

Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

独立行政法人 日本芸術文化振興会
 文化芸術活動基盤強化基金担当
 TEL 050-1754-5917
<https://creator.ntj.jac.go.jp>



Japan Arts Council

Japan Creator Support Fund Secretariat
 TEL 050-1754-5917
<https://creator.ntj.jac.go.jp/en/>




Japan Creator Support Fund

クリエイター支援基金について

About Japan Creator Support Fund

文化庁の補助金により日本芸術文化振興会に設置され、国内外で活躍するクリエイターの育成及びそのための文化施設の機能強化、育成プログラムの構築などを弾力的かつ複数年度にわたり支援する基金です。

This is a fund established at the Japan Arts Council with a subsidy from the Agency for Cultural Affairs, designed to flexibly provide multi-year support for the development of creators active both domestically and internationally, as well as for strengthening the functions of cultural facilities for that purpose and building training programs.

クリエイター・アーティスト等育成支援事業

令和5年度補正予算

Creator & Artist Development Support Program
FY2023 Supplementary Budget

日本が世界に誇る我が国のマンガ、ゲーム、アニメ、音楽、現代アート、伝統芸能をはじめとする芸術分野におけ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支援します。

This program supports integrated activities by the next generation of creators in artistic fields including Japan's globally acclaimed manga, games, anime, music, contemporary art, and traditional performing arts. Support covers everything from the planning, negotiation, production, and presentation of works and performances to overseas expansion.

文化施設による高付加価値化機構強化支援事業

令和5年度補正予算

Support Program for Cultural Facilities Function Enhancement
FY2023 Supplementary Budget

美術館・博物館や劇場・音楽堂等の文化施設における、グローバルに活躍する若手クリエイター・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」としての機能形成を推進します。

This program promotes the development of functions of museums, theaters, concert halls, and other cultural facilities that enable them to serve as bases in Japan for the activities of young creators and artists with global potential, and as hubs that add new, high value to those activities.

クリエイター等支援事業(育成プログラム構築・実践)

令和6年度補正予算

Creator Support Program (Program Development & Implementation)
FY2024 Supplementary Budget

各コンテンツ分野において、クリエイター等の国内外での活躍を促進するため、大学・専門学校等と企業・関係団体等業界が連携し、国際的な活躍を目指す学生や社会人に必要となるスキル等を習得する国際的な場での実践を含めた育成プログラムの構築・実践を弾力的かつ複数年度にわたって支援します。

To promote domestic and international creative activities across various content production fields through collaboration among universities and other educational institutions, companies, and relevant industry organizations, this program provides flexible multi-year support for the development and implementation of training programs, including practical experience in international settings, designed to help students and working professionals seeking international careers acquire the skills they need.

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

Consortium Creation for Next-Generation Digital Distribution Platforms for Manga and Content
FY2025 Supplementary Budget

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複数年度にわたって推進します。

Through collaboration among industry, academia, and government, this program advances comprehensive, multi-year initiatives to develop the infrastructure for taking content overseas, including manga and other fields with strong growth potential, while developing the talent needed to support it and creating an environment for fair compensation for creators.

クリエイター・事業者海外展開促進事業(長期制作支援)

令和6年度補正予算・経済産業省事業

Japan Creator Support Fund for Entertainment, International Outreach Program (Long-Term Projects)
FY2024 Supplementary Budget / Ministry of Economy, Trade and Industry Project

事業者によるコンテンツのグローバル展開を促進するため、ゲーム・アニメ・実写分野を対象に、作品制作の前段階にあたる企画書・シナリオ・ピッチ映像等の制作を行うプリプロダクションや、高品質な作品制作を行うプロダクション及びポストプロダクションに対する支援を行います。

To help businesses promote works globally, this program provides support in the game, anime, and live-action fields for pre-production work, including the preparation of project proposals, scripts, and pitch videos prior to full-scale production, as well as for the production and post-production of high-quality works.

コンテンツ産業成長投資支援事業費補助金(IP360)

令和7年度補正予算・経済産業省事業

Incentive Program for Content Industry Growth Investment (IP360)
FY2025 Supplementary Budget / Ministry of Economy, Trade and Industry Project

本補助金のうち、次のメニューについて「クリエイター支援基金」にて支援を行います。

●メニュー3 大規模作品製作支援(一般支援)

事業構造改革と一体で、将来的に世界的な大ヒットを狙えるコンテンツ製作・開発事業者による海外向け大規模作品の製作・開発を支援することで、大ヒットIPの創出、クリエイター等の所得向上やデジタル資産の蓄積を図ります。

●メニュー4 大規模作品製作支援(ロケ誘致支援)

世界的に大ヒットする実写コンテンツの創出に向けて、海外スタジオのノウハウ取得に資する大規模なロケ撮影を誘致するため、海外スタジオのもと、日本の制作事業者が行う国内でのロケ撮影やポストプロダクションにおけるVFX等の高度な編集作業を支援します。

●メニュー5 流通プラットフォーム拡大支援

①海外向けコンテンツや②海外ファンの両サイドの迅速な拡充、③プラットフォーム間の相互連携を支援して競争力を高め、日本の流通プラットフォームの国際的な流通網を確保し、世界展開する日本発コンテンツが収益をあげて再投資できる好循環を生み出せる環境を整備します。

Incentive for the following categories under this incentive program will be provided through the Japan Creator Support Fund.

- Menu 3: Large-Scale Production Incentive (General Incentive)

In tandem with business model restructuring, this incentive category provides assistance for the development and production of large-scale works targeting overseas markets by production companies with the potential to generate global hits, with the aim of creating globally successful IPs, increasing compensation for creators and related professionals, and accumulating digital assets.

- Menu 4: Large-Scale Film and TV Production Incentive (Location Shooting Incentives)

With the aim of creating live-action works with global hit potential and attracting large-scale location shoots that facilitate the transfer of know-how from overseas studios, this incentive category provides assistance to Japanese production companies partnering with overseas studios for location shooting in Japan and advanced post-production work, e.g., VFX, carried out in Japan.

- Menu 5: Distribution Platform Expansion Incentive

By rapidly expanding both (1) works for overseas markets and (2) overseas fan bases, and by supporting (3) collaboration across platforms to enhance competitiveness, this incentive category helps secure international distribution networks for Japanese distribution platforms and develop an environment where Japan-originated works can generate revenue globally and reinvest it in a virtuous cycle.

クリエイター・アーティスト等育成支援事業

Creator & Artist Development Support Program

令和5年度補正予算
FY2023 Supplementary Budget

クリエイターの活動を支える

Supporting Creator Activities

各プロジェクトは欧州公演や海外イベントへの参加、海外を拠点にしたリサーチなどを実施。音楽や映画、ゲームなどさまざまな分野で受賞・ノミネートや共同制作など成果を挙げています。国内外でのネットワーク強化とプロフェッショナルによる指導が行われ、本格的な海外展開に向けた基盤を着実に構築しています。

Activities carried out under the supported projects have included participation in overseas events, performances in Europe, research conducted abroad, and other initiatives. These initiatives have produced results such as awards, nominations, and co-productions across various fields, including music, film, and games. Through the strengthening of domestic and international networks and professional guidance, a solid foundation is being steadily built for full-scale overseas expansion.



