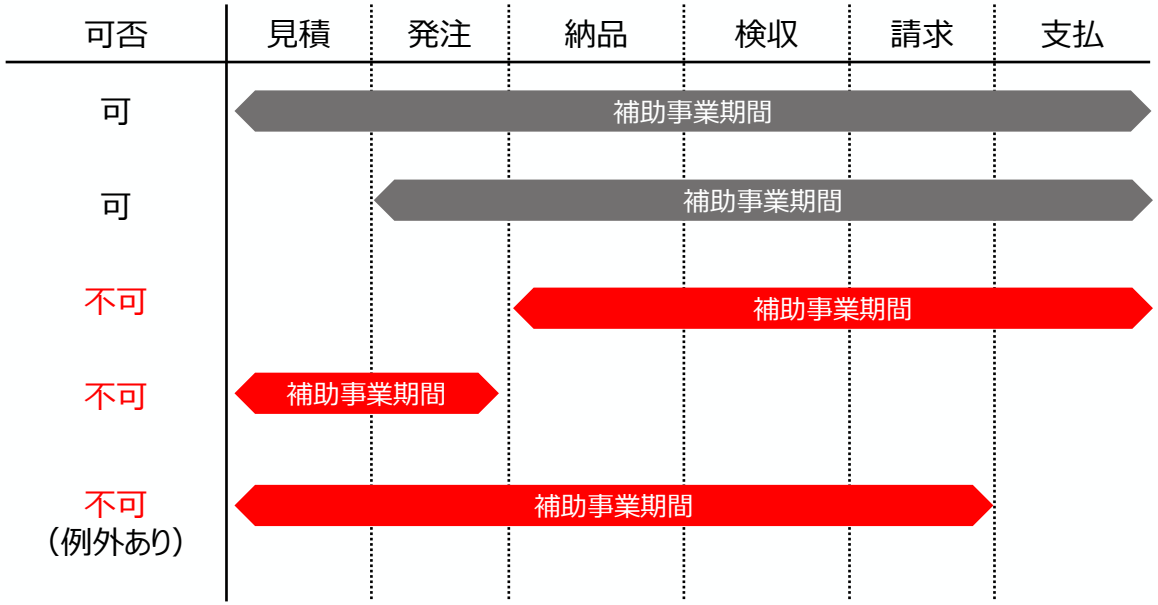
補足
✓本事業におけるROIの考え方は、一般的なROIの考え方とは異なる点に留意が必要
✓「補助金あり」及び「補助金なし」の際の売上高は、過去の類似事業の実績や現状の市場動向も踏まえて、申請者において試算して、その考え方や根拠を事業計画書に記載して提出する。ただし、審査に当たって、事務局及び審査委員会において、事業計画書も参考に、推計値の確からしさを踏まえて、改めてROIを再評価して、審査委員会での審査に付する。
✓投資が売上高に反映されるまでタイムラグが存在するため、事業の性質に応じて、作品公開後１年間、事業終了後１年間又は事業終了年度の翌年度の売上を試算する。
✓資金の出資者の出資比率に関わらず、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ので、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。

経理処理

✓経費の計上は、交付決定日以降に発生（発注）したもので、事業期間中に終了（支払）したものが対象となる。ただし、補助事業期間中に発生し、かつ当該経費の額（支出義務額）が確定しているものであって、事業期間中に支払われていないことに相当な事由があると認められるものは、例外として、補助対象経費となることがある。

✓補助金の支払いは、原則として、事業終了後の精算払となる。しかし、事業に充てられる自己資金や外部からの資金の支払タイミング等の状況次第では、事業終了前の支払い（概算払）に応じる場合がある。概算払を希望する場合は事務局に相談すること。

補助対象可否判断例



※補助事業期間は、交付決定日から事業完了日までを指し、補助金交付決定通知書に各日付が記載されている。

概算払

支援メニュー	概算払可否	交付決定直後の概算払額	交付決定１年後の概算払額
ＩＰ新規創出支援（スタートアップ支援）	可	交付決定額の２/３以下	－
ＩＰ新規創出支援（新規ＩＰ企画支援）	可	交付決定額の２/３以下	－
大規模作品製作支援（一般支援）	可	交付決定額の１/３以下	交付決定額の２/３以下
大規模作品製作支援（ロケ誘致支援）	可	交付決定額の１/３以下	交付決定額の２/３以下
流通プラットフォーム拡大支援	可	交付決定額の１/３以下	交付決定額の２/３以下
開発プラットフォーム構築支援	不可	なし	なし
海外展開支援（IPエコシステム世界展開支援）	不可	なし	なし
海外展開支援（ローカライズ支援）	不可	なし	なし
海外展開支援（プロモーション支援）	不可	なし	なし

第１部
事業概要

第２部
申請手続

第３部
共通要件

第４部
支援メニュー

第５部
実績報告

申請要件（１／２）

✓申請主体に関する共通要件及び支援メニュー別の要件は以下のとおり。

申請主体に関する共通要件

項目	概要
対象法人	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
対象外法人	✓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を企業グループという。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同じ分野の事業で同一の支援メニューに申請した場合は、１つの法人が申請したものと見做す。 ✓なお、企業グループ内の複数法人又は同一の法人が、異なる分野の事業で同一の支援メニューに申請する場合は、異なる法人として補助金上限額を設定する。例えば、企業グループ内のアニメ製作事業及びゲーム開発事業で大規模作品製作支援に申請する場合、それぞれで補助上限額を設定する。

