

# クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業

令和5年度補正予算額

60億円



- 日本には1.2億人の市場があり、リスクを取って海外に打って出るインセンティブが生じにくい、人口減少の中、このままでは高い成長潜在力を持つコンテンツ市場の衰退の危機。
- 我が国の文化芸術の海外展開を視野に入れた若手クリエイターやアーティスト等の挑戦支援、育成体制を強化するとともに、国内活動拠点として博物館・美術館、劇場等の文化施設が新たな価値を付加できるよう機能強化し、若手クリエイター等を支える場として確立することが急務。

## 事業内容

次代を担うクリエイター・アーティスト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、独立行政法人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する。

### ◆ クリエイター・アーティスト育成支援

- 2023年3月、岸田総理は、「広い意味での日本の誇るべきクリエイターへの支援を検討」することを表明。クリエイター等の挑戦を後押しするためには、**企画から制作、国内外での展開まで一貫通貫した支援が重要**。
- 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**クリエイター等を対象とした総合的な人材育成支援**を行う。

世界に誇る我が国のマンガ、アニメ、音楽、現代アート、伝統芸能等をはじめとする次代を担うクリエイター等による作品や公演の企画・交渉・制作・発表・海外展開までの一体的な活動を、5年程度の活動目的の下で、3年程度弾力的かつ継続的に支援。（3年・4.5億）

#### 【事業例】

- 国内外で活躍が期待される国際コンクール受賞者や、若手演奏家、実演家、脚本家、作曲・作詞家、プロデューサー等を起用し、世界的な活動実績を有する指導者等が若手を現場で育成しながら海外公演等の海外展開を行うプロジェクトを支援。国内外の主要な音楽祭や劇場等で活躍する人材を育成。
- 創作支援プログラムで育成した若手クリエイター等を対象に、海外での活躍実績等がある専門家等が、海外展開に向けたアドバイス、ノウハウの共有等のサポートを実施し、海外アートフェスティバル等へ出品・展示を支援。グローバルに活躍できる人材を育成。

### ◆ 文化施設による高付加価値化機能強化支援

- 博物館・美術館、劇場等の文化施設について、グローバルに通用するクリエイター・アーティスト等の育成の一環として、当該**クリエイター・アーティスト等の（国内における）活動の拠点かつ活動に対して新たな高い価値を付加する拠点としての機能を形成**することを推進する。
- また、こうしたクリエイター・アーティスト等が生み出す作品を含めて、**施設が持つ価値（コンテンツ）をデジタル・アーカイブ化等も行いつつ、世界に強力に発信**し、価値を高めるとともに、そうした価値に受け手を惹きつけるための支援を行う。

次代を担うクリエイター・アーティストの国内における活動・発信拠点となるべく文化施設における発信力の強化（デジタル・アーカイブ化含む）、新たな高い価値を文化芸術活動に付加する取組について、5年程度の活動目的の下で、3年程度弾力的かつ継続的に支援。（3年・1.5億）

#### 【事業例】

- クリエイター等の作品や関連資料等のデジタル・アーカイブ化
- デジタルコンテンツ活用やクリエイター等自身のパフォーマンス等による展覧会や公演含め施設の運営・機能強化
- デジタルコンテンツ活用型やクリエイター等自身のパフォーマンス等によるグローバルな発信等の支援

（担当：参事官（芸術文化担当）付、文化経済・国際課、企画調整課）

# クリエイター等の活動基盤強化 (相談窓口対応等による支援)

令和5年度補正予算額 0.7億円



## 現状・課題

「骨太2023」及び「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画2023改訂版」では、世界のコンテンツ市場の成長をにらみ、日本の誇る同分野における**クリエイター支援**を推進することとしているところ、クリエイター等が持続可能な形で活動を継続できることが重要。インボイス制度の開始、フリーランス法の施行により事業環境が大きく変わるタイミングであること、また、AIを活用した創作活動の際のAIリスクにも留意する必要があること等を踏まえ、クリエイター等の活動を支えるための取組の充実が急務。

