文化芸術活動基盤強化基金　　クリエイター等育成支援（コンテンツ制作・発信を支える中核的専門人材育成・確保等）

団体名	福岡市
プロジェクト名	クリエイティブ都市・福岡　～ ゲーム、アニメ、映画分野におけるクリエイター人材育成プロジェクト ～

基本情報

対象分野	ゲーム、アニメ、映画	対象となる職種	ゲームプログラマー、ゲームデザイナー、３DCGクリエイター、アニメーター（原画、動画、背景）、映画監督

プロジェクトの概要（案）

　福岡市は2006年以降、地元との連携を基盤に世界に通用するゲーム、アニメ、映画などのコンテンツ制作に関わる人材育成に取り組んできた。産学官連携組織「福岡ゲーム産業振興機構」の取組みなど、ゲーム分野での人材育成の実績は顕著で、本プロジェクトはゲームでの知見や実績をアニメ、映画分野へと広げた3分野での育成プログラムを試みる。
　福岡市において集積が進む3分野のコンテンツ制作企業やクリエイターのさらなる発展に向けて、学生や若手クリエイターを対象とする人材育成や、人材確保のための企業との接点の創出を行う。育成対象者が高い目標を持ち、技術向上に取り組むための、プロのクリエイターによる作品制作の指導や客観的な評価に加えて、発表の場づくり、海外展開の支援なども行う。また、次世代のクリエイター育成の一環として、小中高生に向けたワークショップも実施する。

期待される成果や波及効果

　次世代のクリエイターの育成により、地元での高い技術力を持つ人材の確保が可能となることは、コンテンツ制作企業の成長にもつながる。
　現役クリエイターが、作品を発表する機会を得て評価を受けることや次世代の育成に関わることは自身の技術向上にもつながっていく。また、海外との交流などによりグローバルな視野を持つことは高い目標設定やさらなるチャレンジへとつながっていくことであろう。
　また、本市が掲げる「クリエイティブ都市・福岡」という都市ブランドやその取組みを国内外へ発信することによる人材流入や企業誘致を狙う。さらに、本市で実施する、発表の場の創出によるビジネス拡大や次世代のクリエイティブ人材の創出を目的とした分野横断的イベントで、幅広い世代へ取組みを発信することで、コンテンツ産業に興味を持つ層を厚くし、人材のすそ野を広げていく。

具体的な人材ニーズ、またはニーズが生じる見込み

【ゲーム】人材のエコシステム構築のために市内学生を採用したいという企業のニーズは強いが、新卒採用者のうち市内学生の占める割合は１～３割程度にとどまっている。
【アニメ】作品制作技術のデジタル化に伴い、企業の集積が進んでいるが、さらなる人材の定着・成長に向けて、外部からの人材流入のみでなく、地域内での人材の育成が必要となっている。また、企業の大きな成長に向けては独自のIPを生み出す人材の育成も必要となる。
【映画】映像コンテンツの需要拡大に対し、国際展開を担う監督の人材不足が顕在化している。背景には、有望な若手が評価や仕事の機会を得られず、活動を断念するといった地方都市の状況がある。

人材の育成・確保のための持続的な基盤の構築イメージ

　ゲーム・アニメ・映画の各分野における、地元の複数の企業、教育機関、団体との連携は、単一の事業主体に閉じない地域全体の人材育成基盤を形成する。また、各分野のイベントやコンテスト等を通して、育成対象者と企業とをマッチングすることで、企業の成長とそれに伴う地元人材の雇用機会の創出という好循環を生み出していく。
　また、福岡市がこれまで行ってきたアジアの文化、芸術、映像、音楽などの多様なクリエイティブ分野を対象とするイベントや、海外への販路拡大支援などの実績を踏まえて、海外への展開、交流を支援することで、グローバルな視野を持ち、海外にも通じる技術を有する専門人材を創出し、コンテンツ産業の活性化に寄与し、継続的な人材育成へとつなげていく。

文化芸術活動基盤強化基金　クリエイター等育成支援（コンテンツ制作・発信を支える中核的専門人材育成・確保等）

目標達成までのロードマップ（案）

1年目

〈実施準備・試行〉
ゲーム 対象：プロ志望者・学生・小中高生
・地元プロクリエイター等による制作支援（基礎）
・R8年度、R9年度の指導者及び運営事業者の選定
アニメ
・R9年度に向けての実施計画の策定
・R9年度に向けての育成対象者及び運営事業者の選定
映画
・R9年度に向けての実施計画の策定
・R9年度に向けての指導者及び運営事業者の選定

2年目

〈実施・拡大〉
ゲーム 対象：プロ志望者・学生・小中高生
・地元プロクリエイター等による制作支援（基礎）
・GFFとの協働によるゲームジャム開催
・小中高生等を対象としたワークショップ
アニメ 対象：クリエイター志望者・学生・子供
・プロクリエイターの技術指導による制作ワークショップ①クリエイター志望者向け②小中高生向け
映画 対象：福岡ゆかりの若手映画制作者
・①短編映画コンテスト②映画制作関連講座
全体 国内外発信・交流、分野横断的イベント

3年目

〈実施・拡大〉
ゲーム 対象：プロ志望者・学生・小中高生
・地元プロクリエイター等による制作支援（基礎）
・GFFとの協働によるゲームジャム開催
・小中高生等を対象としたワークショップ
アニメ 対象：クリエイター志望者・学生・子供
・プロクリエイターの技術指導による制作ワークショップ①クリエイター志望者向け②小中高生向け
映画 対象：福岡ゆかりの若手映画制作者
・①短編映画コンテスト②映画制作関連講座
全体 国内外発信・交流、分野横断的イベント

実 施 体 制（案）

運営事業者
※提案競技により選定

事業（ゲームジャム等）の事務局として企画運営・参加者募集・会場運営等、広報を担当

連携

実施主体（申請者）
福岡市

意見

クリエイティブ福岡推進協議会（産学官連携機関）
※本市のクリエイティブ関連産業の振興、地域経済の活性化を目的に2013年に発足した、産学官で構成する任意団体

連携

GFF → プロクリエイターや審査員の派遣、広報協力等
※GFF（GAME FACTORY'S FRIENDSHIP）
2004年から続く、九州・福岡をゲーム産業の世界的開発拠点にすることを目的とした事業を行う、福岡のゲームソフト制作関連会社**９社**とゲーム系教育機関**８校**等の任意団体。

市内アニメ企業 → 専門的技術・ノウハウの指導等
市内専門学校 → 学生の選出・連絡窓口等

映画プロデューサー、映画監督、脚本家、映画祭運営者、映画配給会社関係者等の映画産業に精通した専門人材
→ 審査、講評及び指導（作品の企画力・演出力・完成度向上に向けた実践的な指導）

団体名：福岡市、プロジェクト名：クリエイティブ都市・福岡　～ゲーム、アニメ、映画分野におけるクリエイター人材育成プロジェクト～