

令和8年7月3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7年度補正予算事業
「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」（第1次）採択先の決定

標記について、21件の採択先を決定しましたのでお知らせします。

1. 事業概要

マンガ、アニメ、ゲーム、映像、音楽等の分野において、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」を育成・確保するため、教育機関、企業・団体、自治体等が連携した実践的なプロジェクトを、3年にわたって弾力的かつ継続的に支援するもの。

2. 採択結果 応募全体：55件 → 審査結果：21件 ※夏以降に第2次公募を予定

<分野内訳>

マンガ4件、アニメ5件、ゲーム5件、映像4件、音楽2件、その他1件（文芸等）

（別添1）「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」採択一覧

（別添2）事業概要

<担当> 参事官（芸術文化担当）付コンテンツ振興室
文化戦略官（コンテンツ振興担当） 相原 康人
参事官補佐 是永 寛志
メディア芸術発信係長 須藤 大輔
電話：03-5253-4111（代表）
03-6734-3031（直通）

「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」(第1次)
採択一覧

別添1

計21件

採択額は3か年の合計額

○マンガ

	分野	団体名	プロジェクト名	プロジェクト概要	採択額 (千円)	形態
1	マンガ	特定非営利活動法人 映像産業振興機構	HOLA, MANGA!日 本語からスペイン 語へのマンガ翻訳 者育成プロジェクト	約5億人の人口を抱えるスペイン語圏(スペインおよび中南米地域など)において、日本マンガの需要は急増しているが、作品の本質を伝える高品質な翻訳者の不足が市場拡大の障壁・課題となっている。本プロジェクトでは、スペインの有力な翻訳会社・DARUMA社と連携。オンラインと実地を組み合わせ中核的専門人材/次世代翻訳者の育成プログラムを実施する。翻訳技術や各地域の言語的差異(ローカライズ)の理解など言語系知識習得に加え、技術的作業、AIツールの適切な活用法、法的側面や就業に関するノウハウまで網羅したカリキュラムを提供。これにより、日本のマンガが持つ文化的文脈や作家性を損なうことなく現地へ届ける体制を整える。本プロジェクトを通じ、スペイン語圏全域での日本マンガの流通を質・量の両面から加速させ、グローバル展開を支える強固な基盤を構築する。	199,952	委託型
2	マンガ	株式会社角川メディア ハウス	マンガIPの二次利 用・海外展開を担 う中核的専門人材 の育成プロジェクト	日本政府が掲げる「コンテンツ海外売上20兆円」目標の達成に向け、日本コンテンツの国際発信力強化が求められる一方、マンガ業界では、海外展開や映像化・商品化等の二次利用を担う専門人材が不足している。特に中堅・中小出版社では、編集担当者が海外契約やライセンス業務を兼務するケースも多く、体系的な育成機会が十分に整備されていない。本事業では、マンガIPの二次利用・海外展開を担う中核的専門人材を育成するため、国内セミナーと海外研修(MIPCOM等)を軸とした実践的な育成プログラムを実施する。育成内容は、商品化企画、海外ライセンス、翻訳監修、国際商談、映像・観光等との異業種連携などを含み、IP二次利用の成功・失敗例を収集・学習し、基礎理解から実地商談まで段階的に展開する。また、本事業を通じて、出版社・関連企業における継続的な人材育成基盤の形成を図り、日本コンテンツの持続的な海外展開と国際発信力強化に貢献する。	198,172	委託型
3	マンガ	株式会社コアミックス	次世代マンガ翻訳 家育成プロジェクト	北米を中心に全世界で日本のマンガ需要が伸びている。2022年をピークに減少傾向にあるが、2025年は前年比増、2026年以降も販売点数の増加により、市場は拡大していく予想になっている。一方で、こうした市場の拡大に合わせ、日本のマンガを海外に展開していくためには、マンガ家、編集者、翻訳家のすべてが不足しており、制作・編集・翻訳が分断されている構造を抜本的に見直し、総合的な育成モデルが必要となっている。そのため、本プロジェクトにおいては、マンガ家や編集者に向けての教育プログラムを実施し、それらを理解した翻訳家を育成することを目的としている。	200,000	補助型
4	マンガ	一般財団法人出版文 化産業振興財団	マンガ分野等にお ける翻訳者育成・ 確保プロジェクト	当プロジェクトはマンガ分野を中心として、文芸書や児童書の翻訳も視野に入れた翻訳者の育成とネットワーキングを実践する。育成に当たっては、対象のレベルに併せた複数コースの設置や実際の作品やシノプシスを翻訳するOJT、スカウトに有効なピッチのトレーニング、著名な翻訳家を招いたワークショップなどを複数回、3年間継続的に行う。優秀な翻訳者の確保のためのネットワーキングでは、その人材を確保し産業界と繋ぐため、国際的なブックフェアにおいて定期的に翻訳者のエントリーを進め、当財団の主催する「TOKYO INTERNATIONAL RIGHTS MEETING」の機会を活かし、翻訳者・出版社・著者のマッチングを目的とした場を設ける。上記と連携してマンガや活字の海外展開において、これから必ず必要となる国際的なブックフェアや文学イベントを企画・管理・運営出来るアドミニストレータやキュレーターを海外の国際ブックフェアや当財団の主催等となる「BOOK MEETS NEXT」や「TOKYO INTERNATIONAL RIGHTS MEETING」の大きなイベントでのOJTを通して、取り組んでいく。	199,744	委託型