クリエイター数
Number of supported creators

計 **544** 人
Total People

令和8年3月末現在
As of March 2026

アドバイザー数
Number of advisors

計 **301** 人
Total People

公演・展示等の数(国内)
Number of performances,
exhibitions, etc. held in Japan

計 **163** 回
Total Events

令和7年度実績
Achievements in FY2025

公演・展示等の数(海外)
Number of performances,
exhibitions, etc. held overseas

計 **165** 回
Total Events

国内外で開いた公演・展示等の延べ入場者数
Total attendance at performances, exhibitions, etc.
held in Japan and overseas

計 **873,761** 人
Total People

令和7年度実績
Achievements in FY2025

展開する国と地域
Countries and regions for expansion

アイルランド Ireland	カナダ Canada	フランス France
アメリカ United States	シンガポール Singapore	ベトナム Vietnam
アルゼンチン Argentina	スイス Switzerland	ポルトガル Portugal
イタリア Italy	スペイン Spain	マルタ Malta
インド India	タイ Thailand	マレーシア Malaysia
インドネシア Indonesia	韓国 South Korea	台湾 Taiwan
英国 United Kingdom	中国 People's Republic of China	香港 Hong Kong
オーストラリア Australia	ドイツ Germany	

令和7年度の実績及び令和8年度の予定
Achievements in FY2025 and Plans for FY2026

参加した海外のイベント名
Overseas events attended by supported creators

- Taipei Game Show
- Cannes Film Festival
- Anney International Animation Festival
- Animafest Zagreb
- Ottawa International Animation Festival
- Anime Expo
- Cartoon Crossroads Columbus (CXC)
- Anime Festival Asia Indonesia 2025
- Anime Festival Asia Singapore 2025/2026
- Anime Festival Asia Thailand 2026

国際音楽祭での新作初演と新作オペラ”The Great Wave”の
国際共同制作を通じた若手育成

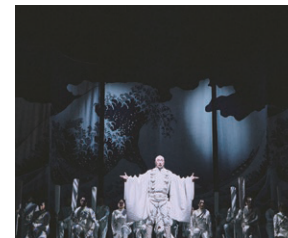
KAJIMOTO

ルツェルン・フェスティバルやスコティッシュ・オペラとのコラボレーションで
若手音楽家らの活躍を支援。

Cultivating Young Artists through the World Premiere of a New Work at an International
Music Festival and the International Co-production of the Opera "The Great Wave"

KAJIMOTO

Supporting young creators through collaborations with Lucerne Festival and Scottish Opera



アーティストの好循環を創り出す

～大規模国際共同制作オペラを通じた輸出型プロモーションの試み～

東京二期会

欧米主要歌劇場とのコネクションを利用し声楽家・スタッフを育成、ロールモデル作りへ

Building Momentum for Artists:

Showcasing Japanese Creativity Through Global Opera Collaborations

Tokyo Nikikai Opera Foundation

Forming role models from among vocalists and staff who are trained at major opera houses
in Europe and the United States



ニコニコ動画主催企画を介した若手クリエイター発掘
および海外進出プロジェクト

ドワンゴ

海外アニメイベントで、ボカロ楽曲クリエイターによるライブパフォーマンス実現目指す

An initiative for the identification and international promotion of emerging artists
through music events organized by Niconico

DWANGO Co., Ltd.

Aiming to realize live performances by vocaloid music creators at overseas anime events



欧州公演ツアーを通じたオーケストラの次世代担い手育成プロジェクト

読売日本交響楽団

若手楽員・職員が本場で演奏機会・音楽文化を体験
欧州の音楽界との人脈を開拓・維持し、プレゼンス向上へ

A project to develop the orchestra's next generation of musicians and staff
through the concert tour in Europe

The Yomiuri Nippon Symphony Orchestra of Tokyo

Enhancing the presence of young musicians and staff by providing opportunities to perform at venues
and to experience music culture, and by finding and maintaining personal connections in the European music world



舞踊
DANCE

海外公演を通じた国際的なダンサー育成プロジェクト

新国立劇場運営財団

ロイヤル・オペラ・ハウスでジゼル上演 日本バレエの国際プレゼンス向上を図る

Project for Training World-class Dancers Through International Performances

New National Theatre, Tokyo

Staging *Giselle* at the Royal Opera House to enhance the international presence of Japanese ballet



世界に羽ばたく次世代クリエイターのための

Dance Base Yokohama国際ダンスプロジェクト"Wings"

セガサミー文化芸術財団

ダンスをつくる多様な担い手とともに、国際的な上演のネットワークを構築

"Wings": International Dance Project by Dance Base Yokohama for Emerging Creators

SEGA SAMMY ARTS FOUNDATION

Building an international performance network with all who shape dance



次世代の国際スター創出および世界五大バレエ団達成プロジェクト

日本舞台芸術振興会(東京バレエ団)

オールジャパンチーム制作の『かぐや姫』世界初演成功目指し、若手クリエイター育成

From Japan to the World: Rising stars & Future Top Five Ballet Companies

Japan Performing Arts Foundation

Fostering young creators with the aim of achieving the world premiere of KAGUYAHIME (-The Tale of Princess Kaguya-), produced entirely by a Japanese team



演劇
THEATER

KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭をプラットフォームとした

次代のクリエイター育成事業

KYOTO EXPERIMENT

舞台芸術分野のキュレーター育成

海外とのネットワークを構築・強化で海外上演目指す

Kyoto Experiment Training Platform

Kyoto Experiment

Cultivating curators in the performing arts field and pursuing international productions by building and strengthening overseas networks



SOIL Fellowship Program

(Stage for Originality, Innovation, and Leadership)

緊急事態舞台芸術ネットワーク

日本の舞台芸術文化の海外展開を支援するスキーム構築

SOIL Fellowship Program

Japan Performing Arts Solidarity Network

Building a scheme to support the international expansion of Japan's performing arts culture



世界を現場にする次代クリエイターの育成プロジェクト

サイ

舞台作品の国際共同制作・セミナー等で国際社会で渡り合える矜持、スキル、意志を磨く

Capacity Building of Next Generation Creators and Artists:

Focus on Performing Arts in a Cross-Cultural Context

SAI Inc.

Honing the pride, skills, and determination to engage with the international community through international co-productions of stage works and seminars



IN TRANSIT ー異なる文化を横断する舞台芸術プロジェクトー

precog

作家・演出家や技術者・制作者、批評家を包括的に育成し舞台芸術の基盤強化・知見共有

IN TRANSIT

precog Co.,LTD.

Strengthening the foundations of the performing arts and sharing knowledge by comprehensively fostering playwrights, directors, technicians, producers, and critics



世界のショービジネス界で飛躍するクリエイター育成プロジェクト

ホリプロ

海外での舞台公演経験や海外芸術団体との連携・ネットワーク形成通じ持続的な基盤形成

Creator Development Project for Success in the Global Show Business Industry

HoriPro Inc.

Forming a sustainable foundation through overseas stage production experience and collaboration / Network-building with international arts organizations



伝統・大衆芸能
TRADITIONAL and POPULAR PERFORMING ARTS

歌舞伎の海外展開を目指したクリエイター育成

松竹

経験豊富な指導者で育成強化／歌舞伎を海外で根付かせ、日本のプレゼンス向上へ

Creator Development Aimed at Expanding Kabuki Overseas

Shochiku Co., Ltd.

