

文化芸術分野における 人材育成に向けた検討資料

令和8年4月9日

文化芸術分野における 戦略的な人材育成（全体像）

文化芸術分野における戦略的な人材育成

- **文化芸術は、わが国経済全体の成長を牽引する力を持っている。**
- 我が国の基幹産業となった**コンテンツ分野における人材育成を加速**するとともに、**文化芸術の振興を地域の活性化につなげ、これらがまた新たな価値を生み出すという好循環**を形成していく必要。
- そのためには、**戦略的な人材育成**が不可欠。

方向性

- ・ **地域の文化芸術**(伝統文化等)と**近現代文化**(コンテンツ等)、**短期と中長期**の双方を見据えた検討
- ・ **わが国文化の海外展開の推進**と、それが**巡り巡って地域ゆかりの文化としての地域活性化**にもつながっていく**有機的な循環の形成**
- ・ 文化芸術と**観光等の他分野との掛け合わせ**による相乗効果も期待した分野間連携の推進



視点①

17の戦略分野にも掲げられている「コンテンツ分野」における、「**新たな価値**」の創造や「**海外市場の拡大**」に**重点を置いた視点**

文化芸術の海外展開のためのクリエイター等育成

政府目標である、**2033年までにコンテンツ海外売上20兆円**の達成に向けた、**幅広いコンテンツ分野の人材育成**や**海外展開の推進**、その前提となる**活動環境の整備**

クリエイター等育成・海外展開支援

好循環



国内・海外市場の拡大

視点②

我が国古来の「**伝統文化の維持・継承・発展**」を含めた**地域の文化芸術**を通じ、「**地域課題の解決**」や「**地域経済の活性化**」を下支えする視点

文化芸術による地域活性化を担う人材育成

地域の文化資源を中核として、**観光や教育などの他分野や他地域の多様な主体とも連携し**、**地域活性化**や**社会課題の解決**に向けた**文化芸術施策の企画・運営等のコーディネーター**の育成