○アニメ

	分野	団体名	プロジェクト名	プロジェクト概要	採択額 (千円)	形態
1	アニメ	株式会社KADOKAWA クリエイターズ	産学官連携による、中核的専門人材の育成・定着支援プロジェクト	プロのアニメスタジオと教育機関が同じ教材・カリキュラムを使用し、互いに連携しながら人材開発を行なう、業界でも珍しい「特別育成カリキュラム」。主体となるのは26年3月設立のKADOKAWAクリエイターズ。アニメーター不足の解消に向けて「育成を軸としたアニメ制作環境」を構築する新会社。①連携する外部の教育機関に、プロの現場と同じ教材である「アニメータードリル」を導入し、入社後のギャップを防止。「ドリル」修了者のアルバイト体験や、卒業生の社員雇用など、中核的人材の定着を図るサステナブルな取り組み。②「アニメータードリル」は(株)動画工房が開発した全84工程の動画教材。プロ・アニメーターに必要なすべての作業工程と技術習得のための課題が網羅された、業界標準ともいえる汎用的な教材。③バンタンはじめ、全国専門学校の中からパートナー校選定。KADOKAWAグループに限定せずに「ドリル」を広げる。④「ドリル」を修了したアニメーターが、将来、他スタジオに移る機会も提供。長期的なキャリアパスを提示する。⑤アニメーター・ワークショップの開催など自治体との連携も図り、業界全体のアピール強化も目指す。	200,000	補助型
2	アニメ	学校法人呉学園	ササユリ動画研修所との連携による、アニメーション分野における学校向け教育キットの開発と量産化及び普及	学校法人呉学園は、ササユリ動画研修所の完全監修で総合アニメ・デジタルイラスト科を開設し、アニメーション制作に必要な人材育成を行っている。ササユリ動画研修所のカリキュラムは業界が抱える人材育成の課題を解決する新しい教育モデルである。指導者不足により専門家が直接指導できない場合でも同等の授業ができる教育キット(教科書・映像教材・付随する資料・添削システム)を整備し、かつ、指導要領やノウハウを公開して、多くの教育事業者が参入できる状況を整備する。また教育キットを普及させるために検定試験や指導者講習会等を実施し、外国語の翻訳版を整備することで世界中から人材を確保する。海外の導入テストを呉学園の姉妹校である日本デザイナー学院マレーシア校にて実施する。ひいては世界各国へ普及を進め、日本式の制作手法をデファクトスタンダードとし、日本を中心としたアニメーション制作コミュニティを今後100年継続させる。	200,000	補助型
3	アニメ	ソニーグループ株式会社	FLINT BASE	本プロジェクトは、アニメーション制作に不可欠な中核人材(動画・原画)の育成・確保を目的として、将来性あるポテンシャル人材の採用間口を広げ、2年間の実務を通じて育成・輩出する取組である。各社が新規採用・育成にさける人数には限りがあり、入口が狭くなりやすいという課題に対し、学生・若手の入口となりアニメーターというキャリアの道筋を作る場として「FLINT BASE」を開所。