

文化芸術活動基盤強化基金

クリエイター等育成支援 コンテンツ制作・発信を支える中核的専門人材育成・確保等

公募説明会

開始時刻までお待ちください。

【注意事項】

- ・ 説明会の間は必ず**マイク・カメラともに《オフ》**にしてください。
- ・ 説明資料は画面共有します。資料は後日ホームページにアップします。

独立行政法人日本芸術文化振興会

文化芸術活動基盤強化基金

クリエイター等育成支援 コンテンツ制作・発信を支える中核的専門人材育成・確保等

公募説明会

本日の次第

- 文化庁より御挨拶
- 事業内容説明
- 経済産業省より「コンテンツ産業成長投資支援事業」御説明

文化芸術活動基盤強化基金

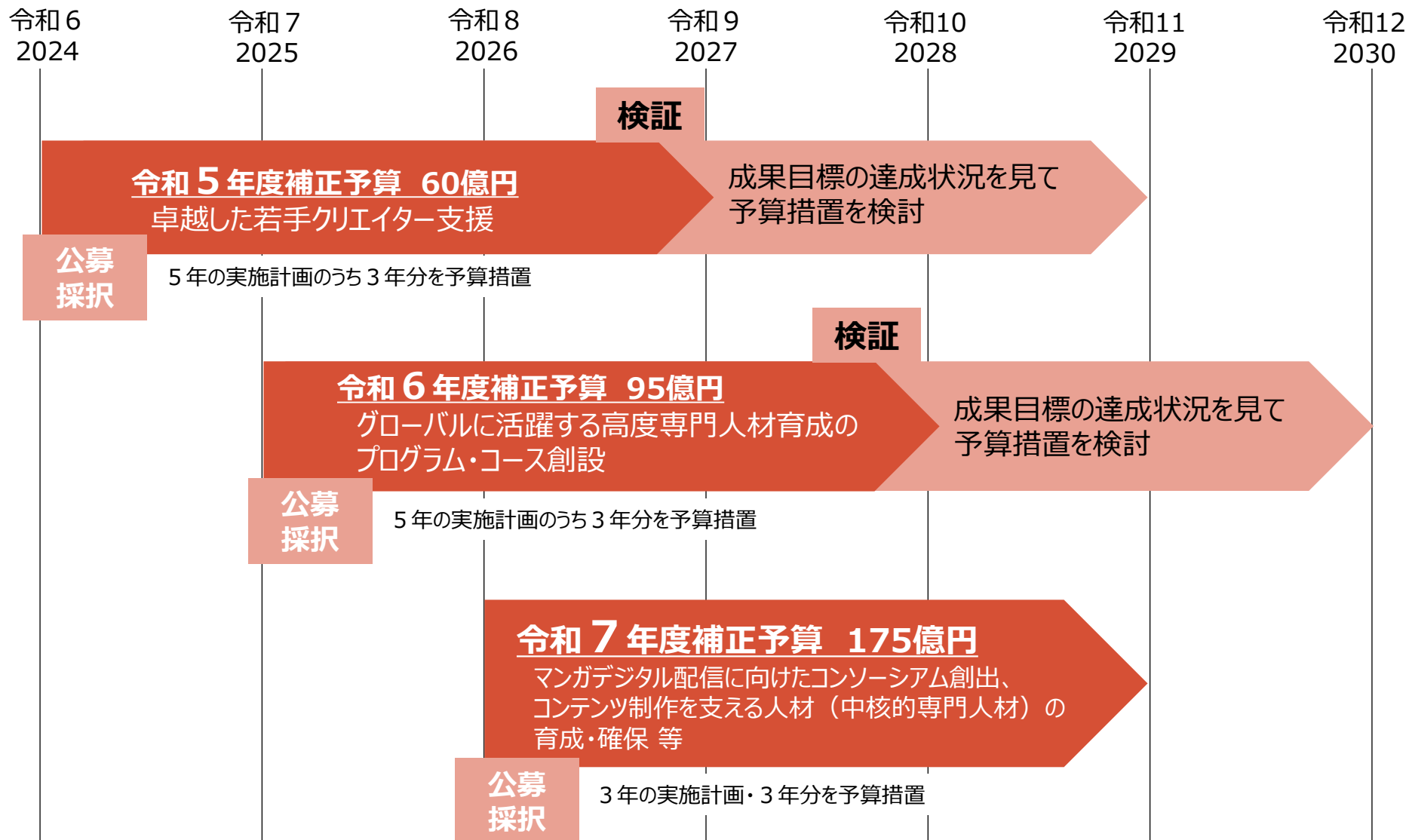
クリエイター等育成支援 コンテンツ制作・発信を支える中核的専門人材育成・確保等

公募説明会

文化庁 参事官（芸術文化担当） 付 より御挨拶

独立行政法人日本芸術文化振興会

文化芸術活動基盤強化基金（クリエイター支援基金）について



デジタル配信プラットフォームを通じた海外発信を見据え、コンテンツ制作の高品質化・需要増大に対して必要となる、**アニメーター、ゲームプログラマー、マンガ翻訳者等の中核的専門人材**の育成・確保が喫緊の課題。

