
文化庁におけるコンテンツ・クリエイター関連施策

令和 8 年 1 月 26 日

文 化 庁

日本の基幹産業となったマンガ、アニメ、ゲーム、映画、音楽等のコンテンツ産業について、芸術性の評価向上と海外市場拡大を両輪として、**文化と経済の好循環**を生み出す

人材の育成、創造活動・海外発信支援

クリエイター支援基金による複数年度にわたる支援



- ・卓越した若手クリエイターの海外進出の支援【R5補正～】
- ・大学等における人材育成コース創設、リスクリング支援【R6補正～】
- ・マンガ海外配信の推進のためのコンソーシアム創出【R7補正～】
- ・制作・発信の現場を支える人材（中核的専門人材）の育成支援【R7補正～】
- ・国際芸術祭・見本市等における日本コンテンツ文化の発信【R7補正～】

日本映画の創造・振興

- ・若手映画作家・映画スタッフ育成
- ・日本映画製作支援（実写、アニメ）
- ・国際映画祭への出品・出展支援
- ・国際映画祭開催への支援 等

活字文化のグローバル展開

- ・グローバル展開のための協議会設置
- ・翻訳コンクール、翻訳等助成
- ・シンポジウム・セミナー開催
- ・ブックフェア出展

アニメーション人材育成調査研究事業

- ・制作会社と教育機関が協働する場の構築、求められるスキルの明確化等
- ・就業者の技術向上プログラム、アニメ業界志願者の基礎教育プログラムの実施

メディア芸術クリエイター育成支援事業

- ・次世代のメディア芸術を担う若手の創作・発表を支援

クリエイターの権利保護/対価還元

- ・海賊版対策（AIを活用した海賊版サイト等の侵害実態把握等）
- ・生成AI専門相談窓口
- ・適正な契約関係構築のための研修や法律相談窓口の設置
- ・対価還元に向けた著作物データの流通促進 等

コンテンツ文化の保存・活用

- ・マンガ、アニメ等アーカイブ機関のネットワーク化
- ・原画などの中間生成物の保存
- ・メディア芸術ナショナルセンター（仮称）の設置に向けた整備
- ・国立映画アーカイブにおける取組 等

芸術教育・子供の文化体験

- ・クリエイター等の学校派遣
- ・文化部活動改革
- ・全国高等学校総合文化祭
- ・学習指導要領の周知・改訂、教員研修

クリエイター支援支援基金（文化芸術活動基盤強化基金）の取組



複数年度にわたるクリエイター支援を推進するため、
(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)を設置

