
クリエイター支援基金（文化芸術活動基盤強化基金）

－ 令和 5 年度補正予算事業の検証について －

令和 8 年 8 月 7 日

- 「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。
- 本支援事業及び各採択事業に係る検証については、以下の日程で進める予定。

当面のスケジュール

【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

8月4日（火） 事業検証委員会による各採択事業および本支援事業の検証

8月7日（金） 文化経済部会への検証結果の報告

※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月下旬 採択団体に検証結果の通知

10月中旬 採択団体より、第Ⅱ期令和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（公表用）」とりまとめ

12月上旬 要望書の審査

12月下旬 審査結果の通知※

【令和9年】

4月～ 第Ⅱ期事業の開始※

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について

事業検証委員会

■ 事業の全体像と採択団体数

「クリエイター・アーティスト等育成事業」および「文化施設高付加価値化支援事業」におけるそれぞれの採択事業数は28件、13件、支援する育成対象者数は総勢678名

Japan Creator Support Fund FOR CREATORS			Japan Creator Support Fund FOR CULTURAL FACILITIES		
クリエイター・アーティスト等育成事業			文化施設高付加価値化支援事業		
採択事業数	育成対象者数	計	採択事業数	育成対象者数	計
28 件	304 人	536 人	13 件	91 人	142 人
	指導者・アドバイザー数	計		指導者・アドバイザー数	延べ
	304 人			91 人	

■ 芸文振(事務局)による成果創出への取組

事業成果の最大化を図るため、採択事業の目的や計画に沿った伴走支援を実施。多面的な取組で基盤強化に寄与している

採択団体の伴走支援
20名程度のアドバイザー（専門家）を配置し、各プロジェクトの推進力強化とともに、本支援事業全体としての知見蓄積・相互作用を創出

情報発信基盤整備
本支援事業全体の認知と統一の発信を目的にブランド設計および情報発信基盤を構築

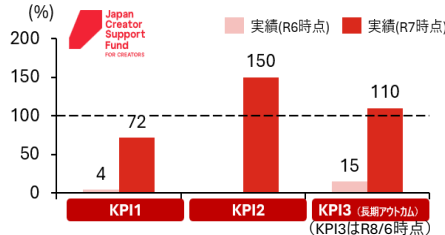
認知拡大・理解醸成
多様なターゲットに対し、本支援事業の内容及成果の理解促進を目指したクリエイティブ制作や情報発信強化施策を実施

事業の全体像と成果（第I期：R6年度からR8年度まで）

クリエイター・アーティスト等育成事業

○ R7年度末時点で、KPI2、KPI3は達成、R8年度は、海外展開のさらなる進展を通じて、一層の成果創出が期待される

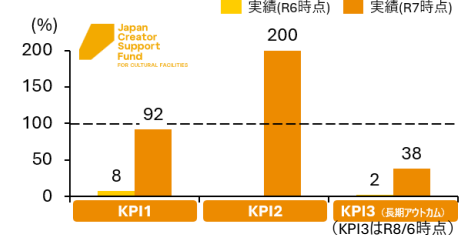
KPI1	世界的に認知されている芸術祭等において高い評価を獲得したプロジェクトの件数
KPI2	国内外の団体・企業等との連携体制の構築数
KPI3	著名な賞の受賞・ノミネートや芸術祭等へ出品・出演して高い評価を受けた件数



文化施設高付加価値化支援事業

○ KPI2は達成、KPI1もほぼ達成しており、R8年度において作品の発表や、海外での出展、上演等を控えており更なる成果創出が見込まれる

KPI1	国内外の専門誌・専門家・批評家等により高い評価を獲得した施設数
KPI2	当初計画通りにデジタル作品を発信した施設数
KPI3	賞の受賞・ノミネートや芸術祭等から招聘・出品等の依頼を受けた件数



