
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 クリエイター等支援事業
（育成プログラム構築・実践）の採択事業について**

令和7年10月10日

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る、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）

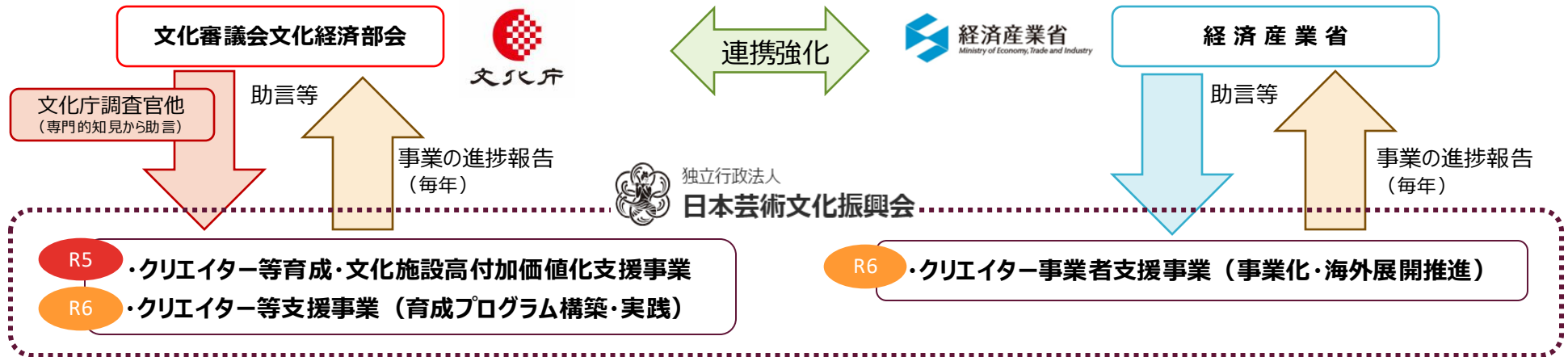
- ・育成者の製作関連業務への従事率
- ・育成者の作品の国内外の評価（受賞・ノミネート数）
- ・世界的に認知される国際フェスなどへ出品・参加支援した育成者の作品の受賞・ノミネート数、批評家、専門家等の評価

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」に係る体制について



(独) 日本芸術文化振興会における体制整備

【制度設計・進捗把握・助言・成果検証】

事業検証委員会

- ・アドバイザー（アニメ、ゲーム、マンガ、映画、音楽、舞台、現代アート等）
- ・分析者（効果分析事務受託事業者またはその協力者）等

- R5 ○ **クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業検証委員会**（令和7年8月開催）
- R6 ○ **クリエイター等支援事業・クリエイター事業者支援事業検証委員会**（令和8年8月開催予定）



【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）

【採択審査】

<補助事業>

部会

- R5 ※令和6年4月設置
 - **クリエイター等育成部会**
 - **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）
- R6
 - **クリエイター等育成プログラム構築・実践部会** ※令和7年4月設置
 - **クリエイター事業者支援部会** ※令和7年8月設置

<委託事業>

審査委員会

- **クリエイター・アーティスト等育成事業審査委員会**（令和6年4月設置）
- **クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）審査委員会**（令和7年4月設置）