産業界のニーズを踏まえた中核的専門人材の輩出・定着等のため、**企業・団体、教育機関（大学・専門学校等）、自治体等が連携した実践的な取組を支援。**

* 育成対象：現職または学生等（今後、業界で働く人材）

* 取組内容：基本的技術の理解・習得、卓越した技術の継承、新技術活用能力の育成、当該職種での定着・キャリア選択の支援に資する取組
(例)

- 企業・統括団体等による合同研修・OJT（中小制作会社社員やフリーランスも参加可能）
 - 特に不足している職種を育成する特別研修
 - スキル標準の検討と合わせた教育内容、教材等の開発
 - 指導者(教員)育成(教員自身のスキルアップデート)
 - 教育機関と企業が連携した制作現場のインターンシップ
 - 初等中等教育段階へのアウトリーチ（出前授業、サマースクール、オンライン学習コンテンツ制作等）
 - ジョブフェア等のマッチング（UIターン等も含む）
 - 創作環境改善のための業務DX人材育成
 - マンガ作品を実際に翻訳するOJT
 - AIも活用できるマンガ翻訳者の育成
 - 地域におけるコンテンツ人材の育成・確保、制作、発信、対価還元等のエコシステム形成 等
- ※あくまで例示であり、これらに限られるものではない。

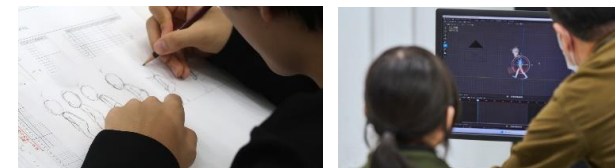
* 申請対象：①教育機関・企業・自治体等（2者以上）が連携した取組【補助型（定額）】

②業界統括団体等が、教育機関・企業・自治体等と連携した取組【委託型】

* 分野：マンガ、アニメ、ゲーム、映像、音楽 等

* 想定件数：上限 2 億円× 5 0 件程度

※今回は第 1 弾として 2 5 件程度採択を想定



中核的専門人材の例：

アニメーター（原画、動画、背景）、美術、撮影、編集、音響、ゲームプログラマー・デザイナー、3DCGクリエイター、VFXクリエイター、サウンドクリエイター、マンガ翻訳者 等

クリエイター等育成支援

コンテンツ制作・発信を支える中核的専門人材育成・確保等

募集要領のポイント

独立行政法人日本芸術文化振興会

文化芸術活動基盤強化基金 及び 令和7年度補正予算の趣旨・目的

文化芸術活動基盤強化基金（通称「クリエイター支援基金」）は、令和6年に国からの補助金により、クリエイターの育成等のために行う事業を実施することを目的として独立行政法人日本芸術文化振興会（以下「振興会」といいます。）に造成された基金です。

我が国のマンガ、アニメ、ゲーム、映像、音楽等のコンテンツは、広く国内外で親しまれており、我が国の文化振興はもとより、産業や観光の振興、国際文化交流や日本の成長力の強化に資するものです。コンテンツの高品質化や日本由来コンテンツへの需要が高まる中、各業界においては制作・発信の現場を支える中核的専門人材の育成・確保が急務となっています。

このような背景を踏まえ、令和7年度の経済対策『「強い経済」を実現する総合経済対策～日本と日本人の底力で不安を希望に変える～』（令和7年11月21日閣議決定）においては、コンテンツの制作・発信の現場を支える翻訳家等の人材育成等、更なる海外発信に向けた環境整備を推進することが示され、本基金を活用して、新たに文化庁事業による「クリエイター等育成支援コンテンツ制作・発信を支える中核的専門人材育成・確保等」を実施することとなりました。

本事業の実施を通じて、我が国のコンテンツ制作・発信の現場を支える中核的専門人材の育成・確保を推進し、各分野の文化芸術活動の活性化、国際的プレゼンスの向上に繋げることを目指します。

◆ 事業概要

対象プロジェクト	各コンテンツ分野の制作・発信の現場で現在働いている者や今後働くことが考えられる学生等を対象とする、① 基本的技術の理解・習得 、② 卓越した技術の継承 、③ 新技術（3DCG、VFX、AI等）活用能力の育成 、④ 当該職種での定着・キャリア選択の支援 に資するプロジェクト ※①～④のうちいずれか一つは最低限含むこと。	
プロジェクトタイプ	【補助型】	【委託型】
	教育機関、企業・団体、自治体等（2者以上）が連携したもの	業界統括団体等が、教育機関・企業・自治体等（1者以上）と連携したもの
支援対象団体	大学、短期大学、高等専門学校、専門学校、企業、非営利団体、地方公共団体 等	業界統括団体又は業界統括団体に準じた団体等
支援件数	<ul style="list-style-type: none"> ・【補助型】と【委託型】合わせて50件程度 ※今回の第1回公募では、25件程度を採択する予定 ・1つの団体が応募できる件数は1分野につき1件とする ※同時に他の団体のプロジェクトに参加することは妨げられない 	
支援額	<ul style="list-style-type: none"> ・1プロジェクト当たり、原則として必要な経費2億円を上限として支援 ※ただし、【委託型】において、5者以上の団体（応募団体を除く）が実施主体として事業に参加することが確約されている場合、4億円を上限とする 	