Using experienced instructors to enhance training, establish kabuki overseas, and enhance Japan's international presence



日本音楽の魅力発信プロジェクト 一和の文化活動を通じた若手育成一

日本音楽国際交流会

日本音楽の伝統継承と国外への魅力発信で、世界に受容される好循環を生み出す

Project to Promote the Appeal of Japanese Music

— Fostering young artists through Japanese cultural activities —

The Association for International Exchange of Japanese Music

Passing down the traditions of Japanese music and communicating its appeal abroad to generate a virtuous cycle of global acceptance



世界で高い評価を得られる文楽・芸芸員(アーティスト)育成プロジェクト

文楽協会

他ジャンルとのコラボによる新作創作などで新たな担い手を育成・活躍の場広げる

Bunraku Artist Development Project:

Cultivating World-Class Performers for Global Recognition

Public Interest Incorporated Foundation BUNRAKU KYOKAI

Training and expanding opportunities for new practitioners through the creation of new works in collaboration with other artistic disciplines



舞台芸術
PERFORMING ARTS

舞台芸術海外コーディネーター育成事業

全国公立文化施設協会

YPAM(横浜国際舞台芸術ミーティング)と連携し、海外の舞台芸術見本市等に参加・研鑽

Training Program for International Performing Arts Coordinators

The Association of Public Theaters and Halls in Japan

Participating in and learning from overseas performing arts fairs and related events in partnership with YPAM (Yokohama International Performing Arts Meeting)



メディア芸術
MEDIA & VISUAL ARTS

グローバル・アニメ・チャレンジ

キネマシトラス

アニメーションの若手人材に学びの場を提供し、日本のアニメ産業の牽引者育成を図る

Global Anime Challenge

KINEMA CITRUS Co., Ltd.

Providing learning opportunities for young animation creators and producers with the aim of cultivating the future leaders of Japan's animation industry



Manga International Network Team (MINT)

出版文化産業振興財団 (JPIC)

グローバルな活躍を目指すマンガ家・編集者を育成

多様な日本マンガの国際的な認知と価値向上を目指す

Manga International Network Team (MINT)

Japan Publishing Industry Foundation for Culture (JPIC)

Cultivating manga artists and editors aiming for global expansion while enhancing the international recognition and value of diverse Japanese manga works



Top Game Creators Academy (TGCA)

コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)

若手クリエイターを対象に現役クリエイターによる伴走支援と国内外イベントへの出展機会を提供
世界で評価されるオリジナルのゲームIP・コンテンツ創出に向けた挑戦と成長を後押し

Top Game Creators Academy (TGCA)

Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)

Providing young creators with hands-on support from professional creators and opportunities to exhibit at events in Japan and abroad / Supporting their efforts and growth toward creating original game IPs and content that can earn global acclaim



WAN: Art & Tech Creators Global Network

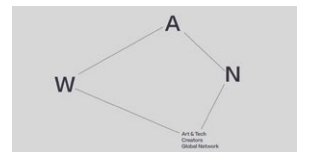
画像情報教育振興協会 (CG-ARTS)

メディアアートクリエイターをニューヨークに長期派遣、リサーチや現地プログラムに参加
ネットワーキングで海外展開の基盤を築く

WAN: Art & Tech Creators Global Network

Computer Graphic Arts Society (CG-ARTS)

Building a foundation for the global careers of media artists through their stay in New York, conducting research, taking part in local programs, and networking



New Way, New World:
Program for Connecting Japanese Animators to the World

画像情報教育振興協会(CG-ARTS)

短編アニメーション作家に国内外キーパーソンとの協働やネットワーキングの機会提供

New Way, New World: Program for Connecting Japanese Animators to the World

Computer Graphic Arts Society (CG-ARTS)

Offering opportunities for collaboration and networking with key domestic and international figures to short animation film creators and producers



Film Frontier

海外渡航プログラム／滞在型企画開発／長編アニメクリエイター支援

ユニジャパン

映画・アニメーションの若手クリエイターの企画開発及び海外展開を長期的視点で支援

Film Frontier

UNI JAPAN

Long-term support for the project development and international activities of emerging film and animation creators



オペラ『Super Angels』新シリーズ制作及び
海外展開に向けた領域横断型人材育成

アタック・トーキョー

国際共同制作と連動したプログラムで次世代アーティスト・アートマネジメント人材育成

An interdisciplinary talent development program built around the new opera series "Super Angels" and its international expansion.

ATAK TOKYO CO, LTD.

Developing the next generation of artists and arts management professionals through international co-productions



渋谷・京都を拠点に「ゲーム／遊び」を起点としたクリエイションとグローバルネットワークを形成する
404 Not Found・art bit連携プロジェクト「ars●bit(アソビット)」

渋谷あそびば制作委員会

遊び／ゲームを軸に新たな分野横断領域を開拓するクリエイターの発掘・育成とグローバル展開

Beyond Creators Project <ars●bit>

Shibuya Asobiba Production Committee

Discovering and supporting creators who pioneer new cross-disciplinary fields centered on play and games, and expanding globally



現代アート
CONTEMPORARY ART

T3: PHOTO FESTIVAL TOKYO / PHOTO ASIA / NEW TALENT
TOKYO INSTITUTE of PHOTOGRAPHY

写真をアートとして国際的に発信するプラットフォームを展開

T3: PHOTO FESTIVAL TOKYO / PHOTO ASIA / NEW TALENT

TOKYO INSTITUTE of PHOTOGRAPHY

Developing a platform to promote photography as an art form internationally



「Kogei」アーティスト育成グローバル展開プロジェクト

趣都金澤

海外でのシンポジウムや美術展特別展示など実施／戦略的展開で「Kogei」イメージ刷新

Kogei Artists Promotion Project

NPO Syuto Kanazawa

Revamping the image of Kogei through overseas symposiums and special exhibitions and other strategic developments



JUMP アーティスト+キュレーター国際協働プログラム

国立アトリサーチセンター(NCAR)

海外での作品制作と美術館での展示を通じ、国際協働経験を蓄積、日本の現代アート振興へ

JUMP: Global Collaboration Program for Emerging Artists and Curators from Japan

National Center for Art Research, Japan (NCAR)

Building experience in international collaboration through overseas production and museum exhibitions, contributing to the promotion of Japanese contemporary art



日本文化輸出プラットフォーム『KAISEKI』

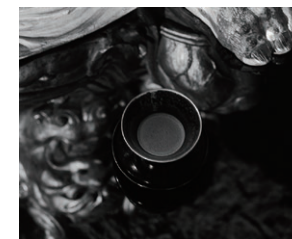
スクリーム・ラウドア

オリエンタリズムを超越した、真にグローバルな日本文化の認知と作家の創出を行う

Japanese Cultural Presentation Platform "KAISEKI"

screamlouder Inc.

Cultivating a truly global appreciation of Japanese culture that transcends Orientalism, while nurturing a new generation of artists



文化施設による高付加価値化機能強化支援事業

Support Program for Cultural Facilities Function Enhancement

令和5年度補正予算
FY2023 Supplementary Budget

文化施設 活動・発信の拠点

Cultural Facilities as Hubs for Activities and Outreach

本基金による取組で、博物館や劇場、音楽堂など各分野で国際連携が進展し、海外キュレーター招聘や共同委嘱、国内外の第一人者による指導、育成対象者による批評発信などを通じて人材育成が強化されました。さらに新組織設立や海外での公演・研鑽・交流など、国際展開とネットワーク形成の基盤形成が進んでいます。



Through initiatives funded by the Japan Creator Support Fund, international collaboration has advanced through various hubs including museums, theaters, concert halls, and other institutions. Talent development has also been strengthened through the invitation of overseas curators, co-commissions, mentoring by leading figures in Japan and abroad, and critical writing by development candidates. Progress is also being made in forming foundations for international expansion and network-building, including the establishment of new organizations, overseas performances, professional development, and exchange.



