

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