
クリエイター支援基金（文化芸術活動基盤強化基金）

- 1. **令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業** … 2頁
 - ・クリエイター・アーティスト育成支援
 - ・文化施設による高付加価値化機能強化支援

- 2. **令和6年度補正 クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）** … 11頁
 - ・コンテンツ分野における産学官による教育機関の機能強化支援
 - ・コンテンツ創造・海外展開における実践的な社会人育成支援

- 3. **参考資料** …… 17頁
 - ・コンテンツ産業の現状と課題
 - ・令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業ロジックモデル
 - ・令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業体制（案）
 - ・令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業採択一覧

令和7年1月23日

クリエイター支援基金（文化芸術活動基盤強化基金）

1. **令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業** ……2頁
 - ・クリエイター・アーティスト育成支援
 - ・文化施設による高付加価値化機能強化支援
2. **令和6年度補正 クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）** ……11頁
 - ・コンテンツ分野における産学官による教育機関の機能強化支援
 - ・コンテンツ創造・海外展開における実践的な社会人育成支援
3. **参考資料** ……17頁
 - ・コンテンツ産業の現状と課題
 - ・令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業ロジックモデル
 - ・令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業体制（案）
 - ・令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業採択一覧

クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業

令和5年度補正予算額

60億円



- 日本には 1.2 億人の市場があり、リスクを取って海外に打って出るインセンティブが生じにくいが、人口減少の中、このままでは高い成長潜在力を持つ コンテンツ市場の衰退の危機。
- 我が国の文化芸術の 海外展開を視野に入れた若手クリエイターやアーティスト等の挑戦支援、育成体制を強化するとともに、国内活動拠点として博物館・美術館、劇場等の文化施設が 新たな価値を付加できるよう機能強化し、若手クリエイター等を支える場として確立することが急務。

事業内容

次代を担うクリエイター・アーティストを育成するとともに、その活躍・発信の場でもある文化施設の次世代型の機能強化を、独立行政法人日本芸術文化振興会に設置する「文化芸術活動基盤強化基金」を活用して弾力的かつ複数年度にわたって支援。

◆ クリエイター・アーティスト育成支援

- 2023年3月、岸田総理は、「広い意味での日本の誇るべきクリエイターへの支援を検討」することを表明。クリエイター等の挑戦を後押しするためには、企画から制作、国内外での展開まで一貫通貫した支援が重要。
- 新たな芸術の創造など我が国の芸術活動全体の活性化を促すとともに、コンテンツ産業の競争力強化に資するため、新たなビジネス展開も視野に クリエイター等を対象とした総合的な人材育成支援を行う。

世界に誇る我が国のマンガ、アニメ、音楽、現代アート、伝統芸能等をはじめとする次代を担うクリエイター等による作品や公演の企画・交渉・制作・発表・海外展開までの一体的な活動を、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。（3年・45億）

◆ 文化施設による高付加価値化機能強化支援

- 博物館・美術館、劇場等の文化施設について、グローバルに通用するクリエイター・アーティスト等の育成の一環として、当該 クリエイター・アーティスト等の（国内における）活動の拠点かつ活動に対して新たな高い価値を付加する拠点としての機能を形成することを推進する。
- また、こうしたクリエイター・アーティスト等が生み出す作品を含めて、施設が持つ価値（コンテンツ）をデジタル・アーカイブ化等も行いつつ、世界に強力に発信し、価値を高めるとともに、そうした価値に受け手を惹きつけるための支援を行う。

次代を担うクリエイター・アーティストの国内における活動・発信拠点となるべく文化施設における発信力の強化（デジタル・アーカイブ化含む）、新たな高い価値を文化芸術活動に付加する取組について、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。（3年・15億）

クリエイター・アーティスト支援と海外展開の戦略全体構想

我が国の文化芸術の芸術性・創造性の向上

海外市場でのビジネス展開へ

グローバルな評価形成

価値付け

連携

経済産業省

外務省

CBX (Cultural Business Transformation) の観点から、文化庁が国内で育成支援した海外で活躍が期待される若手クリエイター・アーティストなどを戦略的に選抜。世界で高い評価を得ることを目標とする。

グローバルに活躍する
人材の輩出

クリエイター等育成・文化施設
高付加価値化支援事業
(基金)

文化庁人材育成事業

メディア芸術人材育成事業

新進芸術家の海外研修

「土壌」づくり

若手映画作家等育成

芸術家等人材育成 (舞台芸術)

1 海外のニーズを踏まえた展開における若手育成

- 海外のニーズを踏まえた新作・新制作・演出等における若手登用（実演家、作曲家、脚本家、演出家、監督、プロデューサー等の育成）
- ターゲットを設定した交渉・プロモーション・分析（ネット含む）（コーディネーター、スタッフ等海外との交渉担当者等の育成）

2 世界的認知度が高い場での展開・評価

- 世界的な音楽祭・芸術祭、映画祭・フェスや劇場・音楽堂、美術館・博物館等との交渉による公演・展示活動の実現
- 海外・国内の批評家、専門家等の招聘・派遣による高評価獲得（当該分野の専門家・批評家、代表的なメディア等の招聘）

3 戦略的な海外展開ネットワーク形成 ・人脈づくり

- 現地の人脈を生かしたプロモーション、要人等招聘（外務省、国際交流基金、JETRO等へ協力依頼。現地の邦人・企業関係者ネットワークの活用）
- ショーケース・ワークショップ等に文化担当関係者（在外・在京大使館・記者等）などを通じた事業提携・人材交流・拠点形成などへ

各分野の海外ニーズの特性・状況を踏まえた展開が必須

クリエイター・アーティスト育成支援の採択状況

海外の劇場との意欲的な共同制作や、国際的な芸術祭への参画などの、従来では申請がなかった取組を積極的に採択。（採択件数29件／応募総数120件）

区分	分野	採択件数
舞台芸術	音楽	4件（オペラ、ポピュラーミュージック、オーケストラ等）
	舞踊	3件（バレエ、現代舞踊等）
	演劇	5件（現代演劇、ミュージカル等）
	伝統芸能・大衆芸能	3件（歌舞伎、文楽、邦楽等）
	舞台芸術等	1件（舞台芸術総合）
メディア芸術	メディア芸術	7件（マンガ、アニメ、ゲーム、実写映画、メディアアート等）
現代アート	現代アート	2件（現代アート、写真等）
分野横断的新領域		4件