複数の国内著名なアニメスタジオの育成ノウハウを活用し、動画研修・原画研修を段階的に実施して現場で通用する制作力と継続的な成長力の習得を図る。さらに研修設計、教材、評価観点、指導手順、運営フローを整理・体系化し、育成カリキュラムをパッケージ化して関係パートナー間で共有・活用、業界内への還元を目指す。あわせてオンラインを活用した動画スタジオ機能の実証を行い、地域人材の活用可能性も含め、国内で動画工程を担う基盤強化に取り組む。	200,000	補助型
4	アニメ	株式会社新潟日報社	新潟アニメ人材育成・確保ゲートウェイプロジェクト	本事業は、内閣府「コンテンツ地方創生拠点」に選定された新潟県・新潟アニメ推進協議会のプロジェクト「新潟アニメ推進協議会による『アニメで選ばれる新潟』の実現」と関連し、制作現場を支える中核的専門人材の育成・確保・定着を具体化する取組である。新潟日報社を実行事務局に、新潟県、教育機関、県内制作会社、新潟国際アニメーション映画祭等が連携するコンソーシアムを組成する。主な育成対象は、県内制作会社の新人・若手、専門学校生・大学生、既卒者、UIターン希望者等とし、県内スタジオ連携型OJT、若手リカレント、短期OJT、実践課題参加、ポートフォリオレビュー等を通じて、制作現場で必要な技術、制作進行、品質判断、チーム制作、新技術活用等を段階的に育成する。小中学生向けアウトリーチや中高生アニメ・ラボは将来候補者の裾野形成と位置付ける。映画祭を成果発表、講評、キャリア接続、外部知見導入のハブとして活用し、学びから実践、就業・県内定着までを循環させる新潟型の中核人材育成基盤を構築する。	186,444	補助型
5	アニメ	一般社団法人日本動画協会	アニメーション制作人材の育成・確保における基盤整備(制作進行・演出の育成・確保の緊急対策を含むアニメーション制作人材の育成体制拡大・機能強化)	日本動画協会が連携の要となって、アニメ制作の中核人材の育成・確保の基盤を整備する。特に制作進行と演出の育成・確保の緊急対策を実施。同時に専門教育機関学生及びそれ以外の志望者も対象とする全職種育成プログラムの開発・試行、小中高生からの志望者の拡大等の体制拡大、機能強化を行う。①制作進行・演出の緊急的な育成・確保の対策:アニメ制作の中核を担う制作進行及び演出の2職種の緊急的な育成・確保の対策を行う。この2職種については専門教育機関が少なく、志望者の数も限られている。加えて、制作会社における育成手法も確立されていない。このため講座の開発・試行を行う。②連携体制の社会全体への拡大、人材育成・確保の機能の強化、継続的に発展できる基盤の整備:日本動画協会の産学連携及び人材育成の実績を活かし、産学官連携による、社会全体でアニメ制作人材育成・確保に取り組む体制を構築する。さらに志望者全体への適確な職種選択促進並びに小中高生向けの職業理解、教育機関・制作会社内の育成支援の実施等、人材育成・確保の体制拡大及び機能強化により、継続的発展のための組織化の基盤整備を行う。	399,601	委託型