◆ 取組例

対象プロジェクトの実施を通じて中核的専門人材の育成・確保の基盤を形成する観点から、以下のような多様な取組を期待。あくまで例示であり、これらに限られるものではない。

- ・ 企業・業界統括団体等による合同研修・OJT（中小制作会社のスタッフやフリーランスも参加可能）
- ・ 特に不足している職種を育成する特別研修
- ・ スキル標準の検討と合わせた教育内容、教材等の開発 ※主に委託型を想定
- ・ 指導者（教員）育成（教員自身のスキルアップデート）
- ・ 教育機関と企業が連携した制作現場のインターンシップ
- ・ 初等中等教育段階へのアウトリーチ（出前授業、サマースクール、オンライン学習コンテンツ制作等）
- ・ ジョブフェア等のマッチング（UIターン等も含む）
- ・ 創作環境改善のための業務DX人材育成
- ・ マンガ作品を実際に翻訳するOJT
- ・ AIも活用できるマンガ翻訳者の育成
- ・ 地域におけるコンテンツ人材の育成・確保、制作、発信、対価還元等のエコシステム形成 等

※ 小・中・高等学校等との連携又はこれらを対象とした取組を行う場合は教員の負担を増やさないよう配慮すること。

※ 内閣府「コンテンツ地方創生拠点」(https://www.cao.go.jp/cool_japan/koujunkan.html) に選定されている取組と関連するものは審査上考慮するので、その旨付記すること。

※ 備品の購入は行えない（リース・サブスクリプションサービス利用は可）。

◆ 対象期間

令和8年度～10年度を支援対象として、当該期間に発生した経費に対して支援します。

応募しようとする団体は、本事業の目的を十分に把握した上で、現状の課題とニーズを踏まえて、我が国のコンテンツ制作・発信の現場を支える中核的専門人材の育成・確保等に向けたプロジェクトにつき、目標を設定し、その達成のための複数年度にわたる実施計画を策定し提出する必要があります。

◆ 対象分野

マンガ、アニメ、ゲーム、映像（実写映画及びアニメーション映画）、音楽（ポピュラーミュージック関係）等の分野とします。応募に当たっては、1分野を選択してください。複数分野にまたがる取組となる場合も、主となる1分野のみを記載してください。その他のコンテンツ分野については当該分野の名称を記載してください。

なお、今回育成・確保を目指す中核的専門人材としては、アニメーター（原画、動画、背景）、美術、撮影、編集、音響、ゲームプログラマー、ゲームデザイナー、3DCGクリエイター、VFXクリエイター、サウンドクリエイター、マンガ翻訳者等が例として挙げられます。これに限るものではありませんが、参考にしてください。

◆ 事業の特徴

・ 目標設定及び複数年度の事業計画

応募しようとする団体は、本事業の目的を十分に把握した上で、現状の課題とニーズを踏まえて、我が国のコンテンツ制作・発信の現場を支える中核的専門人材の育成・確保等に向けたプロジェクトにつき、目標を設定し、その達成のための複数年度にわたる実施計画を策定し提出する必要があります。

・ 【補助型のみ】伴走型支援の実施

振興会は、本事業の目的の実現に向け、各プロジェクトに対する「伴走型支援」を実施します。採択プロジェクトの決定後、プロジェクトの実施と並行して各採択団体との対話や現地確認を行いながら、進捗管理及び必要な助言・相談等を行うことで、確実な目標達成を支援します。

・ 各採択プロジェクトの成果検証

本事業では、各採択団体から報告された内容や収集したデータ等に基づき、各採択プロジェクトの毎年の進捗の全体把握や成果の分析・検証を行う予定です。取りまとめた成果等の内容は、文化庁へ報告されるとともに振興会ホームページ等でも公表予定です。振興会・文化庁で得られた分析結果や意見は各採択団体へもフィードバックされる予定です。

クリエイター等育成支援 コンテンツ制作・発信を支える中核的専門人材育成・確保等

①補助型

◆ 対象となるプロジェクト

マンガ、アニメ、ゲーム、映像（実写映画及びアニメーション映画）、音楽（ポピュラーミュージック関係）等の分野において、海外発信を見据えたコンテンツ制作の高品質化・需要増大に対して必要となる「中核的専門人材」（アニメーター（原画、動画、背景）、美術、撮影、編集、音響、ゲームプログラマー、ゲームデザイナー、3DCGクリエイター、VFXクリエイター、サウンドクリエイター、マンガ翻訳者等）を育成・確保するためのプロジェクトを対象とします。