文化資源を核とした分野等を越えた連携



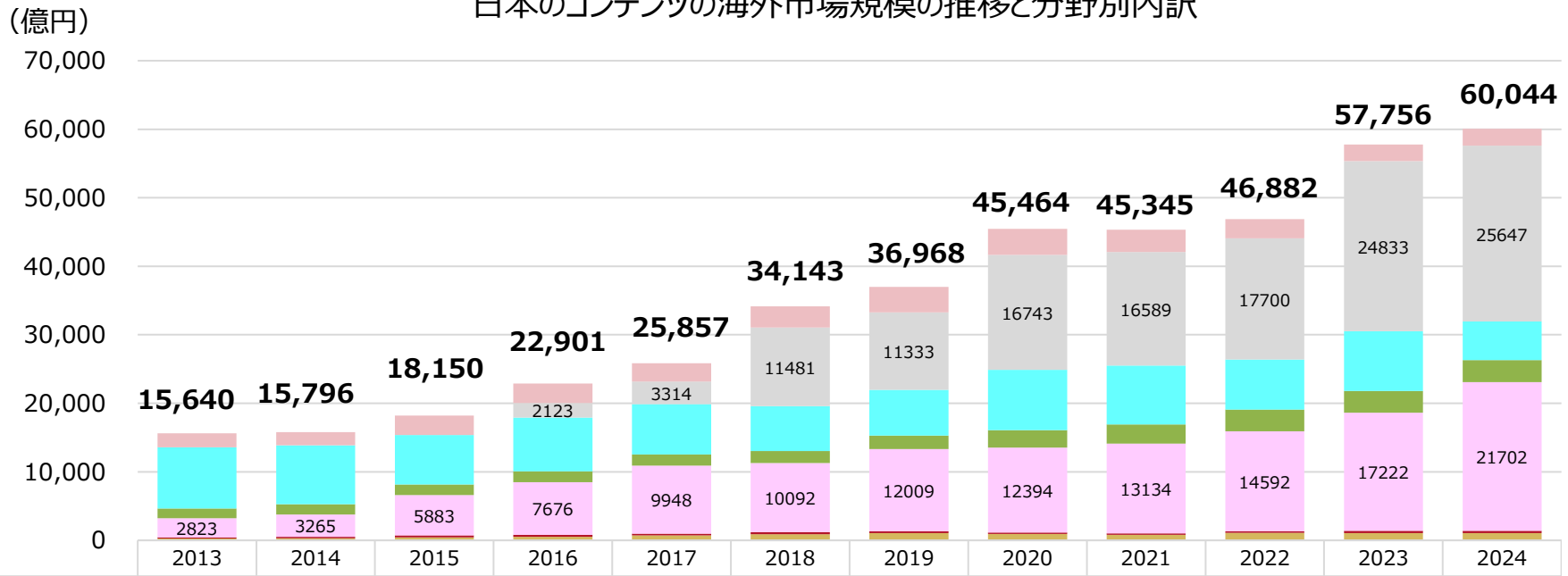
検討事項 1

文化芸術の海外展開のための クリエイター等育成

コンテンツ分野に関する政府目標

- 2024年の日本のコンテンツの海外市場の規模は合計**6.0兆円**（推計）。内訳として、**家庭用ゲーム（オンライン）、アニメ**が大きい割合を占める。
- **政府は、2033年までにこれを20兆円とする目標を掲げる**（『新たなクールジャパン戦略』2024年6月 知的財産戦略本部）。

日本のコンテンツの海外市場規模の推移と分野別内訳



政府目標…
20兆円
2033

	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
■ スマホ・PCオンラインゲーム	2066	1948	2821	2842	2683	3067	3689	3822	3252	2794	2412	2448
■ 家庭用ゲーム（オンライン）	0	0	0	2123	3314	11481	11333	16743	16589	17700	24833	25647
■ 家庭用ゲーム（パッケージ）	8920	8563	7240	7877	7330	6541	6662	8817	8573	7286	8697	5653
■ 出版	1413	1500	1538	1573	1615	1775	1953	2538	2792	3200	3200	3200
■ アニメ	2823	3265	5883	7676	9948	10092	12009	12394	13134	14592	17222	21702
■ テレビ番組	173	220	283	315	262	300	261	220	210	230	317	333
■ 実写映画	245	300	435	495	705	887	1061	930	795	1080	1075	1061

（資料）「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2025」（（株）ヒューマンメディア）をもとに作成

