

令和7年4月24日

## 令和7年度「文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業」の企画募集を開始します

文化庁は令和7年4月24日より、「文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業」において「国内クリエイター創作支援プログラム（支援上限額500万円）」及び「国内クリエイター発表支援プログラム（支援上限額100万円）」の企画募集を開始します。

### 1. 趣旨

文化庁では、平成23年度より、次世代のメディア芸術分野を担う若手クリエイターの創作活動を支援する「文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業」を実施しています。



#### [令和6年度の様子]

アドバイザーとの面談やプレゼンテーションを経て、創作活動の成果やワーキングプロgresの紹介をする成果発表イベント「ENCOUNTERS」を、2月に東京・京橋のTODA HALL & CONFERENCE TOKYOにて開催しました。

■事業サイト <https://creators.j-mediaarts.bunka.go.jp/>



## 2. 募集プログラム

|       |   |  |
|-------|---|--|
|       | 国内クリエイター創作支援プログラム<br>(選出された企画の具体化を様々な形で支援)                                | 国内クリエイター発表支援プログラム<br>(国内外及びオンライン公開等での発表機会を支援)        |
| 対象    | 5年以上の活動歴を有する又はこれまでに国内外で顕彰等の受賞歴があるクリエイター・アーティスト等を代表とした個人及び団体(制作チームやプロジェクト) | 3年以上の活動歴を有するクリエイター・アーティスト等を代表とした個人及び団体(制作チームやプロジェクト) |
| 支援内容  | ・レベルアップサポート<br>・発信サポート<br>・クリエイターとの交流<br>・制作サポート                          | ・レベルアップサポート<br>・広報協力<br>・クリエイターとの交流<br>・発表サポート       |
| 支援上限額 | 500万円   | 100万円  |
| 採択件数  | 14～20件程度  | 20～30件程度   |

両プログラムにはメディア芸術分野において作品に応じた適切な評価・アドバイスができる識者をアドバイザーとして設置します。企画内容に応じたアドバイスを通して、採択されたクリエイターを次のステップへと育成・支援します。

