

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。

▶ 産学官コンソーシアムの創出・運営

官民一体となった戦略的・総合的海外発信を行うため、関係者が連携する体制を構築。マンガ分野では、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、プラットフォームの構築を目指す。

▶ 翻訳者等コンテンツの制作・発信を支える人材の育成等

翻訳家等の中核的専門人材の育成・確保や対価還元に向けた著作物等データの流通促進に係る環境構築等を支援。マンガ分野では、多言語翻訳AIの活用や高度な翻訳等を行う人材の育成を支援。

▶ コンテンツ文化の戦略的・総合的発信

官民連携を強化し、国際的な評価を醸成するための戦略的・総合的な国際発信を行う。（海外調査、発信手法等に係る研究、海外見本市への出展・美術館等）。

◆ 体制創出のための日本芸術文化振興会の体制強化

アウトプット（活動目標）

- ・コンテンツ分野ごとの関係機関の参画件数
- ・翻訳人材等の中核的専門人材育成のためのプログラム件数
- ・見本市・展覧会等への出展等件数

短期アウトカム（成果目標）

- ・コンテンツ分野ごとの新たな発信体制の創出
- ・多言語翻訳AIの活用も含む翻訳人材の育成数
- ・見本市・展覧会等への来場者数

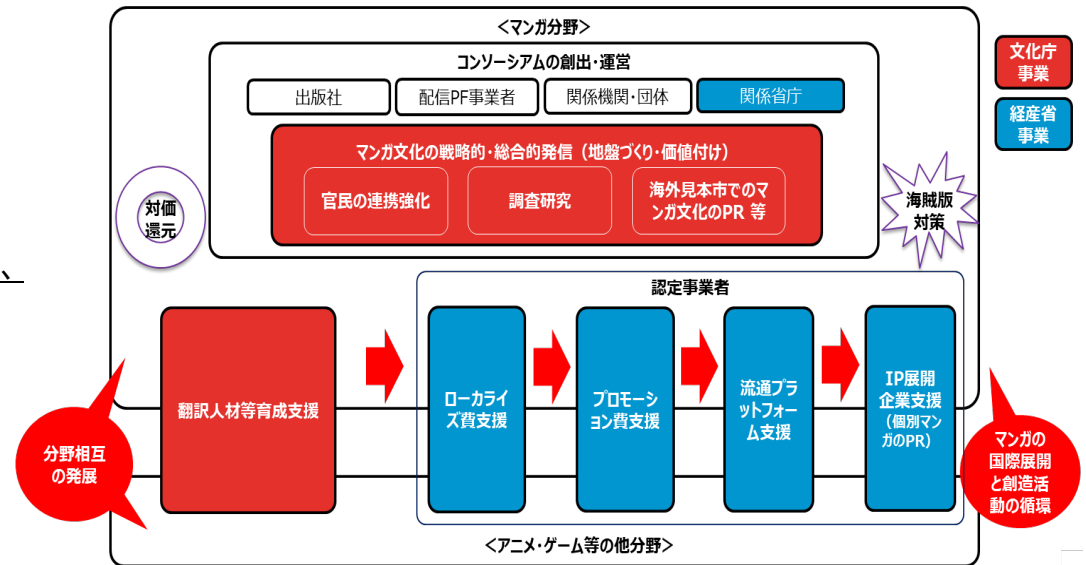
長期アウトカム（成果目標）

- ・海外における日本マンガ等コンテンツへの文化的な評価の維持・向上
- ・全てのマンガを包含するプラットフォームの構築
- ・育成者の継続的な活躍
- ・我が国のコンテンツ産業の振興・発展への寄与

担当：参事官（芸術文化担当）付、著作権課

<マンガ分野の例>

コンソーシアム創出等による海外発信推進イメージ



R7年度補正予算

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・確保等の公募について



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：上限 2 億円× 5 0 件程度

※今回は第 1 弾として 2 5 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