〔海外展開先の具体例〕

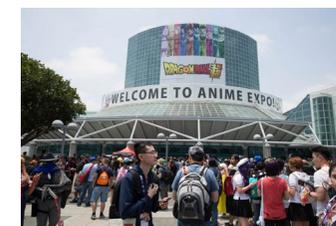
【舞台芸術分野】ルツェルン音楽祭（スイス）、ベルリン・フィルハーモニー（独）、ロイヤルオペラハウス（英）などにおける舞台公演等を予定。

【マンガ・アニメ分野】アニメエキスポ（米）等の世界規模で開催されるコンベンション等や、アヌシー国際アニメーション映画祭（仏）、ザグレブ国際アニメーション映画祭（クロアチア）等の国際的な映画祭等を予定。

【ゲーム分野】GamesCom（独）や台北ゲームショー（台湾）等の世界規模で開催されるコンベンション等を予定。



ロイヤルオペラハウス



アニメエキスポ

海外展開の戦略的推進（候補先例）

※令和6年11月時点

- ▶ 令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業（クリエイター・アーティスト育成支援）については、舞台芸術（音楽、舞踊、演劇、伝統芸能・大衆芸能等）、メディア芸術、現代アート、分野横断的新領域における育成プロジェクト**29件**を採択（**120件申請**）。
- ▶ 今後3年間において、**優秀な若手クリエイターを選抜**、伴走型支援により、**世界的に認知されている国際映画祭、見本市、美術館・劇場等での公演・展示等へ参画**予定。

海外展開を通じた若手クリエイター等育成、戦略的なネットワーク形成・人脈づくりを世界各地において実施

ロンドン・Barbican Centre（演劇）

英国ロイヤル・オペラ・ハウス(バレエ)

瑞・ルツェルン音楽祭(音楽)

英国・エディンバラフェスティバル（演劇）

ロッテルダム国際映画祭(実写映画)



ザグレブ国際アニメーション映画祭(短編アニメ)

カンヌ国際映画祭(実写映画)

Shanghai Culture Square(演劇)

アヌシー国際アニメーション映画祭(短編アニメ・長編アニメ)

葡・Centro de Arte Moderna(現代アート)

シンガポール Esplanade - Theatres on the Bay（演劇）

オーストラリア Art Gallery of New South Wales(現代アート)

韓・LGアートセンタ等（演劇/ミュージカル）

ソウル国際舞台芸術見本市(演劇)

釜山国際映画祭(実写映画)



台北ゲームショウ(ゲーム)

全米図書館協会カンファレンス(マンガ)



インドネシア Anime Festival Asia(J-POP)

オタワ国際アニメーション映画祭(短編アニメ)



Museum of Contemporary Art, Los Angeles(現代アート)

アニメ・エキスポ (マンガ・アニメ・J-POP)

モントリオール CINARS Biennale(演劇)

ニューヨーク NEW INC(メディアアート)

ニューヨーク DUMBO Open Studios (メディアアート)

オハイオ州立大学展示 (Cartoon Crossroads Columbus)(マンガ)

令和5年度補正 若手クリエイター・アーティスト育成対象者

各団体において選抜した育成対象者は、現時点で、令和6年度から8年度の3年間において、国際的な活躍が期待される**若手クリエイターやアーティスト等が約400名決定し、活動を開始**（令和6年12月現在）。

<支援する若手クリエイターの例>

アニメ



斎藤圭一郎
(アニメディレクター)

演出、キャラクターデザインなどの担当を経て、TVシリーズの監督に。代表作は「葬送のフリーレン」他。

映画



川和田恵真
(映画監督)

是枝裕和監督作品等で監督助手を務める。現在、海外映画祭に積極的に応募。

マンガ



御前モカ
(マンガ家)

元客室乗務員で自身の体験を元にしたお仕事漫画でデビュー。海外出版を目指す。(『おはよう、おやすみ、また明日。』1巻 秋田書店)

演劇



瀬戸山美咲
(演出家/脚本家)

第48回菊田一夫演劇賞、第70回芸術選奨文部科学大臣新人賞受賞。

バレエ



小野絢子
(新国立劇場バレエ団プリンシパル)

2004年アデルイン・ジェニー国際バレエコンクール金賞、19年芸術選奨文部科学大臣賞。

音楽(クラシック)



田中弘基
(作曲家)

令和5年度新進芸術家海外研修制度にて、独ドレスデン音楽大学修士課程で学ぶ。第33回芥川也寸志サントリー作曲賞ノミネート。

伝統芸能(邦楽)



黒田鈴尊
(尺八奏者)

令和元年度文化庁文化交流使。新作尺八コンチェルトの世界初演等に積極的に取り組む。

<今後の支援内容(予定)>

ヨーロッパアニメ制作会社でのインターン参加、アニメエキスポ(米)で作品発表

カンヌ国際映画祭等のコンパティションへ参加

アニメエキスポ(米)等の海外有カイベントでの作品発表

初演の舞台や欧米での公演立ち上げに参加

ロンドン公演に主演予定

ルツェルン音楽祭(スイス)への参加や再来年の新作海外オペラ公演へ参加

欧米での海外公演に参加

文化施設による高付加価値化機能強化支援の採択状況



博物館・美術館等と劇場・音楽堂等の2つの分野において、海外発信力や高付加価値化等の優れた成果が期待できる構想を採択（採択件数13件／応募総数63件）

分野	区分	採択件数
◆ 博物館・美術館等	大規模	3件（日本美術、メディアアート、現代アート等）
	中規模	1件（伝統工芸）
	小規模	—
◆ 劇場・音楽堂等	大規模	—
	中規模	4件（現代音楽、野外パフォーマンス、舞台芸術等）
	小規模	5件（演劇、ダンス、伝統芸能、メディアアート等）