令和5年度補正予算 60億円

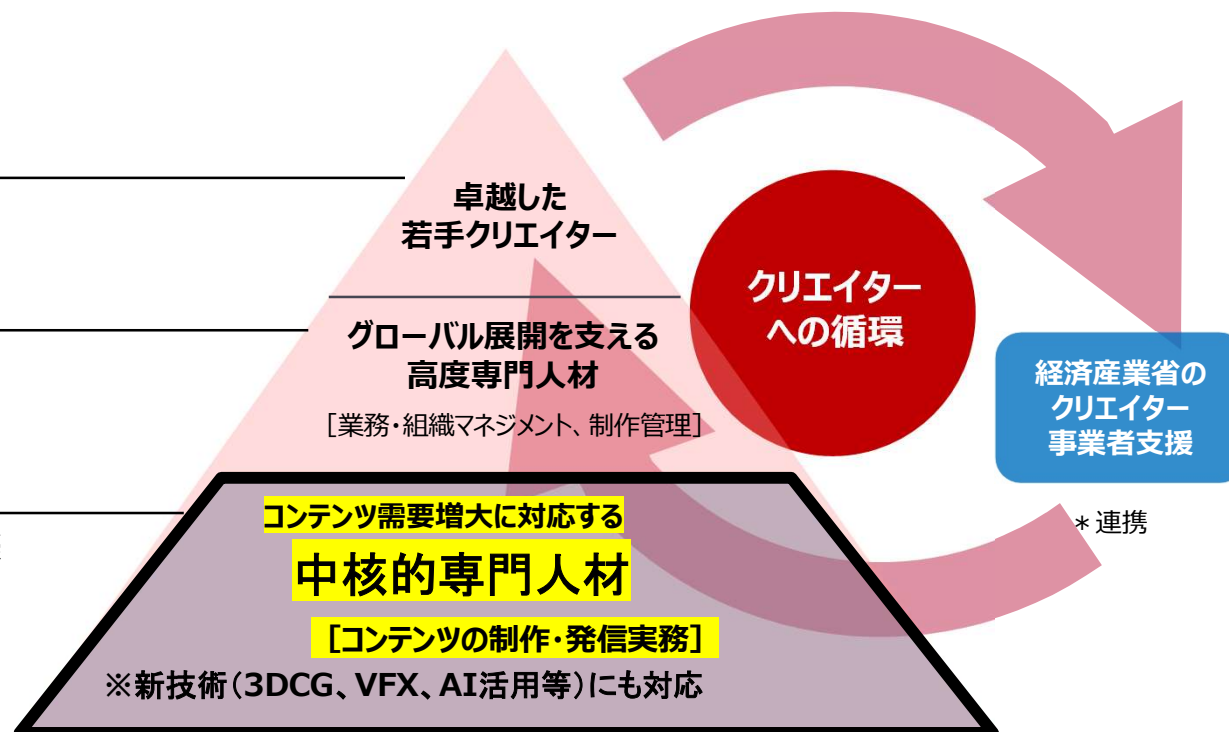
卓越した若手クリエイターの海外展開支援

令和6年度補正予算 95億円

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

令和7年度補正予算 175億円

- ・次世代のマンガデジタル配信プラットフォーム構築
に向けた産学官コンソーシアム構築
- ・コンテンツ制作を支える中核的専門人材育成
- ・対価還元に向けた著作物等データの流通促進
- ・戦略的・総合的な国際発信

