
クリエイター支援基金（文化芸術活動基盤強化基金）

－ 進捗・成果と今後のスケジュールについて －

令和8年6月

クリエイター支援基金（文化芸術活動基盤強化基金）について

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・アーティストやグローバルに活躍する専門人材等を対象とした総合的な人材育成の取り組みが必要

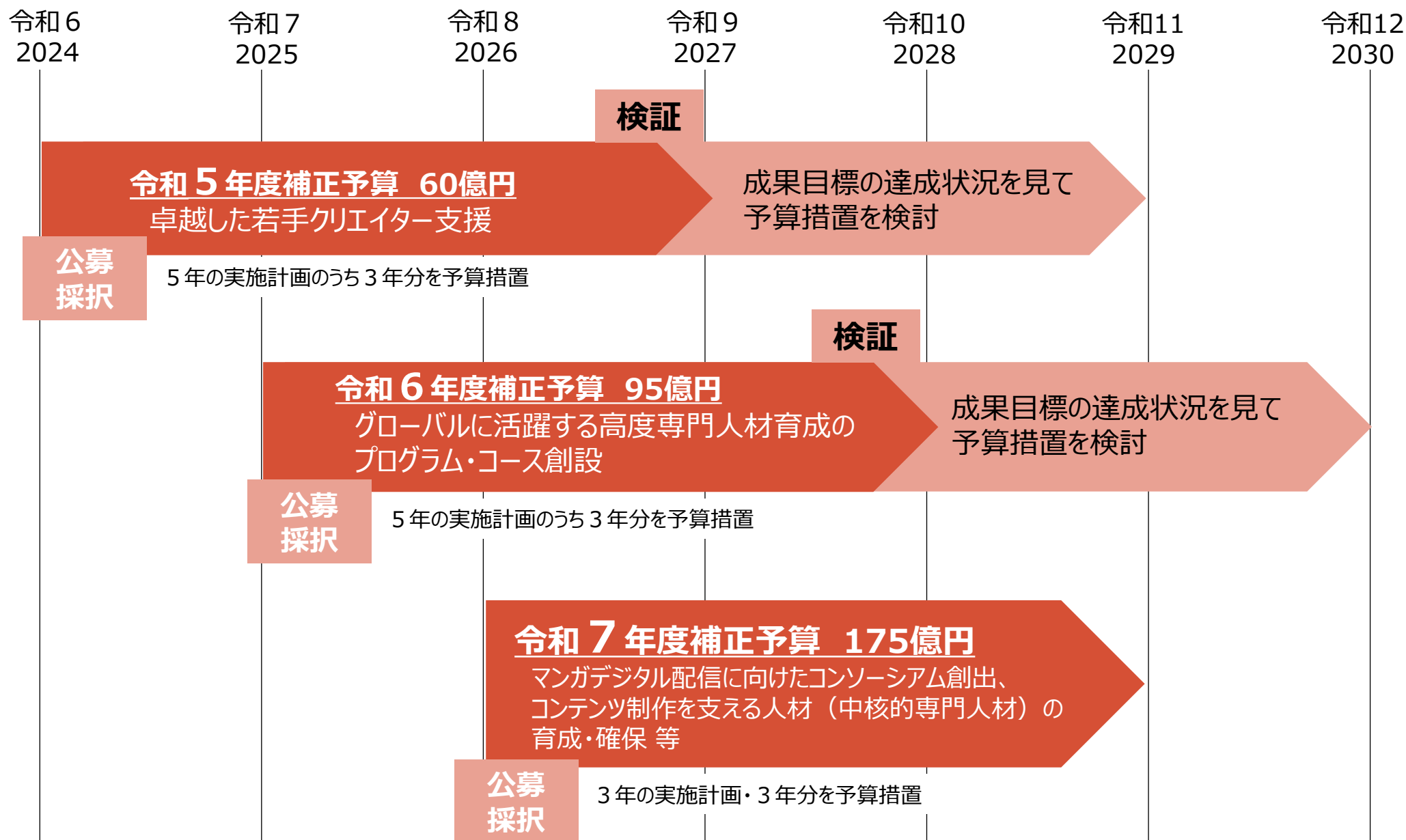
【コンテンツ産業の現状】

- 日本発コンテンツの海外売上は5.8兆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）
- 政府は、「海外売り上げを2033年までに20兆円」（令和6年6月 知的財産戦略本部（本部長：内閣総理大臣）決定）
- 「コンテンツ産業を含めたデジタル関連産業の海外展開を支援」（第219回国会における高市内閣総理大臣所信表明演説（令和7年10月24日閣議決定）抜粋）
- 日本成長戦略会議（令和7年11月4日閣議決定・設置）の17の戦略分野の一つとして「コンテンツ」を指定（担当大臣：内閣府特命担当大臣（クールジャパン戦略））