申請主体に関する支援メニュー別の要件

項目	概要
ＩＰ新規創出支援（スタートアップ支援）	✓法人化していない者も支援する観点から、例外的に中学校を卒業している個人も申請主体となることができる。
ＩＰ新規創出支援（新規ＩＰ企画支援）	✓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なることができる。
大規模作品製作支援（一般支援）	✓企画及び制作を担う法人、制作を担う法人だが出資等を通じて企画を部分的に関わっている法人が申請主体となる。そのため、制作せずに専ら企画のみを担う法人や、出資せずに専ら制作のみを担う法人は本支援の対象外となる。 ✓ただし、同一の企業グループ内の複数の企業が、企画・出資を担う法人と制作を担う法人に分かれて１つの作品を製作する場合は、実態として同一法人が企画及び制作を担っているので、いずれかの法人であっても申請主体となることができる。申請して採択された法人の支出が補助対象経費となり得る。 ✓グループ内に新たに法人を設立した場合など、法人に実績が乏しい場合は、グループ内企業の実績を提出することができる。
大規模作品製作支援（ロケ誘致支援）	✓海外スタジオのもとで実写の作品を制作することを想定しているため、海外製作会社等と共同で映像を制作する者、又は海外製作会社等から受託等して映像を制作する者が、本支援に申請できる。
流通プラットフォーム拡大支援・海外展開支援	✓外国の法令に基づいて設立された法人は、原則として、申請主体とはならない。しかし、親会社たる国内法人が直接又は間接的に議決権株式の過半数を有する海外現地法人子会社、かつ親会社たる国内法人が連帯保証する海外現地法人子会社であって、審査委員会が適切と認めた海外現地法人は、例外的に流通プラットフォーム拡大支援及び海外展開支援に申請できる。 ✓ただし、事務局との連絡は親会社である国内法人が日本語で担う。また、証憑類・証拠書類の検査は国内で実施する。承認に際しては、事務局が指定する書類に捺印して提出する必要がある。また、国内親会社も基礎情報等に関する一部書類を提出する必要がある。

申請要件（２／２）

✓申請に関する要件は以下のとおり。

申請に関する要件①

項目	概要
重複申請	✓同一の補助対象経費で、複数の支援メニューの補助金に申請することはできない。また、他の補助金・助成金・給付金等を得ている補助対象経費で本補助金に申請することはできない。
複数申請	✓同一の事業であっても補助対象経費が異なるのであれば、複数の支援メニューの補助金に申請することができる。例えば、1つの作品について、海外展開支援（ローカライズ支援）及び海外展開支援（プロモーション支援）に申請することができる。他の補助金を得ている事業であっても、補助対象経費が異なるのであれば、補助金に申請することができる。
未確定情報	✓製作する作品のタイトルが未定の場合は、仮称を記載することを認める。

申請に関する要件②

項目	概要
企業グループ	✓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。ただし、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。 ✓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、アニメ製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く、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。 ✓同一の申請メニューへの申請について、異なる種類の事業であれば、補助上限額はそれぞれの事業で設定される。例えば、大規模作品製作支援に、アニメ製作事業及びゲーム製作事業で申請する場合は、それぞれに補助上限額が設定される。 ✓異なる支援メニューであれば、同一の事業でも、それぞれで補助上限額を設定する。例えば、アニメ製作事業において、Ａ作品を大規模作品制作支援に申請し、Ｂ作品のプロモーションとして海外展開支援に申請した場合は、それぞれ独立して各支援メニューの補助上限額が適用される。

コンテンツ要件

✓補助対象とするコンテンツの範囲は予め以下のとおり定める。補助メニュー毎に対象コンテンツがさらに限定される場合があるので、各補助メニューの詳細を確認する必要がある。

補助対象

項目	概要
日本発コンテンツ	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。
分野（製作）	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。また、要件を満たす限りにおいては、映画や配信ドラマ、ショートフィルム、縦型ショートドラマ、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やフォーマットは問わない。 ✓ゲーム ✓アニメ（キャラクターはアニメと同様の扱いとする。） ✓マンガ（文芸はマンガと同様の扱いとする。） ✓音楽（舞台は音楽と同様の扱いとする。） ✓実写
分野（流通）	以下の分野及びメディアに該当する流通プラットフォーム事業を補助対象とする。 ✓分野：ゲーム、アニメ、マンガ、実写、音楽 ✓メディア：配信、配給、EC、コミュニティサイト ※キュレーションサイトやイベント、単一の作品の配信メディアは含まない。

補助対象外

項目	概要
補助対象外コンテンツ	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ければ、この限りではない場合がある。 ※第三者自主規制機関とは、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、宗教的立場を誹訪中傷するコンテンツ、及びこれに準ずるもの。

同意事項（１／２）

✓補助金の申請に当たっては、以下の同意事項に同意する必要がある。採択者は、同意事項に違反した場合は、補助金を交付されない、又は交付した補助金の返納が求められることがある。

同意事項①

項目	同意事項
事業理解	補助金の交付規程及び公募要領の内容を理解した上で、その内容に同意する。
事業公表	経済産業省又はその受託事業者が、事業者名、事業名、補助金額等を公表する。
進捗管理	大規模作品製作支援及び流通プラットフォーム拡大支援の採択者は、四半期又は半期に１回程度の頻度で、経済産業省又はその受託事業者に対して、事業の進捗を報告する。
広報協力	経済産業省又はその受託事業者に対して、国や地方公共団体、独立行政法人が、広報に当たって利用可能な公開素材（作品トレーラ、キービジュアル、記録写真、記録映像等）を提供する。
EBPM協力	経済産業省又はその受託事業者が実施する補助金の政策効果の測定といったEBPMのために行うインタビューやアンケート等に協力する。
情報の取り扱い	経済産業省又はその受託事業者は、申請者の営業秘密は公表しないが、政策の評価・企画・執行のために統計処理等を行った情報を公開する場合がある。
成果報告	経済産業省又はその受託事業者に対して、補助金の交付を受けた年度の終了後５年間を目処に事業の進捗や成果を年１回程度の頻度で報告する。特に補助金返納その他収益納付の対象となっている事業の場合は、返納額の計算に必要な情報を提供する。
書類保管	補助金交付に関する一連の通知、帳簿、関係書類及び領収書等の証拠書類、成果物等を、補助金の交付を受けた年度の翌年度から５年間保管する。
ロゴ掲載	事業の成果物の全部又は一部に、補助を受けた事実として、経済産業省が指定するロゴを掲載する。ロゴの掲載が困難な場合には、経済産業省から支援を受けている旨を文章で記載する。
コンテンツ種類	申請者が事業計画で取扱うコンテンツには成人向け、政治的、宗教的宣伝意図を有するもの、特定の政治的、宗教的立場を誹謗中傷するもの、及びこれらに準じるものは含まれない。