## 事業内容

令和5年度は9月～12月に開設を予定している「文化芸術活動に関する法律相談窓口」の体制強化により、税務、ハラスメント、AIリスク等も含めてクリエイター等からの相談に対応するほか、文化庁HPについて、クリエイター等への情報提供ポータルサイトとしての機能を充実させ、情報発信の強化を図る。

### ●文化芸術活動に関する法律相談窓口による対応

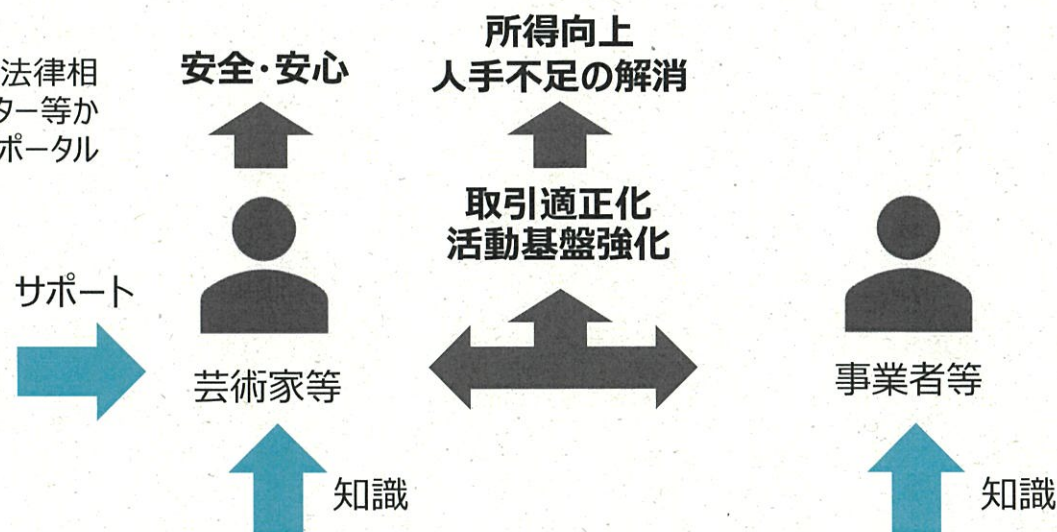
- 体制強化により、令和6年1月以降も切れ目なく相談対応を実施

※令和5年10月からのインボイス制度開始  
→事業者の立場に立ったきめ細かい対応

※令和5年度中にフリーランス法の下位法令制定  
→令和5年度末にかけて周知広報の徹底とともに、対応を促進させる必要

※AIリスクに関する懸念等が増加  
→AI時代の創作活動に関する法的な課題等に対応

件数・単価 1箇所×約5900万円 交付先 民間団体等



### ●ポータルサイトの機能充実、情報発信強化



- アーティスト等への情報提供ポータルサイト
- 「必要な情報」を「わかりやすく」発信

件数・単価 1箇所×約1000万円 交付先 民間団体等


## 成果イメージ

- クリエイター等が事業者として持続可能な形で活動を継続できるよう、発注側と対等な関係性構築による取引適正化等、活動基盤強化のための取組を実施することで、クリエイター等の所得向上や人手不足解消及び安全・安心な活動環境の確保に資する。

(担当：文化経済・国際課、著作権課)

# 人材育成・収益化に向けた舞台芸術デジタルアーカイブ化推進支援事業

令和5年度補正予算額（案）

5億円 

## 現状・課題

コロナをきっかけに過去の公演記録映像を配信するなどして、新たな鑑賞スタイルと収益機会の創出につなげる取組が進んだが、実演芸術等の映像配信には、劇場等の上演に必要な権利処理に加えて、配信のための法律的専門知識が必要なため、各芸術団体個別で対応するのが難しい。また、これまで舞台映像を保存してきたVTRテープをデジタル化しなければ、視聴できる機器がなくなり、貴重な舞台映像が散逸し、消失してしまう危機に瀕している。さらに、映像を記録する技術者などの人材確保、撮影環境確保、権利処理への意識改革など、各芸術団体が個別で対応するには、費用対効果が非常に悪い。