委員総評（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について

- ・本事業は、若手クリエイター・アーティストの海外展開支援と文化施設の機能強化を通じて、日本の文化芸術の国際発信力向上に大きく貢献している。
- ・KPIも概ね順調に達成されており、国際共同制作や海外公演・展示、専門家との交流を通じて、育成対象者の実践的な成長や国際的ネットワークの形成が着実に進んでいることが確認された。特に、複数年支援やアドバイザーによる伴走支援により、国際的な活動機会の創出だけでなく、採択団体の組織力向上やスタッフの能力開発にもつながっている点を高く評価する。
- ・第2期以降も、継続的な支援を通じて国際展開できる人材育成、ネットワークを構築することにより、国際的評価の獲得や持続的な海外展開等、日本の文化芸術・コンテンツの国際展開を一層促進していくことが重要である。

■ 成果創出に向けた主な活動・アプローチと創出された成果・高影響・波及効果事例

活動・アプローチ

- 海外ディレクター等専門人材、大学をはじめとする国内外機関等と連携（ネットワーク）し、育成対象者が国際水準の制作環境等に触れながら作品開発等を実施
- 海外展覧会、イベントなどを活用し、作品や育成対象者の魅力を直接海外へ発信
- 複数年という時間をかけ、様々な分野の専門家と関係性を築きながら、創作や発表の結果をさらに企画の改善に落とし込み直すという循環でノウハウを蓄積。さらに次世代へ還元する仕組みづくりに取り組む

成果・好影響等

- 海外の専門家や異分野との協働、アドバイザー等による支援の下、新たな技術、発想、方法論を取り入れ従来の枠を超える創作手法の高度化に繋がっている
- 一部の対象者はノミネートや受賞を経て認知度の向上や新たな活動展開に結びついている。さらに英語版出版の決定や新たなファン層の獲得等海外展開の創出につながっている
- 企画段階から育成対象者が関わることにより、アートマネジメントに関する知見が蓄積共有され、次世代人材育成への継承が進んでいる
- ワークショップ等複数年にわたる関係構築等により、海外公演につながるとともに、育成対象者等が、自ら海外展開を広げていけるようなネットワーク形成が進んでいる

クリエイター・アーティスト等育成事業



■ 成果目標※の達成状況

（母数：全28事業）

成果目標	R7年度末(実績)	R8年度末(見込み)
① 若手のクリエイター数	86%(24/28)	96%(27/28)
② 国内外の団体等との連携数	79%(22/28)	100%(28/28)
③ プロジェクトに関わる海外アーティストキュレーター等の数	64%(18/28)	100%(28/28)
④ 国内外で実施される公演・展示等の数	29%(8/28)	96%(27/28)
⑤ 国内外で実施される公演・展示等の入場者数	22%(6/27)	93%(25/27)

- 基本的に、いずれの採択プロジェクトも各団体が掲げた目標に向けて順調に進捗している
- R8年度末時点では全ての成果目標がほぼ100%達成となる見込みである
- さらに、長期的な成果として位置づけられている政策目標であるKPI3が達成されており、極めて順調に進捗

文化施設高付加価値化支援事業



■ 成果目標※の達成状況

（母数：全13館）

成果目標	R7年度末(実績)	R8年度末(見込み)
① 主催事業本数	0%(0/13)	38%(5/13)
② 主催事業入場者数・参加者数	8%(1/13)	69%(9/13)
③ 文化施設の展示活動などに対する専門誌等による評価数（高評価）	23%(3/13)	92%(12/13)
④ デジタル作品の発信数	20%(2/10)	100%(10/10)

- 成果目標の特性上R7年度末の達成は限定的であるが、R8年度終了時点では、概ね成果目標を達成する見込みである。①の成果目標の達成状況はR8年度末の見込みで38%であるが、主催事業の総数で表した場合は、R7年度末で64%（689事業/1,071事業）となる
- 一部においては、公演を中止せざるを得ないなど外的要因により、各自が設定した成果目標に達成しない事業もあるが、その場合においても支援事業のKPIの達成がなされているなど、支援事業そのものの成果創出に貢献している