同意事項②

項目	同意事項
暴力団排除	暴力団排除に関する誓約事項を読み、その内容を理解した上で、同意する。
交付決定取消	交付規程に記載の交付決定の取消に該当する場合の内容を理解した上で、その内容に同意する。
補助金不支給	公募要領に記載の補助金が支払われない場合の内容を理解した上で、その内容に同意する。
補助金不支給	流通プラットフォーム拡大支援について、相当の事由がないにも関わらず、申請時の事業計画に記載した海外売上高等の目標が大幅に未達となることが事業の進捗報告で判明した際に、事業計画の再提出・再審査を求める場合がある。なお、再審査後の経費が補助対象外となる場合がある。
補助事業事務処理マニュアル	経済産業省が定める補助事業事務処理マニュアルに基づいて事務処理を行い、同マニュアルに反する事務処理を行った場合にはその範囲で補助金が支払われない。
補助金返納	事業完了後に、事業の進捗や成果に関する定期的な報告に応じない場合は、補助金の全額を返納する。
補助金返納	大規模作品製作支援事業（一般支援）において、作品を公開してから一定期間内（ゲームは３年以内、アニメ・実写は１年以内）に間接補助事業者が得る収入が申請者が支出した製作費の4倍を超える場合には、その超過分の利益の10%又は補助金額のいずれかの小さい額を国に収益納付する。
補助金減額	海外展開支援事業において、チケット販売や物販等による直接的な収入が、総事業費から補助金額を除いた自己負担額を超える場合には、その超過分は補助金額から減額する。直接的な収入とは事業の実施期間中に発生したチケット販売や物販、出展料、協賛金等による収入を指し、事業の開始前や完了後に発生した収入は含まない。
その他	流通プラットフォーム拡大支援においては、文化庁及び経済産業省等がマンガ文化の官民一体となった海外発信に向けて立ち上げる予定の産学官コンソーシアムと連携し、効果的なローカライゼーション・プロモーションに取り組む。

同意事項（２／２）

✓採択事業者は、間接補助事業の成果物を公表等する際には、原則として、下記のブランドロゴを掲載する。ロゴの掲載が困難な場合には、経済産業省から支援を受けている旨を文章で記載する。なお、ブランドステートメントは掲載する必要はない。

ブランドロゴ

【背景が白の場合】

【背景が黒の場合】

支援メニュー	ブランドロゴの掲載箇所の例
大規模作品製作支援	完成して公表する映像・ゲーム作品のエンドロール
ＩＰ新規創出支援（スタートアップ支援）	完成して公表する映像・ゲーム作品のエンドロール
ＩＰ新規創出支援（新規ＩＰ企画支援）	将来的に完成して公表する映像・ゲーム作品のエンドロール
開発プラットフォーム構築支援	経済産業省の支援を受けて開発した旨を掲載する箇所（ウェブサイト等）
流通プラットフォーム拡大支援	プロモーションに際して、運営法人名や関係企業名等を掲載する箇所（印刷物、ブース、ウェブサイト等）
海外展開支援	プロモーションに際して、主催・出展法人名や、協賛法人名等を掲載する箇所（印刷物、ブース、ウェブサイト等）

※上記の掲載箇所は例示なので、事業実態やクリエイティブ上の制約を踏まえて、事務局に掲載箇所を相談することができる。

ブランドステートメント

IP360
- Toward 20 Trillion Yen -
（通称：サンロクマル）

コンテンツ産業成長投資支援事業
大規模・長期・戦略的な支援で民間投資を喚起する。
その際、作品の中身には口を出さない。

2033年に海外売上20兆円
日本のクリエイターと世界中のファンの情熱を最大限に引き出す。

日本で創り、世界に届ける。
世界中のファンが注目する「ひのき舞台」や「ホームラン」を生み出す挑戦者を応援する。

IPの360度展開
IPをマンガからアニメ、ゲーム、実写、音楽、グッズまで多角的に展開して利益を最大化する。
単体の魅力を足し算するのではなく、掛け算で全体の魅力を高める。

日本での創作活動に利益を再投資
新たな物語が創られていく。

※「ひのき舞台」は、配信・流通プラットフォームを指す。
※「ホームラン」は世界的な大ヒット作品を指す。

補助対象経費（１／２）

✓コンテンツ産業成長投資支援事業において、補助対象となる工程を以下のとおり設定する。その上で、各支援メニューの目的及び工程の範囲で用いられる人件費や旅費等の経費を補助対象経費として以下のとおり設定する。なお、経費の考え方は、経済産業省が定める補助事業事務処理マニュアルの考え方に準じる。

工程

工程	概要
プリプロダクション	コンテンツの企画に要する費用
プロダクション	コンテンツの制作や開発に要する費用
ポストプロダクション	コンテンツの編集に要する費用
うちローカライゼーション	コンテンツの翻訳や文化的な適応に要する費用
プロモーション	コンテンツの広告宣伝や販売促進に要する費用
ディストリビューション	流通プラットフォームの広告宣伝や販売促進、相互誘客に要する費用

支援メニュー毎に対象となる工程　※各支援メニューの目的は第４部を参照

✓コンテンツの製作に関する支援メニューであるIP新規創出支援や大規模作品製作支援は上記の各工程が補助対象となる。ただし、これらの支援のうち、プリプロダクションに特化した支援はプリプロダクション工程のみを、ロケ誘致の支援はプロダクション及びポストプロダクションの工程のみを補助対象とする。

✓開発プラットフォーム構築支援は、上記のうちコンテンツの製作に関わる工程のうち、開発プラットフォームの構築に関わる費用を補助対象とする。

✓流通プラットフォーム構築支援は、ディストリビューション工程及びローカライゼーション工程を補助対象とする。

✓海外展開支援のうち、IPエコシステム世界展開支援やプロモーション支援は、プロモーションの工程が補助対象となる。なお、プロモーションに必要な映像や画像、ノベルティ等のローカライゼーションの費用は、プロモーションに要する費用とする。また、ローカライズ支援については、ローカライゼーション工程のみを補助対象とする。

