

メディア芸術

(マンガ、ゲーム、メディアアート、アニメーション、映画)

- ◆ アニメ：株式会社キネマシトラス
- ◆ マンガ：一般財団法人出版文化産業振興財団
- ◆ ゲーム：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
- ◆ メディアアート：公益財団法人画像情報教育振興協会
- ◆ 短編アニメーション：公益財団法人画像情報教育振興協会
- ◆ 映画（実写・アニメーション）：公益財団法人ユニジャパン

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。

(分野・ジャンル)

メディア芸術(アニメーション)

概要

国内有数のアニメ制作会社の協力を得つつ、海外の状況も踏まえたアニメ制作や企画・宣伝、リーダーシップ等に関する派遣前教育訓練のほか、海外の有力アニメ制作会社でのインターン、世界最大規模のアニメ映画祭等での企画開発支援により制作されたアニメ作品(パイロットフィルム)の展示・発表を経験する。

(渡航先の国・地域)

・米国・アイルランド(2025年)、ほか
(国内外の連携・協力体制)

・海外の有力アニメ制作会社とのネットワーク

3年目までの取組

- ・1年目には派遣前教育訓練を実施。海外の状況も踏まえたアニメ制作や企画宣伝について、世界的な業績を有するアニメ監督や作品の海外展開の実績があるプロデューサー等から学ぶ。
- ・2年目は、海外の有力アニメ制作会社でインターンを経験。現地スタッフとの交流を通じ、国際的な人的ネットワークを構築する。
- ・3年目には、パイロットフィルムを企画開発し、海外アニメ映画祭に出展。

5年目までの取組

- ・4年目は、育成対象者の対象職種を美術監督や声優等にも拡大。
- ・5年目には、著名な海外アニメーション・スクールへの派遣も検討。

中核となるクリエイターやアドバイザー

植田益朗(株式会社スカイフォール代表取締役。「ガンダム」から45年、数々の作品を世に送り出したプロデューサー。海外の状況も踏まえたアニメ制作や企画・宣伝などを助言。)



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?』の著者。世界と日本のアニメ事情に精通。)



成果目標(見込)