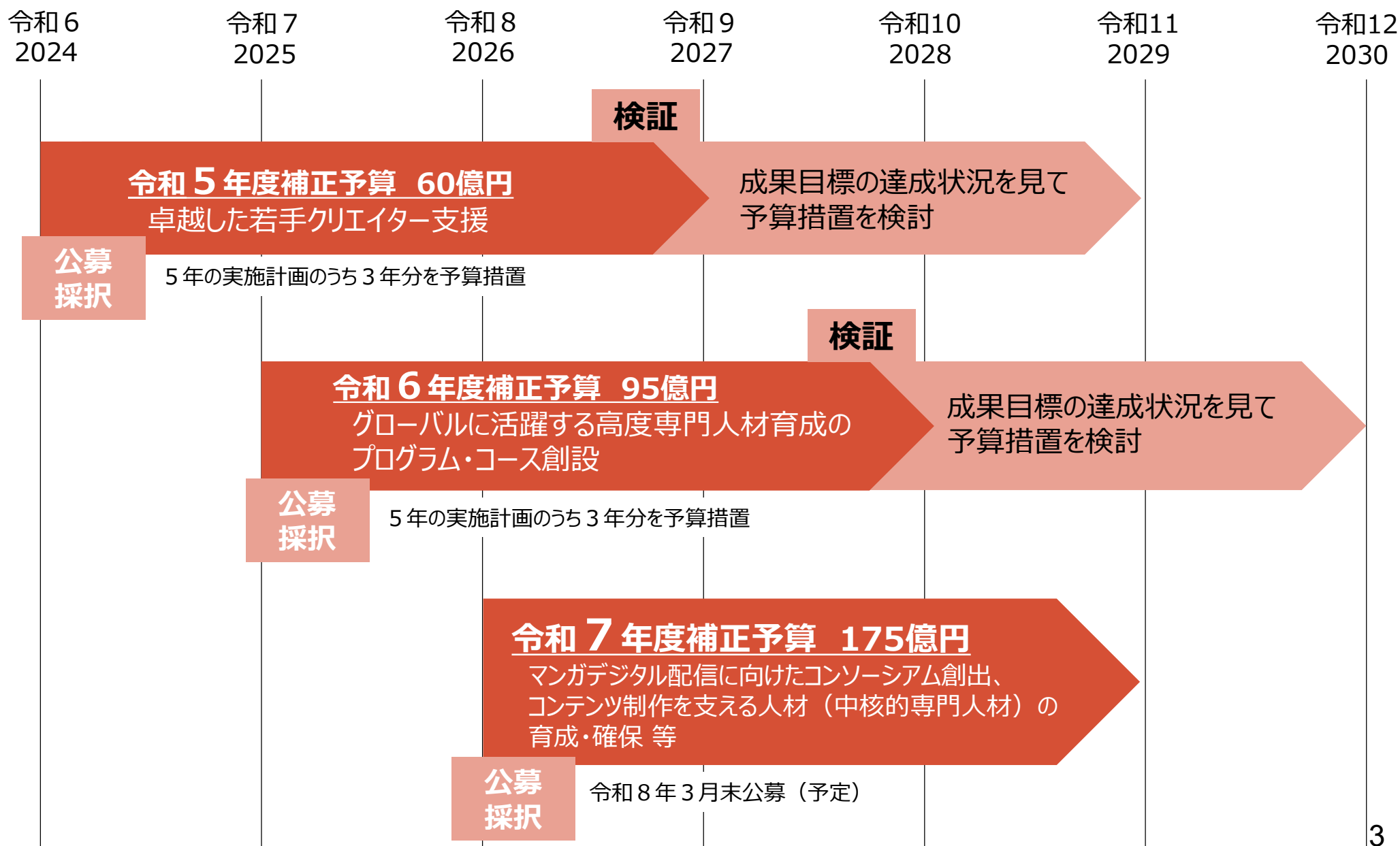


中核的専門人材の例：

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、翻訳者 等



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（文化庁分）



ユニジャパン 映画分野

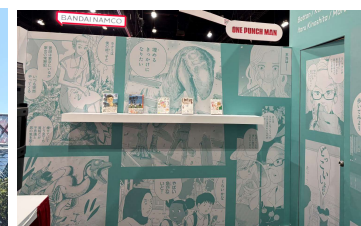
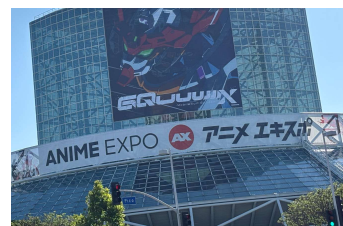


世界三大国際映画祭
ベルリン国際映画祭
長編コンペティション部門（金熊賞候補）に選出
(2026.1.20発表、
ベルリン国際映画祭2月上映後、
3月日本劇場公開)

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

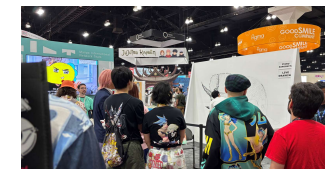


世界最大のアニメーションイベント
アニメ・エキスポへの出展(2025.7)

- ・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

ほぼ満席（ほとんどが現地客）の公演
大手メディアの批評は軒並み★4～5と高評価

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）

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

令和7年度補正予算額 175億円



背景・課題

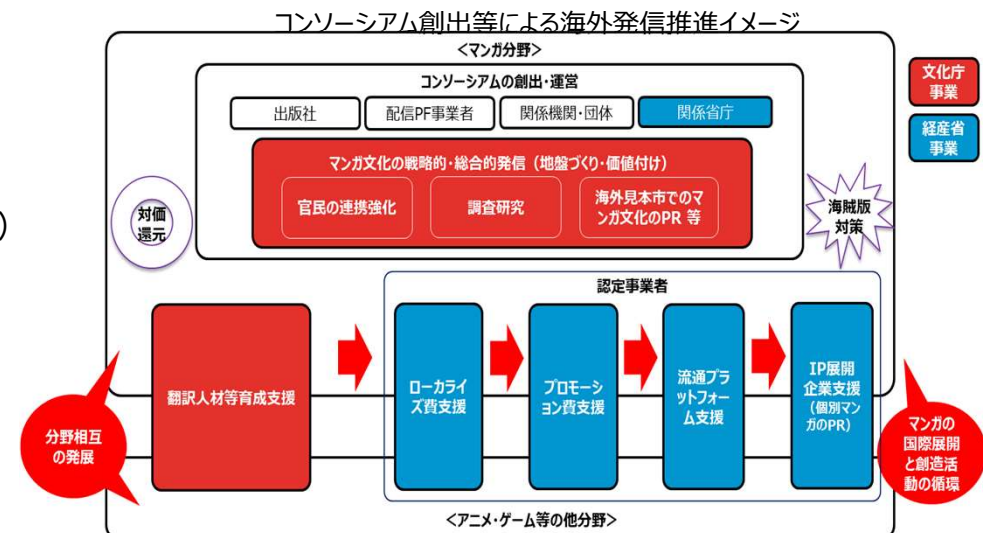
- 我が国のマンガ、アニメ、ゲーム、映画等のコンテンツは、世界中の人々を魅了し、世界市場の中でも高く評価されている、我が国の誇るべき財産。コンテンツ産業の海外売上は半導体産業、鉄鋼産業の輸出額を超え、2023年には約5.8兆円規模に達しており、政府はコンテンツ産業を基幹産業と位置付け、2033年に海外売上を現在の約4倍となる20兆円とする目標を設定。
- 目標達成に向けて、①将来的には**全てのマンガを包含するプラットフォームの構築**を目指すとともに、②**多言語翻訳AIの活用も含む翻訳人材の育成**、③**コンテンツを充実させる人材育成**、④**戦略的海外発信の体制整備**等が不可欠。