クリエイター数
Number of supported creators

アドバイザー数
Number of advisors

公演・展示等の数(国内)
Number of performances,
exhibitions, etc. held in Japan

公演・展示等の数(海外)
Number of performances,
exhibitions, etc. held overseas

計 **133** 人
Total People

計 **88** 人
Total People

計 **92** 回
Total Events

計 **5** 回
Total Events

令和8年3月末現在
As of March 2026

令和7年度実績
Achievements in FY2025

国内外で開いた公演・展示等の延べ入場者数
Total attendance at performances, exhibitions, etc.
held in Japan and overseas

計 **1,900,597** 人
Total People

(海外は他のイベントの入場者数含む)
令和7年度実績
Achievements in FY2025

展開する国と地域
Countries and regions for expansion

- インドネシア
Indonesia
- スロバキア
Slovakia
- 韓国
South Korea
- 中国
People's Republic of China
- ドイツ
Germany
- フランス
France
- メキシコ
Mexico
- 台湾
Taiwan

令和7年度の実績及び令和8年度の予定
Achievements in FY2025 and Plans for FY2026

大分発アートプラクティス発信事業ー竹／キュレーション・プロデュース

大分市美術館

大分発、竹作家育成と文化発信で国際的アート拠点を目指す創造プロジェクト

Art Practice Promotion Project from Oita - Bamboo / Curation and Production

Oita Art Museum

Creative project from Oita nurturing bamboo artists and promoting bamboo culture toward an international art hub



次世代型学習コンテンツプロデューサー育成プロジェクト

国立科学博物館

標本の超高精細デジタル化とその活用を担う人材の育成を通じて、アジアの博物館における科学教育振興へ

Next Generation Learning Content Producer Development Project

National Museum of Nature and Science

Fostering science education in Asian museums through the ultra-high-resolution digitization of specimens and the development of talent to utilize this technology



Global Exhibition Team (GET) による日本文化発信プロジェクト

東京国立博物館

4事業での人材育成・海外とのネットワーク構築を通じて日本文化の研究・発信拠点に

Japanese Culture Promotion Project by the Global Exhibition Team

Tokyo National Museum

Forming a research and outreach hub for Japanese culture through talent development and international network-building across four projects



グローバル・アート・プロフェッショナル育成プロジェクト

森美術館

「藤本壮介展プロジェクト」と「国際展プロジェクト」で国際的に活躍できるアート・プロフェッショナルを育成

Global Art Professionals Development Project

Mori Art Museum

Cultivating art professionals who can be active on the global scene through the Sou Fujimoto Exhibition Project and the Global Curatorship Program



劇場・音楽堂
THEATERS and CONCERT HALLS

Constellation～世界をつなげる愛知県芸術劇場ダンスプロジェクト～

愛知県芸術劇場

「劇場ダンスアーティスト」作品の国内外上演で国内ダンス界のハブ劇場機能を強化

Constellation
～ Connecting Worlds with Aichi Prefectural Art Theater Dance Project ～

Aichi Prefectural Art Theater

Strengthening functionality as a performance hub in the Japanese dance scene through domestic and international productions of works by theatrical dance artists



無隣館インターナショナル

江原河畔劇場

国内外での教養講座・実践研修を通し、真に国際的な演劇人材の育成と創造活動拠点へ

MURINKAN International

Ebara Riverside Theatre

Fostering genuinely international theater professionals and forming a creative hub through cultural lectures and practical training programs held in Japan and abroad



ストリートシアター グローバル人材育成プロジェクト“STRANGE Lab.”

SPAC-静岡県舞台芸術センター

静岡の文化的な土壌の豊かさを示すオリジナル作品の創出をサポートし、国際舞台芸術市場への進出を目指す

STRANGE Lab.

SPAC-Shizuoka Performing Arts Center

Supporting the creation of original works rooted in Shizuoka's rich cultural landscape, with the aim of expanding into the international performing arts market



劇場による総合的な人材育成・国際発信プロジェクト

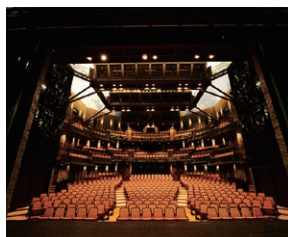
世田谷文化生活情報センター〈世田谷パブリックシアター〉

欧州・アジア圏劇場等との共同制作による作品開発手法を得て、国際的ネットワークの構築・強化

Theatre-Based Comprehensive Talent Development and International Promotion

Setagaya Public Theatre

Building and strengthening international networks after acquiring methods of co-producing works with partners including theaters in Europe and Asia



TMTギア —東京芸術劇場クリエイター支援プロジェクト

東京芸術劇場

クリエイター、映像及び劇場スタッフを育成し、現代舞台芸術の魅力を国際的に発信

TMT Gear – The Creator Support Project

Tokyo Metropolitan Theatre

Nurturing creators, video production staff, and theater staff while communicating the appeal of contemporary performing arts to international audiences



TMT GEAR
The Creator Support Project
Tokyo Metropolitan Theatre

TMTギア—東京芸術劇場クリエイター支援プロジェクト

東京
芸術
劇場



江原河畔劇場／松原俊太郎／小野彩加 中澤陽 スペースノットブランク「魔法使いの弟子たちの美しく馬鹿げたシナリオ」
Ebara Riverside Theatre / Shuntaro Matsubara / Ayaka Ono Akira Nakazawa Spacenotblank "Beautiful Ridiculous Scenario of the Sorcerer's Apprentices"

音楽クリエイター育成プロジェクトTokyo&Paris to the NEXT

東京文化会館

若手作曲家が仏IRCAMと共同制作を行い、日本の現代音楽分野の発展に寄与

Music Creators Development Project – Tokyo & Paris to the NEXT

Tokyo Bunka Kaikan

Contributing to the advancement of Japan's contemporary music scene by facilitating collaboration between young composers and IRCAM in France



Step into the world from Matsumoto

まつもと市民芸術館

芸術監督団の「ひらいていく劇場」という理念に即して松本の魅力を発信しつつ、国際的なダンス人材を育成

Step into the world from Matsumoto

Matsumoto Performing Arts Centre

Cultivating international dance talent while showcasing Matsumoto's appeal, aligned with the Artistic Director Team's "Theatre Opening Up to the World" philosophy



子ども×テクノロジー作品の制作を通じた人材育成プロジェクト

“劇場と学校の時間”

山口情報芸術センター[YCAM]

AIを子どもと考える舞台 新作制作プロセスを国際的な舞台人材の学び場に

Talent Development through Children × Technology Art Project

Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM]

Creating new stage works exploring AI together with children
Making the production process a learning environment for international performing arts professionals



ロームシアター京都 レパトリーの創造 ホープス

(京都・関西を拠点とする若手演出家育成事業)

ロームシアター京都

京都から世界へ気鋭演出家作品を発信、京都舞台シーンの総合的な人材育成を推進

ROHM Theatre Kyoto Repertory Premiere: 'Hopes'

ROHM Theatre Kyoto

Showcasing works by up-and-coming directors from Kyoto to the world and promoting comprehensive talent development across Kyoto's performing arts scene



クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）

Creator Support Program (Program Development & Implementation)

令和6年度補正予算
FY2024 Supplementary Budget

コンテンツ専門人材を育てるカリキュラムを開発

Development of Curricula for Content Professionals

マンガやアニメ、ゲーム、映画、音楽、舞台をはじめ、日本由来のコンテンツの需要が高まる中、海外で活躍できるクリエイターの育成が急務となっています。クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）の各プロジェクトは、次代を担うクリエイター等を目指す学生や社会人を育てるプログラムの構築を目指します。

As demand grows for Japan-originated content, including manga, anime, games, film, music, and performing arts, developing creators who can thrive internationally has become an urgent priority. Each project under the Creator Support Program (Program Development & Implementation) aims to build programs that train students and working professionals aspiring to become next generation of creators and other creative professionals.



