

# クリエイター等育成支援 令和7年度補正予算

令和7年12月19日

文化庁

## 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ており、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

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

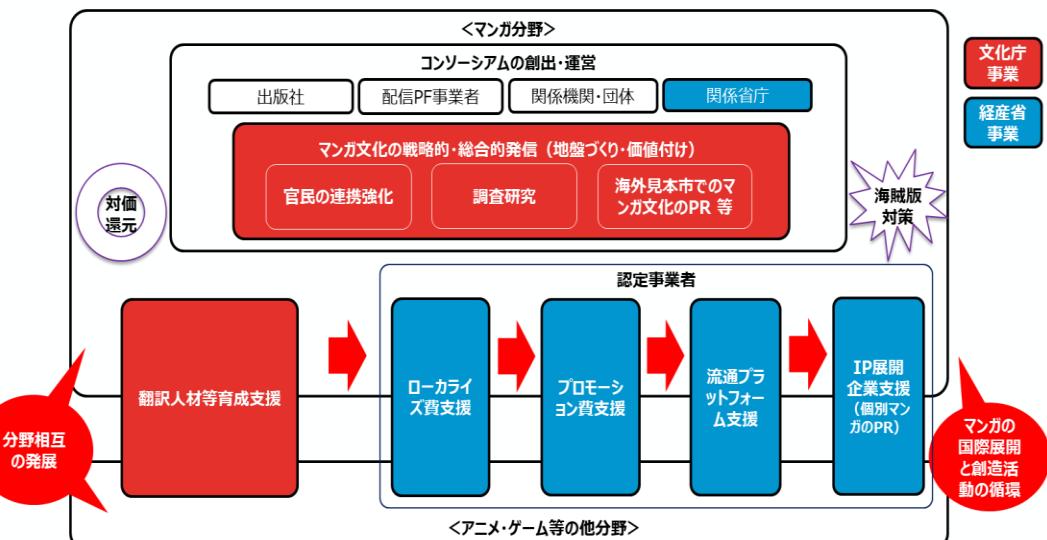
#### アウトプット（活動目標）

- ・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

#### コンソーシアム創出等による海外発信推進イメージ



#### 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)