※ 成果目標値は、各団体の事業計画を踏まえ、各団体が設定する目標値

委員総評（検証）：クリエイター・アーティスト等育成・文化施設高付加価値化支援事業 採択事業について

【クリエイター・アーティスト等育成事業】

- 舞台芸術（音楽、舞踊、演劇、伝統芸能、大衆芸能、舞台芸術等）／海外展開を契機としたダンサー・アーティスト及び制作人材の育成に成果を上げており、着実に次世代アーティストの育成がみられ、日本の舞台芸術分野の国際的発信力向上に寄与している。特に海外公演の実現や国際的なネットワーク構築は高く評価できる。
- 国際的な舞台芸術人材の育成やこれまでになかった国際ネットワークの形成等で顕著な成果が見られ、特に「人材育成の実効性」「海外との関係構築」「知見共有」が大きな成果である。
- メディア芸術／海外展開を担うクリエイターやプロデューサー等の育成に着実な成果を上げており、国際的なネットワーク形成や実践機会の提供を通じて、日本コンテンツの海外展開基盤の強化に貢献している。特に、海外市場への理解促進、国際的な発信力の向上、現場で活用できるノウハウ・知見の蓄積、共有といった点で高い成果が認められ、今後の発展が期待される。第Ⅱ期へ向けては、クリエイター育成計画の精緻化等を行い業界発展につながることを期待する。
- 現代アート／海外の複数機関との連携体制を構築し、展示実施に向けた準備を着実に進めたことは大きな成果。海外での展示機会の創出により、育成対象者に国際的な発表・発信の機会を提供するとともに、日本の文化・芸術資源の魅力を海外へ発信する基盤が整備された。
- 分野横断型新領域／各事業とも計画に沿って着実に進捗しており、複数年でしかできない海外展開や国際的なネットワーク形成、育成対象者への実践機会の提供等、既存の業界イベントに留まらず、博物館やアートフェア等へ活動領域を拡大し、日本発の文化芸術の国際発信に寄与しており、段階的に成果を積み上げている。

【文化施設高付加価値化支援事業】

- 各事業とも、第Ⅰ期において人材育成、創作・制作活動、国内外への発信、ネットワーク構築に着実に取り組み、概ね順調に進捗していると評価できる。特に各機関が有する独自の文化資源や専門性を活かしながら、育成対象者の成長や新たな作品・コンテンツの創出が確認され、海外機関との連携や国際的ネットワークの形成等、第Ⅱ期に向けた基盤整備が進んでいる。

【共通】

- 第Ⅰ期を通じて海外のパートナーや市場との関係構築が進んでおり、今後の海外公演や共同制作、国際的な活動展開につながる基盤が形成されているなど一定以上の成果が確認される。KPIや成果目標等定量的な指標だけでは表せない成果が個別に確認できた事業も多く、国際展開や人材育成等本事業の取組を継続する意義は高いと考える。今後は、マーケティングの充実、知見の共有やアーカイブ化を進めることにより、事業の成果を個別団体に留めず文化芸術分野全体へ波及させることを期待する。

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8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