【クリエイター支援基金の概要】

- ✓令和5年度補正予算により、クリエイターの育成等のために行う事業を実施することを目的として、（独）日本芸術文化振興会にクリエイター支援基金（文化芸術活動基盤強化基金）を設立。
- ✓本基金は、複数年度にわたる支援を可能とした、取り崩し型の基金。
- ✓令和5年度補正予算においては、卓越した若手クリエイター等を支援するため、5年の実施計画のうちの3年分（60億円）が予算措置。
- ✓令和6年度補正予算においては、グローバルに活躍する高度専門職人材育成のプログラム・コース創設等を支援するため、5年の実施計画のうちの3年分（95億円）が予算措置。
- ✓令和6年度補正予算においては、マンガデジタル配信に向けたコンソーシアム創出、コンテンツ制作を支える人材（中核的専門人材）の育成・確保等を支援するため、3年の実施計画の3年分（175億円）が予算措置。
- ✓令和5、6年度補正の4年目、5年目の予算は、成果目標の達成状況等を検証したうえで予算措置を検討。

【参考】クリエイター支援基金による複数年度にわたる支援のイメージ



クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業

支援メニューの特色▶卓越した若手クリエイター支援

次代を担うクリエイター・アーティスト等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)日本芸術文化振興会に設置する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・アーティスト等育成支援事業 (採択件数29件)

区分	分野	採択件数（補助型と委託型の総計）
メディア芸術	メディア芸術	7件 ：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	現代アート	2件 ：現代アート、写真
分野横断的新領域		4件
舞台芸術	音楽	4件 ：オーケストラ、オペラ、ポピュラーミュージック等
	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 ：舞台芸術等

◆文化施設による高付加価値化機能強化支援事業 (採択件数13件)

区分	分野	採択件数（補助型のみの採択）
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

※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

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・アーティスト等育成支援事業 <採択一覧>

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

クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業

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TRAS	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』	株式会社スクイム・ラウダア	補助型

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 <採択一覧>

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	Constellation～世界をつなげる愛知県芸術劇場ダンスプロジェクト～	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 グローバル人材育成プロジェクト “STRANGE Lab.”	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
	子ども×テクノロジー作品の制作を通じた人材育成プロジェクト	山口情報芸術センター [YCAM]
	子ども×テクノロジー作品の制作を通じた人材育成プロジェクト（京都・関西を拠点とする若手演出家育成事業）	ロームシアター京都

（※プロジェクト名は令和7年3月時点）

ユニジャパン 映画分野



世界三大国際映画祭
ベルリン国際映画祭
長編コンペティション部門（金熊賞候補）に選出
（2026.1.20発表、
ベルリン国際映画祭2月上映後、
3月日本劇場公開）

育成対象の**四宮義俊監督**による
アニメーション作品（長編デビュー作）
「花緑青（はなろくしょう）が明ける日に」

2023年の新海誠監督のアニメ
「すずめの戸締まり」以来3年ぶり

出版文化産業振興財団（JPIC）マンガ分野



世界最大のアニメーションイベント
アニメ・エキスポへの出展（2025.7）

- ・育成対象マンガ家の書籍販売数：350冊以上
- ・サイン会来場数：330人以上
- ・トークセッション来場者：120人以上

⇒活動を通じて育成対象マンガ家の
作品に対して海外から出版のオファー

アメリカにこれまで紹介されていない
育成対象マンガ家への注目を促す



木下いたる氏による
ライブドローイング

新国立劇場バレエ団 舞踊分野



世界最高峰のダンサーでなければ立つことのできない舞台
英国ロイヤルオペラハウスでの公演 2025.7.24～27

第26回英国舞踊批評家協会賞（National Dance Awards）において、
日本で初めて「Stef Stefanou Award for Outstanding Company（最
優秀カンパニー賞）」を受賞。

