

令和8年2月3日現在

イ 基金の名称	文化芸術活動基盤強化基金
ロ 基金の額	29,290百万円
ハ 上記ロのうち国費相当額	29,290百万円
ニ 基金事業の概要	日本発コンテンツの海外売上を2033年までに20兆円とする目標の実現に向けて、複数年の支援を含めた大規模・長期・戦略的な官民投資を推進し、成長投資を拡大することで海外展開を促進することを目的として、ゲーム、アニメ、マンガ、実写といったコンテンツに関する、国際的な配信・流通プラットフォームの拡大及び海外向け大規模作品の製作を支援する事業を実施する。
ホ 基金事業を終了する時期	原則として令和10年3月31日まで
ヘ 定期的な見直しの時期	毎年度実施
ト 基金事業の目標	<p>①大規模作品製作支援（一般支援） 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。</p> <p>②大規模作品製作支援（ロケ誘致支援） 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。</p> <p>③流通プラットフォーム拡大支援 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海外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。</p>
チ 助成事業の採択に当たっての申請方法、申請期限、審査基準、審査体制	<p>公募情報参照</p> <p>①大規模作品製作支援（一般支援）</p> <p>②大規模作品製作支援（ロケ誘致支援）</p> <p>③流通プラットフォーム拡大支援</p> <p>独立行政法人日本芸術文化振興会WEBサイト： https://www.ntj.jac.go.jp/grant/topics/2026/ip3607/ 経済産業省WEBサイト： https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/menu_contents.html</p>