これまでの取組

○ クリエイター支援基金を創設し、複数年度にわたり人材育成や海外展開を支援

令和5年度補正予算 60億円

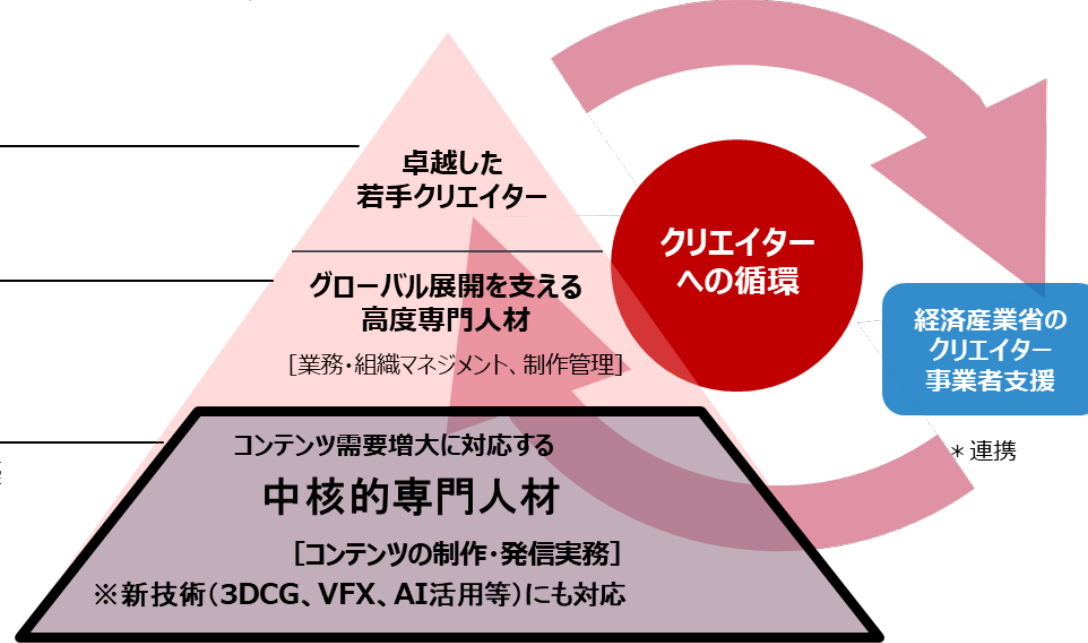
卓越した若手クリエイターの海外展開支援

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



○ クリエイター支援基金を活用し、国際芸術祭等へ出品・出展、世界から高い評価を得ている

ユニジャパン 映画分野

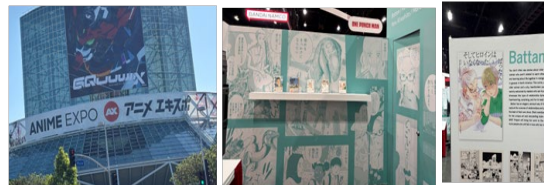


世界三大国際映画祭
ベルリン国際映画祭
長編コンペティション部門（金熊賞候補）
に選出（2026.1.20発表、
ベルリン国際映画祭2月上映後、
3月日本劇場公開）

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

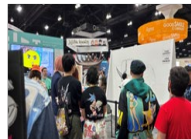


世界最大のアニメーションイベント
アニメ・エキスポへの出展(2025.7)

- ・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

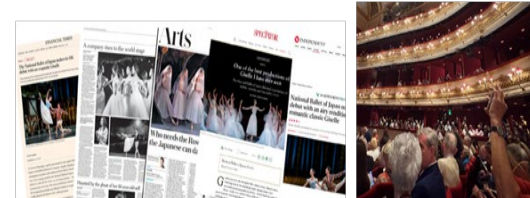
⇒活動を通じて育成対象マンガ家の
作品に対して海外から出版のオファー

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

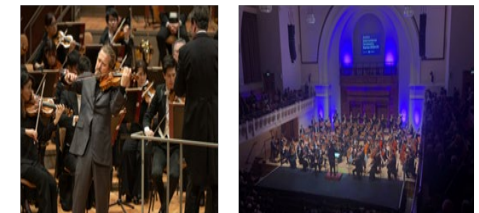
新国立劇場バレエ団 舞踊分野



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（デュッセルドルフ、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）

コンテンツ分野を取り巻く現状

- **コンテンツIP※売上TOP10のうち、日本発のIPが5つ**
ランクイン

※Intellectual Property: 知的財産

➡ 我が国のコンテンツは世界的に高い評価を受けている

コンテンツIP売り上げランキング(2024)

青:日本発 赤:日本のマンガ原作

1位	ポケットモンスター	921億ドル
2位	ハローキティ	800億ドル
3位	くまのプーさん	750億ドル
4位	ミッキーマウス	706億ドル
5位	スターウォーズ	656億ドル
6位	アンパンマン	603億ドル
7位	ディズニープリンセス	452億ドル
8位	スーパーマリオ	361億ドル
9位	少年ジャンプ	341億ドル
10位	ハリーポッター	309億ドル
11位	マーベル・シネマティック・ユニバース	291億ドル
12位	スパイダーマン	271億ドル
13位	ガンダム	265億ドル
14位	バットマン	264億ドル
15位	ドラゴンボール	240億ドル
16位	バービー	240億ドル
17位	北斗の拳	218億ドル
18位	カーズ	218億ドル
19位	トイ・ストーリー	207億ドル
20位	ワンピース	205億ドル

- **令和7年度補正予算では、550億円を超えるコンテンツ関連予算を確保したものの、諸外国との間には引き続き差がある**

➡ 優位性を持つわが国のコンテンツ産業が潜在的な成長機会を失わないよう、**熾烈な国際競争を勝ち抜くための人材育成や基盤整備をさらに推進**する必要

コンテンツ産業支援における各国政府予算



アメリカ

6,176億円



中国

1,283億円



フランス

1,233億円



韓国

762億円



日本

556億円

※556億円はR7年度補正予算における内閣府知財事務局、経産省、文化庁、総務省、外務省の経済対策支援額の合計

経済産業省文化産業創造課
第8回エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会資料より抜粋

文化芸術の海外展開のためのクリエイター等育成

課題

コンテンツ5分野

(マンガ、アニメ、ゲーム、実写、音楽)

- 若手人材の流入が減少
- 大学等の育成プログラムが産業界のニーズとマッチしていない
- コンテンツ業界で働くことの社会的評価が低い
- 小規模な企業・団体では研修などの余力がない
- AI等新技術の活用が現場に浸透していない

