

委託

「AnimeJapan 新人クリエイター大賞」による若手クリエイター育成 (実施団体:一般社団法人アニメジャパン)

目的・目標

日本のアニメ産業は、国内外で高い評価と需要を誇る一方で、制作現場では人材不足が課題となっている。本事業では、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し、グローバル市場への挑戦機会を提供することで、強いモチベーションを育み、次世代の人材育成と業界全体の底上げを目指す。受賞者には育成プログラムを通じて、国際的に活躍できるクリエイターへと成長するための支援を行う。

概要

日本最大級のアニメイベント「AnimeJapan」を主催する一般社団法人アニメジャパンが、新人クリエイターの登竜門となる「クリエイター大賞」を創設する。本賞は、国内の教育機関に在籍する学生を対象とした短編アニメのコンペティションであり、若手クリエイターの才能を発掘・育成することを目的とする。入賞作品は、国内外の配信プラットフォームを通じて世界中のアニメファンに届けられ、学生たちに国際的な発信の機会を提供する。この賞の創設により、アニメーターを育成する教育機関において、より実践的なカリキュラムの導入が促進されるとともに、学生のアニメーション制作への意欲向上を目指す。

3年目までの取組

●AnimeJapan新人クリエイター大賞の実施
賞の創設により、教育機関では実践的なカリキュラムの導入が促進され、学生の制作意欲の向上を目指す。また、受賞作品を国内外の配信プラットフォームで発信することで、学生の国際的な活動を支援する。

●育成プログラムの開発・実施
制作現場の実情に即したカリキュラムを設計し、教育機関と連携して新人クリエイター向けの実践的な育成プログラムを展開する。(現役クリエイターによるセミナーの開催や、海外イベントへの参加などを実施)

5年目までの取組

●AnimeJapan新人クリエイター大賞の拡大
教育機関やアニメ制作会社、関連団体と連携し、国内外から注目されるコンペティションへと発展させる。これにより、本賞を目指す学生が増加し、学生の国際的な活動の幅も広がることとなる。また、こうした取組を継続的に実施できる仕組みを構築する。

●育成プログラムの拡充と多様化
3年目までに実施したプログラムの成果をもとに、より多様な分野に対応した育成プログラムを新設し、幅広い人材育成を推進する。

(分野・ジャンル)

・アニメ

(対象となる職種)

・アニメクリエイター

(育成人数)

・150人/3年

成果目標 (見込)

目標値

コンテンツ創造・海外展開のための実践的な育成プログラムの開発・実装数	3年目：15件 5年目：25件
国内外の教育機関・専門機関・企業・団体等との連携数	3年目：90件 5年目：150件
育成プログラムの参加者が世界的に認知されている海外の芸術祭・文化施設等へ出品・参画し高い評価を受けた件数	3年目：9件 5年目：15件
育成プログラムの実証に参加した人数	3年目：150人 5年目：250人

中核となる指導者等

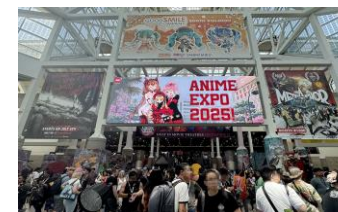
一般社団法人アニメジャパン 理事会

- ・理事長 岩上 敦宏
(株式会社アニプレックス 代表取締役)
- ・副理事長 夏目 公一郎
(株式会社KADOKAWA 顧問)

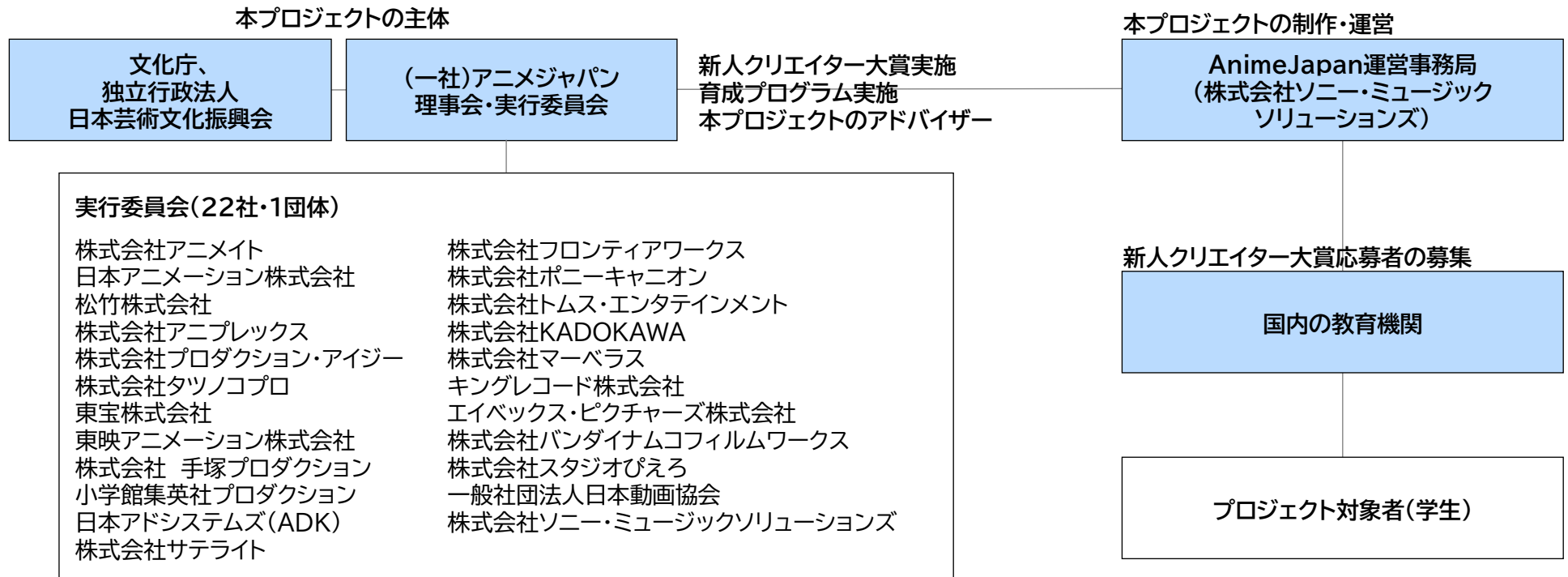


国際的な場での実践の取組例

- ・Anime Expo(ロサンゼルス)
(2年目以降 7月)
北米最大級のアニメコンベンションにて、受賞者のパネル登壇、イベント視察。



実施体制



一般社団法人アニメジャパン 理事会

- ・理事長 岩上 敦宏(株式会社アニプレックス 代表取締役)
- ・副理事長 夏目 公一郎(株式会社KADOKAWA 顧問)
- ・理事 浅沼 誠(株式会社バンダイナムコフィルムワークス 代表取締役社長)
石川 和子(日本アニメーション株式会社 代表取締役社長 / 一般社団法人日本動画協会 理事長)
- ・理事 大角 正(松竹株式会社 顧問)
大田 圭二(東宝株式会社 常務執行役員)
小山 幸男(株式会社アニメイト 取締役)
- ・監事 菊池 剛(株式会社KADOKAWA 執行役 Chief Studio Officer)