経費

経費	概要
人件費	事業に従事する者の作業時間に対する人件費
補助員人件費	事業を実施するために必要な補助員（アルバイト等）に係る経費
旅費	事業を行うために必要な国内出張及び海外出張に係る経費
備品費	事業を行うために必要な物品（ただし、１ 年以上継続して使用できるもの）の購入、製造に必要な経費
借料及び損料	事業を行うために必要な機械器具等のリース・レンタルに要する経費
通信費	事業を行うために必要な通信に係る経費
運搬費	事業を行うために必要な運送に係る経費
諸経費	消耗品費、印刷製本費、その他事業の実施に必要であり、当該事業のために使用されることが特定・確認できる経費
委託・外注費	他の事業者に委託・外注するために必要な経費

補助対象外の経費

✓補助事業事務処理マニュアルでは一般管理費に関する経理処理が記載されているが、本事業では一般管理費に相当する経費は補助対象外となる。

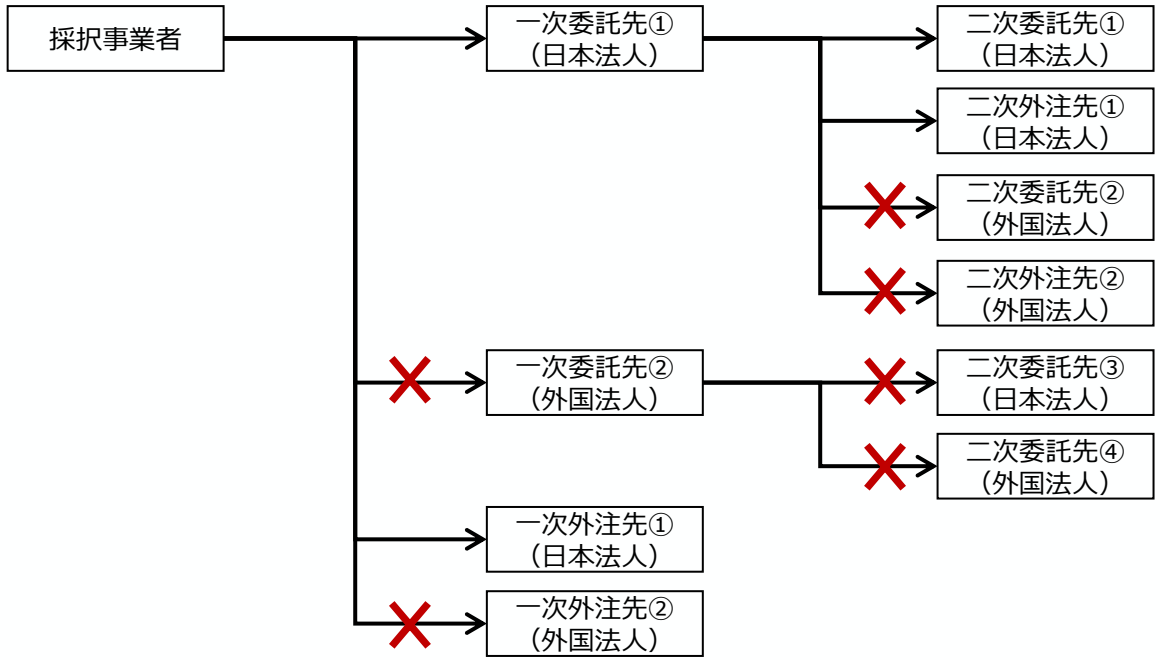
✓国内消費税、補助金の実績報告のための費用、主要人員以外の旅費、商標登録料・作業料、任意保険（航空保険等）、おみやげ代、接遇費に該当しない飲食費（出演者やスタッフの弁当代、打ち合わせ会食費等）、使途が不明瞭な経費（調整費、予備費等の実態が曖昧な経費）、冗長な経費、公費出として不適切な経費といった経費は補助対象外となる。

✓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る。

補助対象経費（２／２）

✓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（ローカライゼーションは除く）の工程に関しては、**直接又は間接的に国内法人に対して支出する経費**とする。これらの工程に関して、外国法人への委託費・外注費・通信費（再委託費・外注費を含む）は補助対象外。
✓ローカライゼーション、プロモーション、ディストリビューションの工程は、**海外向けの取組を補助対象経費**とし、国内向けの取組は補助対象外。

国内投資



国内投資に関する補足
✓親会社が日本法人であっても、外国の法令に基づき設立された法人（外国法人）は対象外。反対に親会社が外国法人であっても、その子会社が日本の法令に基づき設立された法人（日本法人）であれば対象となる。
✓外注先又は委託先が日本法人であっても、過半の事業実態が外国に存在する場合は、外国法人と見做して、補助対象経費から外す。
✓外国法人への委託が含まれることのみをもって補助金の対象外とするものではなく、当該委託に係る経費が補助対象外となる趣旨である。

海外投資

海外展開関連費の対象の考え方

	ローカライズ	プロモーション	ディストリビューション
国内向け	対象外	対象外	対象外
海外向け	対象	対象	対象

※支出先が日本法人か外国法人かは問わない。

海外投資に関する補足
✓国内向けのローカライズやプロモーション、ディストリビューションは対象外。
✓支出先が日本法人か外国法人かは問わず、外国法人への支出も認める。例えば、ゲームの開発において、海外現地のクラウドサーバーや、翻訳会社を活用して、ゲームのローカライズ（海外向けにソフトローンチして現地消費者の反応を踏まえてゲームを修正する作業を含む。）に取り組む経費は、国内で実施することが難しく、他の要件を充足していれば、補助対象経費となる。

重点国・重点イベント

✓重点国や重点イベントに集中的にプロモーションすることで、海外展開の効果を高める。そのため、重点国は海外展開支援（IPエコシステム及びプロモーション支援）、重点イベントは海外展開支援（IPエコシステム世界展開支援）において、審査時に加点する。