各プロジェクトの進捗状況

Progress of Individual Projects

各プロジェクトは、育成プログラムの構築や実践のための具体的な施策に取り組んでいます。なかでも、教育関連の採択団体では、新学科やコースの設置に向けての整備が進んでいます。施策の中で、グローバル人材の育成という観点から、世界各地における日本のコンテンツへのニーズ把握や教育概況の調査のための視察が多く実施され、渡航国はアフリカを含む全世界約15か国に及びました。

育成対象者の選出が進められ、既に実践的なプログラムが始動したプロジェクトもあり、国内におけるセミナーやワークショップ開催のほか、海外派遣も行われました。ドイツ・ベルリン国際映画祭に参加したTokyo Docs、アットムービー、東京藝術大学、米国・MIT Reality Hackを視察した滋慶学園など、各団体は国際的なイベントへの参加を進めました。さらに、オーストラリア・グリフィス大学フィルム・スクールへ派遣したVIPOのように、高等教育機関での研修などの取組が実施されています。

Individual projects are undertaking specific measures to develop and implement training programs. In particular, selected educational organizations are making progress in their preparations to establish new departments and courses.

As part of these measures, many overseas study visits have been conducted in order to understand needs for Japanese content around the world and survey the state of education for developing global talent. Destinations included approximately 15 countries worldwide, including countries in Africa.

The selection of training candidates is moving forward, and some projects have already launched practical programs.

In addition to seminars and workshops held in Japan, overseas dispatches have also taken place. Initiatives included participation in the Berlin International Film Festival in Germany by Tokyo Docs, Atmovie Inc., and Tokyo University of the Arts; an observation visit to MIT Reality Hack in the United States by Jikei Gakuen; and training at higher education institutions, such as the dispatch by VIPO to the Griffith Film School in Australia.

G-MAP: 国際マンガ産学連携人材育成プログラム
(Global Manga Academic Program)

麻生塾 (ASOポップカルチャー専門学校)

出版社・教育機関が連携、教育と国際的活動を循環させる仕組みを確立し、持続的モデル構築へ

G-MAP (Global Manga Academic Program)

ASO Pop Culture College

Building a sustainable model by establishing a framework for a cycle that links educational and international activities through collaboration between publishers and educational institutions



出版社との連携を軸とした国際展開向け人材育成プログラムの開発と
通信制マンガ学科の新設

京都精華大学

国内外の提携機関と連携した通信教育向け授業コンテンツの制作、カリキュラム整備

Global Online Manga Academic Program (GoMAP)

Kyoto Seika University

Collaborating with domestic and international partner institutions.
Development of materials and curricula for distance education



マンガ分野における産学官連携による人材育成プロジェクト

出版文化産業振興財団 (JPIC)

マンガ分野全般で活躍できる人材を育成するカリキュラムの開発及び
幅広い教育機関での実装

MANGA CAREER COLLEGE

Japan Publishing Industry Foundation for Culture (JPIC)

Developing curricula to train professionals who can work across all areas of manga and implementing this curricula across a wide range of educational institutions



アニメ・グローバルクリエイター育成事業

～生成AIを駆使した世界へ飛び出す即戦力クリエイター育成プログラム～
片柳学園 (日本工学院専門学校)

「手で描き、AIで操る。」生成AI時代の世界に羽ばたくアニメ人材育成プログラム

Global Anime Creator Program: AI-Driven Next Creators

Nihon Kogakuin College (NEEC)

"Draw by hand, animate with AI."

Nurturing anime talent capable of thriving on the global stage in the age of generative AI



アニメ
ANIME

次世代メディア芸術人材育成プロジェクト

宝塚大学

大学院メディア芸術研究科への専攻設置と学部レベルの育成カリキュラム開発に取り組む

NAPP: Neo Animator & Producer Project

Takarazuka University

Working to establish a new major in the graduate school and to develop undergraduate-level training curricula



国際アニメーション人材育成プログラム構築・実践事業

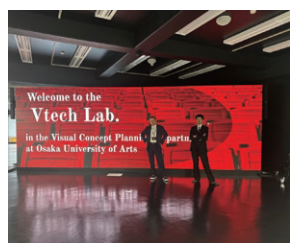
塚本学院(大阪芸術大学)

劇場アニメーションコースを新設、最先端技術で国際的な視野を持つ映像クリエイターを育成

ONIA: OUA Network for International Incubation of Animation

Osaka University of Arts

Established a new course in theatrical animation production to train visual content creators equipped with global perspectives through cutting-edge technology



アニメ・映画
ANIME / FILM

映像リサーチセンターDoCK:産学官<共創>研究拠点の構築

東京藝術大学

産学官のハブとなる研究拠点を構築し、領域を超えた総合的な育成プログラムを開発・実践

DoCK Visual Media Research Center: A Cross-Sector Co-Creative Research Platform

Tokyo University of the Arts

Developing comprehensive educational programs for specialized and cross-disciplinary talent cultivation through a strategic industry-academia-government hub



アニメ
ANIME

産学官連携で取り組む新潟→世界で活躍するアニメクリエイター、監督、プロデューサー育成プログラム構築事業

新潟総合学院(開志専門職大学)

地元教育機関や企業と連携、海外でのビジネス展開を可能とするプログラム群を開発・実装

KAISHI Global Animation Talent Ecosystem (KAISHI GATE)

Kaishi Professional University

Collaborating with local educational institutions and companies to develop and implement programs to facilitate overseas business development



「AnimeJapan 新人クリエイター大賞」による若手クリエイター育成

AnimeJapan

大学や専門学校などから有望な新人アニメクリエイターを発掘、グローバル市場への挑戦機会を提供

AnimeJapan New Creator Award

AnimeJapan

Discovering promising emerging anime creators from universities and other educational institutions, and providing them with opportunities to engage with the global market



ゲーム
GAME

世界に通用するゲームクリエイター育成のための

カリキュラム開発プロジェクト

電子学園(日本電子専門学校)

ゲーム企業と連携してカリキュラム・シラバス開発、他のゲーム教育機関にも展開海外教育機関との連携も

Next-Gen Global Game Creators Curriculum Project

Japan Electronics College

Developing curricula and syllabi in partnership with game companies to be expanded to other game education institutions / Pursuing partnerships with overseas educational institutions