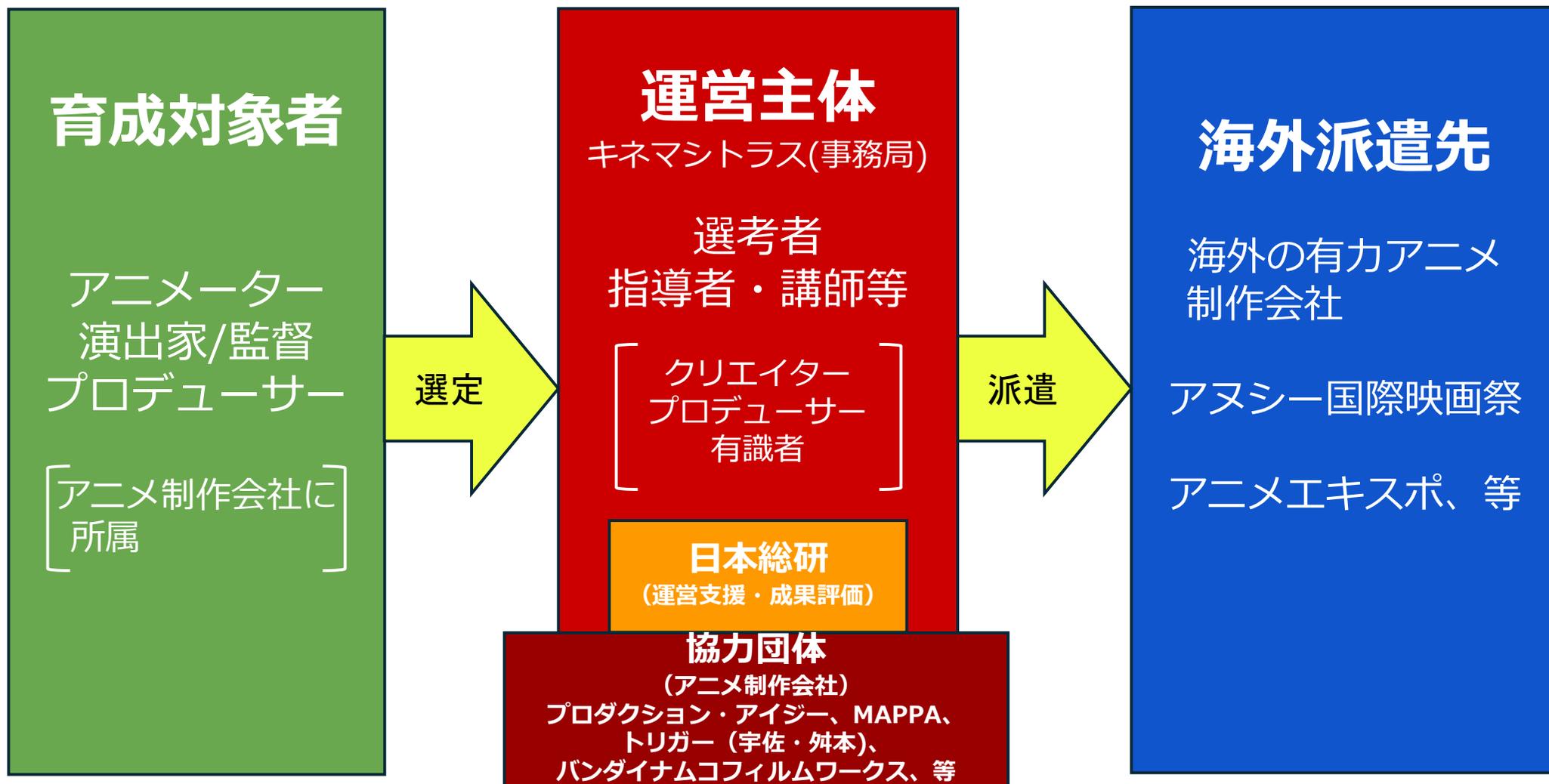
目標値

企画段階から海外公演等までに登用される若手クリエイター等の数	6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
プロジェクトに関わる海外アーティスト・キュレーター等の数	8人
国内外で展開される公演・展示等の数	10回
国内外で展開される公演・展示等の入場者数	40万人

育成対象者: 6人

アニメーター、演出家/監督、プロデューサーを対象に、アニメ制作会社の経営者やプロデューサーからの推薦や、アニメ制作会社に所属し、すでにある程度のプロとして実績を有することなどを踏まえて選定。

【補足資料】



目的・目標

マンガ家や編集者が海外展開を見据えた活動に自ら挑戦できるように支援することで、一部のアニメ化され人気を博しているマンガだけではない、日本の多様なマンガコンテンツの世界的認知と価値を高め、ふさわしい批評的評価を得ることを目的とする。

概要

海外展開を希望するキャリアの浅いマンガ家や編集者に、マンガ専門家等から成るアドバイザーが定期的なレクチャーや面談を通して、海外展開に向けたアドバイスやノウハウを提供。その後、海外マンガ関連イベント等への参加、展示会やワークショップの開催、海外出版社からの作品出版等を支援し、これらの経験を通して海外で活躍できるマンガ家・編集者を育成していく。

(分野・ジャンル)

メディア芸術(マンガ)

(渡航先の国・地域)

・ LA/OHIO(米国)(2025-26年)

(国内外の連携・協力体制)

・ 出版業界及び海外有識者とのネットワーク

3年目までの取組

初年度は、選出した育成対象者(マンガ家・編集者)に対し、国内外のアドバイザーによる講義や面談などの育成プログラムを通じて伴走支援を行う。2~3年目はアメリカのマンガ関連イベント登壇や展示会、ワークショップ等を開催し、海外での認知と評価の向上を目指す。3年目は海外展開後のフォローアップや自走をサポート。各年度末には成果発表会とシンポジウムを開催し、一般の方にも当事業の内容を知らせていく。



5年目までの取組



育成対象者作品の認知が海外で高まった中で、海外出版社からの作品出版や、国際的なマンガ賞の受賞等を目指す。一方、国内でも、海外進出を支援する編集者や海外コーディネーターが活躍できるよう、海外出版社との交渉や図書館との連携、広報イベントや講演会等の活動をサポートする。また、海外展開ノウハウをパッケージ化し、マンガ家や編集者を目指す次世代の人材に共有できるよう、教育現場等での活用を目指す。