このような様々な課題を踏まえ、日本の舞台映像のデジタルアーカイブの拡充と配信・上映などの利活用を通じて、舞台芸術における創造環境の持続可能性を高める支援制度が必要である。蓄積された仕組みやノウハウは、全国に普及させ横展開を図り、さらに我が国文化芸術団体の水準向上を狙う。

なお、本取り組みは将来的な自走化を目指しており、補正予算にて措置を行うことで、活用できるコンテンツを大幅に増やすとともに、将来の自走化の前倒しを狙うものである。

## 事業内容

### 芸術性の高い舞台芸術作品の収集・保存・公開（配信）

対象作品は公募し、各分野の有識者が選定

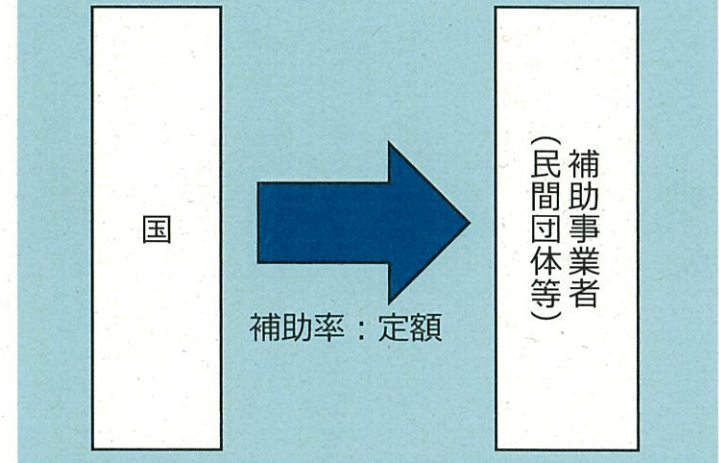
- ✓ 映像作品のデジタル化と保存のサポート  
⇒アーカイブ化
- ✓ 作品情報・権利者情報を一元管理  
⇒JapanSearchなど検索サイトと連携
- ✓ 権利処理をサポート  
⇒**舞台映像作品配信可能化**  
コンテンツ配信サービスから配信可能に
- ✓ 閲覧サービス提供
- ✓ 連携した戯曲・舞台美術・ポスター分野における規模の作品アーカイブ

### 収録技術提供による啓発活動

対象作品は公募し、各分野の有識者が選定

- ✓ 8Kカメラ+立体音響で作品収録  
⇒**上映・トークイベントの実施／配信**  
**公立文化施設等での巡回ツアー**  
を試行・普及
- ✓ 作品ごとの適切な収録について費用・技術の両面でサポート

### スキーム



### アウトプット（活動目標）

	～加速化まで	補正年度 (加速化分)
アーカイブ収集作品数	2,400	<b>1,200</b>
配信可能化作品数	550	<b>150</b>
8K収録作品数	45	<b>35</b>

【目標数】

アーカイブ収集作品数：5,000作品

配信可能化作品数：1,000作品

8K収録作品数：300作品

### 短期アウトカム（成果目標）

舞台芸術団体の人材育成・収益化を通じた持続可能な活動のためのプラットフォームの自律的運営

### 長期アウトカム（成果目標）

次世代につなぐ日本の舞台芸術のアーカイブ資産の保存・活用

# 地域文化財総合活用推進事業 (地域伝統行事・民俗芸能等継承振興事業)

令和6年度予算額(案) 421百万円  
 (前年度予算額 421百万円)  
 令和5年度補正予算額 499百万円



## 現状・課題

- 過疎化や少子高齢化等の社会状況を背景として、地域の伝統行事・民俗芸能等の担い手や資金が不足し、行事等の継承が困難となっている。
- 担い手や資金の不足を克服しようとする地域の伝統行事等に対するソフト面・ハード面での支援を一体的に行い、地域の伝統行事等の更なる振興と次世代への着実な継承を図る。