重点国

項目	概要
先進国	✓北米：米国 ✓欧州：英国
成長国	✓東南アジア：インドネシア ✓南アジア：インド

※重点国は、エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会での議論も踏まえて、今後、追加又は削除する可能性がある。

重点イベント

項目	概要
カンヌ国際映画祭に併設の見本市	カンヌ国際映画祭に併設される国際映画見本市であるマルシェ・デュ・フィルムにおいて、毎年特定の１ヶ国を重点的に取り上げるカントリー・オブ・オナーに日本が選定された。日本映画の情報発信を通じて、海外配給の商談を進める絶好の機会なので、2026年５月12～20日に開催される同見本市を重点イベントに位置付けて、日本企業の出展や、それに付随する販売促進活動を推進する。そこで以下の要件を満たす事業は、海外展開支援（IPエコシステム世界展開支援）に申請することが可能となり、審査時に加点される。ただし、個々の事業者の補助上限額は2,000万円、同見本市への出展で申請・採択される全事業者の補助上限額は2億円とする。補助上限額を上回る場合は、全部又は一部の出展事業への補助金額を減額する。 ✓マルシェ・デュ・フィルムへの出展 ✓カントリー・オブ・オナーのロゴを出展ブースに掲載 ✓その他のIPエコシステム世界展開支援の要件（P37参照）

第１部
事業概要

第２部
申請手続

第３部
共通要件

第４部
支援メニュー

第５部
実績報告

ＩＰ新規創出支援（スタートアップ支援）

✓ゲーム、アニメ、音楽、実写といった分野で、継続的に新規ＩＰを創出するため、新たにコンテンツ製作・開発に取り組む個人又はチームのスタートアップが主体となって行うコンテンツの製作・開発を伴走・広報しながら支援する。その際には、事務局において、**視聴率の高い発表の場を用意して、候補事業者・作品を募集・選抜・サポート**することで、スタートアップの成功確度を高める。

要件

項目	概要
対象者	新たにコンテンツ製作・開発に取り組む個人又はチームのスタートアップ
対象事業	ゲーム、アニメ、音楽又は実写の新規コンテンツ製作・開発事業 ※インディーゲームや、ショートフィルム、縦型ショートドラマも含む。
主な審査基準	**市場評価** ✓作品評価：プロトタイプ・ポートフォリオに対する消費者や専門家の評価 ※提出されたプロトタイプ等を事務局が消費者や専門家の評価に付す。 ※「作品」は、音楽の場合は「アーティスト」に読み替える。 ✓個人実績：個人又はチームの構成員の過去の実績 **海外展開** ✓海外販売：将来的な海外配信国数≧１ヵ国 ✓ローカライズ：将来的なローカライズ言語数≧１言語 **実現可能性** ✓予算の合理性：事業遂行に必要な予算の適切な計上 ✓スケジュールの合理性：2027年2月末までにコンテンツを市場にローンチ ※ソフトローンチを含む。
提出書類	申請書、誓約書、事業計画書、プロトタイプ・ポートフォリオ、 身分証明書（個人）又は履歴事項全部証明書（法人）　等
成果物	ローンチした作品 ※ソフトローンチしたMVP（実用最小限の製品）やβ版でも可

インセンティブ

項目	概要
補助率	１/２
補助上限額	１千万円/者
補助期間	～1年（最長2027年２月末まで）
補助対象経費	**工程** ✓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（ローカライゼーションを含む。） ✓プロモーション
事務局サポート	✓二次審査を通過したスタートアップに対して、専門家による伴走や講習や、国際的な展示会への出展、パブリッシャーとのビジネスマッチングの機会を提供し、その事業化を促進する。ただし、国際的な展示会への出展は枠に限りがあるので、二次審査を通過したスタートアップのうち希望者から別途選定する。 ✓三次審査を通過したスタートアップに対して、配信プラットフォームでの配信や配信者による実況等によるプロモーションの機会を提供する。
その他	✓必要に応じて部分的な概算払（前払い）を認める。 ✓アニメ、音楽、実写では、第1回公募において一・二・三次審査を行い、補助上限額１千万円/者、補助期間は2027年2月末までとして採択者を決定する。 ✓ゲームでは、第１回公募で一・二次審査を実施し、補助上限額を500万円/者として採択者を決める。その後、秋頃を目処に、第１回公募の採択者を対象として、三次審査として補助上限額が500万円/者の第２回公募を実施する。三次審査も通過した者は最大１千万円/者の補助を受けられる。なお、三次審査を通過せずとも、一次・二次審査の通過者であれば、補助期間の2027年2月末まで採択された事業を継続できる。 ※限られた予算の中でより多くのスタートアップを支援ながら特に有望なスタートアップは重点的に支援する仕組み

ＩＰ新規創出支援（新規ＩＰ企画支援）

✓ゲーム、アニメ、音楽、実写といった分野で、**継続的に新規ＩＰを創出**するため、コンテンツ製作・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を支援する。

要件

項目	概要
対象者	コンテンツ製作・開発に取り組んできた事業者
対象事業	✓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、ショートフィルム、縦型ショートドラマも含む。 ✓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
主な審査基準	**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専門家の評価 ✓個人実績：製作・開発に従事する構成員の過去の実績 ※「作品」は、音楽の場合は「アーティスト」に読み替える。 **海外展開** ✓海外販売：将来的な海外配信国数（日本除く）　≧１ヵ国 ✓ローカライズ：将来的なローカライズ言語数（日本語除く）　≧１言語 **構造改革** ✓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 ✓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 ✓挑戦：社内ベンチャー等の設置（音楽分野かつ中堅企業より大きい大企業のみ） ※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であって、新市場への進出等の新規性を有する取組を行うもの。
提出書類	申請書、誓約書、事業計画書、プロトタイプ・ポートフォリオ、 履歴事項全部証明書　等
成果物	製作・開発した中間又は完成作品