〔取組の具体例〕

※事業規模別に以下の区分を設けており、各施設は複数の区分に応募可能。
大規模：3億円まで、中規模：1.5億円まで、小規模：4千万円まで

【最先端技術の活用】

- ◆ クリエイターが取り組む超高細密コンテンツやイマーシブな空間作りを通じ、グローバルな評価を確立する。
- ◆ AIやロボット、メディアアートを活用した創作と海外発信、公演等に一貫して取り組み、世界有数の創作拠点となる。

【地域資源の磨き上げ】

- ◆ 竹工芸の魅力のグローバルなポテンシャルに着目し、アーティストの創作等を世界に対して発信していく。
- ◆ 地域の自然・郷土等から受けた刺激をクリエイションに活かしたダンス分野の育成・発信を行い、国際的評価を得る。

【国際連携・共同制作】

- ◆ 日本の伝統美術・工芸を世界展開する新たなチームが、新興国等で優れた展示を行い、普及担い手を創出する。
- ◆ ストリートシアター分野の国際共同制作を通じて、若手クリエイターを海外に発信、拠点としての価値を高める。

令和5年度補正事業の各プロジェクトの実施状況等について、5月以降にご報告。
意見交換を行い、助言等を頂く予定。

令和6年度

- 1月23日：第4期文化経済部会（第5回） クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業
クリエイター等支援事業（ご報告）
- 3月： 第4期文化経済部会（第6回） クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業
文化施設による高付加価値化機能強化支援事業（ご報告）

令和7年度

- 5月以降： 第5期文化経済部会（第1回） 令和5年度補正事業1年目の実施状況報告、意見交換
- 6月以降： 令和5年度補正 / 報告会実施予定（シンポジウムなど）

クリエイター支援基金（文化芸術活動基盤強化基金）

1. **令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業** ……2頁
 - ・クリエイター・アーティスト育成支援
 - ・文化施設による高付加価値化機能強化支援

2. **令和6年度補正 クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）** ……11頁
 - ・コンテンツ分野における産学官による教育機関の機能強化支援
 - ・コンテンツ創造・海外展開における実践的な社会人育成支援

3. **参考資料** ……17頁
 - ・コンテンツ産業の現状と課題
 - ・令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業ロジックモデル
 - ・令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業体制（案）
 - ・令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業採択一覧

クリエイター・コンテンツ産業の一貫的な支援を行う「クリエイター支援基金」の統合・抜本強化

令和6年度補正予算額

120億円



- クリエイター等支援について、(独)日本芸術文化振興会に設置する「**クリエイター支援基金**」を活用し、3年程度**弾力的かつ複数年度にわたってシームレスな枠組みで海外展開等を戦略的に推進**。
- 両省庁連携 120億円 (文化庁3年・95億)



「クリエイター等支援事業 (育成プログラム構築・実践)」

① 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

② コンテンツ創造・海外展開における実践的な社会人育成支援

一元的な情報発信・相談・調査研究等の体制強化

育成・創造活動支援 (クリエイター育成・発信・活躍)



クリエイターへの循環

還元



海外展開支援

(経済圏・ファンコミュニティ拡大)

「クリエイター事業者支援事業 (事業化・海外展開推進)」

クリエイターと海外市場を獲得するための戦略的支援 (基金：プロダクション等)

クリエイター・エンタメ・スタートアップ事業 (単年度)

クリエイター・デジタル・エンタメ構造改革事業 (単年度)

一元的な相談窓口の設営

各事業を通じた環境改善
労働環境改善の取組へのプラス評価など

一貫性のある支援策の情報発信

①コンテンツ分野における産学官による教育機関の機能強化支援(課題と対応)

- 産学官が連携し、クリエイターに必要なスキルの可視化及びこれらのスキル習得を目指したカリキュラムを実践する大学・専門学校等の学科・コースの創設等の支援を行う。

海外展開を目指した教育における課題

◎制作需要に対する人材の不足

- 国内外の需要に対し、例えばアニメ分野では、アニメーターや制作工程を管理する者等の人材不足
 - ※コンテンツ海外売上2033年・20兆円(うちアニメ分6兆円)の目標達成には、現状のアニメーター数約6,000人(推計)に対して、約30,000人(推計)が必要
 - ※現在、アニメ分野の専門学校の1学年の入学定員は約2,000人(推計)

◎業界で必要なスキルと大学・専門学校等が提供する教育プログラムのギャップ

- 新しい高度な技術や海外のトレンドを踏まえたスキルへの対応が不十分
 - ◆作画とCGのハイブリッドアニメ
3DCG等ハイディティールなCG背景を制作する技術力が必要
 - ◆アニメ制作の技術
高いデッサン力、2DCG・3DCG、チームで製作するコミュニケーション能力等の一体的な習得が必要