## 事業内容

地域伝統行事の基盤整備に係る支援を行う。支援に当たっては、支援窓口と連携を図るものとする。

件数・単価 約85件×約490万円 事業開始年度 令和3年度

### ○基盤整備に係る支援

【補助対象事業】 ※支援窓口との連携が必須

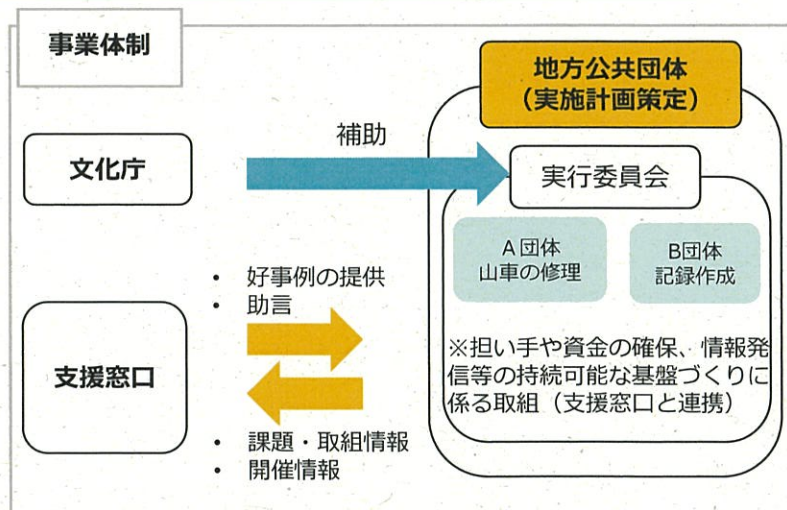
- 用具等整備 (山車の修理や衣装の新調等を行う事業)
- 後継者養成 (保存会会員等を対象とした技術練磨等の事業)
- 記録作成・情報整備 (記録の作成・発信やデジタル化等を行う事業)

【補助事業者】

文化遺産の保護団体等で構成される実行委員会 (1 地方公共団体当たり1 実行委員会)

【地方公共団体】

域内の各取組をとりまとめて、実施計画を策定



### アウトプット (活動目標)

地域文化遺産の総合的な取組や地域伝統行事等の継承に必要な取組への支援

### 短期アウトカム (成果目標)

地域伝統行事等への参加者数の増加

### 長期アウトカム (成果目標)

地域文化遺産の担い手確保

担当：参事官 (生活文化創造担当) 付

# 地域文化財総合活用推進事業 (地域文化遺産・地域計画等)

令和6年度予算額 (案)  
(前年度予算額)

600百万円  
701百万円



## 現状・課題

- 文化遺産は、地域の人々に豊かさや感動を与えるとともに心のよりどころとして、地域に活力を与える国民共有の財産である。
- 過疎化や少子高齢化などによる地域コミュニティの絆や文化財の担い手不足で、地域の文化遺産が消失の危機にある。
- 地域の文化遺産は、その適切な保存・継承とともに、地域活性化等に資する役割が再認識され、その積極的な活用が期待されている。

## 事業内容

### ○地域の文化遺産を核とした地域活性化

地域に古くから継承されている当該地域に固有の文化遺産を活用した、伝統行事・伝統芸能等の公開やシンポジウムの開催など、特色ある総合的な取組を支援する。

件数・単価 約105件×約550万円 事業開始年度 令和元年度

### 補助対象事業

- 人材育成 (ボランティアガイド等の育成)
- 普及啓発 (伝統芸能等の公開、シンポジウムの開催等)