○ゲーム

	分野	団体名	プロジェクト名	プロジェクト概要	採択額 (千円)	形態
1	ゲーム	株式会社アークライト	日本発アナログゲームのグローバル展開を牽引する次世代クリエイター共創プロジェクト	世界的なアナログゲーム市場の拡大とともに、日本製ボードゲームの国際的評価も高まりつつある一方、ゲームデザイナー、編集者、開発ディレクター、ルールローカライズ、IP展開等を担う中核的人材が不足している。また、業界は個人作家依存が強く、制作ノウハウや海外展開知見の継承不足、職業としての定着の難しさが課題となっている。本事業では、アークライトを中心に出版社、海外イベント、海外パートナー等と連携し、実践型育成プログラム、メンタリング、制作実習、海外展開支援、IPビジネス教育を実施する。世界市場で競争力を持つ日本製ボードゲームIP創出と、中核的人材育成による日本IP産業全体への波及を目指す。	199,999	委託型
2	ゲーム	株式会社NHKエンタープライズ	全国ゲームクリエイター連携育成プロジェクト「Overgrow」	全国のゲームクリエイターコンテスト団体や関連団体、コンテンツ地方創生拠点等、3年間で合計35団体以上と連携し、実践的なゲームクリエイター育成プログラムを展開する「全国ゲームクリエイター連携育成プロジェクト- Overgrow」を実施する。主催者のNHKエンタープライズが、2022年より主催している「神ゲー創造主エポリューション(日本ゲーム大賞アマチュア・U18両部門)」の育成実績・知見・ネットワークを核として、ゲームクリエイター等の中核的専門人材を育成する本プロジェクトを全国に展開する。具体的には、①初心者、中級者向けオンラインワークショップ動画の制作と運営サポート、②コンテスト連携型「ゲームクリエイター・メンタリングプラットフォーム」の構築とメンタリングの実施、③リアルイベントやDiscord上での参加者同士の学び合いコミュニティ形成、④集大成イベント「Overgrow」(年1回)の開催を通じ、本事業の目的を一体的に実現する。	181,820	補助型
3	ゲーム	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会	ゲーム分野の教育導入基盤整備	本プロジェクトでは、ゲーム分野における将来の中核的専門人材の育成・確保に向け、小学校、中学校、高等学校までの各段階に応じた教育導入の基盤形成を行う。具体的には、「ゲームクリエイタースキル実証プロジェクト」として別途検討しているゲーム開発人材に求められるスキルセットを踏まえ、教育現場のニーズや実態を調査・把握しつつ、各段階に応じた教育内容の検討及び教材や関連コンテンツ(授業、キャリア教育、啓発その他教育的活用を目的として作成する教材本体、補助資料、公開用資料等を含む。以下「教材等」という。)の開発・作成・公開などを進める。教育内容の検討に当たっては、授業の形式に限らず、課外活動、部活動、キャリア教育等も含めた様々な場面を想定し、職種理解や業界への興味喚起を重視するなど、将来の進路接続を見据えた裾野拡大を図る。あわせて、対象とする年代に応じた適切な教材等を整備することで、継続的な人材育成・確保の基盤形成につなげる。	198,079	委託型
4	ゲーム	学校法人福岡工業大学	デジタルメディア時代を支える実践型3DCGクリエイター等育成・輩出プロジェクト	本プロジェクトは、令和9年度開設予定の福岡工業大学デジタルメディア学部デジタルメディア学科(入学定員80人)を主体に、デジタルメディア分野(アニメ・ゲーム・映像・音楽等)における産業界のニーズを踏まえた「アニメ・ゲーム等に係る3DCGクリエイター」等の育成・輩出を目的としたプロジェクトである。人材育成方針としては、社会性や人間性が豊かで、コンテンツの心理学・社会的な有用性を理解し、もって実社会で貢献度の高い人材の育成を目指すものである。本プロジェクトは、3年目までに、国内外で活躍できる中核的専門人材を継続的に輩出する仕組み(教育の実践、就職・起業の支援)を構築し、学部学科の完成年度にあたる2030年度以降は、デジタルメディア分野における「アニメ・ゲーム等に係る3DCGクリエイター」等の関連職種に毎年20人以上の輩出を実現する。	123,658	補助型
5	ゲーム	福岡市	クリエイティブ都市・福岡 ~ ゲーム、アニメ、映画分野におけるクリエイター人材育成プロジェクト ~	「クリエイティブ都市・福岡」において企業やクリエイターの集積が進むゲーム・アニメ・映画分野のさらなる発展・進化に向けて、学生や若手のプロクリエイターを中心とした地元クリエイターの人材育成や、学生等と企業の接点づくりによる人材獲得を目的とした機会創出を行う。プロジェクトにおいては、参加する次代を担うクリエイター候補が、高い目標をもって技術向上に取り組んでいくために、作品の制作、外部人材からの評価によるさらなる質の向上や発表の場の創出、海外イベントへの挑戦を組み込む。あわせて、「クリエイティブ都市・福岡」が将来に向かって発展していくために、小中高生に向けたワークショップを展開していく。	83,856	補助型