①補助型の事業については、**教育機関（大学、専門学校等）、企業・団体、自治体（産業振興部局、教育委員会等）等の2者以上が連携したプロジェクト**としてください（申請自体は1団体の名義にしてください）。また、同一の属性による連携（企業2社以上等）でも差し支えありません。

大学、短期大学、高等専門学校、専門学校、企業、非営利団体、地方公共団体 等

具体的には、以下の要件を充たす企業・団体等とします。

- ① 当該分野に専門性を有し日本の法令に基づき法人格を有する団体であること。
 - ※「法人格を有する」とは、要望書又は企画提案書提出までに設立登記が完了している法人を指します。
 - ② 監事・監査役等による会計監査を実施していること。
- ※ 以下のいずれかに該当する大学の設置者は本事業に申請できません。
- i) 大学全体として学生募集停止中の大学
 - ii) 学校教育法（昭和22年法律第26号）第109条の規定に基づき文部科学大臣の認証を受けた者による直近の評価の結果、「不適合」の判定を受けている大学
 - iii) 「私立大学等経常費補助金」において、定員の充足状況に係る基準以外の事由により、前年度に不交付又は減額の措置を受けた大学
 - iv) 設置計画履行状況等調査において、「指摘事項（法令違反）」が付されている大学
 - v) 大学、短期大学及び高等専門学校の設置等に係る認可の基準（平成15年文部科学省告示第45号）第2条第1号又は第2号のいずれかに該当する者が設置する大学

①補助型／プロジェクトに盛り込むべき観点

◆ 以下の①～④の観点をすべて盛り込むプロジェクトのみ応募可能です。

- ① 各職種に求められる基本的技術の理解・習得、卓越した技術の継承、新技術（3DCG、VFX、AI等）活用能力の育成、当該職種での定着・キャリア選択の支援の取組を行うものであること。
（「基本的技術の理解・習得」～「当該職種での定着・キャリア選択の支援」のうち最低限いずれか一つは含むこと。）
- ② 本事業を通じて中核的専門人材の育成・確保の持続的な基盤を形成する観点から、単一の主体における人材育成にとどまらない、業界への就業（他業種からの流入も可）や定着が考慮されているプロジェクトであること。
- ③ 産業界のニーズを踏まえた中核的専門人材の育成・確保が必要であるため、当該コンテンツ分野において具体的な人材ニーズが現に存在する、または、ニーズが生じると見込まれる人材の育成・確保に取り組むプロジェクトであること。
- ④ プロジェクトを実施するに当たって適切な関係者・団体等と連携する計画となっており、それら連携先と事前協議を行っている又は行う計画であること。

① 補助型／助成金の額

- 助成対象経費の合計額（※1）の範囲内、かつ、自己負担金（※2）の範囲内の額を助成します。
 - 1つのプロジェクトあたり2億円を助成金額の上限とします。
- ・ 事業予算の制約上、助成対象経費の合計額満額が助成されるとは限りません。
 - ・ 助成金の額は、プロジェクトの目的・内容等を踏まえ、計上された必要な経費を精査した上で決定します。
 - ・ 助成金交付内定後に助成対象活動の内容や助成対象経費に重大な変更が生じた場合には、採択した活動とは同一のものとは認められず、文化芸術活動基盤強化基金助成金交付要綱等に基づき、助成金の交付ができないことや助成金の減額を行うことがありますので、ご注意ください。

※1 助成対象経費については、助成対象経費一覧（分冊1のP.10）を参照してください。課税事業者の場合は、助成対象経費の合計額から消費税および地方消費税相当額を控除した額を指します。

※2 助成対象経費及び助成対象外経費の合計額から自己収入額（プロジェクトの実施に当たって発生した収入、他の助成金等）を除いた額を指します。

① 補助型／助成対象経費

要望書に記入したプロジェクトを実施するに当たり直接的に係る以下の経費で、助成を行うことが適当であると認められ、かつ、**内定日～令和11（2029）年3月31日に採択団体が自ら支払った経費であることが銀行振込明細書等により確認できるもの。**

項目	細目の例
人件費	アルバイト代、事務員賃金（支援期間中に補助事業に専従する場合）、有期雇用経費（外部専門的人材の雇用経費）、社会保険料、福利厚生費等
諸謝金	各種指導料、コーディネート料、企画制作費、原稿執筆謝金、通訳謝金、翻訳謝金、会場整理員謝金、医師・看護師謝金、要約筆記謝金、各種審査謝金、託児謝金、ベビーシッター謝金、講師謝金等
旅費	航空運賃、鉄道・バス・船舶等の運賃、空港使用料等、宿泊費、日当、バス借上げ費、車両費、ビザ取得経費（対象となったプロジェクトの実施期間のみ有効なビザに限る。）等
借損料	会場使用料（付帯設備費を含む。）、機材借料、楽器借料、作品借料、リース代、サブスクリプションサービス使用料、権利使用料等
消耗品費	作品制作材料費（※）等
会場費	会議費