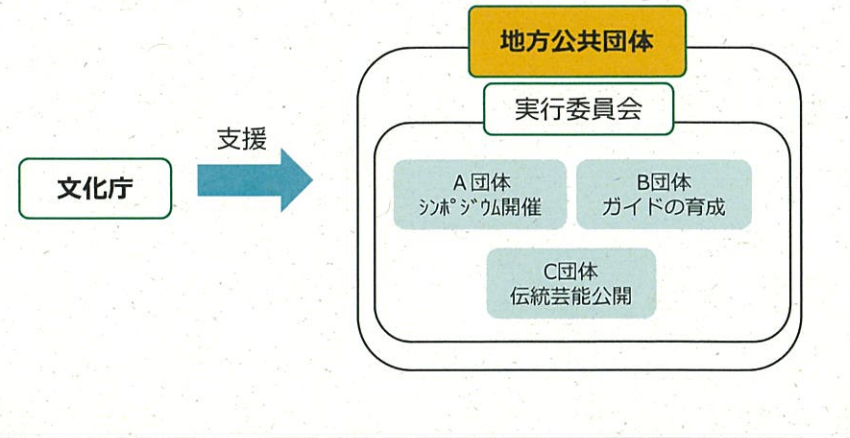
### 地方公共団体

実施計画を策定 (本事業により実施される取組を手段として、目標を設定)

### 補助事業者

文化遺産の保護団体等で構成される実行委員会

## 事業体制



民俗芸能大会の開催



ガイド育成講座の実施

## アウトプット (活動目標)

地域文化遺産の総合的な取組や地域伝統行事等の継承に必要な取組への支援

## 短期アウトカム (成果目標)

地域伝統行事等への  
参加者数の増加

## 長期アウトカム (成果目標)

地域文化遺産の担い手確保

担当：参事官 (生活文化創造担当) 付

# メディア芸術の創造・発信プラン

令和6年度予算額(案) 904百万円  
(前年度予算額) 732百万円



## 背景・課題

- マンガ、アニメーション、ゲーム等の**メディア芸術**は、広く国民に親しまれているだけでなく、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、海外からも高く評価され、我が国への理解や関心を高めている。
- 文化芸術の振興はもとより、コンテンツ産業、観光、国際文化交流にも資するため、**メディア芸術分野**における創作サイクルを創出し、さらなる振興・発展を図ることが必要である。

### 【文化芸術基本法】

(メディア芸術の振興) 第九条 国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術(以下「メディア芸術」という。)の振興を図るため、メディア芸術の制作、上映、展示等への支援、メディア芸術の政策等に係る物品の保存への支援、メディア芸術に係る知識及び技能の継承への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。

### 【知的財産推進計画2023】

○コンテンツ産業の競争力強化に向け、民間側のビジネスモデルやガバナンス、人材管理等の変革方針を踏まえつつ、クリエイター等の発掘・育成、活躍の機会拡大等に向けた取組を支援する。制作に携わるスタッフの能力向上や海外向けコンテンツ制作の資金調達や管理等を含むプロデュース・マネジメント人材の育成、コンテンツ産業のDX化を進める人材の育成など新たな技術動向等を踏まえた人材育成支援を行う。  
○広く国民に親しまれるとともに、海外でも高く評価され、我が国への理解や関心を高める役割を果たすメディア芸術の意義に鑑み、我が国の優れたメディア芸術分野の人材育成及び、関連資料の収集・保存・展示・活用を推進するとともに、振興の中核となるメディア芸術ナショナルセンターの整備に向けた制度設計等の検討を行う。

### 【経済財政運営と改革の基本方針2023(骨太方針2023)】

○文化芸術と経済の好循環による活動基盤強化と持続的発展を加速し、心豊かで多様性と活力のある文化芸術立国を実現する。(中略) 新国立劇場など国際拠点となる国立文化施設や博物館・美術館等のグローバル展開を含む機能強化、アート市場の活性化、メディア芸術ナショナルセンター構想の推進や、トップ芸術家や伝統芸能の担い手の育成等を含め、文化芸術の成長産業化を図る。世界のコンテンツ産業の成長を促し、広い意味でのクリエイターの支援を進めていく。国立公文書館の機能強化等を進める。