＜令和7年度のアドバイザー（予定・令和7年4月21日時点）＞

●創作支援プログラム（10名程度）

石橋 素（エンジニア／アーティスト／ライゾマティクス）

織田 笑里（チョコとマシュマロ合同会社代表／404 Not Found ジェネラルマネージャー）

さやわか（批評家／マンガ原作者）

高嶺 格（美術作家／多摩美術大学彫刻学科教授）

原 久子（大阪電気通信大学総合情報学部教授）

モンノ カヅエ（映像作家／XRクリエイター／TOCHKA）

米光 一成（ゲーム作家）

ほか

## ●発表支援プログラム（5名程度）

岡部 美紀（独立行政法人国立美術館国立アートリサーチセンター 国際発信・連携グループリーダー）

金築 浩史（展覧会エンジニア）

沓名 健一（アニメーター／アニメーション監督／アニメーション研究家）

ほか

### 3. 応募期間等

令和7年4月24日（木）～5月29日（木）18時

※詳細は別紙を御覧ください（内容については今後変更等が生じる場合があります）。

#### ＜担当＞

文化庁参事官（芸術文化担当）

参事官 圓入 由美

参事官補佐 是永 寛志

メディア芸術発信係長 須藤 大輔

研究補佐員 吉田 あさぎ

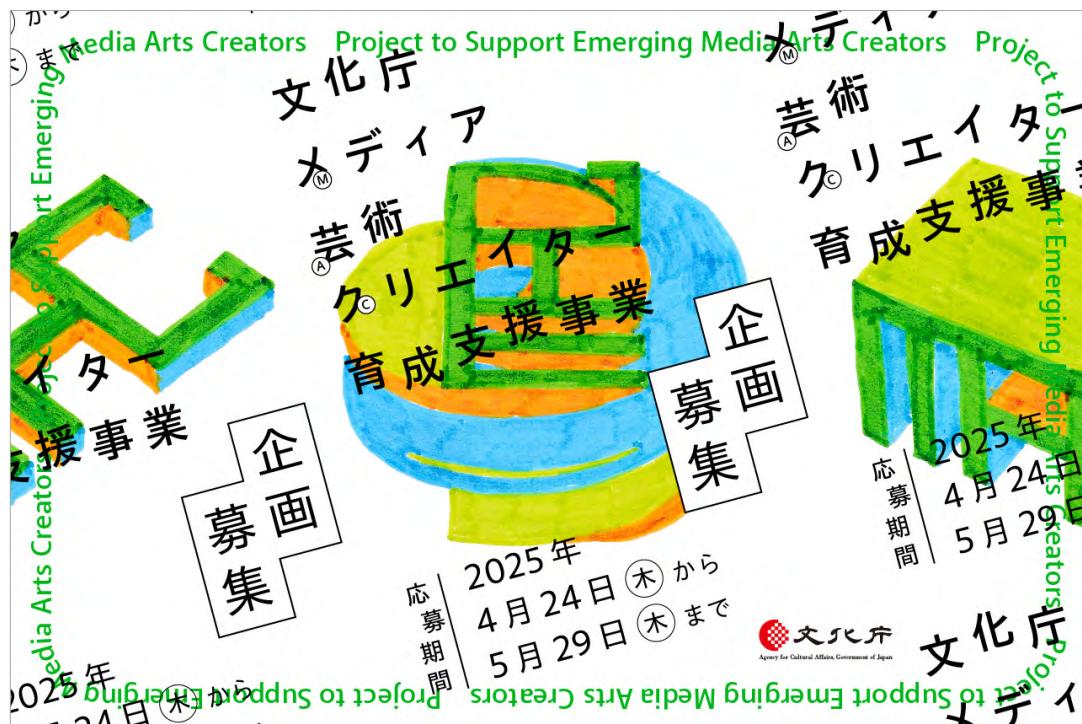
電話：03-5253-4111（内線2895）

メディアアート、ゲーム、アニメーション、マンガ等の  
次世代のメディア芸術分野を担う国内クリエイターの創作活動を推進する  
**文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業の企画募集がスタート！**

応募期間：

創作支援プログラム・発表支援プログラム

2025年4月24日（木）～5月29日（木）日本時間18:00 必着



文化庁では令和7年度メディア芸術クリエイター育成支援事業で「国内クリエイター創作支援プログラム」と「国内クリエイター発表支援プログラム」の企画募集を開始します。

「国内クリエイター創作支援プログラム」は、5年以上の活動歴を有する、または、これまでに国内外で顕彰等の受賞歴がある概ね40代までのクリエイターが対象。「国内クリエイター発表支援プログラム」では3年以上の活動歴を有する概ね40代までのクリエイターを対象にしています。両プログラムにはメディア芸術分野において作品に応じた適切な評価・アドバイスができる識者をアドバイザーとして設置します。企画内容に応じたアドバイスを通して、採択されたクリエイターを次のステップへと育成・支援します。

また、両プログラムの成果発表イベントは2026年2～3月に開催予定です。

応募の詳細はウェブサイトを御覧ください。

<https://creators.j-mediaarts.bunka.go.jp/2025-entry>

主催：文化庁

事務局：CG-ARTS

[報道問合せ先]

文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業事務局 [CG-ARTS内] 広報担当：瀬賀

Email: creator-pr@cgarts.or.jp Tel: 03-3535-3501 Fax: 03-4500-2279 ※受付時間：平日 10:00～17:00

## 1. 文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業とは

文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業は、若手クリエイターの創作活動を支援することにより、次世代のメディア芸術分野を担うクリエイターの水準向上を図るとともに育成環境を整備します。また、メディア芸術分野における国内外のクリエイター同士の交流を推進し、交流機会を通じた国内クリエイターの育成を促し、その成果を国内外に広く発信することで、我が国メディア芸術水準の向上と発展に資することを目的としています。

## 2. 募集プログラム

募集プログラムは「創作支援プログラム」と「発表支援プログラム」の2つです。

文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業ウェブサイト (<https://creators.j-mediaarts.bunka.go.jp/2025-entry>) より御応募ください。

エントリーサイトに必要情報を入力し、審査用資料のデータをアップロードすれば完了です。  
応募企画は選考を経て、2025年8月に採択企画を発表する予定です。

※詳細は、文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業ウェブサイトおよび募集要項で御確認ください。