インセンティブ

項目	概要
補助率	１/２
補助上限額	✓ゲーム、アニメ、実写：２千万円/者 ✓音楽：7千万円/者
補助期間	～1年（最長2027年２月末まで）
補助対象経費	**工程（ゲーム、アニメ、実写）** ✓プリプロダクション **工程（音楽のミュージックビデオ・ライブ）** ✓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（ローカライゼーションを含む。） ✓プロモーション
その他	✓必要に応じて部分的な概算払（前払い）を認める。

大規模作品製作支援（一般支援）

✓海外展開を見据えた大規模作品へのコンテンツ投資はハイリスクであるため、企業が投資規模を抑制し、潜在的な利益を逃すおそれがある。そのため、事業構造改革と一体で、**将来的に世界的な大ヒットを狙えるコンテンツ製作・開発事業者による海外向け大規模作品の製作・開発を支援**する。これにより、大ヒットＩＰの創出、クリエイター等の所得向上やデジタル資産の蓄積を図る。

要件

項目	概要
対象者	ゲーム、アニメ又は実写の製作・開発事業者 ※企画や出資のみを担いプロダクションに従事しない事業者は対象外
対象事業	ゲーム、アニメ又は実写の製作・開発事業
主な審査基準	**市場評価** ✓法人実績：元請として製作した過去の作品の最高売上 ≧ 分野別下限値 ・分野別下限値：ゲーム80億円、アニメ15億円、実写10億円 ✓製作規模：製作費 ≧ MAX（分野別下限値、企業別下限値） ・分野別下限値：ゲーム20億円、アニメ6億円、実写8億円 ・企業別下限値：過去の作品の売上上位10作品※の製作費の中央値 ※1つのIPで複数作品が存在する場合は代表する作品のみを計上できる。 ✓資金調達比率：自社又は他社の資金提供のコミット額÷ 製作費 ≧ 50% **海外展開** ✓海外販売：海外配信・配給国数（日本除く）≧ 1ヵ国 ✓ローカライズ：ローカライズ言語数（日本語除く）≧ 1言語 **構造改革** ✓成果報酬：出資比率＋レベニューシェア比率 ≧ 10% ✓権利：申請者の出資比率＞0%、他社を含む日本法人の出資比率≧50% ✓挑戦：作品≠売上1千億円以上の作品の続編 ：社内ベンチャー等の設置（ゲーム分野かつ中堅企業より大きい大企業のみ） ※採択作品に特化した会社、部署又はプロジェクトチームであって、新市場への進出や新しいゲーム性の実装等の新規性を有する取組を行うもの ✓就業環境：映適の遵守（実写のみ）
提出書類	申請書、誓約書、事業計画書、契約書の写し、履歴事項全部証明書　等
成果物	製作・開発した中間又は完成作品

インセンティブ

項目	概要
補助率	1/2
補助上限額	MIN（8億円＋平均売上×10%、15億円） ・平均売上は、過去に公開した作品の売上上位３作品の平均売上
補助期間	～2年（最長2028年２月末まで）
補助対象経費	**工程** ✓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（ローカライゼーションを含む。） ✓プロモーション ※製作・開発事業に関するデジタルや人材育成の費用も対象
その他	✓必要に応じて部分的な概算払（前払い）を認める。 ✓収益納付：収益納付額＝MIN｛（収入ー製作費×4）×10%、補助額｝ ※収入は、採択者が、作品公開から一定期間内（ゲームは３年以内、アニメ・実写は１年以内）に直接的に得る収入（制作費を受け取っている場合は、制作費も含む。） ※製作費には、補助期間外に追加的に発生した開発・運営費も含む。

※事業単位での申請となるため、複数の作品を申請する場合は、1つの申請書に複数の作品の情報を記載。作品に対する要件も課しているため、作品毎のROIや要件の指標に関する評価を実施。一部の作品が補助対象経費となり、他の作品が補助対象経費外となるケースもある。
※製作・開発事業者から独立した法人や合弁会社については、設立５年以内であれば、法人実績として、独立する前の法人又は親会社において、自らがプロデューサー等として主導した作品の実績も提出できる。
※ゲームのアジャイル開発に取り組む場合は、多数の作品群をまとめて１つの作品と見做す。

大規模作品製作支援（ロケ誘致支援）

✓世界的に大ヒットする実写コンテンツを生み出すため、**海外スタジオのノウハウ取得**に資する大規模なロケ撮影を誘致するため、海外スタジオのもと、日本の制作事業者が行う国内でのロケ撮影やポストプロダクションにおけるVFX等の高度な編集作業を支援する。

要件

項目	概要
対象者	実写の制作事業者 ※企画や出資のみを担いプロダクションに従事しない事業者は対象外
対象事業	海外製作会社と共同で、又は受託を受けて、日本国内でプロダクション・ポストプロダクションする事業
主な審査基準	**市場評価** ✓法人実績：元請として製作した過去の作品の最高売上 ≧ 10億円 ✓製作規模：総製作費（加点要素） 国内製作費 ≧ 8億円 ※総製作費は海外スタジオが国内外で投じる全ての製作費 ✓資金調達比率：自社又は他社の資金提供のコミット額÷国内製作費 ≧ 50% ※国内の製作費に関して、海外スタジオ等の資金調達コミット額の割合 **海外展開** ✓海外販売：海外配信・配給国数（日本除く） ≧ 1ヵ国 ✓ローカライズ：ローカライズ言語数（日本語除く） ≧ 1言語 **構造改革** ✓人材育成：来日海外スタッフ数（加点要素） ：国内VFX工程の有無（加点要素） ✓権利：他社を含む日本法人の出資比率＜50% **その他** ✓日本シーン：映像作品における日本のシーンの分数（加点要素）
提出書類	申請書、誓約書、事業計画書、契約書の写し、履歴事項全部証明書　等
成果物	コストレポート、ロケ撮影・ポストプロダクション作業日誌（ラップレポートや合成カットリストも可）、スケジュール表（コールシートや香盤表も可）