成果目標(見込)

目標値

企画段階から海外公演等までに登用される若手クリエイター等の数	10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)	10件
プロジェクトに関わる海外アーティスト・キュレーター等の数	5人
国内外で展開される公演・展示等の数	5回
国内外で展開される公演・展示等の入場者数	2,500人

中核となるクリエイターやアドバイザー

デブ・アオキ (Deb Aoki)

著作権ビジネスや米マンガ動向にも精通している日本マンガ批評家兼ライター。マンガ家の個性に合わせたサポートを行う。



小田切 博(おだぎり ひろし)

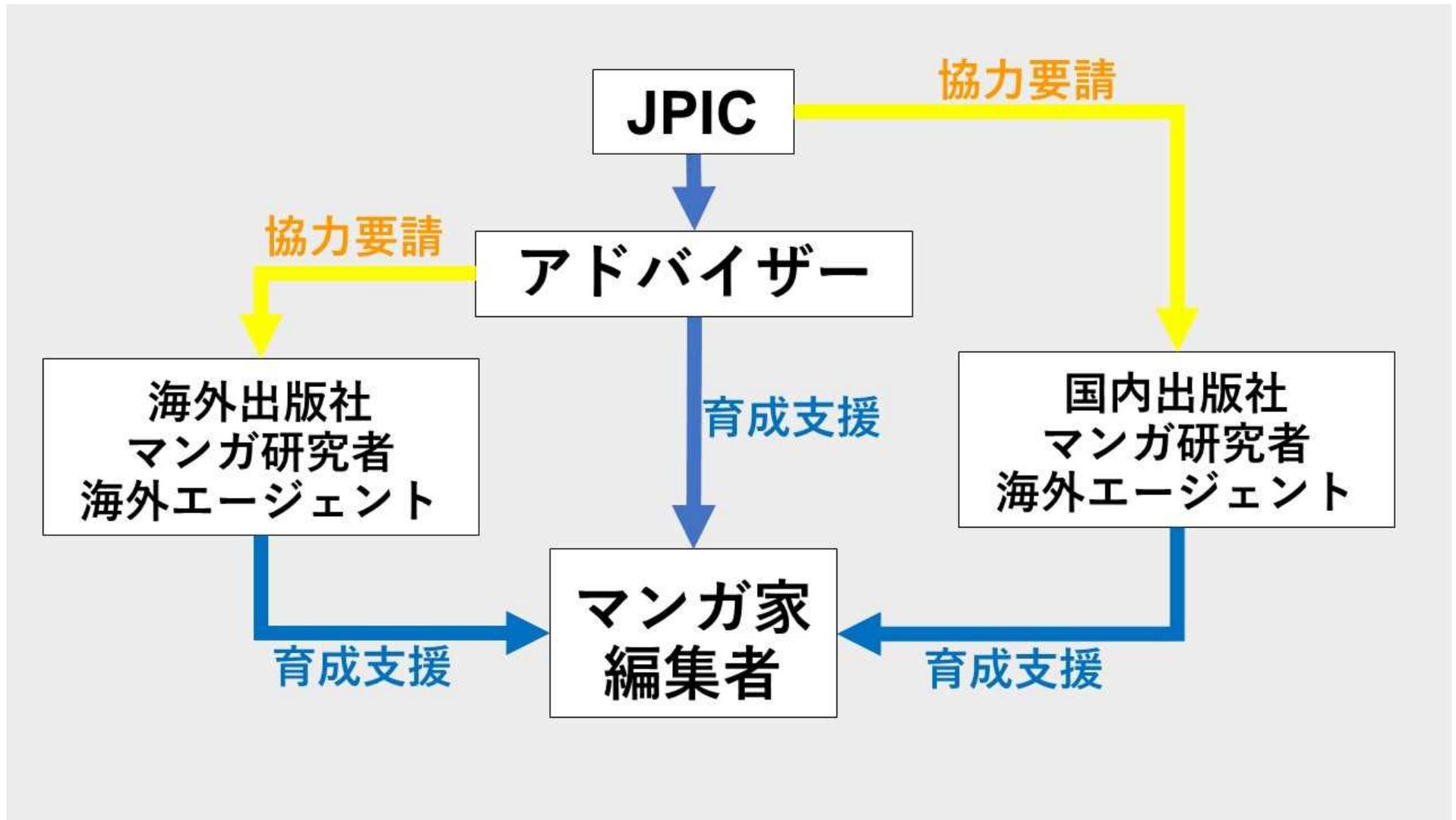
アメリカンコミックス研究者、ライター、翻訳家。世界各国のマンガ文化に詳しく、アメリカのコミック市場にも精通する。



