

(公表資料)

文化芸術活動基盤強化基金
「クリエイター・事業者海外展開促進事業」
採択先の決定について

令和7年10月31日
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は、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に設置された基金です。

このたび、独立行政法人日本芸術文化振興会では、本基金による事業のうち、映像作品の制作において、制作会社が資金調達やIP活用等に主導・参画し、海外市場に訴求する高品質なコンテンツ（映像、ゲーム等）を制作する長期的な取組を支援することで、コンテンツの国際競争力や収益基盤の強化を促進することを目的とする「クリエイター・事業者海外展開促進事業」の採択先について、審査委員会における審査を経て、別添のとおり採択件数は40件、助成金交付予定額は22億円とすることを決定いたしました。

文化芸術活動基盤強化基金
「クリエイター・事業者海外展開促進事業」
採択先の決定について

独立行政法人 日本芸術文化振興会

クリエイター・事業者海外展開促進事業
(文化芸術活動基盤強化基金)

採択一覧

(1) 長期にわたる国内映像制作を行う事業(プロダクション・ポストプロダクション支援)

(合計15件・20億円)

ジャンル	団体名	内容/プロジェクト名
映像(実写・映画)	株式会社A0I Pro.	新規実写映像作品の制作
映像(実写・映画)	株式会社クレデウス	新規実写映像作品の制作
映像(実写・映画)	株式会社K2 Pictures	新規実写映像作品の制作
映像(実写・映画)	株式会社松竹撮影所	新規実写映像作品の制作
映像(実写・映画)	株式会社スモモ	新規実写映像作品の制作
映像(実写・映画)	TOHOスタジオ株式会社	新規実写映像作品の制作
映像(実写・映画)	株式会社ドラゴンフライエンタテインメント	新規実写映像作品の制作
映像(実写・映画)	株式会社フラッグ	新規実写映像作品の制作
映像(アニメ・映画)	株式会社CLAP	映画「WASTED CHEF(仮)」
映像(アニメ・映画)	株式会社チョコレイト	新規アニメ作品の制作
映像(アニメ・番組)	株式会社ダンデライオンアニメーションスタジオ	新規アニメ作品の制作
ゲーム	株式会社f4samurai	新規ゲームの開発
ゲーム	株式会社コーエーテクモゲームス	新作ゲームの開発
ゲーム	株式会社コナミデジタルエンタテインメント	新規ゲームの開発
ゲーム	株式会社LIONA	「DARK MACHINE」

**クリエイター・事業者海外展開促進事業
(文化芸術活動基盤強化基金)**

採択一覧

(2) 長期にわたる国内映像企画開発を行う事業(プリプロダクション支援)

(合計25件・2億円)

ジャンル	団体名	内容/プロジェクト名
映像(実写・映画)	アスミック・エース株式会社	新規実写映像作品の制作
映像(実写・映画)	Ihr HERz株式会社	新規実写映像作品の企画開発①
映像(実写・映画)	Ihr HERz株式会社	新規実写映像作品の企画開発②
映像(実写・映画)	株式会社オテウデザール	新規実写映像作品の制作
映像(実写・映画)	株式会社クロスメディア	新規実写映像作品の制作
映像(実写・映画)	株式会社K2 Pictures	新規実写映像作品の制作①
映像(実写・映画)	株式会社K2 Pictures	新規実写映像作品の制作②
映像(実写・映画)	株式会社GENERATION11	新規実写映像作品の制作
映像(実写・映画)	シネリック・クリエイティブ合同会社	新規実写映像作品の制作
映像(実写・映画)	東京テアトル株式会社	新規実写映像作品の制作①
映像(実写・映画)	東京テアトル株式会社	新規実写映像作品の制作②
映像(実写・映画)	ハラキリフィルムズ合同会社	新規実写映像作品の制作
映像(実写・映画)	株式会社ピラミッドフィルム	新規実写映像作品の制作
映像(実写・映画)	フェリスピクチャーズ株式会社	新規実写映像作品の制作
映像(アニメ・映画)	株式会社コントレール	新規アニメ作品の制作
映像(アニメ・映画)	株式会社スタジオビンゴ	新規アニメ作品の制作
映像(アニメ・映画)	株式会社ニューディアー	新規アニメ作品の制作
映像(アニメ・番組)	株式会社手塚プロダクション	新規アニメ作品の制作
映像(アニメ・番組)	株式会社ピコナ	カナダとの国際共同制作によるアニメ制作
ゲーム	UZZ株式会社	絵を描いて物語を進める、創作の力をテーマにしたゲーム開発事業/愛よさらば
ゲーム	株式会社シティコネクション	新規ゲームの開発
ゲーム	株式会社Skeleton Crew Studio	新作ゲームの開発
ゲーム	株式会社STUDIOえん	新規ゲームの開発
ゲーム	ティフォン株式会社	新規ゲームの開発①
ゲーム	ティフォン株式会社	新規ゲームの開発②

