



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。

概要

- ・アニメ制作者を対象とした、単年度ではなく複数年度（3年で一巡）での人材育成事業。
- ・初年度にワークショップと英語特訓、次年度に海外スタジオへの派遣、次々年度にパイロットフィルムの企画開発と国際映画祭への出展を経験。
- ・育成対象者は業界トップクラスの監督・演出家5名、アニメーター3名、プロデューサー3名の計11名。
- ・事業主体はキネマシトラス、パートナーは日本総研。協力企業等に、OLM、STUDIO4°C、KADOKAWAのほか、アイルランド、フランス両大使館も（大使館にはVISA関連の助言を受けた）。

成果目標

目標値

実績値（見込み）

企画段階から海外公演等に登用される若手クリエイター等の数	6人	11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	12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	8人	17人
国内外で展開される公演・展示等の数	10回	17回
国内外で展開される公演・展示等の入場者数	2万人	2万人

中核となるアドバイザー

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？中国資本とネット配信が起こす静かな革命』の著者。世界と日本のアニメ事情に精通。）

育成対象者（11人）

監督・演出家：小出卓史・斎藤圭一郎・篠原啓輔・森山愛弓・山本ゆうすけ
アニメーター：伊藤優希・工藤真奈・谷本馨
プロデューサー：木村誠・史耕・中目貴史



令和6年度実績

- ・育成対象者を8～10月にかけて募集・選定し、11月に育成対象者をGACウェブサイトで公表した。
- ・育成対象者への教育訓練（ワークショップ：前半講義、後半ディスカッション）を1月および2月に実施した。
- ・英語のマンツーマンレッスンを1月以降毎週実施した。
- ・新潟国際アニメーション映画祭に3月中旬に参加した。

令和7年度実績

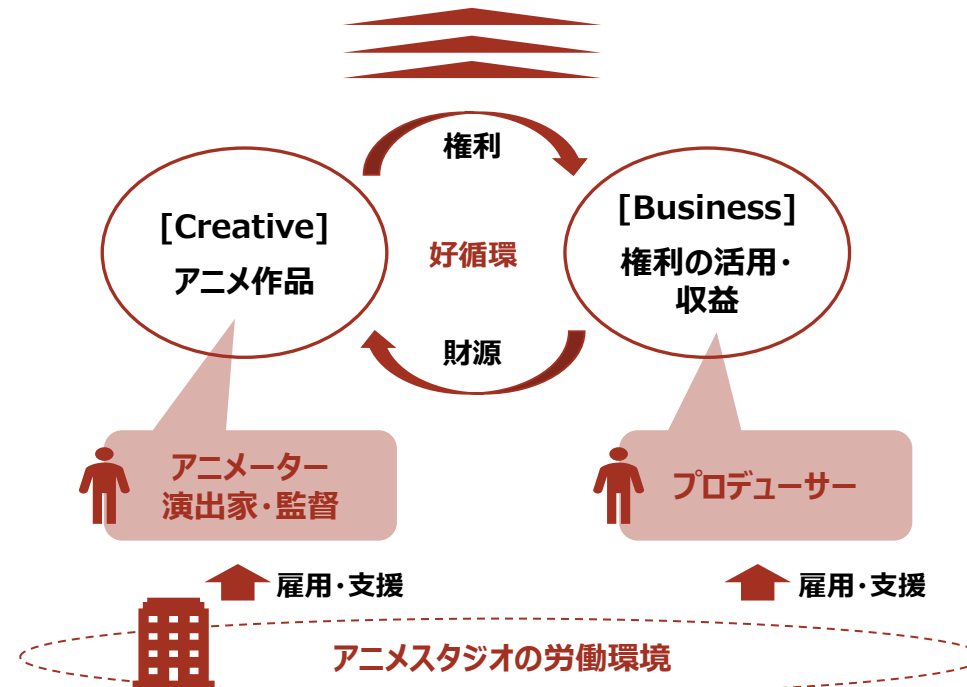
- ・引き続き育成対象者への教育訓練を4月から12月まで9回実施したほか、英語のマンツーマンレッスンも2025年12月まで毎週実施した。
- ・海外のアニメ制作会社に育成対象者を派遣した。具体的には、Cartoon Saloon（アイルランド）やAnkama（仏）、Xilam（仏）、Je Suis Bien Content（仏）等に派遣し、育成対象者には、当制作会社でのインターンや面談を通じて、アニメ制作技術や効果的なプロモーション方法等について理解を深めてもらった。加えて、現地スタッフとの交流を通じて、継続的に発展する国際的な人的ネットワークを構築した。なお、インターンの間、語学が堪能な事務局スタッフ（長谷川博美氏）が現地に滞在し、派遣先との調整、育成対象者の滞在サポートのほか、精神的なケアも行った。



GACに期待すること

- ・新しく質の高いアニメの創出（プロダクト・イノベーション）には、異なるが良質とみられる表現方法や創作姿勢などを知り、それらをわが国の技術と組み合わせることが有効。国内でも様々な表現方法などを知ることはできるものの、海外の著名スタジオでのインターンシップを経験した方が、より多様な表現方法などを解像度高く認識することができる。
- ・加えて、より優れたビジネスモデルや働き方などを模索することも重要。アニメ制作者が気持ちよく働ける環境が実現すれば、ますます優秀な人材が参入・定着し、アニメ産業が持続可能な形で成長する基盤ができる。

アニメ産業 = 日本のリーディング産業



(資料) 日本総研作成



海外スタジオでのインターン① : 派遣先

- ・2026年1月中旬から育成対象者をアイルランドとフランスの一流アニメスタジオに派遣した。具体的には、アイルランドのCartoon Saloon、フランスのAnkama、Xilam、Je Suis Bien Contentの4社。なお、北米の著名スタジオへの派遣も検討したが、それは叶わなかった。

育成対象者と派遣先 (抜粋)

氏名	派遣先
伊藤 優希	Ankama、Xilam
斎藤 圭一郎	Ankama、Cartoon Saloon
篠原 啓輔	Ankama、Je Suis Bien Content
中目 貴史	Ankama、Cartoon Saloon
森山 愛弓	Cartoon Saloon
山本 ゆうすけ	Ankama、Xilam

インターンの様子 (Xilam)



For several weeks, Yusuke Yamamoto (director) and Yuki Ito (animator) joined our teams to learn about our work methods and creative environment. They also shared their experience by presenting their work and the production process for a Japanese anime series, offering valuable insight of industry practices in Japan.

(資料) Xilam Animation (https://www.linkedin.com/posts/xilam-animation_gac-xilam-xilamanimation-activity-7440321480560697344-LKyb?utm_source=share&utm_medium=member_desktop&rctm=ACoAAAK1rdoB1pmLf28uVbQ6M4qQ-MBhdUxQUoo)