育成対象者: 10人

アドバイザーや日本の出版社からの推薦を得て、国内で単行本1冊以上を商業出版しているマンガ家と編集者を、選考委員会にて選定。

【補足資料】



目的・目標

クリエイターとして学んでいるプロ手前の方々がアイデアや技術力を最大限に活かしたゲーム制作ができるように、優れた能力と実績を持ち合わせたクリエイティブアドバイザーとビジネスアドバイザーの指導・助言によるスキルアップを行い、国内外のゲームイベント出展を基軸とした世界デビューを目指す。

概要

世界で活躍するゲームクリエイターを育成するために、本プログラムでは世界的にも評価が高いクリエイターや現場で活躍する講師を起用。グローバルに評価されるためのクオリティの高い制作ノウハウ、パブリッシングやPRスキルなどを学ぶことにより、世界で活躍できる次世代クリエイターを育成する。また、本プログラムを通じて制作されたゲームを、日本・ドイツ・台湾の各ゲーム見本市等へ出展し、認知拡大とともにグローバルなビジネスノウハウを実践的に習得することを目指す。

(分野・ジャンル)

・メディア芸術(ゲーム)

(渡航先の国・地域)

・台北(台湾) :2026年
 ・ケルン(ドイツ):2026年

(国内外の連携・協力体制)

・ケルンメッセ、台北市コンピュータ協会とのネットワーク、TGS主催

3年目までの取組み

育成対象者に2年制のスクール形式で、グローバルに活躍するための技術やノウハウを提供する。初年度はカリキュラム作成と入学者の募集・選定を行う。2025年4月入学式、2027年3月卒業式(予定)。育成対象者には座学、オンライン指導、国内外のゲームショウへの出展、プロクリエイターとの交流機会等を提供。



5年目までの取組み



第1期卒業生の世界的な活躍を目指すフォローアップ(継続的なプロクリエイターとの交流機会の創出や、CEDEC等技術カンファレンスでの講演可能なレベルに引き上げるための継続指導)を行う。
 また、第2期生を選定し、第1期生の成果を踏まえた上で、カリキュラムの見直しや連携者との協力体制の強化を行い、より充実した育成プログラムを提供する。さらには海外見本市などで本プログラムを定着させ、プレゼンス向上をめざす。

成果目標(見込)

目標値

企画段階から海外公演等までに登用される若手クリエイター等の数	10組
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)	50件
プロジェクトに関わる海外アーティスト・キュレーター等の数	10人
国内外で展開される公演・展示等の数	4回
国内外で展開される公演・展示等の入場者数	約100万人

中核となるクリエイターやアドバイザー

- ・特別講師(ミリオンタイトルプロデューサー等)
- ・クリエイティブアドバイザー(技術伴走)
- ・ビジネスアドバイザー(ビジネス伴走)

