

資料11

令和7年度補正コンテンツ産業成長  
投資支援事業に関する詳細説明会  
(2026年2月20日)の資料再掲

# クリエイター等育成支援 令和7年度補正予算

令和8年2月

文化庁

# 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。

#### ➤ マンガ海外発信のための産学官コンソーシアムの創出・運営

#### ➤ 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

#### ➤ コンテンツ文化の戦略的・総合的発信

#### 【お問い合わせ先】

文化庁 参事官(芸術文化担当)付  
[media@mext.go.jp](mailto:media@mext.go.jp)