海外スタジオでのインターン② : 創作手法、働き方などの違いを認識

・インターンシップを通じて、育成対象者は日本とアイルランド・フランスにおける創作手法、働き方、ビジネス等の違いを解像度高く認識できた。

日本・アイルランド・フランスのスタジオにおける制作手法、働き方、資金調達方法等の比較

	日本	アイルランド・フランス
作画面	<ul style="list-style-type: none"> ・1人の原画マンが原画1カットのレイアウトを担当。 - 絵コンテは大まかな方向性を示すにとどまり、作画に対する原画マンの裁量大。 - このため、原画マンのスキル次第で品質が左右。 	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクター、背景、エフェクト、影つけ等で専門の担当者が存在。 - 絵コンテは誤解が発生しないよう、しっかり作り込まれる（プリプロに大きなウェイト）。 - このため、品質のブレが少ない。もっとも、アピールの機会が見つけない面も。
使用ソフトウェア (2Dアニメ用)	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークフロー用：特になし。制作進行などがエクセルなどで管理。 ・絵コンテ用：Clip Studio Paint（イラスト制作の延長線でアニメ制作可。月1,000円程度）など。 ・作画用：同上。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークフロー用：Autodesk Flow (Shotgun/ShotGrid)やKitsu（全制作工程を見える化、月8千円程度）等。 ・絵コンテ用：Toon Boom Storyboard pro（カメラワークや音を載せたアニメティック（動く絵コンテ）まで作成可、月7千円程度）など。 ・作画用：Toon Boom Harmony（キャラをパーツ分けして動かすリギングに特長、月7千円程度）、TV Paint（デジタルなのに紙のような質感を表現可能。買い切りで294千円程度）
働き方	<ul style="list-style-type: none"> ・就業開始時間はフレキシブル。ただし、労働時間長め。 - アニメ制作者の健康面に課題。 - ただし、短納期で作品数多め。 	<ul style="list-style-type: none"> ・勤務は9～17時。残業はほぼなし。アフターファイブ充実。 - アニメ制作者は総じて健康。 - 制作期間が長く、作品数少な目。
資金調達	<ul style="list-style-type: none"> ・製作委員会からの制作委託。プロデューサーは予算管理と納品に向けたスケジュール管理に追われる傾向。 	<ul style="list-style-type: none"> ・スタジオによる出資者へのピッチ（国際共同製作やプリセールスのためのプレゼン）。プロデューサーは予算管理だけでなく、作品の立ち上げにも大きく関与。



海外スタジオでのインターン② : 人的ネットワークの構築

・現地スタッフとの交流を通じて、継続的に発展する国際的な人的ネットワークも構築できた。育成対象者の中には、対面での対話を通じて信頼関係を構築し、作品のアイデアやコンセプトについて意見交換し合う仲間を見つけた者もいる。

海外派遣中における各スタジオ関係者との交流の様子

Ankama



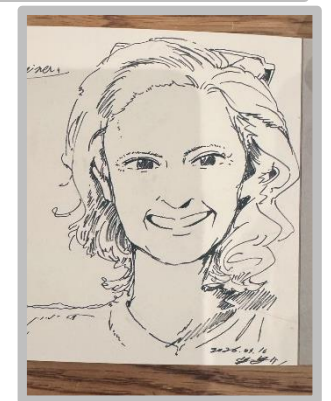
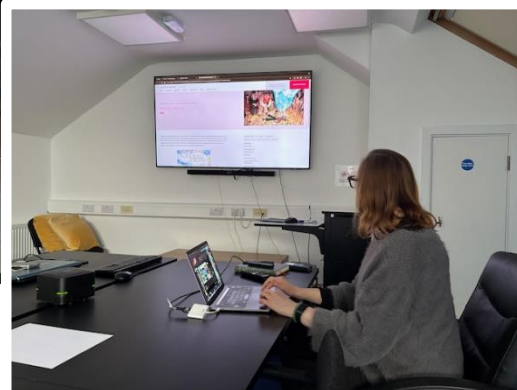
Je Suis Bien Content



Xilam



Cartoon Saloon

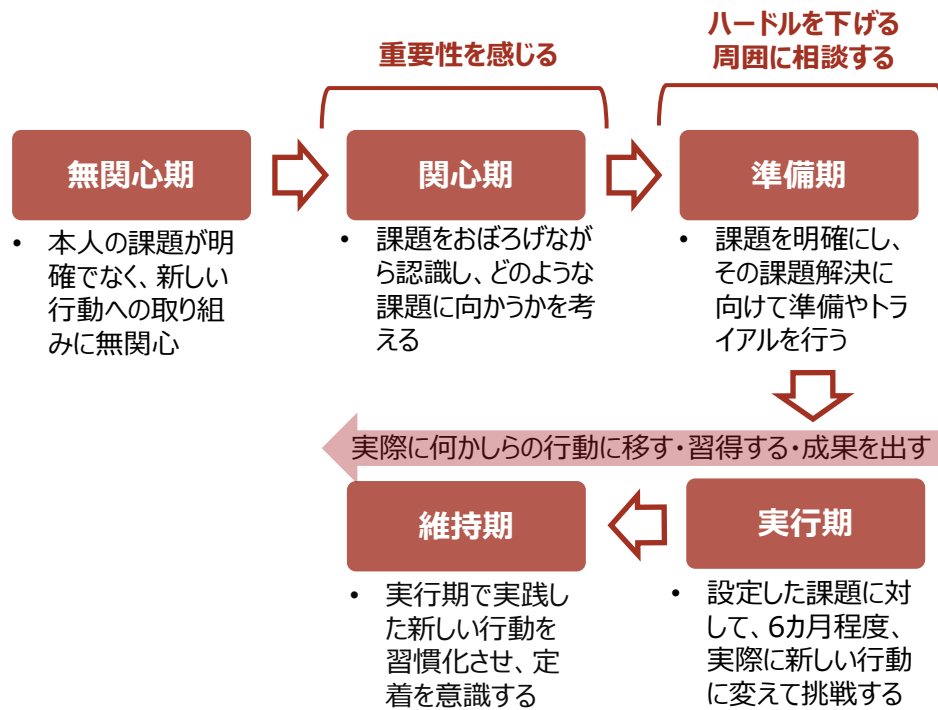




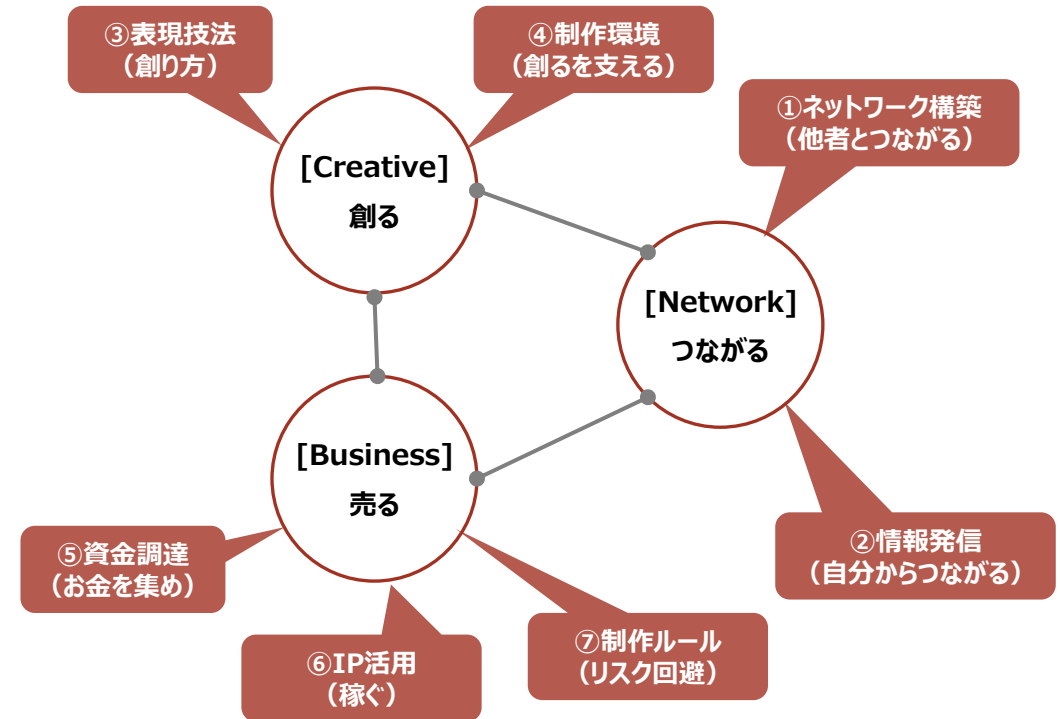
効果検証① : アンケート設計

- 海外インターンシップを中心としたGAC事業への参加を通じて、育成対象者の意識がどのように変化したかについて行動変容モデルに基づき検証する。
- アンケートの調査票は、アニメを創る「クリエイティブ」、そのアニメを売る「ビジネス」、そしてクリエイティブとビジネスを支える「人的なネットワーク」の3つを大項目として、その中に小項目から成るものを設定した。