学術・文化・制作教育の継承を実現するゲームクリエイター育成と基盤構築

立命館大学

国内のゲーム制作系教育校と連携し、リーダー型ゲームクリエイターの育成と研究センターを設置

Game Creation Continuum Project - Bridging Borders across Academia, Culture, and Production Education in Games-

Ritsumeikan University

Collaborating with domestic educational institutions specializing in game development to train personnel who can take the lead in game creation / Establishing a research center



先端技術と創造力を統合する技術系ゲームクリエイター育成のための

産学官連携プログラム

電気通信大学

学部から大学院まで一貫した分野横断的教育プログラムを構築し、教育と産業の人材の好循環を生み出す

Game Creator Development Program Integrating Advanced Technology and Creativity in Collaboration with Academia, Industry, and Government

The University of Electro-Communications

Building an integrated, cross-disciplinary educational program spanning undergraduate through graduate levels to generate a virtuous cycle of talent between education and industry



ゲームクリエイタースキル実証プロジェクト

コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)

ゲーム制作に必要なスキルを可視化し、教育機関・企業・学生をつなぐスキルマップを整備
ゲーム業界全体の人材育成と教育水準の底上げを推進



Game Developer Skills Framework Project (GDSF)

Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)

Visualizing the skills needed for game production and developing a skills map that connects
educational institutions, companies, and students, thereby promoting talent development
and raising educational standards across the game industry

映画
FILM

Film Nexus-SEED

映像産業振興機構 (VIPO)

実践的なプログラムで国際的なクリエイターを育成
映画関連の教育機関・業界ニーズを反映したカリキュラム構築



Film Nexus-SEED

Visual Industry Promotion Organization (VIPO)

Training film creators for international careers through practical programs / Building curricula that
reflect the needs of film-related educational institutions and the industry

音楽
MUSIC

世界を牽引する次世代クリエイター育成のための

「ミュージック・イノベーション特別課程」(仮称)の新設

東京音楽大学

ビジュアルコンテンツに効果的な音楽を付与できる作曲家・サウンドクリエイターを育成する
新課程カリキュラムを構築



Music Innovation Program for Next-Generation Creative Leaders

Tokyo College of Music

Developing a new curriculum to train composers and sound creators capable of creating
effective music for visual content

早期教育から大学院までの一貫した音楽クリエイティブ人材の育成

東成学園(昭和音楽大学)

ポピュラー音楽における高度専門人材育成のための、附属クリエイタースクールから
大学院教育までの一貫した教育プログラムの開発



Promotion of Human Resources in Music Education from early education to higher education

Showa University of Music

Developing an integrated educational program—ranging from an affiliated creator school to
graduate-level education—aimed at cultivating highly specialized professionals in popular music

PiT (Program for Intercultural Theater)

芸術文化観光専門職大学

海外研修・実習、国際共同制作などのプログラムで国際舞台で活躍できる劇場人材の
育成スキーム確立



PiT (Program for Intercultural Theater)

Professional College of Arts and Tourism

Establishing a talent development scheme for theatrical professionals capable of performing on
the international stage through overseas training, internships, and international co-production programs

SEED — Research & Education Program

緊急事態舞台芸術ネットワーク

劇作家・演出家・プロデューサーを目指す学生を対象に舞台芸術を海外展開するための
育成プログラムを創出



SEED — Research & Education Program

Japan Performing Arts Solidarity Network

Creating a talent development program for students aspiring to become playwrights, directors,
and producers, focused on the international development of performing arts

デザイン等
DESIGN and RELATED FIELDS

芸術×科学による分野横断型高度クリエイティブ人材育成プログラム

九州大学

様々なデザイン分野を融合したカリキュラムの整備
「創る」「伝える」「深める」の循環で次世代の創造を支える



DANC (Design+Art+Next-generation+Creativity)

Kyushu University

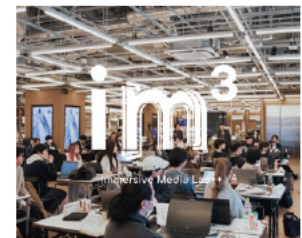
Development of a curriculum integrating various design disciplines and supporting the next
generation of creators through a cycle of 'creating,' 'communicating,' and 'deepening'

イマーシブ映像コンテンツクリエイター育成・輩出プロジェクト

「Immersive Media Lab++」

滋慶学園(東京コミュニケーションアート専門学校)

次世代を担うイマーシブコンテンツクリエイター育成のための実践的な学びの
プログラムを設計・実装



Immersive Media Lab++

Jikei Gakuen School Corporation — Tokyo Communication Arts College

Designing and implementing practical learning frameworks for nurturing the next generation of
immersive content creators

IPプロデュースコース設置

松蔭女子学院

知的財産の開発からグローバル展開まで、ビジネス全体をプロデュースできる人材を育成

Establishing an IP Production Course

Kobe Shoin University

Training professionals capable of production in all areas of business, from intellectual property development through to global rollout



学芸技術(アルス)の「総合知」の涵養を通じた国際的クリエイターの育成
(通称:東京大学アルスノーヴァ)

東京大学

アートをアルスに解きほぐす——大学内外のリソースを編みあわせる実験的アートスクールの上演

Ars Nova Tokyo

The University of Tokyo

Unfolding Art into Ars—Staging an experimental art school by weaving together resources within and beyond the university



高専の実践力に基づいたクリエイティブ・イノベーター育成プログラム

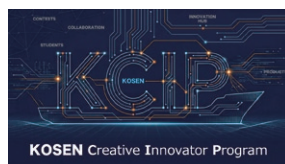
釧路工業高等専門学校

分野横断型の実践教育と企業連携により、クリエイティブ・イノベーター育成カリキュラムを標準化し、全国高専へ展開

KOSEN Creative Innovator Program

National Institute of Technology (KOSEN), Kushiro College

Standardizing curricula for cultivating creative innovators through interdisciplinary practical education and industry partnerships, and expanding them to technical colleges nationwide



マンガ編集者育成プログラム

「CORE (Creative Overseas Resources for Editors)」

コアミックス

業界セミナーと現地訪問を軸とした、北米向け作品を制作・展開できるマンガ編集者育成のための実践的カリキュラムの構築

CORE (Creative Overseas Resources for Editors)

Coamix Inc.

Developing a practical curriculum for training manga editors capable of producing and marketing works for the North American market, centered on industry seminars and site visits



Global Opportunities for Manga Artists (GOMA)

メディアアシスト

海外展開を目指すマンガ家を対象とする育成プログラムを開発し、海外で成功するメソッドの知見を貯め教材化する

Global Opportunities for Manga Artists (GOMA)

Media Assist Co., Ltd.

Developing a training program for manga artists aiming to expand into international markets, and compiling insights into global success strategies to create educational materials



マンガライツ担当者育成プログラム:

CORP (Creative Overseas Resources for Publishing)

角川メディアハウス

世界市場、特に北米でのマンガ普及のための、海外でのビジネス展開を担える“ライツ人材”の育成プログラムを開発

CORP (Creative Overseas Resources for Publishing)

Kadokawa Media House Inc.

Developing a training program to cultivate “rights professionals” capable of leading overseas business expansion to promote manga in global markets, particularly in North America



アニメ
ANIME

教育カリキュラムと出口(作品リリース)システムの確立

FLAGSHIP LINE

オリジナルアニメ作品の企画からリリースを経験できる環境を提供、世界で通用する人材を輩出

PLUS CREATORS CAMP

FLAGSHIP LINE Inc.