有識者ヒアリングにおける示唆

コンテンツ5分野 (東京藝術大学 岡本教授)

- 新技術にも対応できる即戦力人材の育成が必要
例：産業界と高等教育機関が連携し、コンテンツ制作を専門的に学ぶ学科・コースの増設
企業や企業間で連携した現職研修の実施
AI等新技術に対応した研修プログラムの実施
- コンテンツ制作を志す層の裾野を広げることが必要
例：初等中等教育との連携

検討の方向性

- 日本の文化芸術の強みは、斬新なアイデア・中小やフリーランス制作・小規模投資により制作される、予測不能なヒット作をも生み出す多様性にある。
- そうした強みも活かし、コンテンツ5分野と舞台芸術や美術等幅広い分野の融合・掛け合わせも意識しながら、日本の強みである多様なコンテンツを世界に届ける仕組みを検討。

舞台芸術、美術等分野

(音楽、舞踊、演劇、伝統芸能、大衆芸能等)

- 不安定な就業環境により担い手が定着しにくい
- 育成後の活躍機会・キャリアパスが限定的
- 非営利中心の構造で収益機会が乏しい
- 市場・海外展開との接続が弱い

舞台芸術、美術分野 (緊急事態舞台芸術ネットワーク 伊藤常任理事)

(大分市立美術館 宇都宮館長)

- 文化(非営利セクター)－商業(営利セクター)の循環が必要
例：人材要件やキャリアパスの設計、海外派遣
- 研修－実践の循環が必要
例：公演プロジェクトへの参画、経験・知識の共有
- 国際－地域の循環が必要
例：海外で評価を得た人材が地域に戻り新たな創作や人材育成を行う拠点づくり

検討事項 2

文化芸術による地域活性化
を担う人材育成

文化芸術による地域活性化を担う人材育成

現状・課題

文化芸術は経済波及効果の創出や地域の価値創造、持続可能な社会基盤を支える不可欠な戦略的資源。
文化芸術を核とした地域再生を担う人材の育成が求められる一方で、現場は**構造的・制度的な課題**に直面

- ① 地域の文化芸術人材となるための明確なキャリアパスがない
- ② 長期にわたって働けるNPOや文化施設等の団体が不足している
- ③ 文化庁局行政職員の異動によりノウハウや人間関係が蓄積されない
- ④ 国際ネットワークを持たず、海外の先進事例に触れる仕組みがない
- ⑤ 文化政策固有の指標が整備されておらず、政策判断への反映が難しい

国による人材育成を支える制度的基盤整備の取組に加え、各地域の自発的・自律的な活動による持続可能な取組が必要

検討の方向性

課題解決のための5つの取組とその有機的な連携

取組
①

分野横断型カリキュラムの全国整備

・芸術・文化政策・観光・地域マネジメント・国際協働を横断する
専門教育プログラムを、大学等との連携により体系的に構築

取組
⑤

観光・教育・福祉等の地域の関連産業
との連携による人材循環の仕組み
・隣接する分野との連携による、複数領域で
横断的に活躍できる構造を構築

地域の特性を活かし、
地域内・地域外をつなぎ、
文化的価値を生み出す
コーディネーターの育成

取組
②

全国版・文化芸術Co-creation実践
センターの設置
・全国に文化芸術による地域活性化プロジェ
クトの実践拠点を整備

取組
④

文化芸術プロジェクト成果の評価指標（KPI）開発
・経済波及効果に加えて、文化政策固有の評価軸を整備（
若者の地域定着、住民の参加度 等）

取組
③

文化芸術人材のキャリアパス制度設計
・専門職としての処遇保障により優秀な人材を確保

上記の取組を通じたコーディネーターの育成により地域にもたらされる成果

- ① 多彩な文化プロジェクトの企画・開催による都市ブランドや経済効果の創出
- ② 文化だけにとどまらない他分野や他の地域との連携拡大
- ③ 活動の「場」と「機会」が地域に生まれることによる優秀な人材や企業の流入
- ④ 人材や企業による新たなプロジェクトの企画 等

コーディネーターの育成により、日本の各地域における文化芸術を活用した経済波及効果の創出や、新たな地域の価値の創造、持続可能な社会的基盤の構築を可能にし、文化芸術が我が国経済全体の成長を牽引する。