行動変容モデル



調査項目



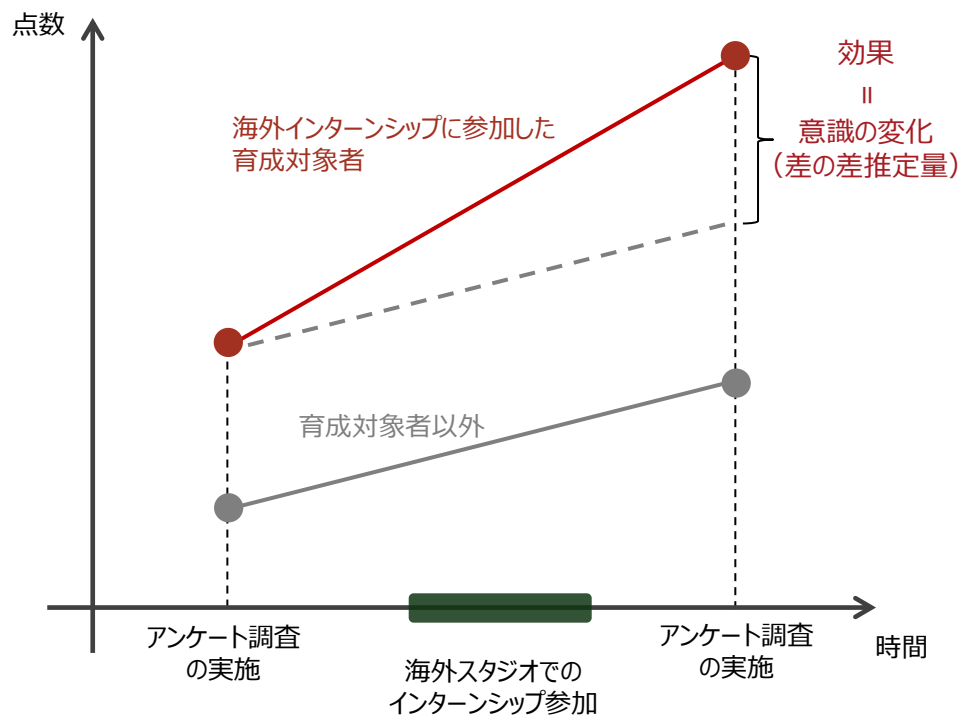
(資料) 諏訪茂樹・酒井幸子 (2019) 「行動変容ステージと支援技術」日本保険医療行動科学会雑誌 34(1)を参考に日本総研作成

(資料) 日本総研作成

効果検証② : 実施概要

- ・本事業による効果の検証のため、育成対象者と育成対象者以外のアニメ制作者にアンケート調査を実施し、回答結果を基に点数化。
- ・海外インターンシップへの参加によって、育成対象者（処置群）のなかで育成対象者以外（対象群）とは統計的に有意に異なる意識変化が生じたかどうかを分析した。

差の差 (Difference-in-differences)



固定効果パネル推計

海外インターンシップによる意識の変化 = $\beta_2 - \beta_1$

$$y_{i,t} = \beta_0 + \beta_1 intern_i \cdot wave_2 + \beta_2 intern_i \cdot wave_3 + \beta_3 wave_2 + \beta_4 wave_3 + F_i + u_{i,t}, \quad t = 1, 2, 3.$$

(iのt回目)の点数

海外インターンシップを経験した育成対象者を1それ以外を0とするダミー変数

海外インターンシップ前に実施した2回目のアンケートであれば1、それ以外を0とするダミー変数

海外インターンシップ後に実施した3回目のアンケートであれば1、それ以外を0とするダミー変数

アンケート回答者間における、1～3回のアンケートで共通に見られる点数の水準の違いを抽出する変数 (iの固定効果) (かく乱項)

ただし、iはアンケート回答者。tはアンケート調査回。 $\beta_0 \sim \beta_4$ は係数 (パラメーター)。ベースは1回目のアンケートの点数。

(資料) 西山慶彦・新谷元嗣・川口大司・奥井亮 (2019) 『計量経済学』有斐閣のp. 428を参考に日本総研作成

(資料) Jeffrey M. Wooldridge (2009) *Introductory Econometrics A Modern Approach*. 4e. South-Western Cengage Learningのpp. 455-470.を参考に日本総研作成