項目	細目の例
通信運搬費	郵送料、宅配料
雑役務費	撮影費、映像等コンテンツ作成費、音楽制作料、音楽編集料、出演料、各種スタッフ費、警備費、会場設営・撤去費、作業補助費、保管料、作品等の国内運搬費、国際運搬費（カルネ申請費を含む）、海外現地運搬費、楽器運搬費、印刷費、各種デザイン料、広告宣伝費、プロモーション費、マーケティング費、効果検証費、WEBページ作成・利用料、入場券等販売手数料、録画費、録音費、写真費、動画制作費、動画編集費、動画配信費、字幕・音声ガイド作成料、取材費、入場・見学科、会議費、海外送金手数料等
保険料	催事保険、火災保険、損害賠償責任保険等（旅行保険等個人が任意で加入すべき保険は除く。）
委託費	特定の業務を他の者に委託する際の経費（ただし、その内訳は上記の細目に該当する経費に限る。）

① 補助型／助成対象経費

- ※ 育成対象者に金銭（人件費、諸謝金等）を支給する場合は、研修の一環として作品制作を担わせる（OJT、プロジェクトの修了制作）、研修内容の改善のために資料（成果報告書等）の作成・提出を求める等、プロジェクトに参加する対価と評価できるものを対象
- ※ 本事業は作品制作支援ではないため、プロジェクトに作品制作が伴う場合は、人材育成・確保の取組として行われるものであって、当該プロジェクトの一環として実施する形態をとることに伴い追加的に増える工数や、上記のような育成対象者が関与する部分の人件費のみを対象とし、対象部分が判然とするよう明確に切り分けて整理してください。
- ※ 作品（物品として実体があり機械や器具・備品に分類されるもの）の制作を行い、当該作品の所有権が応募団体に帰属する場合であって、その制作費用が50万円を超える場合は、作品の処分（売却・譲渡・廃棄等）について交付要綱等に基づく制限が生じます。処分（売却・譲渡・廃棄等）を行う場合は振興会への申請が必要となるほか、承認に当たっては当該作品制作料に係る助成金相当額を返納する必要がありますので、あらかじめご注意ください。

① 補助型／評価指標及び目標値の設定

本事業では、採択されたプロジェクトが本メニューの趣旨・目的を踏まえた適切なものとして実施されているかを分析・検証するための材料として、**各プロジェクトにおいて、実施状況・実施内容に対する「評価指標」及びその「目標値」を予め設定し測定する**必要があります。プロジェクトの計画及び実施に当たっては、これらの定量的または定性的な評価指標を意識した取組が求められます。各プロジェクトの特色も踏まえた評価指標等の設定を検討してください。

短期アウトカムとして、コンテンツ制作の高品質化・需要増大に対して必要となる中核的専門人材の育成・確保の基盤が形成されることが期待されるため、本事業全体で以下の評価指標を設定しています。プロジェクトの評価指標を設定する際、以下の項目は必ず設けるようにしてください。

〔評価指標（必須項目）〕

【アウトプット】

- コンテンツの制作・発信を支える中核的専門人材育成のためのプログラム実施件数（※育成数の目標値を含む）
- 連携先の教育機関、企業・団体、自治体、拠点形成数等（※プロジェクトの実施を通じた教育機関、企業・団体、自治体等との連携体制の構築）

【短期アウトカム（2028年度）】

- コンテンツの制作・発信を支える中核的専門人材の育成数

これに加え、申請プロジェクトの内容に応じ、分析・検証するための材料として適切と考えられる評価指標を募集要領分冊1のp.6を参照し独自に設定してください。

① 補助型／審査項目

① 組織

ア（体制） 組織と運営体制が確立されており、プロジェクトを実施する上で必要なクリエイター等の人材育成に関する知見・ノウハウ、またコーディネーター・専門家等の人的ネットワークを有していること

イ（財務） プロジェクトを実施する上で適切な財政基盤を有し、財務や活動環境が透明かつ適正であること

② プロジェクト内容

ウ（趣旨・目的） 本事業の趣旨・目的と合致し、当該コンテンツ分野における中核的専門人材のニーズを踏まえた人材育成プロジェクトが計画されていること

エ（指導者等） プロジェクトの指導者・事業統括者等、関係者・団体等との協力や連携体制が適切であること

③ プロジェクト計画

オ（具体性等） 構想、成果目標（EBPM（エビデンスに基づく政策立案）を含む）等が明確であり、その達成のための方法及び内容等が適正であり、具体的、効率的な計画であること

カ（予算） プロジェクトの規模や収入等に照らし、予算規模の積算内容が適切であること

④ 将来性

キ（育成者） 将来的に、育成者が当該コンテンツ分野の中核的専門人材としてキャリアを選択・定着し、質の高いコンテンツの制作・発信に携わることが期待されること

ク（継続性） プロジェクトの実施により中核的専門人材の育成・確保の基盤が形成され、本事業終了後も自走して当該分野での中核的専門人材の育成に貢献すると見込まれること