Providing an environment to experience every stage of an original anime project from planning to release, thereby producing globally competitive professionals



ゲーム
GAME

グローバルクリエイター育成プログラム

ディー・エヌ・エー

世界市場で継続的にヒットを創出するモバイルゲーム人材育成モデルを策定し、組織機構の成立を目指す

Global Creator Development Program

DeNA Co., Ltd.

Aiming to establish an organizational structure that continuously produces hit mobile games in the global market by building a talent development model



Global Game Growth Gateway

国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA)

北米、欧州、中国を主要ターゲットに、主にインディゲームの海外販売ノウハウを習得できる業界共通のカリキュラムを構築

Global Game Growth Gateway

International Game Developers Association Japan

Building an industry-wide curriculum that provides the know-how for distributing indie games overseas, focusing on North America, Europe, and China as primary targets



映画
FILM

ATMOVIE GLOBAL TRACK

アットムービー

座学+メンタリング+海外渡航等の実践で、プロデュースマインドを備えた映画分野の人材を育成

ATMOVIE GLOBAL TRACK

Atmovie Inc.

Training professionals with a producer mindset in the film sector through a combination of lecture, mentoring, and practical experience overseas



Film Nexus-Pro

映像産業振興機構 (VIPO)

映画産業におけるクリエイター・技術スタッフを育成、人材育成エコシステムの開発と国際競争力の強化

Film Nexus-Pro

Visual Industry Promotion Organization (VIPO)

Training creators and technical staff in the film industry, developing a talent development ecosystem, and strengthening international competitiveness



東映アニメーション:

ETERNA ANIMATION (エターナ・アニメーション)プロジェクト

東映アニメーション

新ブランドを軸に、創作と教育の同時進行で日本発アニメーションが国際的存在感を持続できる基盤を築く

ETERNA Animation

TOEI ANIMATION CO., LTD.

Launching a new animation film brand to build a foundation for the sustained international presence of Japanese animation



ドキュメンタリー国際人材育成プロジェクト (J-Docs Hub)

Tokyo Docs

企画開発から資金調達、国際交渉などを実践的に学ぶカリキュラム構築、持続可能な制作基盤を整備

J-Docs Hub: Development Program for Global Documentary Creatives

Tokyo Docs

Building a practical curriculum covering every process from project development and fundraising to international negotiation while establishing a sustainable production infrastructure



Cinematic Quantum: The Innovative Eye of a Cinematographer

日本映画撮影監督協会 (JSC)

プロの撮影者を対象に“映画芸術”と“コミュニケーション”をテーマとして世界で活躍できる人材を育成する国際的な学習プログラムを構築

Cinematic Quantum: The Innovative Eye of a Cinematographer

Japanese Society of Cinematographers (JSC)

Developing an international training program for professional cinematographers, focused on cinematic art and communication, to nurture talent that can thrive globally



音楽
MUSIC

Tokyo Sound Continuum

Gradient Japan

日本の楽曲を世界市場へー世界基準の制作手法やビジネススキルを学ぶ実践的な育成プログラムとネットワークの構築

Tokyo Sound Continuum

Gradient Japan

Bringing Japanese Music to the Global Market – A practical training program focused on world-class production techniques and business skills, along with networking opportunities



日本ポピュラーミュージックシーンの国際競争力強化に向けた クリエイター (プロデューサー、作詞家・作曲家、アーティスト)海外展開プロジェクト

カルチャーアンドエンタテインメント産業振興会 (CEIPA)

ポピュラー音楽産業の次世代を担うクリエイターの育成プログラム開発と、教育界・産業界への展開を目指す

Music Creator Bridge – Japan's Next Gen Global Talent

Japan Culture and Entertainment Industry Promotion Association (CEIPA)

Development of training programs for the next generation of creators in the popular music industry, and their implementation in the education and business sectors



芸術と技術の対話 (DAT)

イッカク

批評と対話を促すコンセプト構築と2つの展覧会実践を通じ、次代のアート&テクノロジー分野の専門家を育成する

Dialogue on Art and Technology

IKKAC Co., Ltd.

Training the next generation of specialists in art and technology through concept building that fosters critique and dialogue, and through the practical implementation of two exhibitions

デザイン等 DESIGN and RELATED FIELDS



Creative Professionals Lab. Kyoto

京都市芸術文化協会 (京都芸術センター)

中間支援ネットワークを活かし、デザイン分野の海外展開を支える人材の育成と実践知の体系化を推進

Creative Professionals Lab. Kyoto

Kyoto Arts and Culture Foundation (Kyoto Art Center)

Leveraging a network of intermediary support organizations to develop human resources and systematize practical expertise that support the international expansion of the design sector



KOGEI GENE 育成プロジェクト

東京美術倶楽部

日本工芸の価値を世界へ伝える「繋ぎ手」人材を育成し、海外アートフェア等への進出を図る

KOGEI GENE Project

Tokyo Art Club

Cultivating cultural connectors who convey the value of Japanese craftsmanship to the world and promote its expansion into international art fairs and beyond



Photo Credits

Cover

上段左から右へ○東京二期会/東京二期会オペラ「コジ・ファン・トゥッテ」カーテンコールより。指揮:クレリア・カフィーエーロ、演出・衣裳:ロラン・ベリ、ドン・アルフォンソ:ロラン・ナクリ/2024年11月10日やまざん県民ホール/コンピュータエンターテインメント協会 (CESA) ○文楽協会/国立劇場/東京国立博物館/特別展「染と織の国—伝統と現代」(於:インドネシア国立博物館、2025年)

○片桐学園 (日本工芸院専門学校) ○塚本学院 (大阪芸術大学) ○大阪芸術大学映像学科 ○ TOKYO INSTITUTE of PHOTOGRAPHY ○協同組合 日本映画撮影監督協会

○渋谷あそび制作委員会 ○大分市美術館/長谷川純(Echoes) (部分) 2025年 ○愛知県芸術劇場/「ジセルのあらすじ」提供:愛知県芸術劇場 ©HATORI Naoshi ○出版文化産業振興財団 (JPIC)

○株式会社サイ/Photo by Hiroshi Koike ○出版文化産業振興財団 (JPIC) /2024 © Manga International Network Team, All Rights Reserved. ○滋慶学園 (東京コミュニケーションアート専門学校) /提供:株式会社STYLY ○新国立劇場運営財団/Photo by Takashi Shikama

P.5-

○KAJIMOTO / Photo by Taichi Nishimaki

○東京二期会/東京二期会オペラ「コジ・ファン・トゥッテ」カーテンコールより。指揮:クレリア・カフィーエーロ、演出・衣裳:ロラン・ベリ、ドン・アルフォンソ:ロラン・ナクリ/2024年11月10日やまざん県民ホール

○ドワンゴ/VOCALOID (ボーカロイド) ならびに「ボカロ」はヤマハ株式会社の登録商標です。

○新国立劇場運営財団/Photo by Tristram Kenton

○日本舞台芸術振興会 (東京バレエ団) / ©Shoko Matsushashi

○KYOTO EXPERIMENT / ©小池アイ子

○サイ/Photo by Hiroshi Koike

○日本音楽国際交流会

○文楽協会/国立劇場

○全国公立文化施設協会/PAMS2025でのプレゼンの様子

○アタックトキー/©Keiichiro Shibuya MIRROR Ghost at the Grand Palais, Paris. (14/03/2025) / Photo by Astrid Stae, Dimitri Lanctuit