◎コンテンツ分野における海外の教育機関の新しい展開に劣後

- 海外の代表的な教育機関は世界展開を狙う企業との提携による実践プログラムを実施しており、その流れに遅れを取っている

対応する施策

◎産業界と連携し、海外の最新トレンドを踏まえた必要なスキルを可視化。教材開発・教育プログラムへ反映

◎それらを踏まえた、企画開発・制作から海外発信までを経験する実践的なプログラムを含む大学・専門学校等の学科・コースの創設等を支援

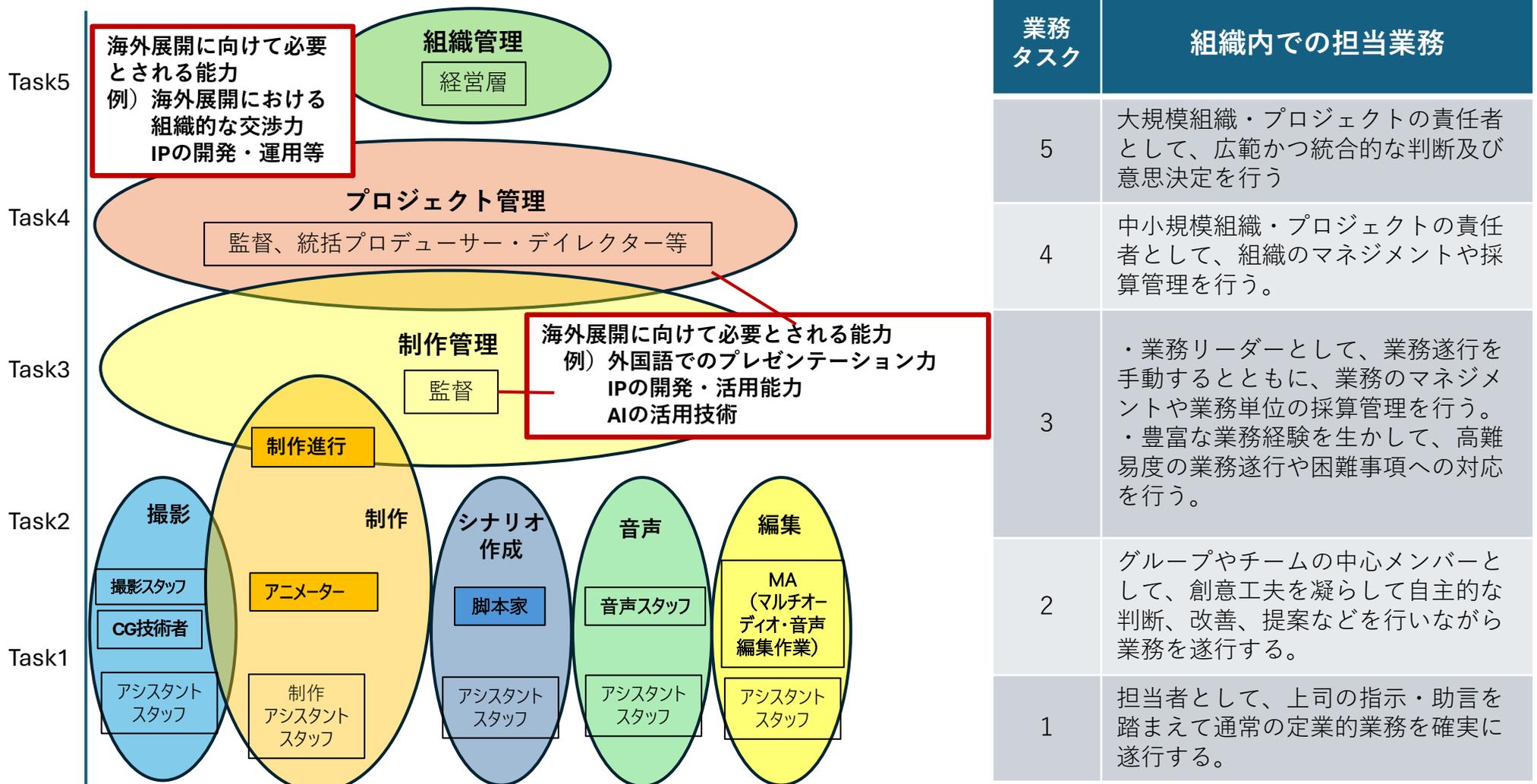
(取組例)

- 企業や海外専門家の講師招へい
- 3DCG、VFX、AI活用等の最新技術を導入
- 海外専門機関・企業等でのインターンシップ等実施

①関係：アニメ制作の人材スキルマップ例（イメージ）

クリエイターにとって、新たに必要なスキルを習得できるよう、国際的な活動を視野に入れた産学官連携によるプログラムを調査・協議の上で、開発・実証・実装

業務タスク



新たな知識・技術
 例) 海外の動向も踏まえた、作品制作における3DCG、VFX、AI活用、著作権対応など
 チームの中で、これらを活かした制作・コミュニケーション力など

②コンテンツ創造・海外展開における実践的な社会人育成支援(課題と対応)

- 国内で実績のあるクリエイター等が、IP開発や海外展開交渉、先端技術を活用した制作等の専門スキルを身に付けるため、各分野の統括的団体や企業と、国内外関係機関等が連携し、実践的な育成コース等を開発・実施。

海外展開を目指す人材育成における課題

◎国際市場を意識したIP開発・ライセンス管理の経験不足

- 海外マーケット・文化・商慣行等対応、個別の国ごとの知財、ライセンス管理といった経験・ノウハウが不足
- 海外展開を意識した交渉、効果的なIP開発・活用等を推進し、国際的な実践の場で交渉する人材が必要

◎作品の質向上、作業負担の軽減への対応

- VFX、3DCG、AI活用などの最新技術を活用した作品が増え、作品の質が向上
※ポーランドは産学官が連携してゲーム産業に力を入れており、3DCGゲームが高評価を受けている
- 最先端の技術導入による作品の質向上、作業負担の軽減等を想定した技術・知識の習得が必要
※アニメーション制作会社では、背景美術の製作をAIで効率化しており、情報処理の時間が従来より短縮化

◎海外企業・団体に劣後

- 海外では企業・団体が国を越えた人材育成プログラムを提供しており、その流れに遅れを取っている

対応する施策

◎海外展開を目指す社会人のスキルアップのための創造・制作活動支援を含めた実践的な育成コース等の開発・提供

(取組例)

- 海外展開において必要な交渉・IP開発、ライセンス管理等のケーススタディや、海外現地の文化・商慣行等を踏まえた実際の展開地域における法的対応等の知識・技能の習得機会を提供
- 海外の国際映画祭や国際見本市の公認スクール、国内外の代表的な企業・団体等と連携し、短期滞在実践コースへの派遣やトップクリエイター招聘等により、企画開発、先端技術を学ぶ実践的なプログラムを提供