クリエイター等育成支援
コンテンツ制作・発信を支える中核的専門人材育成・確保等

②委託型

◆ 対象となるプロジェクト

マンガ、アニメ、ゲーム、映像（実写映画及びアニメーション映画）、音楽（ポピュラーミュージック関係）等の分野において、海外発信を見据えたコンテンツ制作の高品質化・需要増大に対して必要となる「中核的専門人材」（アニメーター（原画、動画、背景）、美術、撮影、編集、音響、ゲームプログラマー、ゲームデザイナー、3DCGクリエイター、VFXクリエイター、サウンドクリエイター、マンガ翻訳者等）を育成・確保するためのプロジェクトを対象とします。

②委託型の事業については、業界統括団体又は業界統括団体に準じた団体が、教育機関（大学、専門学校等）、企業・団体、自治体（産業振興部局、教育委員会等）等と連携したプロジェクトとしてください（企画提案自体は当該業界統括団体等1団体の名義にしてください）。

業界統括団体（※）または業界統括団体に準じた団体

※ 具体的には、以下の要件を充たす団体とします。

- ① 複数のコンテンツ関係団体またはコンテンツの創造・指導・制作にかかわる専門のスタッフが所属する全国的な団体及び職能組織であること。
- ② 代表または応募しようとするプロジェクトの運営の中核となる者や代表者が、過去にクリエイター、専門家等として海外で作品等の公開等を行った実績を有する者や海外専門機関とのネットワークを有するものであること。
- ③ 職能組織の定款・規約等に下記4つのうち2つ以上の目的・事業を掲げていること。

(ア) 文化芸術の向上	(イ) 技術・技芸の向上
(ウ) 経済的・社会的地位の向上	(エ) 人材育成
- ④ 監事・監査役等による会計監査を実施していること。

②委託型／プロジェクトに盛り込むべき観点

◆ 以下の①～④の観点をすべて盛り込むプロジェクトのみ応募可能です。

- ① 各職種に求められる基本的技術の理解・習得、卓越した技術の継承、新技術（3DCG、VFX、AI等）活用能力の育成、当該職種での定着・キャリア選択の支援の取組を行うものであること。
（「基本的技術の理解・習得」～「当該職種での定着・キャリア選択の支援」のうち最低限いずれか一つは含むこと。）
- ② 本事業を通じて、中核的専門人材の育成・確保の持続的な基盤を形成する観点から、単一の主体における人材育成にとどまらない、業界への就業（他業種からの流入も可）や定着が考慮されているプロジェクトであること。
- ③ 産業界のニーズを踏まえた中核的専門人材の育成・確保が必要であるため、当該コンテンツ分野において具体的な人材ニーズが現に存在する、または、ニーズが生じると見込まれる人材の育成・確保に取り組むプロジェクトであること。
- ④ プロジェクトを実施するに当たって適切な関係者・団体等と連携する計画となっており、それら連携先と事前協議を行っている又は行う計画であること。

② 委託型／予算規模

○ 1つのプロジェクトあたり原則として2億円を上限とします。

※ 5者以上の団体（企画提案団体を除く）が実施主体として事業に参画することが確約されている場合、4億円を上限とします。

- 事業予算の制約上、**企画提案時の経費の合計額満額で契約されるとは限りません。**
- **委託契約の額は、取組の目的・内容等を踏まえ、計上された必要な経費を精査した上で決定します。**
- 業務完了後に費用の精算等を行う概算契約方式とします。

②委託型／対象経費

企画提案書に記入したプロジェクトを実施するに当たり直接的に係る以下の経費で、支出を行うことが適当であると認められ、かつ、**契約締結日～令和11（2029）年3月31日に採択団体が自ら支払った経費であることが銀行振込明細書等により確認できるもの。**

項目	細目の例
人件費	アルバイト代、事務員賃金（受託委託事業に専従する場合）、有期雇用経費（外部専門的人材の雇用経費）、社会保険料、福利厚生費等
諸謝金	各種指導料、コーディネート料、企画制作費、原稿執筆謝金、通訳謝金、翻訳謝金、会場整理員謝金、医師・看護師謝金、要約筆記謝金、各種審査謝金、託児謝金、ベビーシッター謝金、講師謝金等
旅費	航空運賃、鉄道・バス・船舶等の運賃、空港使用料等、宿泊費、日当、バス借上げ費、車両費、ビザ取得経費（対象となった取組の実施期間のみ有効なビザに限る。）等
借損料	会場使用料（付帯設備費を含む。）、機材借料、楽器借料、作品借料、リース代、サブスクリプションサービス使用料、権利使用料等
消耗品費	作品制作材料費等
会場費	会議費
通信運搬費	郵送料、宅配料