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。

<マンガ分野の例>

- **産学官コンソーシアムの創出・運営**
- **翻訳者等コンテンツの制作・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を含む
- **コンテンツ文化の戦略的・総合的発信**



アニメーション業界が抱える課題

- ・ 個社ごとに異なるOJTでの人材育成
- ・ フリーランスや海外発注が多く技術定着せず
- ・ 業界で求められるスキルと教育機関の教育とのギャップ
- ・ 業務過多による人材育成機会の不足
- ・ アニメーター等人材の不足 等



事業の構成

優れたアニメーター等の育成方法等について
アニメーション業界と教育機関が産学連携して検討する場を構築
業界及び教育機関にその成果等を普及する

対象者別（就業者向け・志願者向け）教育プログラムを実施

①アニメーション制作人材育成 産学連携プラットフォームの構築

業界と教育機関等がアニメーター等人材育成に係る課題・方向性を
検証し、求められるスキル調査・普及等を行う
(コアカリキュラム、教材等)

各々の工程を得意とするスタジオ等が
スキルを分析・提供

情報交換・検討・必要なスキルの
可視化・共有



教育機関

(専門学校、美術大学等)

制作会社等

②就業者を対象とした技術向上教育プログラム <R6:69名が参加>

アニメーション業界の若手・中堅の就業者が参加可能な形で、
アニメーター等が共通して必要な知識・技術等の講座を提供・普及。

③アニメーション業界志願者を対象とした 基礎教育プログラム <R6:105名が参加>

アニメーター志願者（高校生、大学生、専門学校生等）を対象に、
制作を心底面白いと実感できる「原体験」が得られるワークショップを提供・普及。



ゲーム分野の人材育成の取組（クリエイター支援基金の採択事例）

ゲームクリエイタースキル実証プロジェクト

実施団体：（一社）コンピュータエンターテインメント協会（CESA）

ゲーム開発人材に求められるスキルセットの調査、公表及び当該スキルセットを基にした新たな検定事業「ゲームクリエイタースキル検定（仮称）」の実施

ゲーム開発人材を育成するための教育水準の底上げ、及び当該人材をより効果的・効率的に確保できる体制の構築



CEDEC（神奈川・横浜）
ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大規模、世界でも有数のカンファレンス



東京ゲームショウ（日本・幕張メッセ）
世界2大ゲームショウの1つと認知されている国際見本市



映画分野の人材育成の取組



若手映画作家育成プロジェクト



プロのスタッフの指導のもと、
オリジナル脚本で**短編映画**作品を製作する
人材育成プロジェクトです。

ワークショップや製作実地研修を通じて作家性を磨くために必要な知識や本格的な映像製作技術の継承、上映活動等の作品発表を通じた発信力を育成場を設けることで、今後の活動の助力となるよう支援。

育成人数 **93名** 商業長編映画監督デビュー人数 **43名** ※未公開含む

国内外国際映画祭等での受賞・ノミネート実績 **159件** 延べ**26名**
※令和7年10月末時点



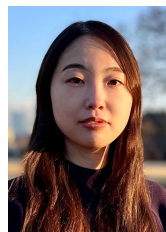
中野量太監督
『兄を持ち運べるサイズに』(2025)
©2025「兄を持ち運べるサイズに」製作委員会



山中瑤子監督
『ナミビアの砂漠』(2024)
©2024「ナミビアの砂漠」製作委員会



吉野耕平監督
『ハケンアニメ!』(2022)
©2022 映画「ハケンアニメ!」製作委員会



坂本悠花里監督
『白の花実』(2025)
©2025 BITTERS END/CHIAROSCURO



文化庁委託事業 Film Staff Internship Project

映画スタッフ育成プロジェクト

映画製作者や映画関係の教育機関等との連携の下、学生等にインターンシップとしてメジャースタジオ作品からインディペンデント系作品の製作現場まで多彩で実践的な実習等の機会を提供。