○映像

	分野	団体名	プロジェクト名	プロジェクト概要	採択額 (千円)	形態
1	映像	特定非営利活動法人 映像産業振興機構	日本映画スタッフ 育成・強化に向けた 包括的支援基盤 整備事業	日本映画制作力を底上げする「包括的育成基盤」の整備・構築を目指し、映画制作に携わる多様な職種を包括的に育成する4つのプログラムを実施する。①Mock Shooting Session(模擬撮影実践演習):模擬撮影を通じ、マンツーマンに近い形で撮影に携わる各職種の実践的スキルと連携を育成。②Global Actor Lab Japan(国際俳優育成プログラム):国際市場に対応できる日本人俳優の育成、世界水準のトレーニングおよび産業プラットフォームの創出。③Virtual Production Innovation Platform(VP中核技能者育成プログラム):実際のスタジオでのワークショップにより、最新撮影技術に対応できる中核技能者を育成。④Post-production Workflow Lab(ポストプロ人材育成基盤強化プログラム):若手向けの基礎教育から中堅層のリスクリングまで、仕上げ工程の教育を一貫して実施。また、若手向けの基礎教育から中堅層のリスクリングまでを包括的に実施し、中核人材の「確保・維持・進化」を推進。国際水準の技術と対応力を持つスタッフを育成し、日本映画界の持続的な発展と海外展開を支える。	333,530	委託型
2	映像	特定非営利活動法人 ジャパン・フィルムコミッション	ロケ撮影を支える 中核人材育成事業 —フィルムコミ ッション人材の育成 による映像制作基 盤強化—	本プロジェクトは、ロケ撮影受入を担うフィルムコミッション(FC)人材を映像制作を支える中核的専門人材として位置付け、その不足(平均専任0.7人程度)という構造的課題を解消し、制作基盤の強化を図るものである。ロケ撮影は地域との調整や許認可取得等を伴い、FCおよび地域の協力なしには成立し得ず、受入体制の脆弱さが制作活動の制約要因となっている。さらに国際共同製作の拡大に伴い、地域資源・ストーリーの提供や撮影支援、国内外制作者のマッチング等に対応できる人材ニーズは高まっている。本事業では、各地域のFCや自治体との連携はもちろん、大学連携、OJT、国際団体との連携、人材マッチングを一体的に実施し、3年間で30~50人の中核人材および300~500人の関連人材を育成し、持続的な撮影受入基盤の形成を目指す。	198,499	委託型
3	映像	株式会社ダゲレオ出版	映画・映像キュ レーションの次世 代を担うコア人材 育成プロジェクト	日本は毎年600本の映画が公開されており、映画史を通して数万本の劇場映画が制作されている世界有数の映画大国である。これは劇場公開映画に限っての数であり、これに加えて記録映画や映画祭などのイベントで上映される短編映画、美術館・インターネットで公開される映像作品を考慮すれば制作される映画・映像作品は数えきれない。こうした豊かな映画文化と多様な制作者がいる一方で、日本ではこうした作品を一定の基準や専門的視点をもって評価し、その価値を批評的に伝えることのできる人材が圧倒的に不足しているのが現状である。こうした素養を持った映画祭ディレクターや展覧会キュレーター人材こそが作品と作家を潜在的な観客と繋げ、新たな市場や芸術文化受容を生む素地を作る役割を担っている。本プロジェクトでは、国内外3000本以上の映画作品を収蔵する福岡市総合図書館と、海外の重要美術館・教育機関での研修と、アジアにおける美術館・映画祭での発表を通して、こうした役割を国際的に担うことのできる次世代の映像キュレーター人材を育成する。	61,368	補助型
4	映像	デジタルハリウッド株式 会社	AI・バーチャルプロ ダクションを活用し た3DCG制作人材 育成事業 — AI時代の3DCG 制作フロー高度化 を担う中核人材の 育成 —	映像・VFX・3DCG・アニメ・ゲームの各分野では、生成AIとリアルタイム制作技術の急速な普及により、産業横断型の制作フローが急速に標準化しつつある。一方、国内の大学教育においてAIを制作ワークフローへ統合した体系的なカリキュラムはほぼ存在せず、中核人材の育成が急務となっている。本事業は、AIを補助ツールとして人間の創造性と責任を前提に全工程へ統合した「AI Nativeワークフロー」を習得させ、海外発信を担える「3DCG制作中核人材」を育成する。ベネッセコーポレーションとの共催企業ゼミ(基盤・実践)と、本学LEDウォールVP環境を活用した高度コース(エカート教授による国際水準の指導)の2軸で展開し、修了生の3年継続追跡によるEBPM評価と全国150団体への成果展開を一体的に推進する。	181,582	補助型