※現役の国内大手企業を中心にヒットタイトルを手掛けるメンバーを軸にした講師陣を構成します。
 ※詳細の講師については決定次第、公表します。

育成対象者: 10組

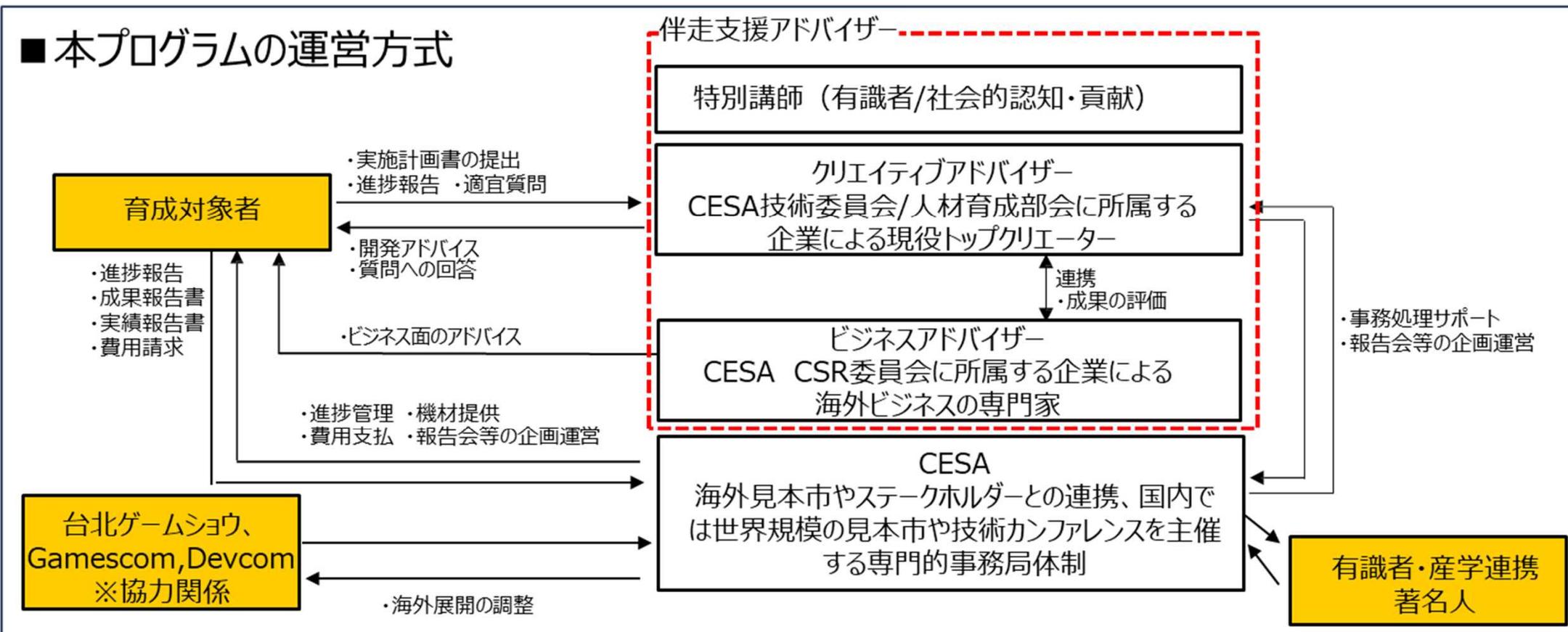
対象者は審査委員会にて10組選定

▼主な募集条件

- ・30歳以下、日本在住で日本語が話せること
- ・一般応募と推薦・スカウトにてエントリー
- ・未公開の作品を所有、もしくは制作可能な方

【補足資料】

■ 本プログラムの運営方式



目的・目標

国内の有望なメディアアーティストから、海外のアートマーケットやアートフェスティバル、企業や研究機関等とのコラボレーションへチャレンジする海外志向の強いクリエイターを育成することで、国際的プレゼンスの向上を図る。

概要

複数名のクリエイター（アーティスト等）を1~2ヶ月を目安に、あらゆるアート関係者の注目を得るエリアであり世界のアートマーケットの中心地である、米国のニューヨークにて代表作品やポートフォリオを発表する。現地プログラムとタイアップをはじめ、キュレーター、ギャラリスト、研究機関等とのネットワーキングおよびプレゼンテーション機会を創出し、海外進出の礎を築く。

(分野・ジャンル)

メディア芸術(メディアアート)

(渡航先の国・地域)

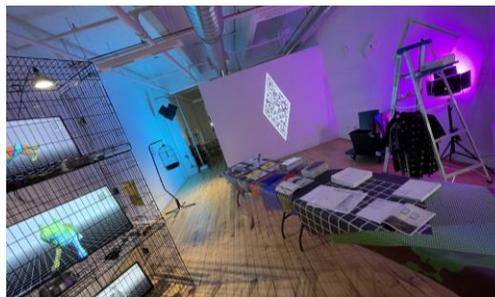
・ニューヨーク(米国)(2025-2027)