背景・課題

- 我が国のマンガ、アニメ、ゲーム等のメディア芸術は、広く国民に親しまれているだけでなく、海外からも高い人気を得るなど、我が国を代表する文化であり、国際理解の促進、基幹産業となるもの。世界のコンテンツ市場の規模（123.6兆円）は、半導体産業（77.0兆円）より大きく、日本のコンテンツ市場の規模は13.1兆円。日本由来のコンテンツ海外売り上げは4.7兆円であり、アニメ、ゲーム等を中心に、増加傾向。
- 需要が高まる中、製作現場等の人材不足や、必要なスキル習得など、中長期的視野に立ったクリエイターや専門人材の育成への投資は、個社レベルでは限界。
- 持続的に創造活動が行われ、優れたコンテンツが生み出され続けるよう、多様なクリエイター等の育成・環境改善が必要。

事業内容

育成プログラム構築

実践

独立行政法人日本芸術文化振興会に設置する「文化芸術活動基盤強化基金」を活用して、5年程度の活動目的の下で、3年程度弾力的かつ複数年度にわたって人材育成を行うとともに、経産省事業とあわせて、シームレスな枠組みで戦略的に海外展開等を推進する。（3年・95億円）

具体的には、クリエイター等の国内外での活躍を促進するためには、クリエイター（漫画家、アニメーター、作曲家、脚本家等）や海外展開に長けた専門人材（編集者、プロデューサー等）が、創造活動の企画開発・発信・交渉・IP開発・ライセンス管理・先端技術を活用した制作等に必要なスキルを身につける必要があります、以下の取組を実施。【分野：マンガ、アニメ、ゲーム、映画、音楽、舞台 等】

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て、これらのスキルを可視化するとともに、これらを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・実装化する取組を一貫して支援

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

コンテンツ関係企業・団体等が、これらのスキルを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・実装化する取組を一貫して支援

◆一元的な情報発信・相談・調査研究機能を強化するための体制強化

- ・相談窓口・情報発信の一元化、専門的な審査体制とアドバイザー配置、
- ・国際的な動向を含めた分析・評価、体制強化を行う。

コンテンツ分野のマネタイズ化を目指し、「文化と経済の好循環」を生み出す人材育成から海外展開へ

経産省におけるクリエイター支援・事業者支援

* 経済産業省と共同実施

アウトプット（活動目標）

- 各事業の支援を有機的につなげ、以下目標達成へ
- ・育成対象者の参加者数
- ・海外進出に資する育成プログラム等の開発件数

短期アウトカム（成果目標）

- ・育成者の製作関連業務への従事率
- ・育成者の作品の国内外の評価（受賞・ノミネート数）
- ・世界的に認知される国際フェスなどへ出品・参加支援した育成者の作品の受賞・ノミネート数、批評家、専門家等の評価

長期アウトカム（成果目標）

- ・育成対象者が継続的に国内外で活躍
- ・我が国のコンテンツ産業の振興・発展に資する
- ・海外における評価の維持・向上、日本プレゼンスの向上へ寄与

（担当：文化庁参事官（芸術文化担当）付）

クリエイター支援基金（文化芸術活動基盤強化基金）

1. 令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業 … 2頁
 - ・クリエイター・アーティスト育成支援
 - ・文化施設による高付加価値化機能強化支援

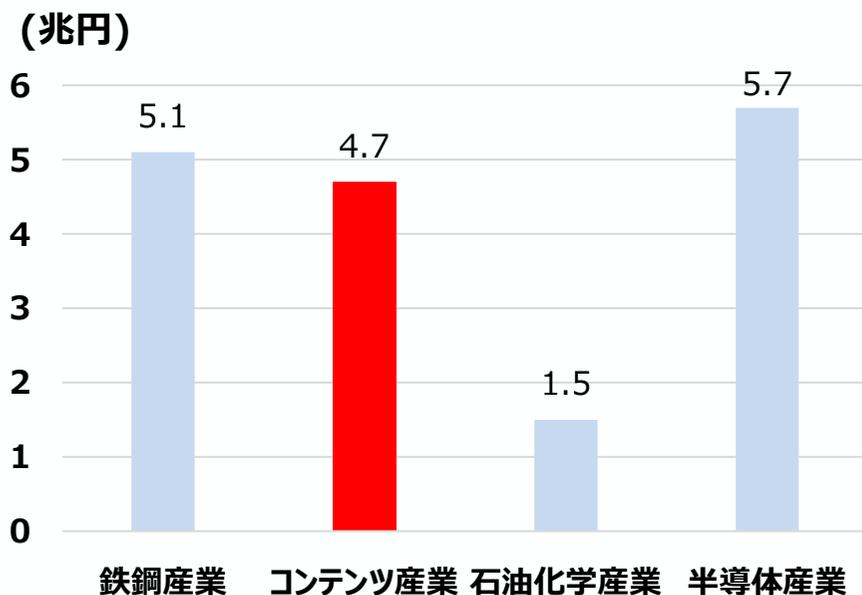
2. 令和6年度補正 クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践） … 11頁
 - ・コンテンツ分野における産学官による教育機関の機能強化支援
 - ・コンテンツ創造・海外展開における実践的な社会人育成支援

3. **参考資料** …… 17頁
 - ・コンテンツ産業の現状
 - ・令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業ロジックモデル
 - ・令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業体制（案）
 - ・令和5年度補正 クリエイター等・文化施設高付加価値化支援事業採択一覧

コンテンツ産業の現状

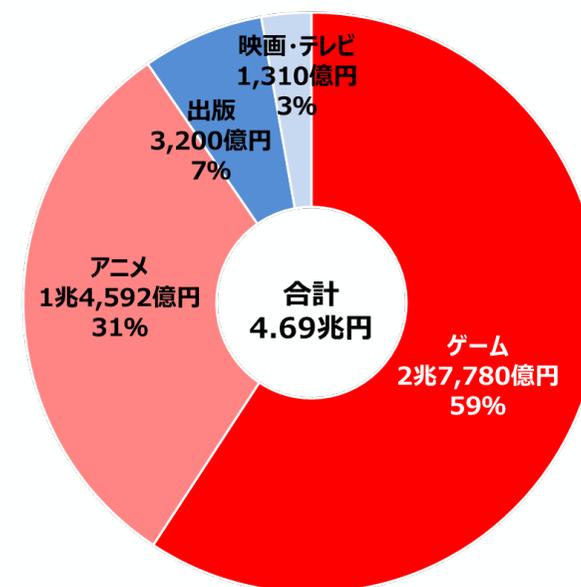
- 日本発コンテンツの海外売上は4.7兆円と自動車の輸出額に次ぐ規模であり「基幹産業」。国内市場規模も13兆円。
- 政府の戦略としては、「海外売り上げを2033年までに20兆円」（知財本部決定：本部長内閣総理大臣）。