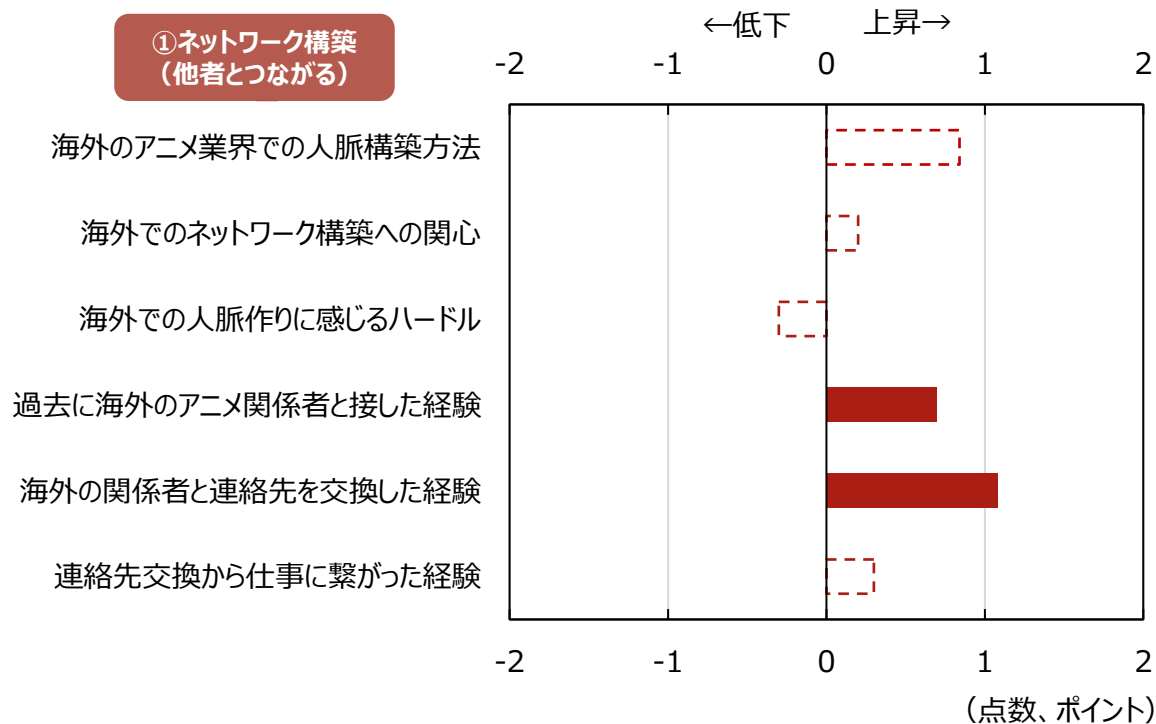


効果検証③ : [Network]つながる

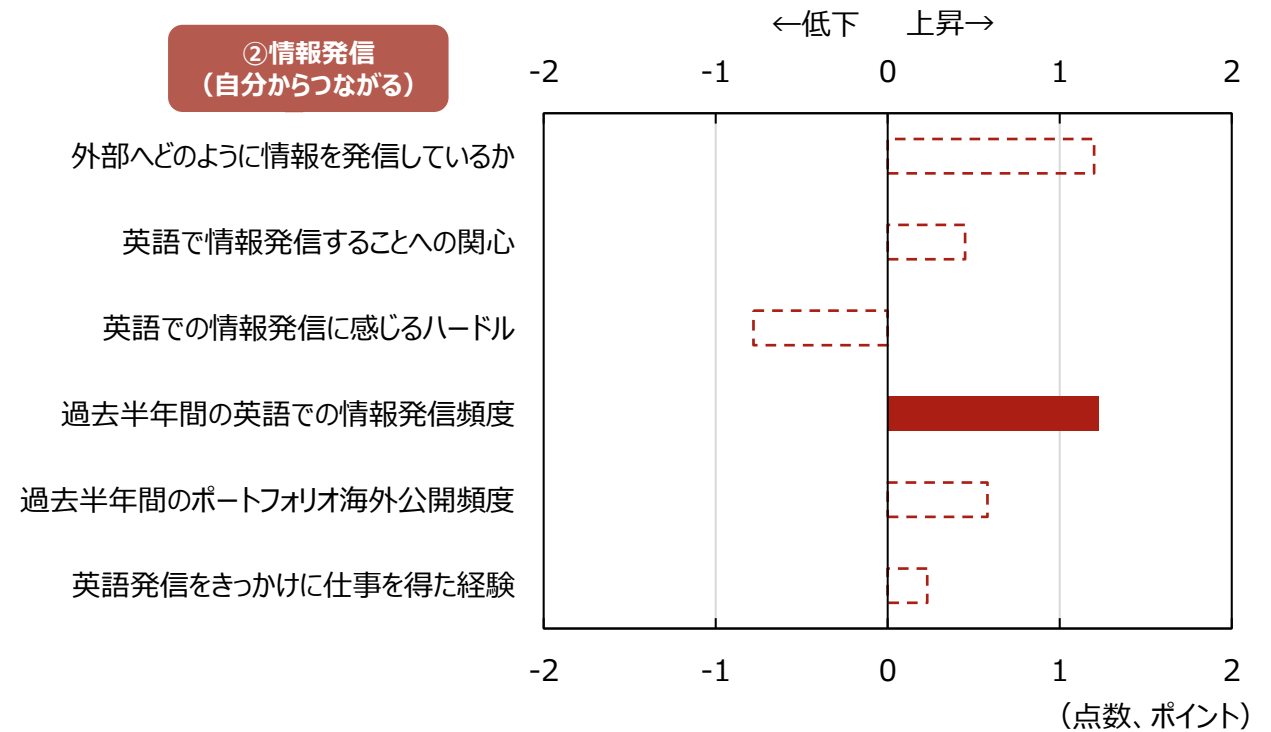
- ・ネットワーク構築に関して、育成対象者は海外インターンを通じて育成対象者以外よりも「過去に海外のアニメ関係者と接した経験」および「海外の関係者と連絡先を交換した経験」が増加した。
- ・情報発信についても、「過去半年間の英語での情報発信頻度」が高まるなど、具体的な行動に繋がった様子がみて取れる。

海外インターンシップを経験した効果

①ネットワーク構築
(他者とつながる)



②情報発信
(自分からつながる)



(資料) 日本総研作成

(注) 各棒グラフは $\beta_2 - \beta_1$ の推計値。色付きは有意水準 5%未満で統計的に有意、色なし(点線)は非有意。推計の詳細は本稿末参考を参照。

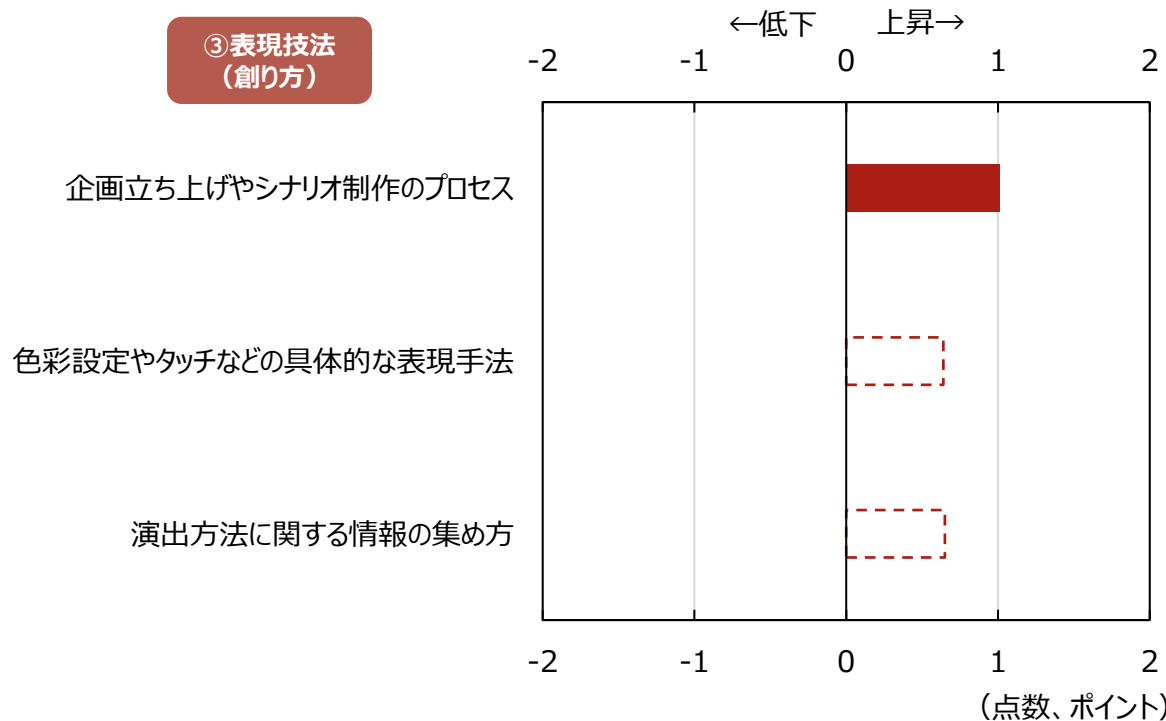


効果検証④ : [Creative]創る

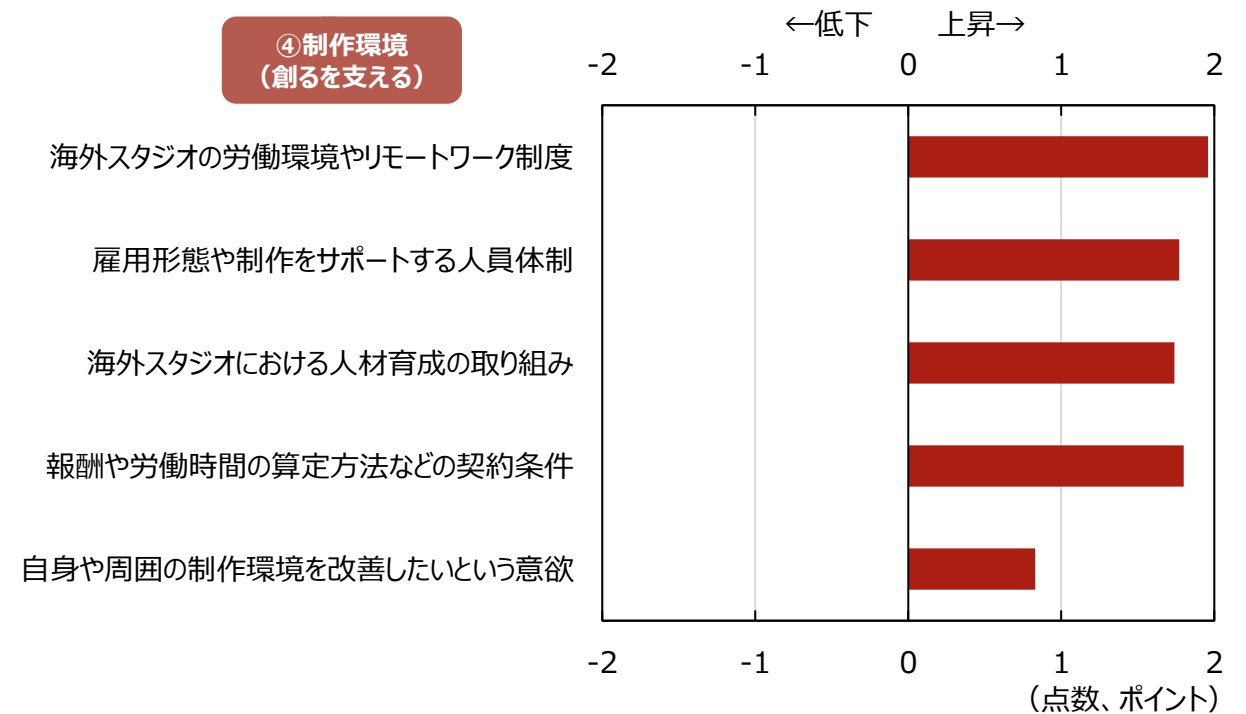
- ・表現技法に関して、「企画立ち上げやシナリオ作成のプロセス」について理解が深まった。
- ・制作環境については、意識向上が著しく、海外スタジオでの「人材育成の取組」や「報酬や労働時間の算定などの契約条件」など詳細な知見が得られたほか、「自身や周囲の制作環境を改善したいという意欲」も高まった。