○音楽

分野	団体名	プロジェクト名	プロジェクト概要	採択額 (千円)	形態
1 音楽	一般社団法人カルチャー・アンド・エンタテインメント産業振興会	ポピュラー音楽産業における中核的専門人材(海外で活躍するグローバルプロデューサー)育成プロジェクト	国内ポピュラー音楽産業は、楽曲・映像配信から海外興行までグローバル展開が拡大する一方、それを一貫して支える次世代プロデューサー型スタッフ人材のグローバル化は限定的であり、育成は属人的・暗黙知的に個社単位で行われ、再現性ある育成プログラムや指導員体制も未確立である。本事業では、国内主要音楽5団体(RIAJ・JAME・FMPJ・ACPC・MPA)を母体とする当団体を中心となり、音楽産業側主導で育成カリキュラムを編成し、東京大学・東京藝術大学・東京音楽大学・明治大学・立教大学等教育機関と連携を図りつつ、クリエイティブ×デジタル×ビジネスのスキルを備える①次世代グローバル音楽プロデューサー候補と、②産学連携コーディネーター型実務指導員を体系的に育成する。当団体の各種既存リソースを活かし、著名音楽産業人・現役プロデューサー等の育成体制へのアサイン、国内外イベント・フェスへのOJT派遣、TOYOTAグループ共催「MUSIC WAY PROJECT」等との連携など、効果的かつ再現性のある育成モデルを確立する。	399,999	委託型
2 音楽	株式会社ロフトワーク	統合演出人材の質的高度化のための育成プログラム構築	国内外でライブエンターテインメント市場が急拡大する中、音楽アーティストの競争力の源泉は音楽だけでなく、映像・照明・空間テクノロジーを統合した高いライブ体験価値の創出にある。一方で、日本には、世界水準のライブ演出力を体系的に養うプログラムが存在せず、慢性的な人材不足も続いており、この構造的なギャップが、国内アーティストの国内外でのさらなる活躍を阻む根本的な課題となっている。本事業は、この課題に応えるため、世界のベスト音楽フェスに選出され、先端テクノロジーを融合してライブの空間体験を向上させるイタリアのフェスティバル「G2C」の世界的な知見を取り込みながら、国内で実績を持つライブエンタメ会社・クリエイターと連携し、世界視座かつ国内の現状に即した人材育成プログラムを開発・実施する。さらに、大学と連携して構築したプログラムを体系化し、教育機関に展開することで、単一主体に依存しない持続的な業界人材育成基盤を構築する。	200,000	補助型