我が国の産業の海外売上比較



(注) 2022年のデータ (石油化学産業のみ2021年)

コンテンツ産業の海外売上の構成



(注) 音楽の海外輸出額はデータがないため掲載していない。

コンテンツ産業振興に係る政府・経済界の動き

コンテンツ産業官民協議会・映画戦略企画委員会合同開催（9月9日）



(内閣官房HPより)

経団連「コンテンツ2024」提言（10月15日）



（総理発言）「コンテンツ産業官民協議会は、コンテンツ産業活性化戦略の推進に当たり、クリエイター・コンテンツ産業に関わる政府の司令塔機能を明確化、体制強化するものです。（略）映画・アニメ・音楽・ゲーム・マンガなど、日本のコンテンツ産業は、鉄鋼や半導体産業に匹敵する輸出規模があり、その競争力の源泉は、会社と共に、映画監督や制作現場の方といった、クリエイター個人にあります。

他方で、コンテンツの制作現場では、労働環境や賃金の支払といった側面で、クリエイターが安心して働ける環境が未整備、という課題があります。

クリエイター・コンテンツ産業に対する一貫的で強力な支援体制を構築するため、クリエイター支援・事業者支援双方を束ね、クリエイター支援基金に統合し、施策の抜本強化を図ってまいります。本日、委員の皆様から頂いた意見をしっかりと念頭に置いて進めてまいりますので、**コンテンツ産業活性化戦略の早期実行**に向けて引き続き御協力いただきますよう、よろしくお願い申し上げます。本日は誠にありがとうございました。」

官民で今すぐに取り組むべき施策に重点を置く提言
将来目指す姿「世界における日本初コンテンツのプレゼンスを持続的に拡大する」、必要な視点「クリエイターのIP創造を起点とした**好循環の確立**」を掲げ、次のような施策を提言。

「日本発コンテンツの海外市場規模を2033年までに20兆円」という野心的な目標の達成に向けて、クリエイター等の挑戦と投資を後押しするための環境整備と支援策が必要。

・政府のコンテンツ関連予算を2000億円へ早期拡充

＜文化庁関係＞

・「**クリエイター支援基金**」による一貫的で強力な支援の構築、**海外展開等挑戦支援**

・**教育機関(大学・大学院、専門学校等)の強化海外留学、社会人育成(グローバル人材)、トップクリエイター等海外人材の招聘など環境整備**

・コンテンツ政策のDX推進、生成AI、海賊版対策・著作権保護等

政府におけるコンテンツ分野における教育・人材育成の要請

経済財政運営と改革の基本方針2024（骨太方針2024）（R6年6月21日閣議決定）における記述

第2章 社会課題への対応を通じた持続的な経済成長の実現 ～賃上げの定着と戦略的な投資による所得と生産性の向上～

4. スタートアップのネットワーク形成や海外との連結性向上による社会課題への対応

(2) 海外活力の取り込み

(コンテンツ産業の海外展開)

アニメ・音楽・放送番組・映画・ゲーム・漫画等について、「コンテンツ産業活性化戦略」⁷⁷を官民連携して推進する。

政府の司令塔として、「コンテンツ産業官民協議会」⁷⁷と「映画戦略企画委員会」⁷⁷を設置するとともに、一貫的で強力な支援を行うため、文部科学省及び経済産業省の関連する施策をクリエイター支援基金に統合する。

新資本実行計画（R6年6月21日閣議決定）における記述

IV. 企業の参入・退出の円滑化を通じた産業の革新

3. コンテンツ産業活性化戦略

(1) クリエイター・コンテンツ産業に関する司令塔機能の強化

クリエイター・コンテンツ産業に係る政府の司令塔機能を明確化した上で体制を強化し、クリエイターの発掘・育成や海外展開支援に取り組む。

③横串機能の強化、個人の創造性支援の強化

コンテンツ産業官民協議会、映画戦略企画委員会を通じ（略）、個人にとっても分かりやすいよう、メニューを一覧化する等、横串を通していく。特に、創造性を有する個人のクリエイターが、企業という「プラットフォーム」を活用し付加価値を生み出していく経済構造への変化を踏まえ、クリエイター個人に対し、発掘から、育成、製作、海外展開まで一貫通貫で中期的に支援できるように、文部科学省(文化庁)・経済産業省が協働して支援していく。

④コンテンツ政策に関する既存事業の統合・強化

クリエイター・コンテンツ産業に対する一貫的で強力な支援体制を構築するため、既存事業の主要なものについて、文部科学省・経済産業省の両省庁の施策を統合して執行する体制へと変革する。具体的には、これまで両省庁で要求してきたクリエイター支援・事業者支援双方を束ね、「クリエイター支援基金」に統合する。クリエイター支援の強化を念頭に、教育・人材育成、労働環境整備、製作支援、国際展開支援、国内流通機能強化、国際プレゼンス向上等のカテゴリ毎に実行するよう、体制を刷新する。

政府におけるコンテンツ分野における教育・人材育成の要請

新資本実行計画（R6年6月21日閣議決定）における記述

3. コンテンツ産業活性化戦略

（2）海外展開及び世界に通用するコンテンツの制作・流通の促進

（略）

④クリエイター育成のための高等教育機関の整備

アニメ・漫画・映像・音楽等の業界と教育界をつなぐ、スキル調査・フィードバックや、クリエイター育成のための基礎教育プログラムを提供するほか、クリエイター及びコンテンツ産業育成に必要な能力を得ることができる大学学部や専門学校のコースを創設し、振興する。また、関連分野での留学生の積極的な受け入れを図り、国際的な人材の循環を作る。（中略）