読売日本交響楽団 音楽分野



2024年欧州公演 ベルリンフィルハーモニーホールほかでの演奏
（渡航先の国・地域）

ドイツ（ニュルンベルク、ベルリン、ハンブルクなど5都市）
イギリス（バーミンガム、ロンドンなど3都市）

⇒ドイツ最大の地方新聞（Westdeutsche Allgemeine Zeitung（WAZ））や
英国の評論メディア等において、読響の精緻なアンサンブルが高い評価を受けた。

<採択された文化施設とその成果>

東京国立博物館



Global Exhibition Team (GET) による日本文化発信プロジェクト

館内の特命チーム(GET)を立ち上げ世界で活躍する若手キュレーター等の人材育成を行いながら、海外ミュージアムとの密接なネットワークを構築するとともに、日本文化の研究・発信の国際的拠点としての地位を確立する。

館内で「GET」及びプロジェクトの認知度が向上するとともに、海外展開に関する問い合わせ先として「GET」が機能するようになり、海外展開時のコミュニケーションスキームが組織内に確立されつつある。

大分市美術館



大分発ベストプラクティス発信事業 ー竹/キュレーション・プロデュース

大分美術館および大分市のプレゼンスを高めることを目標に、育成対象者と有名アーティストのコラボレーション企画、海外アートフェア・展覧会への派遣を実施。指導者であるコシノジュンコ氏の薫陶を受けるなど、育成対象者の成長のプロセスは地元メディアを中心に注目を集めており、当プロジェクト関連の報道はNHK大分をはじめ約65件に到達。令和6年度終了時点で、2名が国内での受賞、香港に2名、パリに1名が展覧会に出展。

愛知県芸術劇場

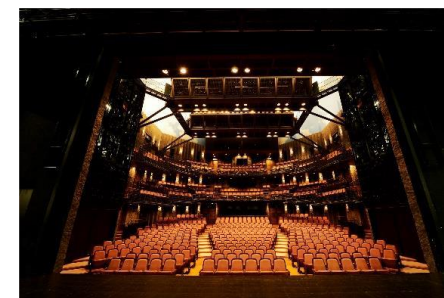


Constellation～世界をつなげる愛知県芸術劇場ダンスプロジェクト～

劇場ダンスアーティストによる優れたダンス作品を創造し、国内外での公演及び海外プロモーション活動を行う。

横浜国際舞台芸術ミーティング(YPAM)において育成対象者が出演する作品に声がかかり、業界的にも国際的にも高い注目を集めるドイツの舞台芸術祭において公演機会を獲得した(令和8年2月上旬)。

世田谷パブリックシアター



劇場による総合的な人材育成・国際発信プロジェクト

次代を担う若手のダンサーやスタッフ、劇場職員等の多面的な育成を図るため、育成対象者を中心とした演劇作品をプロデュースして国内外で発表を行う。

長期的な共同制作プロジェクトの第1弾として、韓国との共同製作作品の国内での公演を実現(令和7年8月「紅い落葉」)。海外関係機関との恒常的なネットワーク構築・劇場としての強固な基盤づくりの第一歩を踏み出した。

<支援内容(予定を含む)>

デジタル・アーカイブ化、国内展示、海外展示(メキシコ、インドネシア)

海外展示の実施、海外アートフェスティバル等への参加

欧米、アジア、オーストラリアの見本市、劇場、フェスティバル等での上演

ソウルやロンドンにおける共同製作作品等の公演

- 「クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業」については、令和6年度からの5年間の実施計画のうち、3年分（令和6～8年度）の予算が措置されている。
- 令和8年度に事業開始から3か年が経過し、これまでの成果目標の達成状況等を検証したうえで、後半（令和9～10年度）の予算措置を検討することとなっている。
- 今後、本支援事業及び各採択プロジェクトに係る検証については、以下の日程で進める予定である。

当面のスケジュール（現時点での見込み）

【令和8年】

- | | |
|------|----------------------------------|
| 3月末 | 採択団体より、令和7年度の実績報告書 提出 |
| 4～6月 | 採択団体より、令和9～10年度に係る交付要望書（事前提出版）提出 |

8月上旬

事業検証委員会による各採択プロジェクトおよび本支援事業の検証

文化経済部会

※事業検証委員会は、支援事業の実施機関である、(独)日本芸術文化振興会に設置。

- | | |
|-------|--|
| 8月末 | 採択団体に検証結果 通知 |
| 10月中旬 | 採択団体より、令和9～10年度に係る交付要望書（検証結果反映版）提出
本支援事業の「効果検証報告書」とりまとめ |
| 12月上旬 | 審査 |
| 12月下旬 | 審査結果 通知 |

