

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（実施団体：学校法人新潟総合学院(開志専門職大学)）

目的・目標

新潟の教育機関や企業と連携し、日本のアニメ制作技術のアップデートと海外でのビジネス展開を可能とするプログラム群を産学協業で開発・実装する。これにより、開発するプログラム群によって、日本のアニメ業界が海外でビジネス展開をしていく上で必要でありながらこれまで育ててこなかった人材を創出することを目標とするとともに、地域振興にもつなげることを目指す。

概要

開志専門職大学アニメ・マンガ学部を中核に、新潟の専門学校や企業と連携し、日本のアニメ制作技術を更新しつつ海外展開を目指す人材育成プログラムを開発・実装する。クリエイターや監督、プロデューサーを体系的に育成し、大学や高校、将来の大学院まで連動させて展開することで、人材創出と地域振興、国際的人材育成を図る。

(区分・分野)
アニメ

(対象となる職種)

- ①アナデジクリエイター／②CG/VFXクリエイター／③国内外市場対応アニメ監督／④国内外市場対応プロデューサー

(育成人数)
100名／3年

3年目までの取組

本プロジェクトは今後3年間で教育プログラムの開発・実証・実装を段階的に進める計画である。1年目にスキル標準調査や各種プログラムを開発し、2年目に大学生・専門学校生・高校生らを対象に実証と改善を行う。3年目には本格的に実装し履修可能な体制を整える予定である。また海外教育機関との連携協定を結び学生派遣を実施するほか、国際アニメ映画祭を活用した普及活動、小中学生向けイラスト教育の実証、地域と連携した就労環境改善セミナーも計画している。



5年目までの取組

4・5年目は教育プログラムを実践的段階へ発展させる計画である。受講者には企業内実習やOVA制作を通じて実務経験を提供し、大学院生には高度プログラムを実装して長編マンガ賞応募やパイロット制作、さらに国際映画祭への出品を行う。脚本・企画分野では受賞作のIP化や国際映画祭出品作品の展開を教材とし、産学連携による実践教育を展開する。加えて海外教育機関との協定を基盤に優秀者の派遣や映画祭視察を進め、5年目には派遣継続と出品学生の現地派遣を実施する。その他として小中学生向けプログラムや国際アニメ・マンガラボの創設準備も並行して進める。

国際的な場での実践の取組例

協定締結を検討中のその他の海外連携教育機関・企業・関係団体（候補先）

- スクール・オブ・ビジュアル・アーツ（アメリカ・ニューヨーク）
- カリフォルニア・カレッジ・オブ・アート（アメリカ・サンフランシスコ）
- SCAD サバナ芸術デザイン大学（アメリカ・アトランタ）
- パリ第7大学（フランス・パリ）
- Brassart芸術学校（フランス・パリ）
- ラサル芸術大学（シンガポール・マクナリー）

成果目標（見込）	目標値
国際的な活躍に必要なスキル習得のために開発・実証された育成プログラムの数	3年目：4件 5年目：8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：25件 5年目：50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・大学等の教育機関への参画や招へいを受けた件数	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：100人 5年目：200人

開発



実証



実践

中核となる指導者等

成田兵衛 教授

1988年より小学館に9年在籍。女性誌やマンガ雑誌編集を経て、1996年小学館・集英社の米国子会社VIZ Media（サンフランシスコ）上席副社長。2002年北米版SHONEN JUMPを創刊、初代編集長に。2012年～2017年VIZ Media Europe（パリ、ベルリン、ローザンヌ）President。2014年～2017年在任日本商工会議所・副会頭。2021年4月より本学教授。2025年4月より学部長。



瀬谷新二 教授

アニメーション監督、作画監督、アニメーター。『ブラック・ジャック』『ASTRO BOY 鉄腕アトム』などのキャラクターデザインや作画監督を務める。手塚プロダクション デジタルラボ代表。文化庁若手アニメーター育成事業「アニメたまご」人材育成委員長。「アニメーションアートキャンプ」講師、日本動画協会デジタル制作環境委員。「デジタル作画推進」の立場から各種セミナー実施中。



森岡淳 教授

学生時代は油画と版画を専攻、卒業後ゲーム業界へ就職。その後さまざまな業界を経験、グラフィックデザインを基盤に、商品開発や地域プロジェクトのプロデュースを行い、企業や地域と協力しながらコンセプト設計から実行までを担当。視覚的な魅力だけでなく、ストーリー性や市場との親和性を重視した提案を行い地域活性化や文化価値の向上に貢献し、デザインとアートを通じた社会貢献を目指す。



野上勇人 准教授

編集者、ライター。埼玉県出身。中央大学法学部法律学科卒業後、広告制作会社を経て編集プロダクションに入社。以後、実業之日本社、イーブックジャパン、ワークスコーポレーション、SPBS、ソシム、秋水社など出版関連10社近くに所属。2012年8月、合同会社CRAZYを設立。2015年に東北芸術工科大学芸術学部文芸学科に着任し、講師、准教授を歴任。日本文化デザインフォーラム会員。

実施体制

育成人材

①アナデジクリエイター／②CG/VFXクリエイター／
③国内外市場対応アニメ監督／④国内外市場対応プロデューサー

育成プログラム開発・実証・実践

ワーキンググループ①
3D手描きアニメ表現
プログラム

ワーキンググループ②
CGクリエーション
eラーニングプログラム

ワーキンググループ③
絵コンテによるアニメ
演出・制作学習
プログラム

ワーキンググループ④
国際知的財産法等
を含む脚本・企画
プロデュース
教育プログラム

企業・関係団体

企業・関係団体

企業・関係団体

企業・関係団体

新潟新スキル教育プログラム事業推進委員会

海外展開推進
チーム
／海外連携教
育機関

育成プログラム
開発アドバイザ
リーボード兼
プログラム検証
委員会

大学
専門学校
高校
行政機関

⇔ 連携・協力