コンテンツ産業の海外展開を強力に推進するため、グローバル市場を前提としたプロデューサーの育成に取り組むとともに、コンテンツ単体への支援にとどまらず、分野を越えて連携したミックスカルチャーの取組を活発化させる支援体制を整備する。

「国民の安心・安全と持続的な成長に向けた総合経済対策～全ての世代の現在・将来の賃金・所得を増やす～」(R6年11月22日)における記述

第2章 国民の安心・安全と持続的な成長に向けた具体的施策

第1節 日本経済・地方経済の成長

～全ての世代の現在・将来の賃金・所得を増やす～

2. 新たな地方創生施策（「地方創生2.0」）の展開

～全国津々浦々の賃金・所得の増加に向けて～

（4）文化芸術・スポーツ及びコンテンツ産業の振興

（略）

アニメ・音楽・放送番組・映画・ゲーム・漫画といったコンテンツについて、クリエイターの育成から映像制作、海外展開までを複数年度にわたり一体的に支援する。事業者向けの支援を行う経済産業省とクリエイター個人の支援を行う文部科学省の施策を「クリエイター支援基金」に統合し、クリエイター・コンテンツ産業に対する一貫的な支援体制を構築し、施策を抜本強化する。（略）

施策例（抄）

・クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）（文部科学省） ・クリエイター事業者支援事業（事業化・海外展開推進）（経済産業省）

経団連「コンテンツ2024」（R6年10月15日）における記述

Ⅲ. 具体的課題・施策 2. 共通課題・施策 人材育成・確保

施策① 必要な人材と育成方針の明確化

- ・人材のスキルや人数などの明確化
- ・産学官において人材育成の目的及び目標設定
- ・グローバルスタンダードの育成プログラム実行

施策② 教育機関（大学・大学院、専門学校等）の強化

- ・国立総合芸術大学等の機能強化（コンテンツ関連学部・学科・プログラムの拡充、定員増加、教員増強、トップクリエイターやビジネス人材等の講師採用、施設・設備強化等）
- ・産学連携による実践的な教育提供（企業所属のクリエイター等の派遣、企業から大学への制作委託・学生へのメンター指導等）
- ・専門学校における実践的教育の強化
- ・国の支援のもとでのコンテンツ分野を専門とする高等教育機関（アカデミー）設置
- ・国立の各総合大学等におけるコンテンツ関連学部・学科の新設・拡充
- ・義務教育段階からのコンテンツ制作教育

施策③ 海外留学

- ・国費での海外留学支援制度（年間50人以上の規模）
- ・海外に留学した人材の帰国後の受け皿提供・キャリアパス整備

施策④ 社会人育成（グローバル人材）

- ・コンテンツ産業に関わる人材が働きながら学べる制度
- ・教育機関における社会人向けプログラム
- ・アカデミーによるグローバル水準の技術習得、研修プログラムの充実

施策⑤ 海外人材

- ・トップクリエイターをはじめとする海外人材の招聘に向けた円滑な受け入れと環境整備

施策⑥ 挑戦支援：実績のあるクリエイターを対象にした特化型ピッチ

イベント・アクセラレーション

施策⑦ デジタル・生成AI：最新のデジタル技術等を活用したコンテンツ制作の環境整備・人材育成

3. 分野別課題・施策

<マンガ>

漫画家育成の教育機関の整備、国際的な漫画コンテスト開催、外国人漫画家の受入れ環境整備、海外において編集者を育成する取組

拠点等における人材育成・交流、マッチング、インキュベーションプログラム、メンター制度等伴走支援など

<アニメ>

大学・専門学校等のアニメーション学科・プログラムや、官民の教育訓練プログラムの整備・拡充、アニメーター・プロデューサー等の育成と待遇改善を条件にした政府支援（企画開発・制作費、人材育成・教育費等）

<ゲーム>

プログラマー、デザイナー、エンジニア等高度な技術を要する人材確保のため、大学や専門学校等の高度な教育カリキュラムの充実、産学連携による講義・講座のさらなる展開、実践的な人材育成をセットにした企業から大学へのコンテンツ制作委託等

<実写映画・ドラマ>

プロデューサーをはじめ、監督・脚本家、俳優、VFXクリエイター、カメラマン・照明・美術・メイク等のスタッフなど多様な人材の発掘・育成、制作や俳優に特化した高等教育機関の整備（世界の最前線で活躍する人材の講師登用）、国費による海外留学・派遣

<音楽>

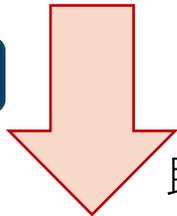
次世代のトップアーティストの育成（歌唱・演奏・ダンスに関する高度な訓練、英語等の語学習得、ダイバーシティ&インクルージョン教育、各国の歴史・文化教育等の総合的な教育機会）、官民の育成機関・スクールにおけるプログラム・講座の拡充、プロデューサーやスタッフ等の人材についても海外留学・派遣等を通じて育成

「クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業」体制について（案）



文化審議会文化経済部会

文化庁調査官他
(専門的知見から助言)



助言等



報告

- (独) 日本芸術文化振興会から事業の進捗報告を受け、芸術性及び社会性・経済性に関する必要な助言
- 毎年事業の進捗と報告

【(独) 日本芸術文化振興会】
クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業委員会 (仮称) 等体制整備



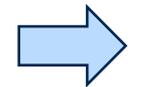
独立行政法人

日本芸術文化振興会

【制度設計・進捗把握・助言・成果検証】

クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業
委員会 (仮称)

- ・アドバイザー (分野ごとまたは全般を担当)
- ・分析者 (効果分析事務受託事業者またはその協力者) 等



情報共有

【基金管理事務／広報／効果分析】

基金部 (基金管理、運営事務)