### 文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業

#### 選出された企画の具体化を 様々な形で支援

##### ① 国内クリエイター 創作支援プログラム

###### 対象：

5年以上の活動歴を有する、または、これまでに国内外で顕彰等の受賞歴があるクリエイター・アーティスト等を代表とした個人、および団体（制作チームやプロジェクト）

###### 支援内容：

- ・レベルアップサポート
- ・発信サポート
- ・クリエイターとの交流
- ・制作サポート

支援上限額：500万円

採択件数：14~20件程度

#### 国内外およびオンライン公開等 での発表機会を支援

##### ② 国内クリエイター 発表支援プログラム

###### 対象：

3年以上の活動歴を有するクリエイター・アーティスト等を代表とした個人、および団体（制作チームやプロジェクト）

###### 支援内容：

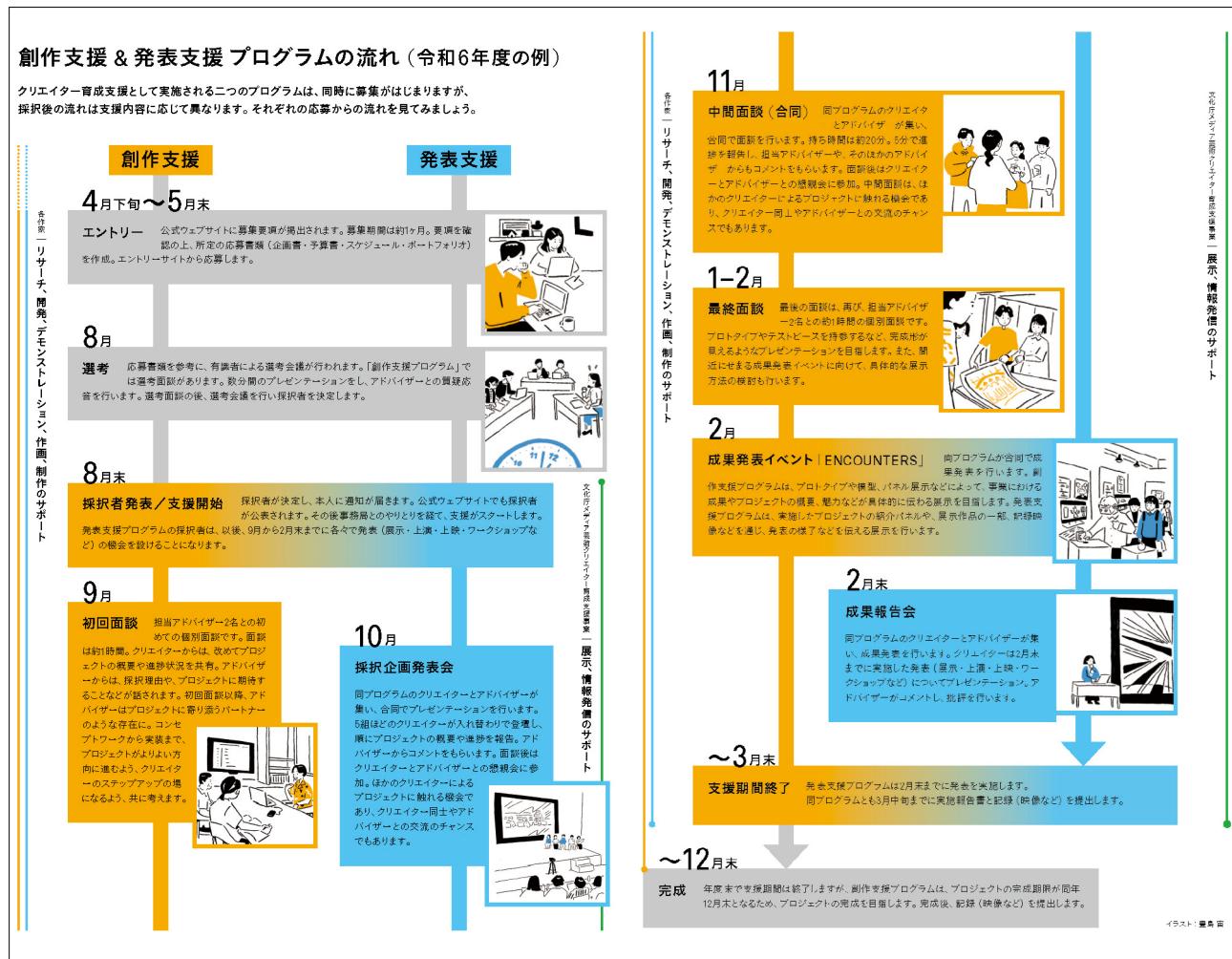
- ・レベルアップサポート
- ・広報協力
- ・クリエイターとの交流
- ・発表サポート

支援上限額：100万円

採択件数：20~30件程度

### 3. 創作支援 / 発表支援プログラムの流れ（予定）

創作支援プログラムと発表支援プログラムは同時に募集が始まり、採択後は各々のプログラムで支援を行います。専門家からのアドバイスや他のクリエイターとの交流機会の提供、広報協力などを実施します。



〔昨年度（令和6年度）の様子〕アドバイザーとの面談やプレゼンテーションを経て、創作活動の成果やワークインプログレスの紹介をする成果発表イベント「ENCOUNTERS」を、2月に東京・京橋の TODA HALL & CONFERENCE TOKYO にて開催しました。