【令和9年】

- | | |
|-----|-----------------|
| 4月～ | 各採択プロジェクト（後半）開始 |
|-----|-----------------|

支援メニューの特色▶グローバルに活躍する高度専門人材育成のプログラム・コース創設

クリエイター等の国内外での活躍を促進するため、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）に対し、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習得を支援する取組を実施。

◆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（採択件数23件）

区分	分野	採択件数（補助型と委託型の総計）
マンガ	－	3件
アニメ	－	6件（うち1件映画区分でも採択）
ゲーム	－	4件
映画	実写映画・アニメーション映画	2件（うち1件映画区分でも採択）
音楽	ポピュラーミュージック関係	2件
演劇・舞台	ライブ・エンターテインメント関係	2件
デザイン等	デザイン、ファッション、建築、分野横断的新領域	5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（採択件数16件）

区分	分野	採択件数（補助型と委託型の総計）
マンガ	－	3件
アニメ	－	1件
ゲーム	－	2件
映画	実写映画・アニメーション映画	5件
音楽	ポピュラーミュージック関係	2件
演劇・舞台	ライブ・エンターテインメント関係	－
デザイン等	デザイン、ファッション、建築、分野横断的新領域	3件

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 ＜採択一覧＞

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	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	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と基盤構築	国立大学法人電気通信大学	補助型
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

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
演劇・舞踊	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
演劇・舞踊	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	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	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	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

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 ＜採択一覧＞

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
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

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



アルガ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



仏MIFAの東京都出展ブース

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

CRUNCHYROLL
ANIME
AWARDS®

- 「クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）」については、令和7年度からの5年間の実施計画のうち、3年分（令和7～9年度）の予算が措置されている。
- 令和9年度に事業開始から3か年が経過するため、成果目標の達成状況等を検証したうえで、後半（令和10～11年度）の予算措置を検討する予定である。
- 今後、本支援事業及び各採択プロジェクトに係る検証については、以下の日程で進める予定である。

当面のスケジュール（現時点での見込み）

【令和8年】

3月末 採択団体より、令和7年度の実績報告書 提出

4月～ 各プロジェクトの1年目の実績を確認

【令和9年】

3月末 採択団体より、令和8年度の実績報告書 提出

7月頃 事業検証委員会による各採択プロジェクトおよび本支援事業の検証

8月 採択団体に検証結果 通知

10月 採択団体より、令和10～11年度に係る交付要望書（検証結果反映版）提出

12月 審査

審査結果 通知

【令和10年】

4月～ 各採択プロジェクト（後半）開始

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。

事業 1

➤ 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

事業 2

➤ 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

事業 3

➤ コンテンツ文化の戦略的・総合的発信

日本のマンガはその高い評価に関わらず、デジタルのマンガを購入して読む文化は海外では根付いていない。あらゆる作品が、デジタル配信を通して世界中で読まれ、利益が作家等に還元され、新たな創造活動へと循環することを目指し、マンガに関する出版社、配信プラットフォーム事業者、関係省庁・機関等による産学官コンソーシアムを創出し、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しつつ、共通する課題に一体となって取組を行う。

<コンソーシアムにおける取組イメージ> * 実際の取組は、コンソーシアムで協議して実施する。

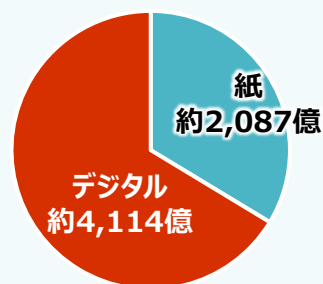
○デジタルマンガ配信に関する共通課題への取組

- ・多言語によるデジタルマンガ発信に向けた海外調査、発信手法等に係る研究
- ・デジタル翻訳マンガのデータベースの構築に向けた検討
- ・海外見本市等におけるマンガ文化のPR、海外美術館における日本マンガ展の支援