(国内外の連携・協力体制)

・現地の文化施設、教育機関との連携

3年目までの取組

- ・代表作の輸送と設置、展示等の発表機会の提供
- ・現地キュレーター、ギャラリスト、研究機関等とのネットワーキング
- ・作家・作品広報ツールとして英語のポートフォリオ・ウェブサイト・SNSの作成
- ・現地コミュニティでの英語によるプレゼンテーションとコミュニケーション
- ・現地でのリサーチおよび情報収集とレポートの作成



オープンスタジオでのexonemoの展示風景

5年目までの取組

持続的な発信を目指し、国内の教育機関などと連携したレクチャーなどを実施し海外への意識を高める。また、事業ウェブサイトへ活動レポート等を掲載し後進クリエイターへのノウハウを享受。本事業で築いたコネクションをもとに海外への足がかりとする。同時に国内の主要メディアアート施設、芸術祭などとの連携を行い、海外のキーパーソンを招聘するなど相互的に交流を活性化させる。

成果目標 (見込)

目標値

企画段階から海外公演等までに登用される若手クリエイター等の数	12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)	20件
プロジェクトに関わる海外アーティスト・キュレーター等の数	20人
国内外で展開される公演・展示等の数	9回
国内外で展開される公演・展示等の入場者数	3,000人

中核となるクリエイターやアドバイザー

exonemo (本事業アドバイザー)

千房けん輔と赤岩やえによるアートユニット。1996年にインターネット上で活動開始。06年《The Road Movie》でアルスエレクトロニカでゴールデン・ニカを受賞。文化庁在外研修をきっかけに、15年からニューヨークに拠点を移す。NEW INCのメンバーを経て、キュレーションも行うなど活動領域を拡大。



