

令和7年10月17日

クリエイター支援基金（文化芸術活動基盤強化基金） 令和6年度補正予算事業

「クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）」第2回募集 採択先の決定

独立行政法人日本芸術文化振興会に置かれた「クリエイター支援基金」（文化芸術活動基盤強化基金）を活用して実施する標記の事業について、第2回募集を行い、2件の採択先を決定しましたのでお知らせします。

1. 採択結果

○コンテンツ分野における産学官連携による教育機関の機能強化支援

大学・専門学校と企業・関係団体等が連携し、必要なスキルを可視化するとともに、海外も含めた実践の場で習得する育成プログラム等を開発・実証・実装化する取組を複数年にわたって支援。

※第2回は本メニューのみ募集

＜採択プロジェクト＞ 応募：2件 → 採択：2件

区分	団体名	プロジェクト名	採択額 (千円)
ゲーム・ デザイン等 (分野横断)	独立行政法人国立高等専門学校機構釧路工業高等専門学校	高専の実践力に基づいたクリエイティブ・イノベーター育成プログラム	205,800
ゲーム	国立大学法人電気通信大学	先端技術と創造力を統合する技術系ゲームクリエイター育成のための産学官連携プログラム	247,244

2. 事業概要

マンガ・アニメ・ゲーム・映画・音楽等の分野において、大学・専門学校等と企業・関係団体等の業界が連携し、クリエイターや専門人材が、海外展開に必要なスキルを身に付けられるよう、国際的な場での実践を含む育成プログラムを構築・実践する取組を、5年程度の活動目的の下で3年程度、弾力的かつ継続的に支援するもの。

＜クリエイター支援基金公式 Web サイト＞

<https://creator.ntj.jac.go.jp/>

※クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）の各採択プロジェクトの詳細は、後日当 Web サイトにおいて掲載予定。

3. 選考に当たって

・審査委員

事業内容を踏まえ、マンガ・アニメ・ゲーム・映画等分野や、職業教育分野の知見・実績、ネットワークを有する専門家、国内外にわたるマーケティングや情報発信の実績を持つ専門家等で構成。

・審査基準

①産業界、教育機関等との連携によるスキル調査・可視化、②国際的な場を含めた実証・実装、産業界との連携による学科・専攻・コース等の創設・プログラム構築、就業・労働環境改善に向けた取組、③指導者の専門性と国際的なネットワーク、④国際的な場の芸術性・創造性・発信力、⑤将来の国際的なプレゼンス向上、幅広い機関との連携や多様な人材の育成・確保の観点等の基準を設定。

【参考】第1回募集 採択結果

○コンテンツ分野における産学官連携による教育機関の機能強化支援

応募：21件 → 採択：21件

○コンテンツ創造・海外展開のための実践的な社会人育成支援

応募：22件 → 採択：16件

(別添) 事業概要

<担当>

文化庁 参事官 (芸術文化担当)

参 事 官 小野 賢志 (内線2822)

芸術文化支援室長 松永 佳子 (内線2858)

参 事 官 補 佐 是永 寛志 (内線2062)

電話：03-5253-4111 (代表)

03-6734-2828 (直通)