○その他

分野	団体名	プロジェクト名	プロジェクト概要	採択額 (千円)	形態
1 その他	一般社団法人日本書籍出版協会	海外ブックフェアとポータルサイトを基軸とした「著作権輸出産業人材」の育成	日本の書籍の海外需要が拡大する一方、その魅力を海外に発信する専門人材の不足が課題である。本事業では、海外展開を牽引する中核的専門人材(ライツ担当や翻訳者等)を海外ブックフェアやJapan Book Bank(JBB)を活用して育成し、継続的に海外での翻訳出版を拡大する体制を築くため以下の施策を実施する。1.著作権輸出産業人材の育成：各社のライツ担当に営業資料の作成等を指導。あわせて英語企画書等を作成する翻訳者の育成も行い、協働で海外へ売り込む体制を構築する。2.国際出版コーディネーターの育成：海外からの問合せ対応や情報発信を一元的に担う、個社横断の専門人材を育成する。3.海外ブックフェアでの実践：主要ブックフェアへ派遣し、商談やプロモーション等を実践し、国際ネットワークを構築する。4.JBBの機能拡張と実践活用：JBBに情報発信機能を実装し、実践的スキル習得の場とする。	399,677	委託型

マンガ等コンテンツの次世代のデジタル配信プラットフォームの構築に向けたコンソーシアム創出等

令和7年度補正予算額 175億円

背景・課題

- 我が国のマンガ、アニメ、ゲーム、映画等のコンテンツは、世界中の人々を魅了し、世界市場の中でも高く評価されている、我が国の誇るべき財産。コンテンツ産業の海外売上は半導体産業、鉄鋼産業の輸出額を超え、2023年には約5.8兆円規模に達しており、政府はコンテンツ産業を基幹産業と位置付け、2033年に海外売上を現在の約4倍となる20兆円とする目標を設定。
- 目標達成に向けて、①将来的には**全てのマンガを包含するプラットフォームの構築**を目指すとともに、②**多言語翻訳AIの活用も含む翻訳人材の育成**、③**コンテンツを充実させる人材育成**、④**戦略的海外発信の体制整備**等が不可欠。

事業内容

産学官が連携し、今後さらなる成長が期待できるマンガ分野をはじめとしたコンテンツの海外発信基盤の構築、そのための人材育成、対価還元に向けた環境構築等の総合的な取組を、独立行政法人日本芸術文化振興会に置かれた「文化芸術活動基盤強化基金」（クリエイター支援基金）を活用して複数年度にわたって推進。

➤ マンガ海外発信のための産学官コンソーシアムの創出・運営

➤ コンテンツの制作・発信を支える人材の育成等

- ・中核的専門人材の育成・確保
- ・対価還元に向けた著作物データの流通促進に係る環境整備

➤ コンテンツ文化の戦略的・総合的発信

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、キャリア教育**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）】**

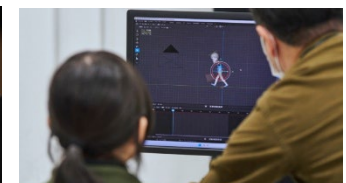
②**業界統括団体等が、教育機関・企業・自治体等と連携した取組【委託型】**

* 分野：マンガ、アニメ、ゲーム、映像、音楽 等

* 事業期間：令和8年度～10年度

* 予算規模：上限2億円

※②【委託型】において5者以上の団体が実施主体として事業に参画する場合は上限4億円



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