インターン研修実施人数 **328名** 対象部門 **15職種**

参加大学・専門学校等 **72校**程度 実習作品 **121作品**

プロデューサー、制作、
演出、撮影、照明、録音、
美術、装飾、編集 等

※令和7年3月末時点



制作部門



実習風景

主要な実習作品

- 『ゴジラ - 1.0』山崎貴監督
- 『記憶にございません』三谷幸喜監督
- 『翔んで埼玉〜琵琶湖より愛をこめて〜』武内秀樹監督
- 『シン・仮面ライダー』庵野秀明監督
- 『エゴист』松永大司監督
- 『碁盤斬り』白石和彌監督
- 『Winny』松本優作監督
- 『さかなのこ』沖田修一監督

メディア芸術ナショナルセンター（仮称）構想について

令和8年度予算額(案) 727百万円
(前年度予算額 611百万円)



<背景・必要性>

- 我が国の宝であるマンガ原画やアニメのセル画等の中間生成物の散逸・流出・劣化が加速。
- 中国・韓国・台湾は、既にこの分野に関する資料等の保存や活用、人材育成に関する拠点・組織を整備。文化的評価の高い日本のマンガ等の保存・継承がされないまま日本から作品や専門人材等が流出。
- 貴重な作品を歴史的・文化的・芸術的・技術的等の視点で価値づけし、体系的な保存活用を行う組織がない。

経済財政運営と改革の基本方針2025(骨太方針2025)

…国立美術館全体の機能を再編・強化しつつ、産業界と連携し、メディア芸術ナショナルセンター(仮称)の機能を有する拠点の整備を推進する

国として、マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の保存・活用、人材育成、調査研究、国際発信等に関する、全国の産学官の関係機関とのネットワークの「ハブ」となる拠点の整備を推進

メディア芸術ナショナルセンター(仮称)機能のイメージ

①収集・保存

- 作品や中間生成物（マンガの原画やアニメの絵コンテ等）を体系的に収集・保存・デジタル化
- 各地の関係機関と連携し、資料所在情報を一元的把握、利活用をサポート

R8年度予算案 170百万円



収蔵施設の整備

<スケジュール(目的)>
R7～8年度 基本・実施設計
R9年度(2027) 建設開始
R11年度(2029) 収蔵庫設置



国立映画アーカイブ
相模原分館に整備

②調査研究

- 作家や作品、文化的・国際的な動向等の調査研究やシンポジウム等の実施
- 国内外の研究者や研究機関、アーカイブ機関等と連携、情報へのアクセスをサポート

③人材育成・教育普及

- キュレーターなど学芸員やアーカイブ等の専門人材の育成
- マンガ等の歴史・製作工程等を学ぶ鑑賞 体験、ワークショップなど教育普及
- クリエイター等の育成

R8年度予算案 129百万円



リサーチセンター 機能の整備 (主に②③④の機能)

※国立美術館全体の機能の再編・強化や産業界との連携とも併せ検討

④情報発信

- 海外への情報発信、国内外からの問合せ窓口、アーカイブ資料所在情報のデータベース構築・提供、国内外の関連アーカイブ機関等への誘導

⑤展示・活用

- マンガやアニメ等の歴史的・体系的、文化的、美術的、技術的な価値や蓄積等を明らかにする国内外での展示

⑥普及交流

- 産業界、クリエイター、大学、全国の関係機関等との連携による最先端のコンテンツの展示や発表、拠点の貸館機能

【関係予算等】

- ・マンガ・アニメ等中間生成物の保存活用に関する調査研究

R8予算案 192百万円

- ・全国の産官学関係機関のネットワーク化、アーカイブ化支援（メディア芸術連携基盤等整備推進事業）

R8予算案 237百万円

相談

調査・支援

連携

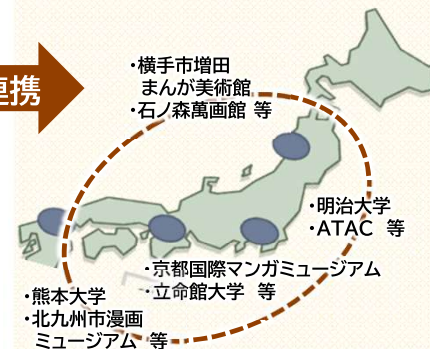
まんが家、出版社等

アニメ制作関係者等

ゲーム制作関係者等

産業界、全国の文化施設、大学、自治体等

国のセンターが「ハブ」となり、全国の関係者・機関のネットワーク化と、作品・資料等の保存・活用を推進



※⑤⑥の拠点となる集客施設に関しては、今後、産業界、関係機関、有識者等の関係者との丁寧な議論と検討を重ねる