<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

分野	プロジェクト名	団体名	備考
マンガ	G-MAP：国際マンガ産学連携人材育成プログラム（Global Manga Academic Program）	学校法人麻生塾（ASOポップカルチャー専門学校）	補助型
マンガ	出版社との連携を軸とした国際展開向け人材育成プログラムの開発と通信制マンガ学科の新設	学校法人京都精華大学	補助型
マンガ	マンガ分野における産学官連携による人材育成プロジェクト	一般財団法人出版文化産業振興財団	委託型
アニメ	国際アニメーション人材育成プログラム構築・実践事業	学校法人塚本学院（大阪芸術大学）	補助型
アニメ	アニメ・グローバルクリエイター育成事業	学校法人片柳学園（日本工学院専門学校）	補助型
アニメ	次世代メディア芸術人材育成プロジェクト	学校法人宝塚大学	補助型
アニメ・映画	アニメーション・映画等の分野横断的な人材育成を推進する産学官＜共創＞研究拠点の構築	国立大学法人東京芸術大学	補助型
アニメ	産学官連携で取り組む新潟→世界で活躍するアニメクリエイター、監督、プロデューサー育成プログラム構築事業	学校法人新潟総合学院（開志専門職大学）	補助型
アニメ	「AnimeJapan 新人クリエイター大賞（仮）」による若手クリエイター育成	一般社団法人アニメジャパン	委託型
ゲーム	学術・文化・制作教育の継承を実現するゲームクリエイター育成と基盤構築	学校法人立命館（立命館大学）	補助型
ゲーム	世界に通用するゲームクリエイター育成のためのカリキュラム開発プロジェクト	学校法人電子学園（日本電子専門学校）	補助型

<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

分野	プロジェクト名	団体名	備考
ゲーム	ゲームクリエイタースキル実証プロジェクト	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
映画	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	特定非営利活動法人映像産業振興機構（VIPO）	委託型
音楽	世界を牽引する次世代クリエイター育成のための「ミュージック・イノベーション特別課程」(仮称)の新設	学校法人東京音楽大学	補助型
音楽	早期教育から大学院までの一貫した音楽クリエイティブ人材の育成	学校法人東成学園（昭和音楽大学）	補助型
舞台	国際舞台で活躍する劇場人材を育成するスキーム開発	兵庫県公立大学法人（芸術文化観光専門職大学）	補助型
舞台	STAGE HUB ― 舞台芸術人材の国際育成拠点形成事業（仮）	一般社団法人緊急事態舞台芸術ネットワーク	委託型
デザイン等	芸術×科学による分野横断型高度クリエイティブ人材育成プログラム	国立大学法人九州大学	補助型
デザイン等	イマーシブ映像コンテンツクリエイター育成・輩出プロジェクト「Immersive Video Lab（案）」	学校法人滋慶学園（東京コミュニケーションアート専門学校）	補助型
デザイン等	IPプロデュースコース設置	学校法人松蔭女子学院（神戸松蔭大学）	補助型
デザイン等	学芸技術(アルス)の「総合知」の涵養を通じた国際的クリエイターの育成（通称：東京大学アルスノーヴァ）	国立大学法人東京大学	補助型

＜2＞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

分野	プロジェクト名	団体名	形態
マンガ	海外向け編集者育成プロジェクト	株式会社コアミックス	補助型
マンガ	クリエイター海外展開実践プログラム（OJT型）	株式会社メディアアシスト	補助型
マンガ	海外マンガ出版ビジネス人材育成プロジェクト	株式会社角川メディアハウス	委託型
アニメ	教育カリキュラムと出口（作品リリース）システムの確立	FLAGSHIP LINE株式会社	補助型
アニメ	ETERNA Animation プロジェクト	東映アニメーション株式会社	補助型
ゲーム	グローバルクリエイター育成プログラム	株式会社ディー・エヌ・エー	補助型
ゲーム	ゲーム販売におけるグローバル人材育成計画	特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会日本（IGDA日本）	委託型
映画	SUPER SAPIENSS GLOBAL TRACK	株式会社アットムービー	補助型
映画	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	特定非営利活動法人映像産業振興機構（VIPO）	補助型
映画	ドキュメンタリー国際人材育成プロジェクト（J-DOC Global Hub）	特定非営利活動法人Tokyo Docs	補助型
映画	Cinematic Quantum : The Innovative Eye of a Cinematographer	協同組合日本映画撮影監督協会	委託型