○藤都金澤/「身体と物質のエスノグラフィ—加速社会における遅さと深さ」キージェアルコムタカヒロ(Dog dragon)2023年/Photo: Takashi Ito (ito-kobo inc.) / デザイン:bruno

P.13-

○国立科学博物館/画像提供:国立科学博物館

○東京国立博物館/特別展「染と織の国—伝統と現代」(於:インドネシア国立博物館、2025年)

○森美術館/展示風景:「藤本社介の建築:原初・未来・森」森美術館 (東京) 2025年 撮影:八代首弥 画像提供:森美術館

○愛知県芸術劇場/©HATORI Naoshi

○世田谷文化生活情報センター(世田谷パブリックシアター)/撮影:細野晋司

○山口情報芸術センター[YCAM]/撮影:守屋友樹/写真提供:山口情報芸術センター[YCAM]

○ロームシアター京都/野村真人 撮影:shimizu kana/西田悠哉 撮影:宇治田峻

P.17

○1 藤都金澤/山下茜里(Long for the Light)2024-2025/台南市美術館「皮膚と内臓—自己、世界、時間」展 展示風景/©Tainan Art Museum

○2 イッカク

○3 鉄売日本交響楽団

○4 出版文化産業振興財団

○5 新国立劇場運営財団/Photo by Takashi Shikama

○6 森美術館/「思考の森」/2025年/展示風景:「藤本社介の建築:原初・未来・森」森美術館 (東京) 2025年/撮影:八代首弥/画像提供:森美術館

P.19-

○大阪芸術大学映像学科

○滋慶学園 (東京コミュニケーションアート専門学校) /提供:株式会社STYLY ○国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA) / Global Game Growth Gateway (G4)

○アットムービー/ATMOVIE GLOBAL TRACK

○東映アニメーション/Copyright © 2026 TOEI ANIMATION Co., Ltd. All Rights Reserved.

○Tokyo Docs/J-Docs Hubのロゴ

○カルチャーアンドエンタテインメント産業振興会 (CEIPA) / ©CEIPA

Top row, from left to right • Tokyo Nikikai Opera Foundation / From the curtain call of Tokyo Nikikai Opera's *Così fan tutte* / Conductor: Clelia Cafiero, Stage Director & Costume Designer: Laurent Pelly, Don Alfonso: Laurent Naouri / November 10, 2024, Yamagin Kenmin Hall • Computer Entertainment Supplier's Association (CESA) • BUNRAKU KYOKAI / © National Theatre of Japan • Tokyo National Museum / Special Exhibition: "Threading Across Time: Dyeing and Weaving of Indonesia and Japan" (held at National Museum of Indonesia, 2025)

• Nihon Kogakui College (NEEC) • Osaka University of Arts / © Visual Concept Planning Department, Osaka University of Arts • TOKYO INSTITUTE OF PHOTOGRAPHY • Japanese Society of Cinematographers • Shibuya Asobi-ka Production Committee • Oita Art Museum / Hasegawa Kei, Echoes (detail), 2025. • Aichi Prefectural Art Theater / Hana SAKAI x Toshiki OKADA "Giselle: A Summary" Courtesy of Aichi Prefectural Art Theater. Photo by HATORI Naoshi • Japan Publishing Industry Foundation for Culture • SAI Inc. / Photo by Hiroshi Koike • Japan Publishing Industry Foundation for Culture / 2024 © Manga International Network Team, All Rights Reserved. • Jikei Gakuen School Corporation — Tokyo Communication Arts College / Photo by STYLY Inc. • New National Theatre Foundation / Photo by Takashi Shikama

• KAJIMOTO / Photo by Taichi Nishimaki

• Tokyo Nikikai Opera Foundation / From the curtain call of Tokyo Nikikai Opera's *Così fan tutte* / Conductor: Clelia Cafiero, Stage Director & Costume Designer: Laurent Pelly, Don Alfonso: Laurent Naouri / November 10, 2024, Yamagin Kenmin Hall

• DWANGO Co., Ltd. / "VOCALOID" and "Vocaloid" are registered trademarks of Yamaha Corporation

• New National Theatre Foundation / Photo by Tristram Kenton

• Japan Performing Arts Foundation / © Shoko Matsushashi

• Kyoto Experiment / © Aiko Koike

• SAI Inc. / Photo by Hiroshi Koike

• The Association for International Exchange of Japanese Music

• BUNRAKU KYOKAI / © National Theatre of Japan

• The Association of Public Theaters and Halls in Japan / Scenes from PAMS2025 presentation

• ATAK TOKYO CO, LTD. / © Keiichiro Shibuya MIRROR Ghost at the Grand Palais, Paris (March 14, 2025) / Photo by Astrid Stae, Dimitri Lanctuit

• NPO Syuto Kanazawa / Key visual for *Ethnography of the Body and Material – Slowness and Depth in an Accelerated Society*. Takahiro Komuro, Dog dragon, 2023 Photo: Takashi Ito (ito-kobo inc.) | Design: bruno

• National Museum of Nature and Science / Image provided by National Museum of Nature and Science

• Tokyo National Museum / Special Exhibition: "Threading Across Time: Dyeing and Weaving of Indonesia and Japan" (held at National Museum of Indonesia, 2025)

• Mori Art Museum / Installation view: *The Architecture of Sou Fujimoto: Primordial Future Forest*, Mori Art Museum, Tokyo, 2025 Photo: Yashiro Tetsuya Photo courtesy: Mori Art Museum, Tokyo

• Aichi Prefectural Art Theater / © HATORI Naoshi

• Setagaya Public Theatre / Photo by Shiny Hosono

• Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM] / Photo by Yuki Moriya / Courtesy of Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM]

• ROHM Theatre Kyoto / Photo of Masato Nomura by shimizu kana / Photo of Yuya Nishida by Shun Ujita

• NPO Syuto Kanazawa / Akari Yamashita, *Long for the Light*, 2024–2025 / Installation view of "Skin and Viscera: Self, World, and Time" at Tainan Art Museum / © Tainan Art Museum

• 2 IKKAC Co., Ltd.

• 3 The Yomiuri Nippon Symphony Orchestra of Tokyo

• 4 Japan Publishing Industry Foundation for Culture (JPIC)

• 5 New National Theatre Foundation / Photo by Takashi Shikama

• 6 Mori Art Museum / *Forest of Thoughts / 2025* / Installation view: *The Architecture of Sou Fujimoto: Primordial Future Forest*, Mori Art Museum, Tokyo, 2025 / Photo: Yashiro Tetsuya / Photo courtesy: Mori Art Museum, Tokyo

• Visual Concept Planning Department, Osaka University of Arts

• Jikei Gakuen School Corporation — Tokyo Communication Arts College / Photo by STYLY Inc.

• International Game Developers Association Japan / Global Game Growth Gateway (G4)

• Atmovie Inc. / ATMOVIE GLOBAL TRACK

• TOEI ANIMATION CO., LTD. / Copyright © 2026 TOEI ANIMATION Co., Ltd. All Rights Reserved.

• Tokyo Docs / J-Docs Hub logo

• Japan Culture and Entertainment Industry Promotion Association (CEIPA) / ©CEIPA