項目	細目の例
雑役務費	撮影費、映像等コンテンツ作成費、音楽制作料、音楽編集料、出演料、各種スタッフ費、警備費、会場設営・撤去費、作業補助費、保管料、作品等の国内運搬費、国際運搬費（カルネ申請費を含む）、海外現地運搬費、楽器運搬費、印刷費、各種デザイン料、広告宣伝費、プロモーション費、マーケティング費、効果検証費、WEBページ作成・利用料、入場券等販売手数料、録画費、録音費、写真費、動画制作費、動画編集費、動画配信費、字幕・音声ガイド作成料、取材費、入場・見学科、会議費、海外送金手数料等
保険料	催事保険、火災保険、損害賠償責任保険等（旅行保険等個人が任意で加入すべき保険は除く。）
消費税相当額	不（非）課税取引となる経費の消費税相当額 インボイス影響額
再委託費	特定の業務を他の者に委託する際の経費（ただし、その内訳は上記の細目に該当する経費に限る。）
一般管理費	「対象経費の詳細」の「一般管理費」の算出方法による率のいずれか低い率

②委託型／対象経費

- ※ 育成対象者に金銭（人件費、諸謝金等）を支給する場合は、研修の一環として作品制作を担わせる（OJT、プロジェクトの修了制作）、研修内容の改善のために資料（成果報告書等）の作成・提出を求める等、プロジェクトに参加する対価と評価できるものを対象
- ※ 本事業は作品制作支援ではないため、プロジェクトに作品制作が伴う場合は、人材育成・確保の取組として行われるものであって、当該プロジェクトの一環として実施する形態をとることに伴い追加的に増える工数や、上記のような育成対象者が関与する部分の人件費のみを対象とし、対象部分が判然とするよう明確に切り分けて整理してください。

②委託型／評価指標及び目標値の設定

本事業では、採択されたプロジェクトが本メニューの趣旨・目的を踏まえた適切なものとして実施されているかを分析・検証するための材料として、**各プロジェクトにおいて、実施状況・実施内容に対する「評価指標」及びその「目標値」を予め設定し測定する**必要があります。プロジェクトの計画及び実施に当たっては、これらの定量的または定性的な評価指標を意識した取組が求められます。各プロジェクトの特色も踏まえた評価指標等の設定を検討してください。

短期アウトカムとして、コンテンツ制作の高品質化・需要増大に対して必要となる中核的専門人材の育成・確保の基盤が形成されることが期待されるため、本事業全体で以下の評価指標を設定しています。プロジェクトの評価指標を設定する際、以下の項目は必ず設けるようにしてください。

〔評価指標（必須項目）〕

【アウトプット】

- コンテンツの制作・発信を支える中核的専門人材育成のためのプログラム実施件数（※育成数の目標値を含む）
- 連携先の教育機関、企業・団体、自治体、拠点形成数等（※プロジェクトの実施を通じた教育機関、企業・団体、自治体等との連携体制の構築）

【短期アウトカム（2028年度）】

- コンテンツの制作・発信を支える中核的専門人材の育成数

これに加え、申請プロジェクトの内容に応じ、分析・検証するための材料として適切と考えられる評価指標を募集要領分冊1のp.6を参照し独自に設定してください。

②委託型／審査項目

①組織

ア（体制） 組織と運営体制が確立されており、プロジェクトを実施する上で必要なクリエイター等の人材育成に関する知見・ノウハウ、またコーディネーター・専門家等の人的ネットワークを有していること

イ（財務） プロジェクトを実施する上で適切な財政基盤を有し、財務や活動環境が透明かつ適正であること

②プロジェクト内容

ウ（趣旨・目的） 本事業の趣旨・目的と合致し、当該コンテンツ分野における中核的専門人材のニーズを踏まえた人材育成プロジェクトが計画されていること

エ（指導者等） プロジェクトの指導者・事業統括者等、関係者・団体等との協力や連携体制が適切であること

③プロジェクト計画

オ（具体性等） 構想、成果目標（EBPM（エビデンスに基づく政策立案）を含む）等が明確であり、その達成のための方法及び内容等が適正であり、具体的、効率的な計画であること

カ（予算） プロジェクトの規模や収入等に照らし、予算規模の積算内容が適切であること

④将来性

キ（育成者） 将来的に、育成者が当該コンテンツ分野の中核的専門人材としてキャリアを選択・定着し、質の高いコンテンツの制作・発信に携わることが期待されること

ク（継続性） プロジェクトの実施により中核的専門人材の育成・確保の基盤が形成され、本事業終了後も自走して当該分野での中核的専門人材の育成に貢献すると見込まれること

◆ 対象とならない活動

以下の活動は原則として助成または委託の対象となりません。

(これらの活動が含まれたプロジェクトの場合、実施計画から除外するよう求めることがあります。)