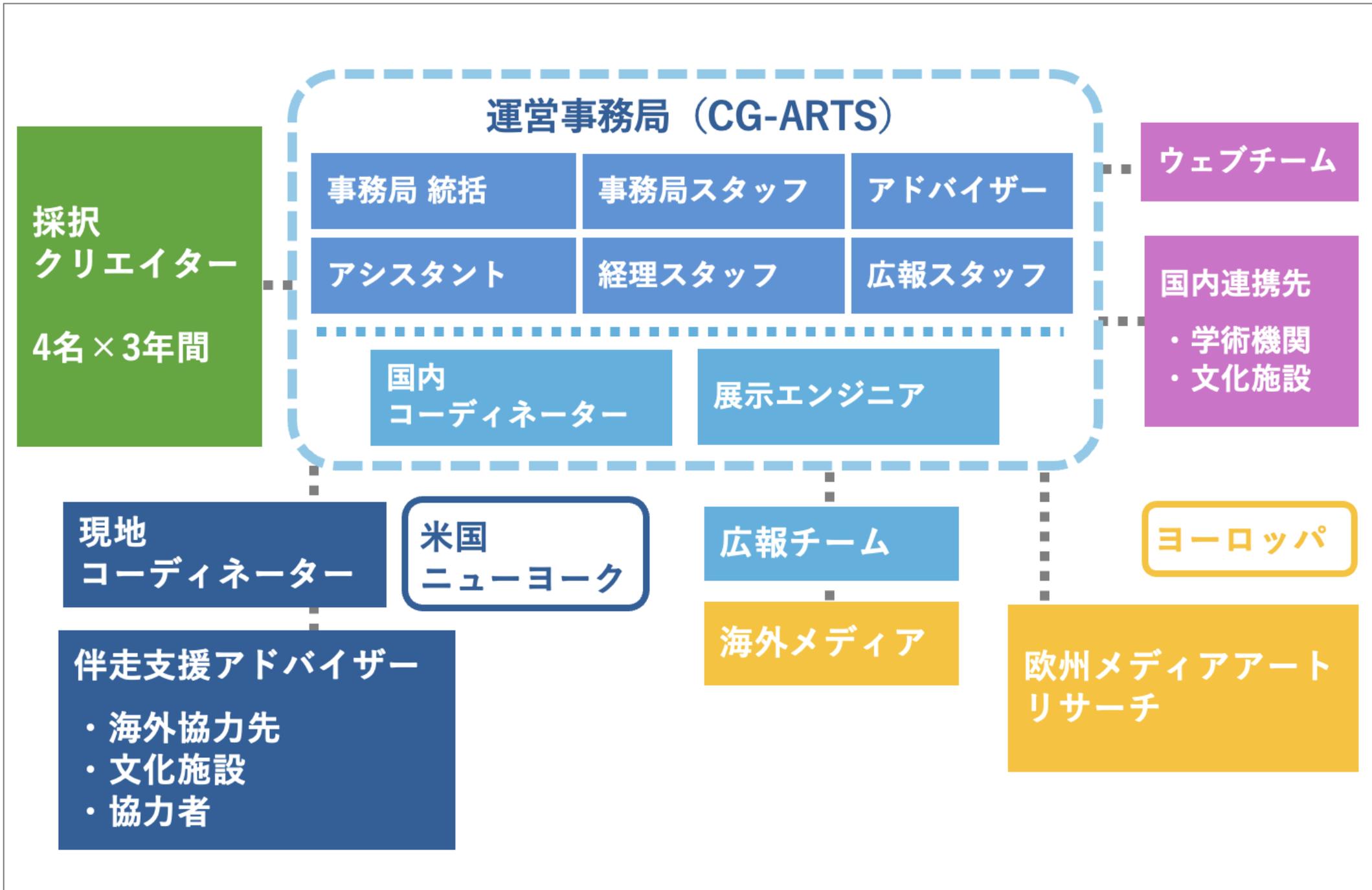
育成対象者 : 12人

国内外のメディアアート分野で活躍するメディアアーティストをはじめとしたクリエイター等を募り、オンライン審査等を用いた選考委員会による審査・面接・選考会議を経て、採択クリエイターを決定。

【補足資料1】



【補足資料2】



目的・目標

短編アニメーション分野の作家に対し、国際的評価やマーケットへ進出する技能習得の訓練プログラムとネットワークの機会を提供。同時に、持続的に海外発信をするため国内の主要コミュニティや映画祭をつなぎ活性化させ、ウェブサイト等での海外発信体制を整備するなど、新たなロールモデルを構築し、恒常的に国際的アーティストが活躍する環境を整備する。

概要

唯一無二な世界観を持つ日本の短編アニメーション作品は他国から評価を得ており、世界的プレゼンスを勝ち取る可能性を秘めているが、監督として必要な「企画を作る／脚本を立てる力」「英語でのコミュニケーション力」が不足しており、大学等教育機関を卒業後にキャリアを継続できない作家が多い。本プログラムでは、海外プロダクションとの共同開発・ネットワーキングなどを通じて作家のスキル習得の訓練プログラムを実施する。

(分野・ジャンル)

メディア芸術(短編アニメーション)

(渡航先の国・地域)

・欧州・北米・東アジアの主要映画祭 等

(国内外の連携・協力体制)

・世界の主要アニメーション映画祭やコミュニティとのネットワーク

3年目までの取組

- ・新作アイデアの構築と発表(ピッチ)トレーニング
- ・海外専門家による専門知のレクチャーおよび個別アドバイス
- ・海外プロダクションとの分業による訓練
- ・海外映画祭での積極的なコミュニティ参加・上映会・新作ピッチ・ネットワーキング
- ・海外の主要都市(パリ、モントリオール等)でのネットワーキング
- ・海外映画祭で入選した国内作家への渡航費の補助



5年目までの取組

国内で活動している短編アニメーション作家を紹介する海外向けカタログウェブサイト構築し、持続的な海外進出を促進する。育成対象者だけでなく、日本の短編作家全般を紹介することで、海外の映画祭関係者からの注目を集め、コンタクトを取りやすくする。上映プログラム案の提示や、歴史やテーマに関するエッセイも期待できるほか、若手ジャーナリスト、批評家も育てる環境の構築。



メディア芸術クリエイター育成支援事業の様子

成果目標(見込)	目標値
企画段階から海外公演等までに登用される若手クリエイター等の数	12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)	20件
プロジェクトに関わる海外アーティスト・キュレーター等の数	20人
国内外で展開される公演・展示等の数	20回
国内外で展開される公演・展示等の入場者数	4,000人