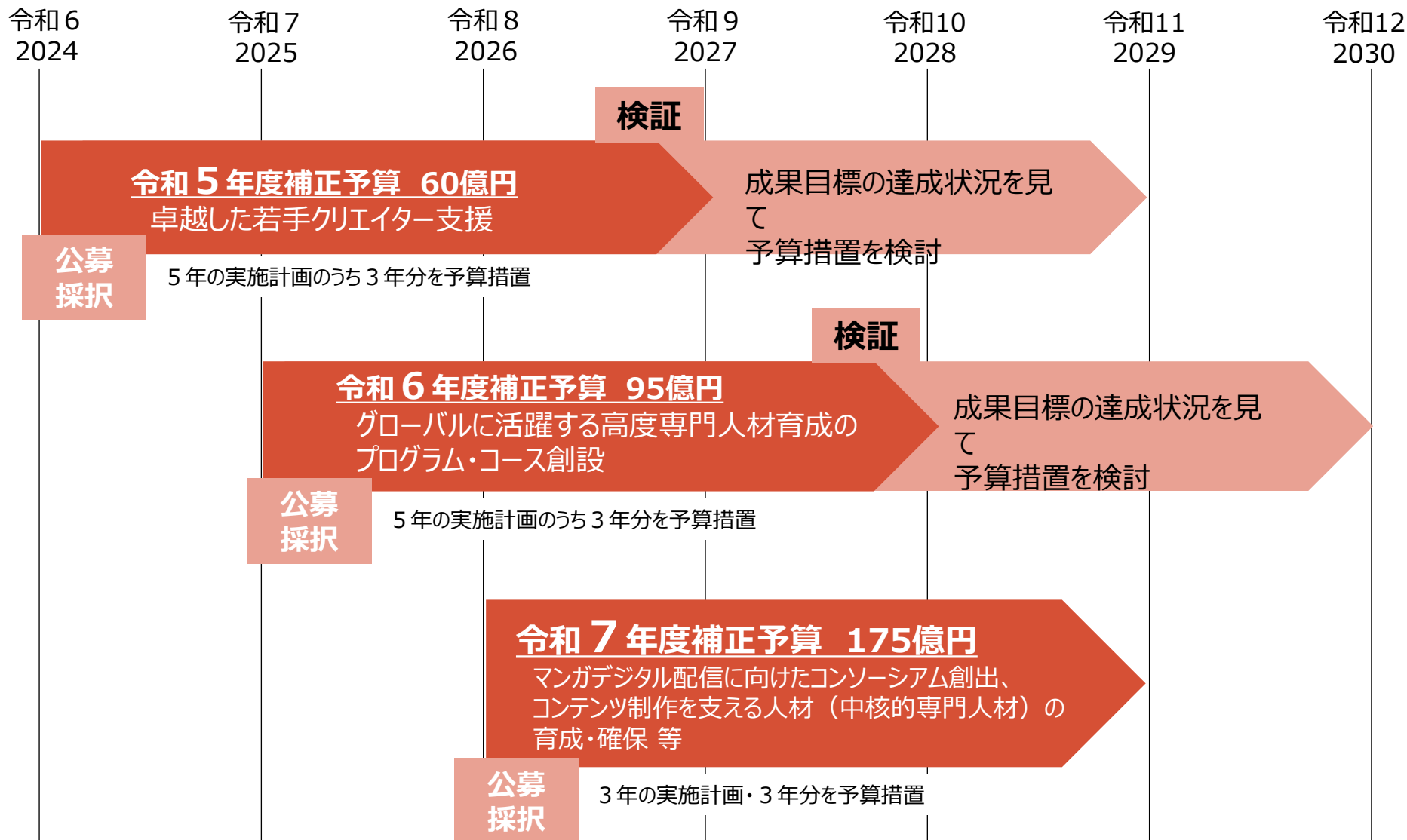
【コンテンツ産業の現状】

- 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7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



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

※採択後、映画2件を1つに統合して事業を開始。

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]
	ロームシアター京都 レポートリーの創造 ホープス（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 ー竹ノキュレーション・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)>