インセンティブ

項目	概要
補助率	1 / 2
補助上限額	15億円/件
補助期間	～2年（最長2028年２月末まで）
補助対象経費	**工程** ✓プロダクション ✓ポストプロダクション（ローカライゼーションを含む。）
その他	✓必要に応じて部分的な概算払（前払い）を認める。

※作品単位での申請となるため、複数の作品を申請する場合は、複数の申請を行うこと。

流通プラットフォーム拡大支援

✓映像・アニメ・出版は作品の世界展開を外国企業の流通プラットフォームに依存し、海外売上の回収率は１～２割に留まっている。**①海外向けコンテンツや②海外ファンの両サイドの迅速な拡充、③プラットフォーム間の相互連携を支援**して競争力を高め、日本の流通プラットフォームの国際的な流通網を確保し、世界展開する日本発コンテンツが収益をあげて再投資できる好循環を生み出せる環境を整備。

要件

項目	概要
対象者	流通プラットフォーム運営事業者
対象事業	日本発コンテンツの国際的な流通プラットフォーム事業
主な審査基準	**対象** ✓分野：ゲーム、アニメ、マンガ、実写、音楽 ✓メディア：配信、配給、EC、コミュニティサイト ※キュレーションサイトやイベント、単一の作品の配信メディアは含まない。 ✓コンテンツ：海外向け流通コンテンツに占める日本発コンテンツの割合 **市場評価・海外展開**（流通PF全体） ✓売上高：海外売上高、国内売上高 ✓MAU：海外MAU、国内MAU ✓有料会員数：海外有料会員数、国内有料会員数 ✓成長率：上記各指標の過去5年のCAGR ※ビジネスモデルによって重要な指標が異なる点に留意して総合的に評価 ※海外市場でサービスインしていない流通プラットフォームは対象外 ✓展開国：経済産業省が定める重点国（P30）で開催する事業を加点する。 **成長性** ✓海外の売上高、MAU、有料会員数の当面3年の計画値 ✓ローカライズ：翻訳作品数×翻訳言語数 ✓プロモーション・相互誘客：訴求する海外ユーザー数 ※上記に関して、戦略を含む質的な側面は事業計画の記載を評価
提出書類	申請書、誓約書、事業計画書、履歴事項全部証明書　等
成果物	ローカライズ作品・言語の一覧やプロモーションを実施したことが分かる写真等の証憑

インセンティブ

項目	概要
補助率	１/２
補助上限額	30億円/者
補助期間	～2年（最長2028年２月末まで）
補助対象経費	**工程** ✓ディストリビューション ✓ローカライゼーション **海外向け日本発コンテンツの供給量の拡大** ✓ローカライズ費：必要に応じてAIも活用して迅速かつ大量に日本発コンテンツを翻訳・編集・監修して流通PFで提供することに要する費用 **海外ファンの拡充** ✓プロモーション費：自社の流通プラットフォームに誘客するために行う（１）海賊版対策と連動したプロモーション、又は（２）経済産業省が指定する重点国において複数の流通プラットフォームで実施するプロモーションに要する費用 ※自社の流通プラットフォームへ誘客するのであれば、小売店舗やアミューズメント施設でプロモーションする費用も対象 **「IPの360度展開」による利益最大化** ✓相互誘客費：複数の流通PF間で共同して実施するファン向けのコラボ企画や広告宣伝等を通じて、日系流通PF事業者間でファンにIPを様々なメディアで楽しんでもらうことに要する費用 ※IPの360度展開は、１つの知的財産(IP)を、アニメから、ゲーム、グッズまで多角的に展開することを指す。
その他	✓必要に応じて部分的な概算払（前払い）を認める。

開発プラットフォーム構築支援

✓世界的な大ヒット作品を生み出すためには、高度な制作ツールが重要。特にコンテンツ産業への裨益が大きな、コンテンツの高品質化、革新的なコンテンツの製作、又はコンテンツ製作の生産性向上に資するＡＩやＸＲ、ブロックチェーンといった**高度な技術を活用した開発プラットフォームの構築を支援**する。

要件

項目	概要
対象者	開発プラットフォームを自らのため又は他社のために構築する事業者
対象事業	開発プラットフォームを構築する事業
主な審査基準	**対象** ✓分野：ゲーム、アニメ、マンガ、実写、音楽 ✓目的：コンテンツの高品質化、革新的なコンテンツ制作、又はコンテンツ制作の生産性向上 **市場評価** ✓法人実績：過去に開発したシステムの実績（売上高、MAU、有料会員数等） **戦略性** ✓技術：AI、XR又はブロックチェーンといった高度な技術の利用 ✓効果：開発プラットフォームのコンテンツ産業への裨益 （例：下記に限るという趣旨ではない。） ・グッズ供給のボトルネックとなっている監修を効率化するAIシステム ・XRのコンテンツ製作コストを下げるためのコンテンツ生成システム ・外国依存の脱却や競争優位性確立のためのAIを用いたゲームエンジン 等 ✓事業：外販する場合は売上高、MAU又は有料会員数、社内利用の場合は生産性向上等に関するプラットフォームの運営開始後3年の計画値
提出書類	申請書、誓約書、事業計画書、履歴事項全部証明書　等
成果物	開発したシステム

インセンティブ

項目	概要
補助率	１/２
補助上限額	１億円/者
補助期間	～1年（最長2027年２月末まで）
補助対象経費	**工程** 下記の工程に貢献する開発プラットフォームの構築に関わる費用を補助対象とする。 ✓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（ローカライゼーションを含む。）
その他	－

海外展開支援（IPエコシステム世界展開支援）

✓海外向けコンテンツの供給量や外国ユーザーのファンを効果的に拡大するため、４者以上のコンテンツＩＰの権利者が主体となって同業種又は異業種の**複数のIPがまとまって海外展開**する事業を支援する。