○デジタルマンガ配信の将来像の検討、実証実験的な事業実施 など

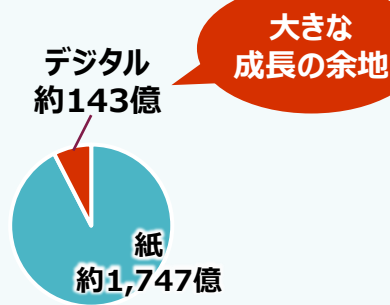
コンソーシアム創出等による海外発信推進イメージ

(参考) 国内・北米のマンガ市場規模

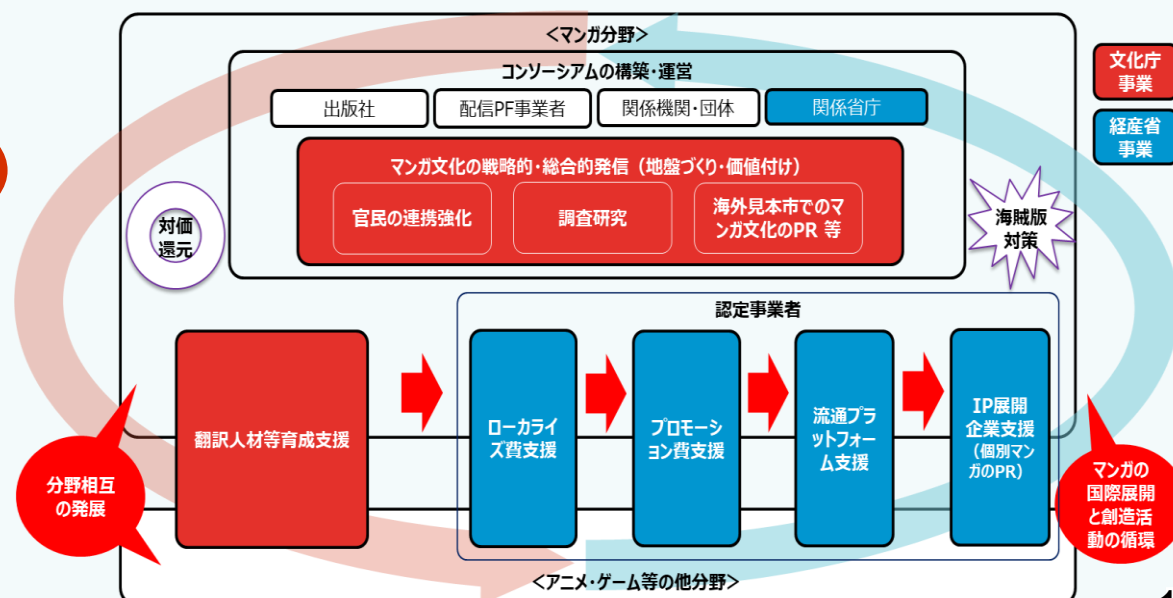


国内市場規模
(2021年)

(出展: The 2021 Comichron/ICv2 report, 出版科学研究所)



北米市場規模
(2021年)



クリエイター等育成支援 コンテンツ制作・発信を支える中核的専門人材育成・確保等の公募

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

* 想定件数：原則として上限 2 億円×50 件程度

※今回は第 1 弾として 25 件程度採択を想定



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



審査基準等の概要

① 組織

(体制)

組織と運営体制が確立されており、人材育成に関する知見・ノウハウ、人的ネットワークを有していること

(財務)

財務や活動環境が透明かつ適正であること

② プロジェクト内容

(趣旨・目的)

産業界のニーズを踏まえた人材育成プロジェクトであること

(指導者等)

関係者・団体等との協力や連携体制が適切であること

③ プロジェクト計画

(具体性等)

構想、成果目標等が明確であり、その達成方法及び内容等が具体性・適正性・効率性な計画であること

(予算)

予算規模の積算内容が適切であること

④ 将来性

(育成者)

将来的に、育成者が中核的専門人材として質の高いコンテンツの制作に携わることが予想されること

(継続性)

人材育成・確保の基盤が形成され、事業終了後も自走して当該分野での人材育成・確保に貢献すると見込まれること

戦略的に海外発信を行うため、関係省庁、自治体、教育機関、専門機関、企業等が有機的に連携する体制を構築。

世界的な評価形成が行われる主要な国際芸術祭・見本市等において、企業が個社又はグループで実施する取組とは異なる、**国主導による我が国の優れたコンテンツや若手クリエイター等を戦略的に発信するパビリオン・ブース等の設置・運営等を行うとともに、作品（企画段階を含む）の出品支援や、併設ワークショップ・スクール等への参加・開催、クリエイターと海外関係機関・キーパーソンとのネットワーク構築を支援。**