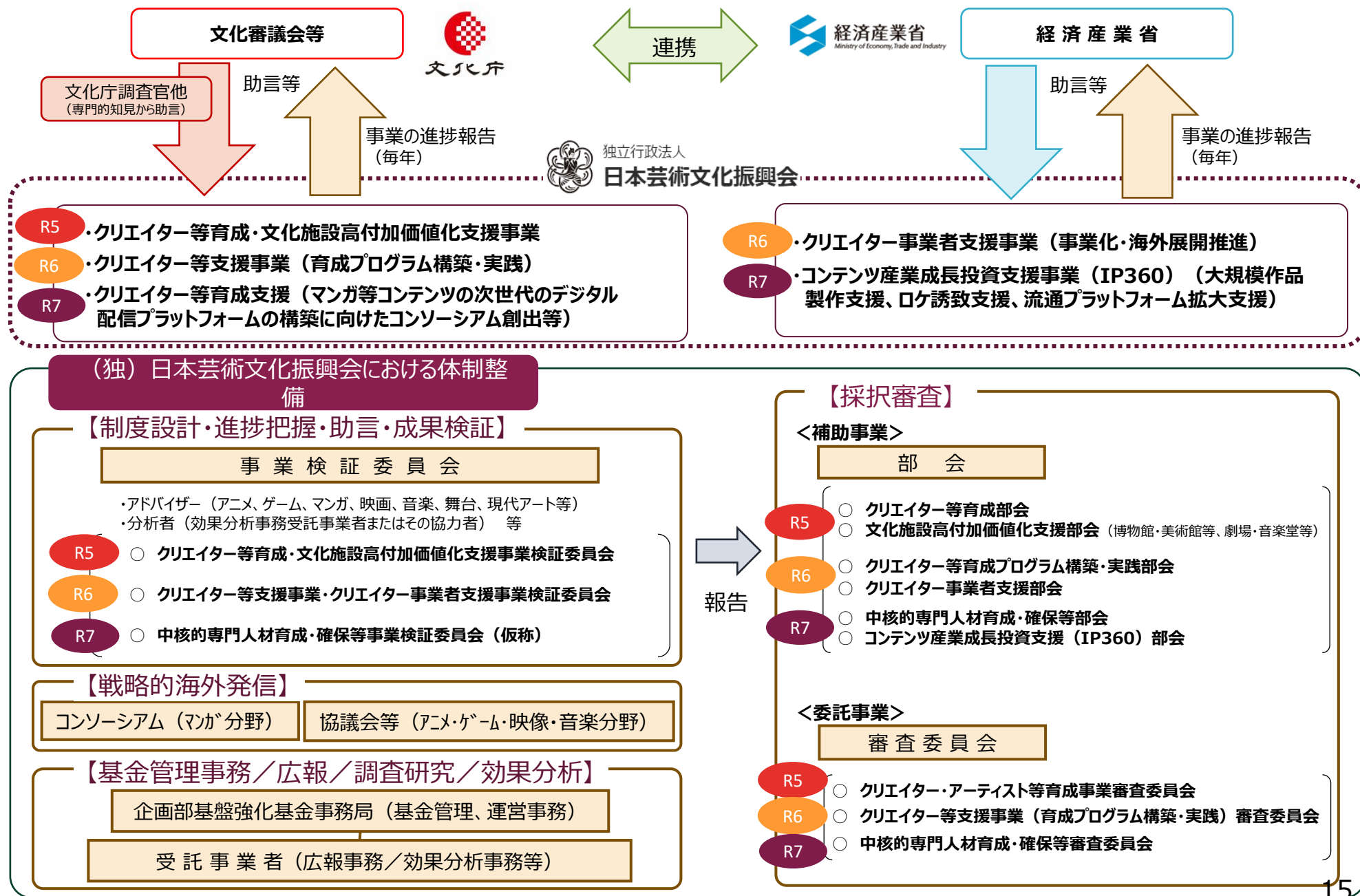
デジタル・アーカイブ化、国内展示、海外展示(メキシコ、インドネシア)

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

【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



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

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

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） 審査結果の概要

本事業は、「クリエイター支援基金」を活用し、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・確保するためのプロジェクトを、弾力的かつ継続的に支援するもの。

第1弾は4月公募開始、審査を経て、以下を採択（7月3日）。事業期間は令和8年度～10年度。

応募全体：55件 ⇒ 採択：21件（約2.6倍） ※夏以降に第2弾公募、通算50件程度採択を予定。

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）

マンガ：【翻訳者】映像産業振興機構（VIPO）、コアミックス、出版文化産業振興財団（JPIC）、
【IP活用人材】角川メディアハウス

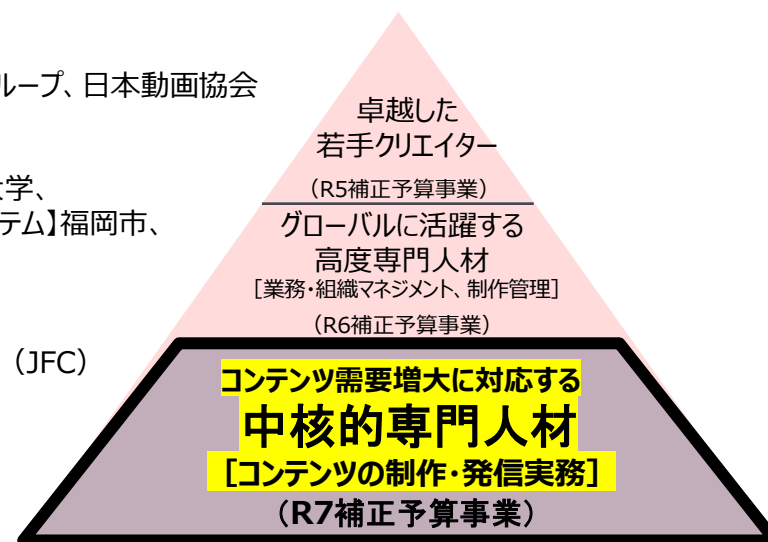
アニメ：【アニメーター等】KADOKAWAクリエイターズ、呉学園（日本デザイナー学院）、ソニーグループ、日本動画協会
、【アニメ地域エコシステム】新潟日報社