審査基準:「長期にわたる国内映像制作を行う事業」(プロダクション・ポストプロダクション支援)

コンテンツ力

クリエイティブ評価

- ・クリエイターの映画祭・ゲームアワード等での受賞歴
- ・コンペ選出実績
- ・ローカライズ言語数
- ・原作の実績

等

加点ポイント

- ・オリジナル企画
- ・新規IP開発

×

海外展開への戦略性

戦略性

- ・マーケティング調査内容を踏まえた海外展開戦略および活動状況
- ・調査データに即した販売地域・国の最大化や新規販路の拡大に向けた取組
- ・海外展開による収益見込み

等

実施体制

- ・海外展開を念頭においた体制が組まれている／組む(確度の高い)計画になっているか
- ・海外での販売／マーケティング体制

等

加点ポイント

- ・クリエイターの海外映画祭・ゲームアワード等での受賞歴
- ・海外での興行・販売実績・販売国数実績

等

×

事業内容

事業遂行力

- ・資金調達状況
- ・事業全体に合った財務基盤
- ・過去実績

等

戦略性

- ・事業により生まれる経済成果
- ・今後のビジネス展開
- ・マーケティング調査内容による事業戦略

等

実施体制

- ・パートナー含めた事業全体の実施体制
- ・製作委員会方式であれば出資社の過去実績
- ・応募事業者の制作への関与状況

等

権利保持

- ・本制作されたコンテンツについて保持する著作権等の内容・割合またはレバニューシェアの割合

等

助成金の必然性

- ・助成金がない場合と比較して、助成金があることによって実施できること
- ※本助成金によらずとも高い収益が見込まれる作品は採択の優先度が下がる可能性があります。

等

加点ポイント

- ・制作／開発現場における環境改善の取組(映適取引ガイドライン遵守など)
- ・パートナーシップ構築宣言登録企業
- ・文化庁クリエイター人材育成事業の卒業生の参加

等

×

費用の合理性

費用の合理性

- ・事業に対する予算の合理性
- ・予算表・予算詳細
- ・見込む成果や効果との費用対効果
- ・収支計画における計画性(年度計画・全体計画・プランニング)

等

審査基準:「長期にわたる国内映像企画開発を行う事業」(プリプロダクション支援)

コンテンツ力

×

海外展開への戦略性

×

事業内容

×

費用の合理性

クリエイティブ評価

- ・クリエイターの映画祭・ゲームアワード等での受賞歴
- ・コンペ選出実績
- ・ローカライズ言語数
- ・原作の実績

等

加点ポイント

- ・オリジナル企画
- ・新規IP開発

戦略性

- ・マーケティング調査内容を踏まえた海外展開戦略および活動状況
- ・調査データに即した販売地域・国の最大化や新規販路の拡大に向けた取組
- ・海外展開による収益見込み

等

実施体制

- ・海外展開を念頭においた体制が組まれている／組む(確度の高い)計画になっているか
- ・海外での販売／マーケティング体制

等

加点ポイント

- ・クリエイターの海外映画祭・ゲームアワード等での受賞歴
- ・海外での興行・販売実績・販売国数実績

等

事業遂行力

- ・事業全体に見合った財務基盤
- ・過去実績
- ・資金調達状況
- ・実施体制

等

戦略性

- ・事業により生まれる経済成果
- ・今後のビジネス展開
- ・マーケティング調査内容を踏まえた事業戦略

等

権利保持

- ・本制作されたコンテンツについて保持する著作権等の内容・割合またはレベニューシェアの割合

等

加点ポイント

- ・制作／開発現場における環境改善の取組(映適取引ガイドライン遵守など)
- ・パートナーシップ構築宣言登録企業
- ・文化庁クリエイター人材育成事業の卒業生の参加

等

費用の合理性

- ・事業に対する予算の合理性
- ・予算表・予算詳細
- ・見込む成果や効果との費用対効果
- ・収支計画における計画性(年度計画・全体計画・プランニング)

等