

目的・目標

近年、制作費の高騰や確実性重視により、人気原作への依存が強まり、オリジナルアニメは減少している。これにより創造性の低下や国際競争力の衰退が懸念される。本プロジェクトは、国際的に活躍できるクリエイターの育成と、制作実習によるオリジナル作品の発表支援を目的とする。

(区分・分野)
アニメ

概要

本プロジェクトでは、「PLUS CREATORS CAMP」を立ち上げ、教育・短編ストーリーMV制作実習・海外交流を三本柱とし、オリジナル作品の企画からリリースまでを一貫して経験できる環境を提供する。受講者は実践を通じて国内外のアニメ制作ノウハウを習得し、さらに海外でのワークショップ等の研修を行うことで、技術や知識に加えてグローバルな視点を養い、世界で通用する人材へ成長することを旨とする。

(対象となる職種)

アニメーション制作に関わるクリエイター全般

(育成人数)

5名程度名/3年

3年目までの取組

カリキュラムは二段階構成とし、前半(2026年度)には全24回の講義を実施、後半(2027年度)にはオリジナルMV制作実習に取り組む。さらに、海外で活躍するクリエイターによる講義や、国外の制作・教育機関への訪問・交流を通じて、受講者の視野を広げる機会を創出。

短期で作品リリースまでを経験し、完成まで走りきる力を養う
→成長をスピードアップして、国内外のノウハウを取得し、世界でも戦えるアニメーターに成長させる



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: 1件
5年目: 2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: 7件
5年目: 10件

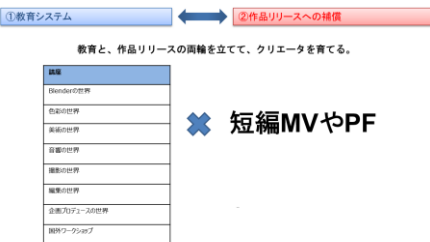
育成プログラムの参加者が世界的に認知されている海外の芸術祭・文化施設等へ出品・参画し高い評価を受けた件数

3年目: 1件
5年目: 2件

育成プログラムの実証に参加した人数

3年目: 5人
5年目: 10人

5年目までの取組



第一期の実習で制作した作品の映画祭への出品を行うとともに、3年目までの取り組みをもとに、内容をブラッシュアップし、再度育成対象者を選定、第二期として講義、実践、海外交流、を実施。

中核となる指導者等

・天山エルファン

デジタルハリウッド大学 特任准教授
東北芸術工科大学 准教授

今回のプロジェクトにおいては学術的コーディネーターとして参加。



国際的な場での実践の取組例

・LA在住で海外スタジオにてキャラクターデザイナーとして活動した経験を持つ野口孝雄氏による、海外でのクリエイター活動に必要な実践的知見(サバイバル術)に関する講義。

・欧州、北米にあるアニメスタジオ、教育機関への訪問を実施し、作品制作手法等に関する交流を予定。

実施体制