主要な国際芸術祭・見本市の例

* 申請対象：業界統括団体等【委託】

* 分野：アニメ、ゲーム、映像、音楽等

※マンガ分野は別途産学官コンソーシアムで実施

* 想定件数：3億円×4件



ワークショップ・スクール等が実施される国際芸術祭・見本市の例



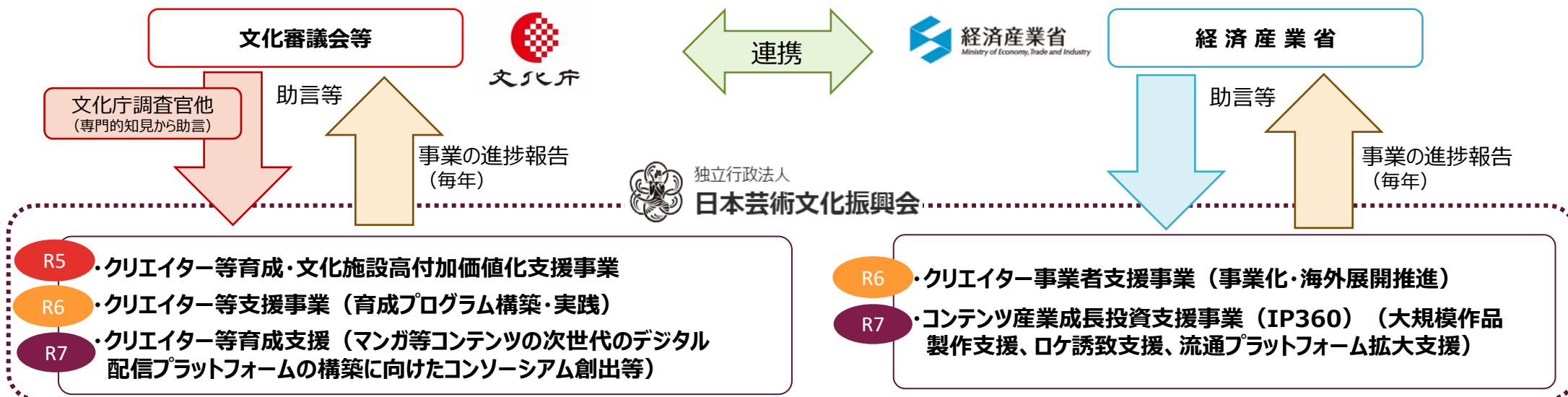
【令和8年】

- 2月～ ・「次世代のマンガ海外発信のためのプラットフォーム構築に向けたコンソーシアム」官民構成員への打診
- 4月 ・「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弾）募集開始
・「コンテンツ文化の戦略的・総合的国際発信事業」（アニメ、ゲーム、映像、音楽）受託事業者公募開始
- 6月 ・マンガコンソーシアム第1回会議
- 7月 ・中核的専門人材育成・確保事業（第1弾）採択
・マンガコンソーシアム運営等事業 受託事業者公募開始
・マンガコンソーシアム第2回会議
- 8月～ ・マンガコンソーシアム 各WG開催
・中核的専門人材育成・確保事業（第2弾）募集開始
- 10月～ ・マンガコンソーシアム第3回会議
・中核的専門人材育成・確保事業（第2弾）採択

【令和9年】

- 3月 ・マンガコンソーシアム第4回会議

【参考】「クリエイター支援基金」に係る事業実施体制について



（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
- 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
- R7** ○ 中核的専門人材育成・確保等事業検証委員会（仮称）

【戦略的海外発信】

コンソーシアム（マンガ分野） 協議会等（アニメ・ゲーム・映像・音楽分野）

【基金管理事務／広報／調査研究／効果分析】

企画部基盤強化基金事務局（基金管理、運営事務）

受託事業者（広報事務／効果分析事務等）

【採択審査】

<補助事業>

部会

- R5** ○ 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
- クリエイター事業者支援部会
- R7** ○ 中核的専門人材育成・確保等部会
- コンテンツ産業成長投資支援（IP360）部会



<委託事業>

審査委員会

- R5** ○ クリエイター・アーティスト等育成事業審査委員会
- R6** ○ 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
- R7** ○ 中核的専門人材育成・確保等審査委員会