海外インターンシップを経験した効果

③表現技法
(創り方)



④制作環境
(創るを支える)



(資料) 日本総研作成

(注) 各棒グラフは $\beta_2 - \beta_1$ の推計値。色付きは有意水準5%未満で統計的に有意、色なし(点線)は非有意。推計の詳細は本稿末参考を参照。

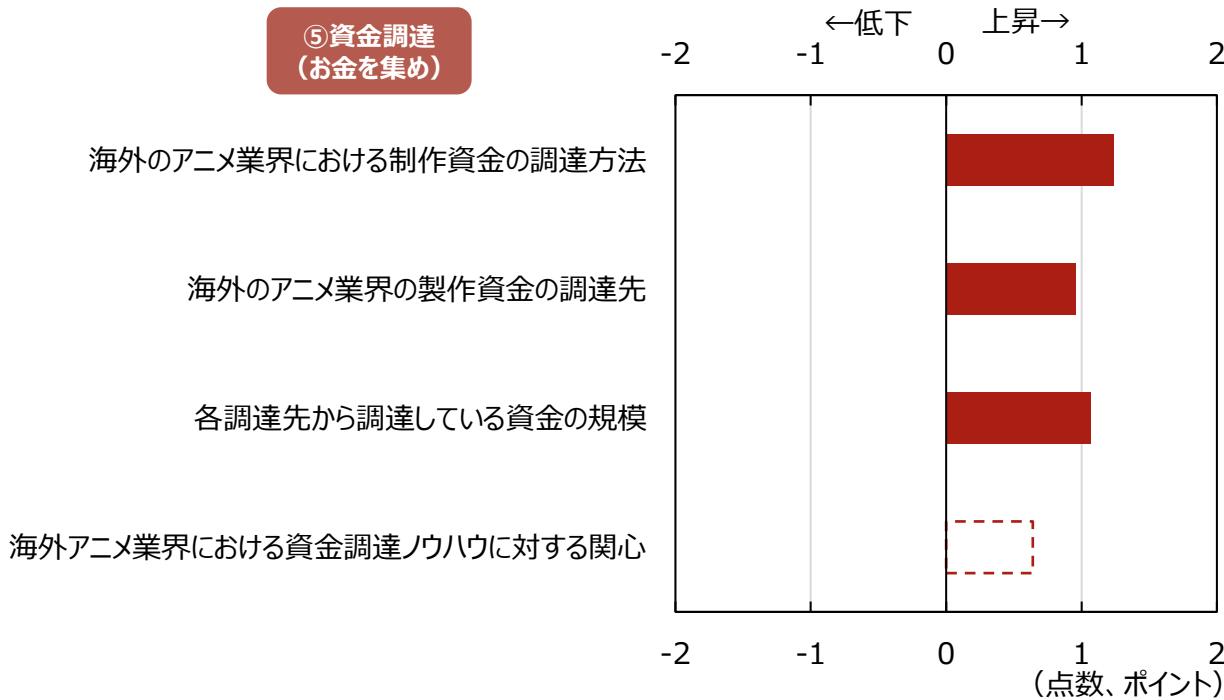


効果検証⑤ : [Business]売る

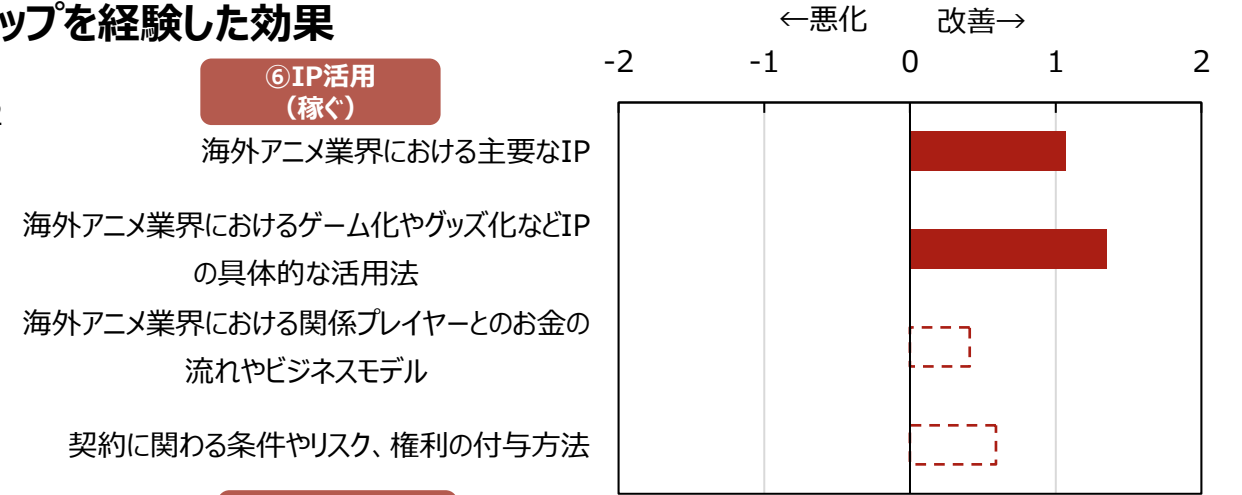
・海外のアニメ業界における制作資金の「調達方法」や「調達先」「規模」に関する知識が得られた。IP利用については海外のアニメ業界における「主要なIP」や「ゲーム化やグッズなどIPの具体的な活用法」について理解が深まった。もっとも、具体的なビジネスモデル、詳細な契約条件などに関する知見はそれほど高まらなかった。制作ルールについては海外における表現上のルールについて知見が深まった。

海外インターンシップを経験した効果

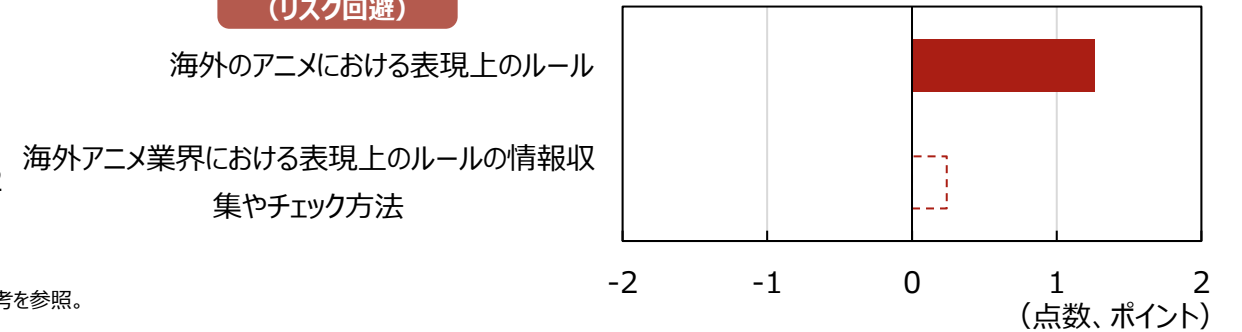
⑤ 資金調達
(お金を集め)