- 政治的又は宗教的な宣伝意図を有する活動
- 慈善事業への寄付を目的として行われる活動
- 独立行政法人日本芸術文化振興会と共催する活動
 - ※ 共催しない場合でも、振興会に支払う経費は計上できません。
 - ただし、振興会が設置・運営する劇場で実施する活動に係る会場使用料、付帯設備使用料及び稽古場借料並びに技術提供等に関する経費等は計上できます。
- 文部科学省・文化庁・外務省等の補助金や国の行政機関の委託費等が支出される活動
 - ※ 次項「他の助成事業等との重複応募・重複助成」参照。

◆ 他の事業等との重複

本事業に応募するプロジェクトの全部又は一部について、**振興会が行う他の助成事業、文部科学省・文化庁・外務省等の補助事業と重複して助成を受ける、又は受託することはできません。**

※既にこれらの他の事業の採択が内定/決定している場合に重複して応募することは可能ですが、本事業に採択され本事業による支援を受ける場合には、既に採択が内定/決定している他の事業の採択を取り下げいただきます。

※他の事業と重複して応募する場合は、当該他事業側の要件もよく確認の上で応募してください。

重複して助成を受ける、又は受託することができない事業の例は以下のとおりです。

- ・ 芸術文化振興基金助成事業
- ・ 文化芸術創造拠点形成事業
- ・ 国際共同製作映画への支援
- ・ メディア芸術クリエイター育成支援事業
- ・ 「日本博」事業
- ・ 独立行政法人国際交流基金による助成事業

※令和5年度補正予算及び令和6年度補正予算による文化芸術活動基盤強化基金事業に採択されている場合、当該採択プロジェクトに対して本予算で重複・追加支援は行えませんが、その全部が当該採択プロジェクトと異なるプロジェクトに限り、応募することが可能です。

また、**応募団体とは異なる団体が振興会や文化庁より補助金等を受ける場合についても、同様の扱いとなります**（助成の対象となる経費が重複しない場合についても同様です）。例えば、本事業に採択されたプロジェクトの一部を、共同制作者である団体・企業等が「国際共同製作映画への支援」に応募し採択された場合は、これに該当します。文化庁の助成事業について、詳しくは文化庁ウェブサイト（<https://www.bunka.go.jp/>）をご覧ください。

＜応募相談期間＞ 令和8年4月30日（木）17:00到着分まで（締切厳守）

要望書・企画提案書の提出や記入等についてご不明な点がある場合は、当振興会ウェブページ (<https://www.ntj.jac.go.jp/grant/topics/2026/r7contents/>) の「お問い合わせフォーム」よりご相談ください。

＜提出受付期間＞ 令和8年5月1日（金）10:00～5月22日（金）17:00（締切厳守）

- ※ 受付期間を過ぎてからの提出はできません。
- ※ 提出期間最終日はサーバーの混雑が予想されますので、期日に余裕を持ってご提出ください。
- ※ データの送信が正常に終了すると、確認メールが届きます。メールが届かない場合には、処理が正常に終了していない可能性がありますので、メールの到達を必ず確認してください。

◆ 提出書類（次ページ以降もご確認ください。）

当振興会ウェブサイト（<https://www.ntj.jac.go.jp/grant/topics/2026/r7contents/>）より様式をダウンロードし、必要事項を記入の上、提出してください。

<提出書類一覧>

- ①交付要望書/企画提案書、自己申告書、誓約書
- ②事業計画の概要
- ③定款、寄付行為またはこれらに類する規約
- ④財務諸表及び事業報告書
- ⑤団体の要件を充たすことがわかる資料
- ⑥補足資料（10ページ以内）〔任意〕

◆ 提出方法

当振興会ウェブサイト

（<https://www.ntj.jac.go.jp/grant/topics/2026/r7contents/>）より

応募受付フォームに進み、提出書類一式をアップロードしてください。

◆ 書類提出に当たっての留意事項

- 要望書・企画提案書は**定められた様式**を当振興会のウェブサイトからダウンロードして使用してください。（<https://www.ntj.jac.go.jp/grant/topics/2026/r7contents/>）
適切でない様式で提出された場合、受付ができない場合があります。
- 要望書・企画提案書は**所定の受付期間**に、**応募受付フォームからのアップロードによる提出**により受け付けます。その他の方法による提出（紙媒体による郵送、メール送付、FAX等）は原則として認められません。また、**受付期間を過ぎての提出は一切認められません**。
- **一旦提出された書類については原則として修正や再提出を行うことはできません**。また、基本的に当振興会から**補正を求めることはしません**ので、書類の作成に当たっては、不備のないよう注意してください。
- 不備や空欄の多い状態で提出された要望書・企画提案書は、受付ができない場合があります。
- 提出した書類については、必ずデータ提出した原本を保管してください。

【お問い合わせ先】

**独立行政法人日本芸術文化振興会
企画部 基盤強化基金事務局
活動支援課**

[https://www.ntj.jac.go.jp/grant/
topics/2026/r7contents/](https://www.ntj.jac.go.jp/grant/topics/2026/r7contents/)

(※上記ページ内「お問い合わせ」より)