

# 補助

## アニメ・グローバルクリエイター育成事業～生成AIを駆使した世界へ飛び出す即戦力クリエイター育成プログラム～ (実施団体:学校法人片柳学園(日本工学院専門学校))

### 目的 目標

日本のアニメは2DセルルックとCGのハイブリッド制作の制作手法・表現によって世界的に評価されているが、慢性的人手不足、デジタル作導入の遅れ、特に、新たな技術の生成AIは手描きのアニメの良さを損なうとの誤解から導入が進んでいないという課題がある。この課題を産学協同で解決し、2030年代以降も日本のアニメの競争力を維持し、高める人材育成が必要とされている。

(区分・分野)  
アニメ

(対象となる職種)  
アニメーター、クリエイター  
(育成人数)  
70名/3年

### 概要

本学が、先進的な国内アニメ制作会社と海外を含むAI企業との連携のハブとなり、人材育成体制を構築。4年制教育により日本型アニメ制作に生成AIを活用でき、国際的競争力を備えた人材を育成。5年目までに次世代アニメクリエイター累計170名を輩出。学生作品の海外コンテスト応募、海外イベント出展、配信による世界公開で波及効果を高める。

### 3年目までの取組

- 1年目：①産学連携の人材育成体制構築、生成AIを用いたグローバルな競争力のある人材育成、カリキュラム開発・試行、コース開設準備・募集  
②学生作品の海外コンテスト応募、海外イベント出展、配信による世界公開の準備
- 2年目：①既存コースで学生にカリキュラム始動、作品制作開始  
②学生作品の海外コンテスト応募、海外イベント視察
- 3年目：①「グローバルアニメクリエイター学科」を正式開設  
②海外コンテスト受賞、海外イベント出展による評価、配信による世界公開で学生、作品、教育モデルを発信、ブランド化



経済産業省「コンテンツ制作のための生成AI活用ガイドブック」より

### 5年目までの取組



- 4年目：①産学連携の育成体制強化、育成校、対象人材数の拡大  
②海外コンテスト受賞、海外イベント等の体験のカリキュラム化  
③国内外産業界と学生・新人作品評価、優秀作品の世界公開の仕組みの実現
- 5年目：①既存コースで育成した学生の卒業年次  
②育成成果の世界発信。「日本のアニメ×AI」の人材育成モデル、育成したクリエイター、制作した作品の国際ブランド化  
③AIを活用した日本のアニメ作品、人材、その育成方法モデルを世界に示し、2030年代の世界的な競争力を維持、発展を図る



仏MIFAの東京都出展ブース

| 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：3件<br>5年目：6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：20件<br>5年目：20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<br>5年目：3件    |
| 育成プログラムの実証に参加した人数   | 3年目：70人<br>5年目：170人 |

### 中核となる指導者等

#### 夏目 公一朗 氏

(アニメプロデューサー)  
・アニプレックス元代表取締役などを歴任  
・株式会社KADOKAWA アニメ事業局戦略アドバイザー  
・日本工学院専門学校 特別顧問



#### 新井モノ 氏

(AiHUB株式会社 代表取締役CTO)  
・生成系AI研究開発、AI×Web3 社会実装などに従事。  
・エンタメ×Tech領域を中心に、多数の起業やプロジェクトに携わる。



### 国際的な場での実践の取組例

#### 海外イベント出展作品上映

- ・北米：アニメエキスポ
- ・仏：ジャパンエキスポ  
アヌシー・アニメーション国際映画祭 + MIFA 他

アニプレックス・アメリカ等、海外就業体験  
クランチロール外コンテスト応募・等の協力による学生・新人作品評価、優秀作品の世界公開 等

アニメ制作会社

アニメ制作スタジオ  
アニメ関連企業・団体

複数社

産学連携

- ・カリキュラム
- ・開発
- ・アニメ技術指導
- ・講師派遣
- ・業界寄与

日本工学院

- ・運営
- ・海外調査
- ・学生募集
- ・学生輩出

産学連携

- ・カリキュラム
- ・開発
- ・AI技術指導
- ・講師派遣
- ・業界寄与

AI開発企業

AIソフト開発企業  
および  
AIアーティスト、  
AIコンテンツサービス  
開発企業と連携  
AiHUB、  
iKHOR Labs  
等

クリエイター  
輩出

育成対象者：グローバルアニメクリエイター

日本工学院が「アニメ制作」と「AI技術」をつなぐハブとして機能！  
世界で評価される日本の手描き2Dセルルックアニメ制作にふさわしい生成AI活用スキルを活かし、  
世界に作品を公開、新しい次世代のグローバル人材育成のモデルを世界ブランド化を目指す！