⑥ IP活用
(稼ぐ)



⑦ 制作ルール
(リスク回避)



(資料) 日本総研作成

(注) 各棒グラフは $\beta_2 - \beta_1$ の推計値。色付きは有意水準5%未満で統計的に有意、色なし(点線)は非有意。推計の詳細は本稿末参考を参照。



まとめと課題

- 育成対象者は、海外インターンシップを通じて、「つながる」「創る」「売る」の様々な側面について新たな知見を得ることができた。なかでも、制作環境については、海外スタジオでの働き方などに関する表面的な理解にとどまらず、人材育成の取組や報酬・労働時間などの契約条件といった詳細な内容についても知ることができた。さらに、海外スタジオの働き方を参考に自分や周囲の制作環境を改善したいという意欲も高まった。
- もっとも、「売る」のうち、IP活用については一定の知識を得ることはできたものの、海外市場における具体的なIPの権利確保や展開方法に関する知見は十分に高まったとは言えない。この点については、今後の国際アニメーション映画祭等でのピッチや商談の機会を通じて育成対象者が様々なノウハウを習得していくことを期待したい。
- また、意欲ある育成対象者がオリジナル作品の企画開発やその海外展開、さらには国際共同製作を実現するには、彼らが所属するスタジオの理解と協力が欠かせない。スタジオは、育成対象者の経験や知見を吸収しつつ、デジタル化の推進等による働きやすい環境の整備のほか、オリジナル作品への挑戦機会の提供、国際共同製作や海外展開に向けた国際契約交渉に従事するIP・法務部署の設立・拡充などを势力的に進めていくことが求められる。政府としては、デジタル化のためのテクニカルディレクターや知財専門家の人件費に活用できる補助金の導入のほか、国際共同製作の活発化に向けた各種環境整備（国際共同製作協定の締結や海外出張支援、交流イベントの開催）など、海外展開に意欲あるスタジオへのサポートを充実させる必要がある。



GLOBAL
ANIME
CHALLENGE

グローバル
アニメ
チャレンジ

ご清聴いただきまして
ありがとうございました！



参考



アンケート設問 1

1. ネットワーク構築

海外のアニメ業界における人的ネットワークの構築方法や、皆さんご自身の意欲についてお聞きします。

設問	選択肢
(1) 海外のアニメ業界に携わる人が、どのようにネットワークを構築しているか知っていますか。例えばアニメイベントへの参加、交流会への参加、知り合いからの紹介などを指します。	よく知っている / まあまあ知っている / なんとなく知っている / あまり知らない / まったく知らない
(2) 海外のアニメ業界に携わる人と、ネットワークを構築することに関心がありますか。	とても関心がある / まあまあ関心がある / なんとなく関心がある / あまり関心がない / まったく関心がない
(3) 海外のアニメ業界に携わる人と、ネットワークを構築することに気持ちの面でハードルがありますか。	とてもある / まあまあある / 少しある / あまりない / まったくない
(4) 過去6か月の間に、海外のアニメ業界に携わる人と実際に話をした経験がありますか。	1 1回以上ある / 1 ~ 10回ある / まったくない
(5) 過去6か月の間に、海外のアニメ業界に携わる人と連絡先を交換した経験がありますか。	1 1回以上ある / 1 ~ 10回ある / まったくない
(6) 上記で話をしたり連絡先を交換した方から、実際に仕事に繋がるようなオファーを受けた経験がありますか。	はい (ある) / いいえ (ない)

(資料) 日本総研作成



アンケート設問 2

2. 情報発信

アニメ作品や制作活動などを海外の業界関係者やファンへ情報発信する方法についての理解や、皆さんご自身の意欲についてお聞きます。

設問	選択肢
(1) 海外のアニメ業界に携わる人が、どのように外部へ情報発信しているか知っていますか。例えばSNS、ポートフォリオサイト、個人のウェブサイトの更新などを指します。	よく知っている / まあまあ知っている / なんとなく知っている / あまり知らない / まったく知らない
(2) 英語で情報発信することについて関心がありますか。	とても関心がある / まあまあ関心がある / なんとなく関心がある / あまり関心がない / まったく関心がない
(3) 英語で情報発信することについて気持ちの面でハードルがありますか。	とてもある / まあまあある / 少しある / あまりない / まったくない
(4) 過去6か月間で、英語で情報発信をどれくらい実施しましたか。	平均月 1 回より多くある / 平均月 1 回程度ある / 1 回以上～平均月 1 回以下程度ある / まったくない
(5) 過去 6 か月間で、自分のポートフォリオをどれくらい海外へ公開しましたか。海外への公開は、ポートフォリオの英語での更新や、ポートフォリオのURLを英語で他者へ案内した回数を指します。	平均月 1 回より多くある / 平均月 1 回程度ある / 1 回以上～平均月 1 回以下程度ある / まったくない
(6) 上記のように英語での発信やポートフォリオの公開を通じて、実際に海外から仕事に繋がるようなオファーを受けた経験がありますか。	はい (ある) / いいえ (ない)

(資料) 日本総研作成



アンケート設問 3

3. 表現技法、作画技術

海外のアニメ制作における、制作プロセスや表現手法に関する理解や習得意欲についてお聞きします。

設問	選択肢
(1) 海外のアニメ制作における、企画立ち上げやシナリオ制作といった制作プロセス・役割分担を知っていますか。	よく知っている／まあまあ知っている／なんとなく知っている／あまり知らない／まったく知らない
(2) 海外のアニメ制作における、表現手法にはどのようなものがあるか知っていますか。例えば色彩設定や絵のタッチなどを指します。	よく知っている／まあまあ知っている／なんとなく知っている／あまり知らない／まったく知らない
(3) 海外のアニメ制作において使われているような演出方法や表現手法を習得するために、どこで情報収集すればよいか知っていますか。	よく知っている／まあまあ知っている／なんとなく知っている／あまり知らない／まったく知らない

(資料) 日本総研作成



アンケート設問 4

4. 制作環境

海外のアニメ制作現場における、働き方や報酬に関する理解や、ご自身の周りの環境に関する改善意識についてお聞きします。

設問	選択肢
(1) 海外のアニメスタジオにおける、働き方やオフィス環境について知っていますか。例えば労働時間、労働場所、リモートワークの可否、休暇の取得について指します。	よく知っている / まあまあ知っている / なんとなく知っている / あまり知らない / まったく知らない
(2) 海外のアニメスタジオにおける、アニメ制作の人員体制について知っていますか。例えばフリーランス・正社員といった雇用形態の割合や、アニメ制作をサポートする各部署の人員配置状況について指します。	よく知っている / まあまあ知っている / なんとなく知っている / あまり知らない / まったく知らない
(3) 海外のアニメスタジオにおける、人材育成の取り組みについてどのようなものがあるか知っていますか。例えば制作に関する指導体制や、技術習得に対するサポートを指します。	よく知っている / まあまあ知っている / なんとなく知っている / あまり知らない / まったく知らない
(4) 海外のアニメスタジオあるいは制作現場における、アニメーターの契約条件・報酬や給与の水準を知っていますか。契約条件とは、報酬や給与の算定方法、労働時間の算定方法などを指します。	よく知っている / まあまあ知っている / なんとなく知っている / あまり知らない / まったく知らない
(5) 海外のアニメ制作環境と比較して、自分自身や周囲のアニメの制作環境の改善に取り組みたいと感じますか。海外のアニメ制作環境と比較して、自分自身や周囲のアニメの制作環境の改善に取り組みたいと感じますか。	非常に感じる / まあまあ感じる / 何とも言えない (海外の情報を知らない) / あまり感じない / まったく感じない



