

目的・目標

才能のある若手アニメーター等が、世界で通用する技術や創作姿勢のほか、世界市場へのアニメの販売方法や世界トップ層の働き方を知り、それを日本の技能と掛け合わせて実践することで、アニメ産業を牽引し、指導者的な役割を担う人材になることを目指す。

(分野・ジャンル)

メディア芸術(アニメーション)

概要

国内有数のアニメ制作会社の協力を得つつ、海外の状況も踏まえたアニメ制作や企画・宣伝、リーダーシップ等に関する派遣前教育訓練のほか、海外の有力アニメ制作会社でのインターン、世界最大規模のアニメ映画祭等での企画開発支援により制作されたアニメ作品(パイロットフィルム)の展示・発表を経験する。

(渡航先の国・地域)

・米国・アイルランド(2025年)、ほか

(国内外の連携・協力体制)

・海外の有力アニメ制作会社とのネットワーク

3年目までの取組

- ・1年目には派遣前教育訓練を実施。海外の状況も踏まえたアニメ制作や企画宣伝について、世界的な業績を有するアニメ監督や作品の海外展開の実績があるプロデューサー等から学ぶ。
- ・2年目は、海外の有力アニメ制作会社でインターンを経験。現地スタッフとの交流を通じ、国際的な人的ネットワークを構築する。
- ・3年目には、パイロットフィルムを企画開発し、海外アニメ映画祭に出展。

5年目までの取組

- ・4年目は、育成対象者の対象職種を美術監督や声優等にも拡大。
- ・5年目には、著名な海外アニメーション・スクールへの派遣も検討。



成果目標(見込)

目標値

企画段階から海外公演等までに登用される若手クリエイター等の数	6人
国内外の団体・企業等との連携数(連携団体数、事業提携数、拠点形成数など)	7件
プロジェクトに関わる海外アーティスト・キュレーター等の数	8人
国内外で展開される公演・展示等の数	10回
国内外で展開される公演・展示等の入場者数	40万人

中核となるクリエイターやアドバイザー

数土直志(ジャーナリスト。『日本のアニメ監督はいかにして世界へ打って出たのか?』『誰がこれからのアニメをつくるのか?』の著者。世界と日本のアニメ事情に精通。)



育成対象者: 6人

アニメーター、演出家/監督、プロデューサーを対象に、アニメ制作会社の経営者やプロデューサーからの推薦や、アニメ制作会社に所属し、すでにある程度のプロとして実績を有することなどを踏まえて選定。

【補足資料】