ゲーム：【ゲームクリエイター育成】NHKエンタープライズ、【ゲーム等3DCGクリエイター】福岡工業大学、
【初等中等教育】コンピュータエンターテインメント協会（CESA）、【ゲーム等地域エコシステム】福岡市、
【アナログゲームIP創出人材】アークライト

映像：【映画スタッフリスキリング】映像産業振興機構（VIPO）、
【映画等3DCGクリエイター】デジタルハリウッド、【ロケ撮影人材】ジャパン・フィルムコミッション（JFC）
、【映画・映像キュレーター】ダゲレオ出版、

音楽：【ライブ総合演出人材】ロフトワーク、
【音楽プロデューサー等】カルチャー アンド エンタテインメント産業振興会（CEIPA）

その他：【ライツ担当、翻訳者等】日本書籍出版協会



令和7年度補正 クリエイター等育成支援 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
「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(全21件)



分野	団体名	プロジェクト名	採択額(千円)
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	199,952 (委託)
	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	198,172 (委託)
	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	200,000 (補助)
	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	199,744 (委託)
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	200,000 (補助)
	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	200,000 (補助)
	ソニーグループ株式会社	FLINT BASE	200,000 (補助)
	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	186,444 (補助)
	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)	399,601 (委託)
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	199,999 (委託)
	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」	181,820 (補助)
	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	198,079 (委託)
	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	123,658 (補助)
	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～	83,856 (補助)

令和7年度補正 クリエイター等育成支援 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
「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(全21件)



分野	団体名	プロジェクト名	採択額(千円)
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	333,530(委託)
	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ー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ー	198,499(委託)
	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	61,368(補助)
	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制作人材育成事業ーAI時代の3DCG制作フロー高度化を担う中核人材の育成ー	181,582(補助)
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(海外で活躍しうるグローバルプロデューサー)育成プロジェクト	399,999(委託)
	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	200,000(補助)
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	399,677(委託)

政府文書におけるコンテンツ分野の人材育成に関する記載

◆経済財政運営と改革の基本方針2026（令和8年7月21日閣議決定）

クリエイターの製作・発信の過程を通じた育成や関連人材育成を推進し、海賊版対策を抜本的に強化する。

◆日本成長戦略（令和8年7月21日閣議決定）

Ⅱ. 17の戦略分野における官民投資の促進

（17）コンテンツ

（ゲーム）・海外でのグッズの流通促進や日系流通プラットフォームの普及を通じ、再投資原資の確保を促進するとともに、企画人材や高度制作人材の育成・確保を促進する。

（アニメ）・高度制作・企画・制作実務を担う人材の育成や就業・取引環境の整備を促進する。

（マンガ）・官民コンソーシアムを通じたマンガ文化の海外発信に取り組む。

（音楽）・グローバル展開に向け、アーティストの育成やライブ等の海外展開等を企画できる人材の確保・育成を促進する。

（実写）・高度な制作・企画人材の確保・育成、就業・取引環境の整備を促進する。

Ⅲ. 8つの分野横断的課題の解決

4. 人材育成

（2）対応の方向性

③講じるべき施策パッケージ

マンガ・アニメ・コンテンツ等のコンテンツ分野とともに、我が国のコンテンツの多様性を生み出す歴史や伝統、地域性等に根差した舞台芸術・美術・文化財等の分野における人材育成や裾野拡大に取り組む。

◆地域未来戦略（令和8年7月21日閣議決定）

（5）産業人材育成

○主な施策例

✓産業界が必要とするコンテンツ分野の人材育成への支援