アンケート設問 5

5. 資金調達

海外のアニメ業界における、資金調達方法に関する理解や、関心度合いについてお聞きします。

設問	選択肢
(1) 海外のアニメ業界における、製作資金の調達方法を知っていますか。調達方法とは、出資、融資、証券化などを指します。	よく知っている／まあまあ知っている／なんとなく知っている／あまり知らない／まったく知らない
(2) 海外のアニメ業界における、製作資金の調達先を知っていますか。調達先とは、機関投資家、個人投資家、銀行、ファンド、クラウドファンディングなどを指します。	よく知っている／まあまあ知っている／なんとなく知っている／あまり知らない／まったく知らない
(3) 海外のアニメ業界において、各調達先から、どの程度の規模の資金を調達しているか知っていますか。	よく知っている／まあまあ知っている／なんとなく知っている／あまり知らない／まったく知らない
(4) 海外のアニメ業界における資金調達のノウハウに関心はありますか。	非常に関心がありそのノウハウを身に着けたいと思う／関心がある／少し関心がある／あまり関心がない／まったく関心がない

(資料) 日本総研作成



アンケート設問 6

6. 知的財産権 (IP) の利用

アニメ作品のIP利用に関する理解についてお聞きします。IPとは、その作品のコンテンツ（ストーリー、タイトル、キャラクターなど）を指します。

設問	選択肢
(1) 海外のアニメ業界において、作品の収益拡大のために活用されているIPには、どのようなものがあるか知っていますか。	よく知っている／まあまあ知っている／なんとなく知っている／あまり知らない／まったく知らない
(2) 海外のアニメ業界において、IPの活用方法には、どのようなものがあるか知っていますか。例えばゲーム、グッズ、舞台、放映権などを指します。	よく知っている／まあまあ知っている／なんとなく知っている／あまり知らない／まったく知らない
(3) 海外のアニメ業界における、IPの活用に関するビジネスモデル（関わってるプレイヤーとお金の流れ）について知っていますか。	よく知っている／まあまあ知っている／なんとなく知っている／あまり知らない／まったく知らない
(4) そのビジネスモデルを支えている契約条件について知っていますか。契約条件とは、ビジネスに関わるプレイヤーごとの権利の付与のされ方やリスクの分担の仕方を指します。	実際に契約書を見たことがある／契約書を見たことはないがまあまあ知っている／契約書を見たことはないがなんとなく知っている／あまり知らない／まったく知らない

(資料) 日本総研作成



アンケート設問 7

7. 制作ルール

海外におけるアニメ制作のルール（著作権侵害／宗教／年齢制限など）に関する理解についてお聞きします。

設問	選択肢
(1) 海外のアニメにおける表現上のルールについて、国や地域ごとの特徴を知っていますか。	よく知っている／まあまあ知っている／なんとなく知っている／あまり知らない／まったく知らない
(2) 海外のアニメ業界において、国や地域ごとの表現上のルールをどのように情報収集したりチェックしているか知っていますか。	よく知っている／まあまあ知っている／なんとなく知っている／あまり知らない／まったく知らない

(資料) 日本総研作成



アンケート回答結果の点数化イメージ

点数 選択肢	点数 選択肢	点数 選択肢	点数 選択肢
4 よく知っている	4 とても関心がある	4 非常に感じる	4 実際に契約書を見たことがある
3 まあまあ知っている	3 まあまあ関心がある	3 まあまあ感じる	3 契約書を見たことはないがまあまあ知っている
2 なんとなく知っている	2 なんとなく関心がある	2 何とも言えない (海外の情報を知らない)	2 契約書を見たことはないがなんとなく知っている
1 あまり知らない	1 あまり関心がない	1 あまり感じない	1 あまり知らない
0 まったく知らない	0 まったく関心がない	0 まったく感じない	0 まったく知らない
点数 選択肢	点数 選択肢	点数 選択肢	点数 選択肢
2 11回以上ある	3 平均月1回より多くある	4 非常に関心がありそのノウハウを身に着けたいと思う	4 とてもある
1 1~10回ある	2 平均月1回程度ある	3 関心がある	3 まあまあある
0 まったくない	1 1回以上~平均月1回以下程度ある	2 少し関心がある	2 少しある
	0 まったくない	1 あまり関心がない	1 あまりない
		0 まったく関心がない	0 まったくない
点数 選択肢			
1 はい (ある)			
0 いいえ (ない)			

(資料) 日本総研作成



育成対象者とそれ以外の平均値の推移 1～4

	1-(1)		1-(2)		1-(3)		1-(4)		1-(5)		1-(6)	
	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外
1回目	0.86	1.33	2.86	2.71	2.71	2.14	0.86	0.81	0.29	0.52	0.29	0.19
2回目	1.43	1.42	3.14	3.00	2.00	1.89	1.00	0.74	0.57	0.53	0.14	0.16
3回目	2.29	1.38	3.00	2.75	2.00	2.19	1.86	0.75	1.71	0.50	0.43	0.12

	2-(1)		2-(2)		2-(3)		2-(4)		2-(5)		2-(6)	
	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外
1回目	0.86	1.86	2.00	2.38	2.86	2.33	0.14	0.24	0.00	0.05	0.00	0.05
2回目	1.43	1.63	2.57	2.53	2.86	2.74	0.43	0.37	0.43	0.00	0.00	0.16
3回目	2.71	1.69	2.86	2.38	2.14	2.69	1.71	0.25	1.00	0.00	0.14	0.00

	3-(1)		3-(2)		3-(3)		4-(1)		4-(2)		4-(3)		4-(4)		4-(5)	
	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外
1回目	1.29	1.10	1.29	1.67	0.43	0.90	0.57	0.90	0.43	0.81	0.29	0.48	0.57	0.62	2.71	2.38
2回目	0.86	1.26	1.71	1.95	0.71	0.84	0.86	1.11	0.43	0.95	0.43	0.89	0.43	0.89	2.86	2.58
3回目	2.00	1.38	2.14	1.88	1.43	1.06	2.57	0.94	2.14	0.88	1.71	0.62	2.00	0.69	3.57	2.38

(資料) 日本総研作成

(注) 「育成対象者」とは育成対象者のうち海外インターンを経験した者。



育成対象者とそれ以外の平均値の推移 5～7

	5-(1)		5-(2)		5-(3)		5-(4)	
	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外
1回目	1.14	1.00	0.86	1.00	0.86	0.67	2.14	2.19
2回目	1.14	0.95	1.43	0.95	0.57	0.74	2.57	2.63
3回目	2.14	0.56	2.43	1.00	1.71	0.69	2.71	2.12

	6-(1)		6-(2)		6-(3)		6-(4)		7-(1)		7-(2)	
	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外	育成対象者	それ以外
1回目	0.57	1.38	0.86	1.62	0.86	0.76	0.71	0.38	1.43	1.71	1.14	0.95
2回目	1.00	1.37	1.14	1.47	0.86	0.89	0.57	0.53	1.14	1.53	1.00	1.00
3回目	1.71	1.00	2.00	1.00	1.29	0.88	1.29	0.62	2.14	1.38	1.29	1.06