### 【新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画2023改訂版】

○アニメ・ゲーム・エンターテインメント・漫画・映画・音楽・放送番組等の分野は、日本の誇るべきコアの1つである。日本は、世界のコンテンツ市場の成長をにらんで、広い意味でのクリエイターへの支援を進めていく。優れた才能を持つ若手クリエイターを対象に、制作費の支援や、コンテンツ業界のトップランナーがメンターとなる制度の創設等を通じ、デジタル技術を活用する次世代のクリエイターの育成・創出を進める。これらを含むクリエイター支援、海外展開等、新しい資本主義実現会議の下で、官民連携で一体的な施策の検討を行う。この際、併せてコンテンツ産業の構造改革に向けて具体的なアクションを明らかにする。

## 事業内容

### 人材育成

#### メディア芸術人材育成事業

事業実施期間：平成22年度～

#### メディア芸術クリエイター育成支援事業

マンガ、アニメーション、メディアアート等のメディア芸術分野における優れた若手クリエイターを対象とした、専門家によるアドバイス、技術支援、発表機会の提供等の支援プログラムを実施。〔委託事業〕

- ・ 支援対象：50件程度

#### アニメーション人材育成事業

産学が連携し、作品制作を通じたオン・ザ・ジョブ・トレーニング(OJT)のほか、デジタル人材の育成も含めたスキル向上のための教育プログラムを対象者やレベル別(就業者・アニメ業界志願者、若手アニメーター・中堅アニメーター等)に実施。それらの成果の体系化と共に、育成者向けの教育用フォーマットの作成等を行う。〔委託事業〕

- ・ 支援対象：制作団体 4社程度等



### 基盤等整備

#### メディア芸術連携基盤等整備推進事業

事業実施期間：令和2年度～

産学館(官)が連携し、メディア芸術作品・資料の収集・保存・活用に向け、分野を横断したネットワークを構築しノウハウの共有等を推進。喫緊の課題に対応するための調査研究(散逸・劣化の危険性が高い中間制作物(アニメの絵コンテやセル画などの保存)を実施。〔委託事業〕

所蔵館等におけるアーカイブの取組を支援し、散逸・劣化の危険性が高い作品等の保存・活用を促進。〔補助事業〕

- ・ 件数・単価：15件×5百万円〔定額補助〕(予定)

### 保存活用

#### マンガ・アニメ等中間生成物の保存活用事業【新規】

事業実施期間：令和6年度～

散逸や劣化の危険性が高まっているマンガやアニメ等の原画やセル画等の中間生成物の収集・保存・活用に係るモデル事業等を実施。中間生成物の収集、整理、デジタルアーカイブ化に関わる作業及び、メディア芸術作品等の収蔵に向けた調査等を行い、持続的な事業実施に向けた課題等を明らかにする。〔委託事業〕



### (独) 国立美術館との連携強化

#### 情報流通基盤の整備(メディア芸術データベースの整備)

事業実施期間：令和5年度～

(独)国立美術館において、メディア芸術分野における情報拠点整備に資するためのメディア芸術データベースの整備に取り組む。

#### メディア芸術の国際発信等

事業実施期間：令和5年度～

我が国のメディア芸術作品、作家の国際的評価の更なる向上を目指し、メディア芸術の国際発信を行う。

R5年度から  
(独)国立美術館  
「国立アトリサーチセンター」  
が事業を実施。

### アウトプット(活動目標)

- ・ 若手クリエイター育成支援の件数(R6年度 50件)
- ・ プログラムに参加したアニメーション制作会社の件数(R6年度 4件)
- ・ メディア芸術作品・資料の収集・保存・利活用のために活動する団体の件数(R6年度 16件)

### 短期アウトカム(成果目標)

- ・ クリエイターによる創作活動の活発化(事業への応募件数)
- ・ 優れた人材のアニメーション産業への定着(追跡調査における業界在職者の割合)
- ・ アーカイブの取組による成果物の利用の拡大

### 長期アウトカム(成果目標)

- ・ 国民における創作活動の活発化
- ・ アニメーション産業市場の規模拡大への寄与
- ・ マンガ市場の規模拡大への寄与

担当：参事官(芸術文化担当) 付