受託事業者 (広報事務／効果分析事務)

【審査】

<補助事業>

クリエイター等育成部会

舞台芸術 (音楽、舞踊、演劇、伝統芸能・大衆芸能)、
メディア芸術 (マンガ、ゲーム、メディアアート、アニメーション、
映画)、現代アート、分野横断的新領域

文化施設高付加価値化支援部会

博物館・美術館等、劇場・音楽堂等

<委託事業>

クリエイター・アーティスト等育成事業
審査委員会

メディア芸術、現代アート、舞台芸術等

クリエイター・アーティスト育成支援 採択一覧 (全29件)

分野	プロジェクト名	団体名	備考
音楽	国際音楽祭での新作初演と新作オペラ『北斎』の国際共同制作を通じた若手育成	株式会社KAJIMOTO	補助型
	アーティストの好循環を創り出す～大規模国際共同制作を通じた輸出型プロモーションの試み～	公益財団法人東京二期会	補助型
	ニコニコ動画主催企画を介した若手クリエイター発掘および海外進出プロジェクト	株式会社ドワンゴ	補助型
	欧州公演ツアーを通じたオーケストラの次世代担い手育成プロジェクト	公益財団法人読売日本交響楽団	補助型
舞踊	海外公演を通じた国際的なダンサー育成プロジェクト	公益財団法人新国立劇場運営財団	補助型
	世界に羽ばたく次世代クリエイターのための Dance Base Yokohama 国際ダンスプロジェクト“Wings”	一般財団法人セガサミー文化芸術財団	補助型
	次世代の国際スター創出および世界五大バレエ団達成プロジェクト	公益財団法人日本舞台芸術振興会 (東京バレエ団)	補助型
演劇	KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭をプラットフォームとした次代のクリエイター育成事業	一般社団法人KYOTO EXPERIMENT	補助型
	SOIL Fellowship Program (Stage for Originally, Innovation, and Leadership)	一般社団法人緊急事態舞台芸術ネットワーク	補助型
	世界を現場にする次代クリエイターの育成プロジェクト	株式会社サイ	補助型
	IN TRANSIT –異なる文化を横断する舞台芸術プロジェクト–	株式会社precog	補助型
	世界のショービジネス界で飛躍するクリエイター育成プロジェクト	株式会社ホリプロ	補助型
伝統芸能・大衆芸能	歌舞伎公演	松竹株式会社	補助型
	日本音楽の魅力発信プロジェクト–和の文化活動を通じた若手育成–	特定非営利活動法人日本音楽国際交流会	補助型
	世界で高い評価を得られる文楽・技芸員 (アーティスト) 育成プロジェクト	公益財団法人文楽協会	補助型
舞台芸術等	舞台芸術海外コーディネーター育成事業	公益社団法人全国公立文化施設協会	委託型

分野	プロジェクト名	団体名	備考
メディア芸術（映画）	グローバル・アニメ・チャレンジ（アニメ）	株式会社キネマシトラス	補助型
メディア芸術（マンガ）	Manga International Network Team（MINT）	一般財団法人出版文化産業振興財団	委託型
メディア芸術（ゲーム）	トップゲームクリエイターズ・アカデミー(TGCA)	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会	委託型
メディア芸術（メディアアート）	WAN: Art & Tech Creators Global Network	公益財団法人画像情報教育振興協会	委託型
メディア芸術（アニメーション）	New Way, New World Program for Connecting Japanese Animators to the World	公益財団法人画像情報教育振興協会	委託型
メディア芸術（映画）	Film Frontier	公益財団法人ユニジャパン	委託型
メディア芸術（アニメーション）	Film Frontier	公益財団法人ユニジャパン	委託型
現代アート（写真）	T3: PHOTO FESTIVAL TOKYO / PHOTO ASIA / NEW TALENT	一般社団法人TOKYO INSTITUTE of PHOTOGRAPHY	補助型
現代アート	JUMP!! アーティスト+キュレーター国際協働プログラム	独立行政法人国立美術館	委託型
分野横断的新領域	オペラ「Super Angels」、海外展開に向けた新シリーズの制作	アタック・トーキョー株式会社	補助型
分野横断的新領域	渋谷・京都を拠点に「GAME/遊び」を起点としたクリエイションとグローバルネットワークを形成する404 Not Found・art bit連携プロジェクト「ars●bit（仮称）」	一般社団法人渋谷あそびば制作委員会	補助型
分野横断的新領域	「Kogei」アーティスト育成グローバル展開プロジェクト	認定NPO法人趣都金澤	補助型
分野横断的新領域	日本文化輸出プラットフォーム『KAISEKI』	株式会社スクリーム・ラウダア	補助型

文化施設による高付加価値化機能強化支援 採択一覧 (全13件)

分野	プロジェクト名	団体名
博物館・美術館	大分発ベストプラクティス発信事業－竹ノキュレーション・プロデュース	大分市美術館
	次世代型学習コンテンツプロデューサー育成プロジェクト	国立科学博物館
	Global Exhibition Team (GET) による日本文化発信プロジェクト	東京国立博物館
	グローバル・アート・プロフェッショナル育成プロジェクト	森美術館
劇場・音楽堂等	愛知県芸術劇場ダンスアーティスト及び創造スタッフ育成プロジェクト	愛知県芸術劇場
	無隣館インターナショナル	江原河畔劇場
	ストリートシアターで世界に飛び出すプロジェクト	静岡県舞台芸術センター
	劇場による総合的な人材育成・国際発信プロジェクト	世田谷文化生活情報センター (世田谷パブリックシアター)
	TMTギア —東京芸術劇場クリエイター支援プロジェクト	東京芸術劇場
	音楽クリエイター育成プロジェクトTokyo & Paris to the NEXT	東京文化会館
	Step into the world from Matsumoto	まつもと市民芸術館
	振子びじん新作子ども向け作品制作	山口情報芸術センター [YCAM]
	レパトリーの創造 ホープス	ロームシアター京都

(※プロジェクト名は令和7年1月時点)