(資料) 日本総研作成

(注) 「育成対象者」とは育成対象者のうち海外インターンを経験した者。



固定効果モデルの推計結果 (詳細) 1~2

被説明変数 : 点数

	1-(1)	1-(2)	1-(3)	1-(4)	1-(5)	1-(6)	2-(1)	2-(2)	2-(3)	2-(4)	2-(5)	2-(6)
intern×wave2	0.47 (0.50)	0.18 (0.21)	-0.61 (0.58)	0.25 (0.28)	0.34 (0.20)	-0.09 (0.15)	0.89 (0.59)	0.52 (0.32)	-0.58 (0.50)	0.18 (0.21)	0.48 (0.29)	-0.11 (0.11)
intern×wave3	1.30*** (0.41)	0.38 (0.27)	-0.91* (0.53)	0.95*** (0.32)	1.42*** (0.30)	0.20 (0.15)	2.09*** (0.39)	0.97 (0.62)	-1.36* (0.67)	1.41*** (0.48)	1.06** (0.48)	0.13 (0.16)
wave2	0.11 (0.28)	0.11 (0.11)	-0.11 (0.28)	-0.11 (0.13)	-0.05 (0.09)	-0.05 (0.05)	-0.32 (0.29)	0.05 (0.14)	0.58** (0.27)	0.11 (0.11)	-0.05 (0.05)	0.11 (0.11)
wave3	0.12 (0.20)	-0.23 (0.23)	0.20 (0.27)	0.05 (0.12)	0.01 (0.10)	-0.06 (0.06)	-0.23 (0.22)	-0.12 (0.24)	0.65* (0.32)	0.16 (0.13)	-0.06 (0.06)	0.02 (0.08)
定数項	1.18*** (0.12)	2.85*** (0.07)	2.23*** (0.14)	0.81*** (0.07)	0.47*** (0.05)	0.22*** (0.03)	1.62*** (0.12)	2.32*** (0.10)	2.37*** (0.15)	0.19*** (0.07)	0.04 (0.07)	0.02 (0.04)
サンプル数	77	77	77	77	77	77	77	77	77	77	77	77
自由度修正済み決定係数	0.199	0.075	0.056	0.329	0.581	0.115	0.293	0.084	0.133	0.460	0.297	0.024
$\beta_2 - \beta_1$	0.84 (0.53)	0.20 (0.31)	-0.30 (0.32)	0.70** (0.29)	1.08*** (0.28)	0.30 (0.18)	1.20* (0.62)	0.45 (0.48)	-0.78 (0.61)	1.23** (0.51)	0.58 (0.36)	0.23 (0.15)

(資料) 日本総研作成

(注) * p<0.10、** p<0.05、*** p<0.01。カッコ内は個人レベルでクラスタリングしたロバスト標準誤差。 β_2 、 β_1 はそれぞれintern×wave3、intern×wave2のパラメーター。列はアンケートの設問に対応。



固定効果モデルの推計結果 (詳細) 3~4

被説明変数 : 点数

	3-(1)	3-(2)	3-(3)	4-(1)	4-(2)	4-(3)	4-(4)	4-(5)
intern×wave2	-0.59*	0.22	0.34	0.08	-0.11	-0.33	-0.46**	-0.02
	(0.34)	(0.32)	(0.33)	(0.37)	(0.32)	(0.24)	(0.19)	(0.31)
intern×wave3	0.42	0.86**	0.99**	2.04***	1.66***	1.41***	1.34***	0.81**
	(0.38)	(0.36)	(0.44)	(0.32)	(0.27)	(0.31)	(0.32)	(0.36)
wave2	0.16	0.21	-0.05	0.21	0.11	0.47**	0.32**	0.16
	(0.18)	(0.15)	(0.18)	(0.12)	(0.11)	(0.20)	(0.14)	(0.18)
wave3	0.29*	-0.00	0.01	-0.04	0.05	0.02	0.09	0.04
	(0.16)	(0.16)	(0.12)	(0.25)	(0.20)	(0.12)	(0.13)	(0.25)
定数項	1.15***	1.62***	0.80***	0.83***	0.72***	0.44***	0.59***	2.47***
	(0.09)	(0.06)	(0.08)	(0.09)	(0.06)	(0.07)	(0.06)	(0.09)
サンプル数	77	77	77	77	77	77	77	77
自由度修正済み決定係数	0.293	0.147	0.187	0.585	0.570	0.456	0.587	0.129
$\beta 2 - \beta 1$	1.01***	0.64	0.65*	1.96***	1.77***	1.74***	1.80***	0.83**
	(0.22)	(0.51)	(0.38)	(0.27)	(0.30)	(0.40)	(0.26)	(0.38)

(資料) 日本総研作成

(注) * $p < 0.10$, ** $p < 0.05$, *** $p < 0.01$ 。カッコ内は個人レベルでクラスタリングしたロバスト標準誤差。 $\beta 2$ 、 $\beta 1$ はそれぞれintern×wave3、intern×wave2のパラメーター。列はアンケートの設問に対応。



固定効果モデルの推計結果（詳細） 5～7

被説明変数：点数

	5-(1)	5-(2)	5-(3)	5-(4)	6-(1)	6-(2)	6-(3)	6-(4)	7-(1)	7-(2)
intern×wave2	0.16 (0.49)	0.73* (0.40)	-0.29 (0.24)	0.22 (0.40)	0.43 (0.38)	0.44 (0.45)	-0.11 (0.26)	-0.25 (0.25)	-0.02 (0.33)	-0.20 (0.43)
intern×wave3	1.40** (0.60)	1.69*** (0.48)	0.79 (0.48)	0.86** (0.41)	1.50*** (0.41)	1.79*** (0.57)	0.30 (0.28)	0.34 (0.33)	1.24*** (0.42)	0.05 (0.31)
wave2	-0.16 (0.14)	-0.16 (0.18)	0.00 (0.16)	0.21 (0.28)	-0.00 (0.25)	-0.16 (0.28)	0.11 (0.15)	0.11 (0.20)	-0.26 (0.19)	0.05 (0.18)
wave3	-0.40* (0.22)	-0.11 (0.24)	0.07 (0.17)	-0.29 (0.29)	-0.36 (0.25)	-0.65** (0.30)	0.12 (0.21)	0.23 (0.17)	-0.52** (0.24)	0.10 (0.19)
定数項	1.06*** (0.11)	1.01*** (0.10)	0.73*** (0.08)	2.28*** (0.12)	1.15*** (0.11)	1.42*** (0.14)	0.79*** (0.08)	0.48*** (0.08)	1.69*** (0.09)	1.01*** (0.09)
サンプル数	77	77	77	77	77	77	77	77	77	77
自由度修正済み決定係数	0.199	0.309	0.227	0.066	0.195	0.201	0.055	0.115	0.204	-0.026
β2 - β1	1.24*** (0.47)	0.96** (0.43)	1.07** (0.48)	0.64 (0.46)	1.07*** (0.40)	1.35*** (0.43)	0.41* (0.24)	0.59* (0.34)	1.26** (0.53)	0.24 (0.32)

(資料) 日本総研作成

(注) * p<0.10、** p<0.05、*** p<0.01。カッコ内は個人レベルでクラスティングしたロバスト標準誤差。β2、β1はそれぞれintern×wave3、intern×wave2のパラメーター。列はアンケートの設問に対応。



【ご照会先】

株式会社日本総合研究所 安井洋輔 (yasui.yosuke@jri.co.jp, 080-3528-3173)

Global Anime Challengeの公式ウェブサイトは以下のURLからアクセスできます。

<https://global-anime-challenge.com/>

本資料は、情報提供を目的に作成されたものであり、何らかの取引を誘引することを目的としたものではありません。本誌は、作成日時時点で弊社が一般に信頼出来ると思われる資料に基づいて作成されたものですが、情報の正確性・完全性を保証するものではありません。また、情報の内容は、経済情勢等の変化により変更されることがあります。本資料の情報に基づき起因してご閲覧者様及び第三者に損害が発生したとしても執筆者、執筆にあたっての取材先及び弊社は一切責任を負わないものとします。