### 3. メディアクリエイター育成支援事業 募集概要

#### ①国内クリエイター創作支援プログラム

##### ■対象

5年以上の活動歴を有する、または、これまでに国内外で顕彰等の受賞歴があるクリエイター・アーティスト等を代表とした個人、および団体（制作チームやプロジェクト）

##### ■募集内容

メディア芸術分野（メディアアート、ゲーム、アニメーション、マンガ等）の新しい作品創作の企画

##### ■支援上限額

500万円（税込）

##### ■選考スケジュール

募集期間 2025年4月24日（木）～5月29日（木）18:00

1次選考（書類） 2025年6月初旬～7月中旬

2次選考（面談） 2025年7月下旬

選考結果発表 2025年8月下旬（公式ウェブサイト内で発表）

##### ■採択後のスケジュール（予定）

初回面談 2025年9月

中間面談 2025年11月

最終面談 2026年1月

成果発表イベント 2026年2月～3月

##### ■支援内容

選出された企画には下記の支援を行います。詳細については企画内容に基づき、個別に協議の上で決定します。

###### ・レベルアップサポート

企画内容に基づき、第一線で活躍するアーティスト、クリエイター、アニメーション作家、キュレーター、プロデューサー等で構成されたアドバイザーによる企画内容に応じたアドバイスをはじめ、様々な専門家との交流機会を提供します。

###### ・発信サポート

取り組んだ企画が今後の発表に繋がるように発信サポートを行います。本事業のウェブサイトだけでなくリリースの発信や、成果発表イベント時には企画を紹介するリーフレット（日英）を作成予定です。

###### ・クリエイターとの交流

他のクリエイターとの交流の機会を提供します。

###### ・制作サポート

企画内容に応じた創作支援。支援費用（資料調査費・材料費等）は500万円を上限とします。支援額は提出された企画内容に沿って決定します。（決定された支援額を超えた超過分は自己負担とします）。

##### ■アドバイザー

・石橋 素（エンジニア／アーティスト／ライゾマティクス）

・織田 笑里（チョコとマシュマロ合同会社代表／404 Not Found ジェネラルマネージャー）

・さやわか（批評家／マンガ原作者）

・高嶺 格（美術作家／多摩美術大学彫刻学科教授）

・原 久子（大阪電気通信大学総合情報学部教授）

・モンノ カヅエ（映像作家／XRクリエイター／TOCHKA）

・米光 一成（ゲーム作家）

ほか

## ②国内クリエイター発表支援プログラム

### ■対象

3年以上の活動歴を有するクリエイター・アーティスト等を代表とした個人、および団体（制作チームやプロジェクト）

### ■募集内容

メディア芸術分野（メディアアート、ゲーム、アニメーション、マンガ等）の作品発表の企画。なお、発表場所は国内外を問いません。

### ■支援上限額

100万円（税込）

### ■選考スケジュール

|        |                             |
|--------|-----------------------------|
| 募集期間   | 2025年4月24日（木）～5月29日（木）18:00 |
| 書類選考   | 2025年6月上旬～8月中旬              |
| 選考結果発表 | 2025年8月下旬（公式ウェブサイト内で発表）     |

### ■採択後のスケジュール（予定）

|          |            |
|----------|------------|
| 進捗発表会    | 2025年9月    |
| 成果報告会    | 2026年2月    |
| 成果発表イベント | 2026年2月～3月 |

### ■支援内容

選出された企画には下記の支援を行います。詳細については企画内容に基づき、個別に協議の上で決定します。

#### ・レベルアップサポート

企画内容に基づき、第一線で活躍するアーティスト、キュレーター、プロデューサー、展覧会エンジニア等で構成されたアドバイザーによる作品発表形態に応じたアドバイスの機会を提供します。

#### ・広報協力

発表企画について、本事業のウェブサイトやSNS等で広報連携を実施します。成果発表イベント時には企画を紹介するリーフレット（日英）を作成予定です。

#### ・クリエイターとの交流

他のクリエイターとの交流の機会を提供します。

#### ・発表サポート

企画内容に応じた発表支援。支援費用（会場・機材レンタル費・運搬費・翻訳費・広報費・印刷費等）は100万円を上限とします。支援額は提出された企画内容に沿って決定します。（決定された支援額を超えた超過分は自己負担とします）。

### ■アドバイザー

- ・岡部 美紀（独立行政法人国立美術館国立アートリサーチセンター 国際発信・連携グループリーダー）
- ・金築 浩史（展覧会エンジニア）
- ・沓名 健一（アニメーター／アニメーション監督／アニメーション研究家）

ほか