＜2＞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

分野	プロジェクト名	団体名	形態
音楽	J-Songwriting Camp Project	Gradient Japan株式会社	補助型
音楽	日本ポピュラーミュージックシーンの国際競争力強化に向けた クリエイター（プロデューサー、作詞家・作曲家、アーティスト）海外展開プロジェクト	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（CEIPA）	委託型
デザイン等	Digital Typhoon～アート&テック領域に係る横断的専門人材育成プログラム	株式会社イッカク	補助型
デザイン等	地域文化の創造・海外展開を促進する人材育成プログラム	公益財団法人京都市芸術文化協会	委託型
デザイン等	「古美術から工芸」手わざの価値翻訳と流通を担う 「KOGEI Art プロデューサー」実践的育成プロジェクト」	株式会社東京美術倶楽部	委託型

参考

【第2回公募概要】

公募期間 : 令和7年8月27日（水）～令和7年9月3日（水）
 対象メニュー : ＜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 かつ 補助型 のみ
 対象区分 : マンガ、アニメ、ゲーム、映画、音楽、舞台、デザイン等（第1回公募時と同様）
 補助上限額 : 2億5千万円（第1回公募時は3億円）
 補助予定件数 : 2件

令和6年度 クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）

採択プロジェクトの例

①マンガ（学）京都精華大学

- 出版社等の国内企業（小学館・集英社・講談社等）や国内外の教育・研究機関と連携し、①クリエイター（マンガ家・原作者等）と、②専門人材（編集者・翻訳者・キュレーター等）を育成対象として、**正規カリキュラムと独自プログラム（小中高校、国外向け）を構築**。その後、**2030年度を目標にマンガ学部へ通信制新学科開設**。

対象者：国内外の高校卒業者、社会人 250名／年

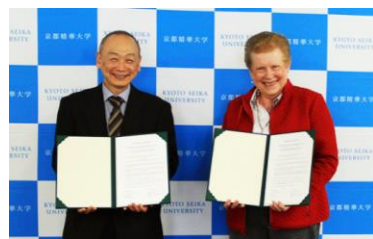
国家漫画博物館NTMC（台湾）

専門人材に関する意見交換、ワークショップを実施予定



アルザス日本研究センター(CEEJA)（仏）

クリエイターに関する意見交換、ワークショップや展覧会等を実施予定



②アニメ（学）片柳学園（日本工学院専門学校）

- 先進的な国内アニメ制作会社と海外を含むAI企業との連携のハブとなり、人材育成体制を構築。3年目に4年制の**「グローバルAIアニメクリエイター学科（仮）」**を開設。日本型アニメ制作に生成AIを活用できる国際的競争力を備えた人材を育成。

- **5年目までに次世代アニメクリエイター累計160名を育成**。学生作品の海外コンテスト応募、海外イベント出展、配信による世界公開で波及効果を高める。

対象者：高等学校卒、アニメ業界就業志望者 50名／年

ANIME EXPO

アヌシー・アニメーション国際映画祭

コンテスト応募と出展、学生作品の展示、上映、ビジネス化のプレゼンテーションを行う。



CRUNCHYROLL
ANIME
AWARDS.

Crunchyroll（クランチロール）

日本のアニメを20言語で全世界に配信するサービス。前年のアニメに対して表彰を行うクランチロール・アニメアワードを開催。学生作品の評価、公開の仕組み作りに協力を得る。

③音楽（一社）カルチャー アンド エンタテインメント産業振興会（CEIPA）

- ポピュラー音楽産業の次世代を担う①プロデューサー②作詞家・作曲家③アーティストの三位一体で、**グローバル市場での影響力と経済性を構築する育成プログラムを構築・実践**する。

- 3年以内に10万人規模のイベント出演、主要配信媒体でのチャートインを目指して、国内外の専門家による指導、海外OJT・ネットワーキング（LA・バンコク・ロンドン）、発表会を通じたPDCAサイクルで育成。

対象者：国内で活躍するクリエイター等 10名程度



コーチェラ・フェスティバル（カリフォルニア）

毎年4月に開催する世界的に有名な音楽フェスティバル
1日あたり約125,000人が来場



S20 Songkran Music Festival（バンコク）

毎年4月開催。世界的なDJが多数出演