要件

項目	概要
対象者	共同で主催又は出展するグループを代表する1つの法人
対象事業	国際的な訴求が見込まれる国内外のイベントの主催又は出展事業
主な審査基準	**企業間連携** ✓4社以上でイベントを主催又は出展すること。 **権利** ✓原則として、参加する全ての法人が自ら全部又は一部の権利を保有するIPを本イベントでプロモーションすること。ただし、参加企業を代表して本事業に申請するイベントの運営を担う法人や、参加企業の外注先・委託先としてイベントの運営を担う法人は、自らIPを保有してプロモーションする必要はない。 **エコシステムサイズ** ✓IP数：プロモーションするIPの数 ※企画・制作中(ワークインプログレス）の作品もIPとして計上可能 ※複数の作品でも同一IPであれば1つして計測。音楽ではIPはアーティスト単位で計測 ✓企業数：プロモーションを実施する企業の数 **海外展開** ✓展開国：経済産業省が定める重点国（P30）で開催する事業を加点する。 ✓イベント：経済産業省が定める重点イベント（P30）で開催する事業を加点する。 ✓ユーザー：想定海外ユーザー数（認知者数、購買者数、商談数等） ※質的な側面は事業計画に記載
提出書類	申請書、誓約書、事業計画書、企業の参加同意書、履歴事項全部証明書　等
成果物	プロモーションを実施したことが分かる写真等の証憑

インセンティブ

項目	概要
補助率	１/２
補助上限額	1.5億円/件（４社≦企業数≦10社） 2億円/件（11社≦企業数）
補助期間	～1年（最長2027年２月末まで）
補助対象経費	**工程** ✓プロモーション ※広報物等のローカライズに要する費用も含む。
その他	－

海外展開支援（ローカライズ支援）

✓海外向けコンテンツの供給量や外国ユーザーのファンの拡大に向けて、コンテンツIPの権利者が主体となって、**個社で行うローカライズ**を支援する。

要件

項目	概要
対象者	IPを保有する法人
対象事業	IPの海外展開のために行うローカライズ事業
主な審査基準	**権利** ✓自らが全部又は一部の権利を保有するIPをローカライズすること。 **ローカライズ量** ✓ローカライズするIPの数 ✓ローカライズする作品×言語の数 **海外展開** ✓ユーザー：想定海外購買者数 ✓売上：想定年間海外売上高 ※質的な側面は事業計画に記載
提出書類	申請書、誓約書、事業計画書、履歴事項全部証明書　等
成果物	ローカライズ作品・言語の一覧

インセンティブ

項目	概要
補助率	1/2
補助上限額	4千万円/者
補助期間	～1年（最長2027年２月末まで）
補助対象経費	**工程** ✓ローカライゼーション
その他	ー

海外展開支援（プロモーション支援）

✓外国ユーザーのファンの拡大に向けて、コンテンツIPの権利者が主体となって、**個社で行うプロモーション**を支援する。ただし、より効果的な海外展開のため、**本支援メニューよりも、海外展開支援（IPエコシステム世界展開支援）を利用することを推奨**する。

要件

項目	概要
対象者	IPを保有する法人
対象事業	IPの海外展開のために行うプロモーション事業
主な審査基準	**権利** ✓自らが全部又は一部の権利を保有するIPをプロモーションすること。 **プロモーション量** ✓プロモーションするIPの数 ※企画・制作中(ワークインプログレス）の作品もIPとして計上可能 **政府支援の必要性** ✓中堅企業又は中小企業であること。 ※中堅企業は常時使用する従業員の数が2千人以下の企業 **海外展開** ✓展開国：経済産業省が定める重点国（P29）で開催する事業を加点する。 ✓ユーザー：想定海外ユーザー数（認知者数、購買者数、商談数等） ※質的な側面は事業計画に記載
提出書類	申請書、誓約書、事業計画書、履歴事項全部証明書　等
成果物	プロモーションを実施したことが分かる写真等の証憑　等

インセンティブ

項目	概要
補助率	1/2
補助上限額	2千万円/者
補助期間	～1年（最長2027年２月末まで）
補助対象経費	**工程** ✓プロモーション ※広報物等のローカライズに要する費用も含む。
その他	–

第１部
事業概要

第２部
申請手続

第３部
共通要件

第４部
支援メニュー

第５部
実績報告

実績報告方法

✓間接補助事業者は、経済産業省が定める補助事業事務処理マニュアルに準じて、経理処理及び検査等を実施する。別途、事務局から指示がある場合には、その指示に基づいて対応する。その上で、間接補助事業が完了した際には、後日、交付規程で定める間接補助事業実績報告書を事務局が定める期日までに、事務局に提出する。併せて、収支報告書、証憑類、成果物等を提出する。確定検査の結果として、交付決定時の補助金額よりも実際に支払われる補助金の額が減少する場合がある。

実績報告項目

項目	概要
1．実施した間接補助事業	✓事業の名称 ✓事業の目的及び内容 ✓重点的に実施した事項 ✓事業の効果（要件上の指標や売上高・投資額ROIを含む。）
2．間接補助事業の収支決算	**収入** ✓自己資金 ✓補助金充当額 ✓その他、当該間接補助事業により直接得た収入 ✓上記の合計 **支出** ✓総括表（間接補助事業全体に要する経費総額、補助対象経費、補助金額の計画額及び実績額） ✓経費の内訳
3．その他	✓財産を取得している時は、取得財産等管理台帳を添付 ✓消費税及び地方消費税に係る仕入控除税額を減額して報告する場合は、次の算式を明記すること。補助金所要額－消費税及び地方消費税に係る仕入控除税額＝補助金額

手続き

	概要
提出方法・期限	事業完了日までに、指定の方法で提出。（Jグランツ等での提出を想定） ※事業内容によっては、確定検査日の１週間前までに提出をお願いする場合がある。期限までに報告がない場合は、交付決定取り消しとなる。
提出書類	実績報告書、収支報告書、証憑類、成果物　等
様式	後日、事務局が指定する様式を用いる。
確定検査の対応	✓確定検査は、間接補助事業者が提出する書類を基に、事務局が補助金額を適切に算定し、最終的な金額を確定するために実施する。 ✓事務局から必要に応じて確認・追加提出・修正依頼があるため、対応をする。 ✓確定検査の結果によっては、補助金が減額されることがある。また、支払い後も会計検査等により返還を求められる場合がある。