中核となるクリエイターやアドバイザー

土居伸彰(本プログラムプロデューサー)

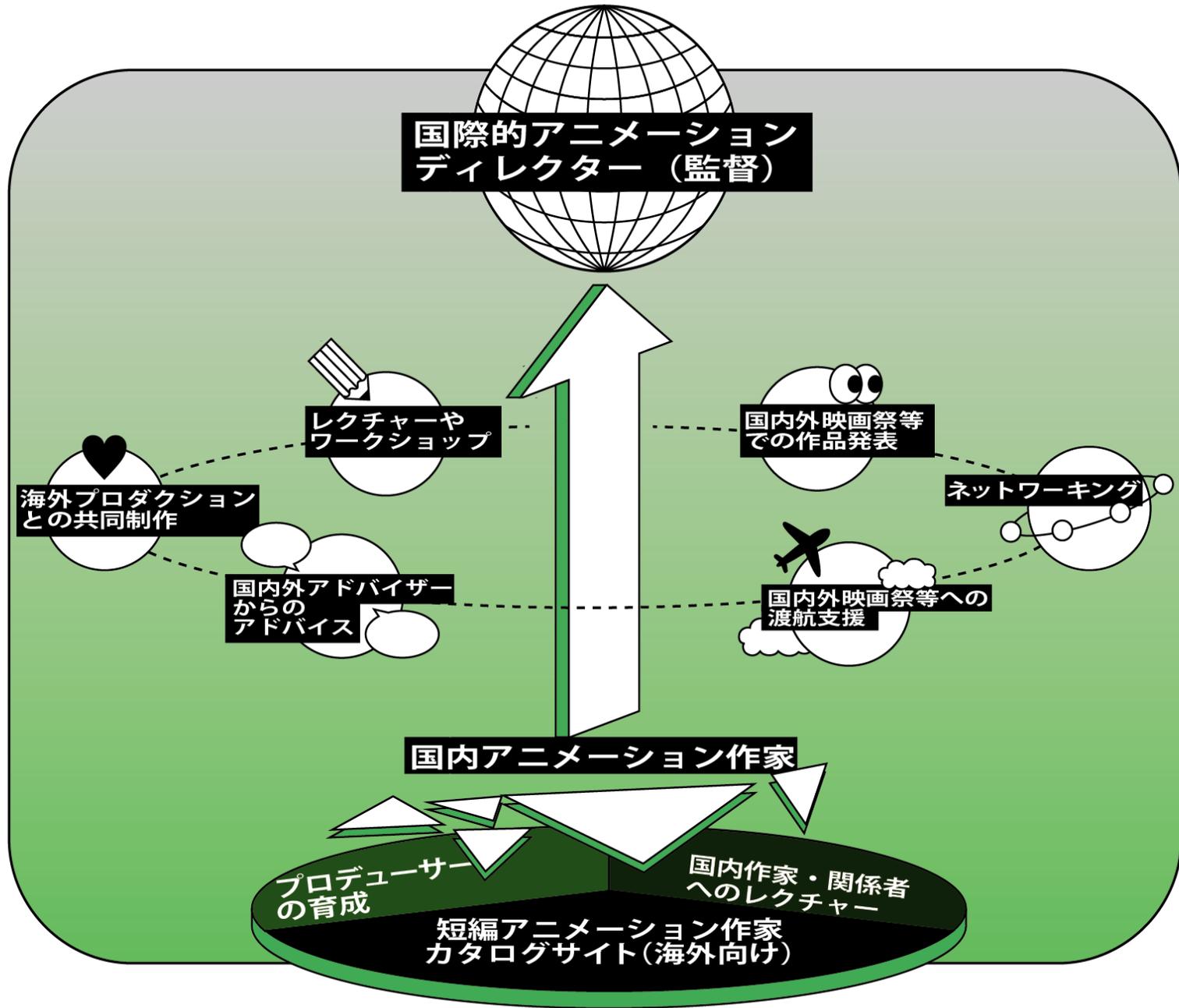
ひろしまアニメーションシーズンプロデューサー。非商業・インディペンデント作家の研究を行うかたわら、作家との共同での活動や上映イベントの企画、執筆を通じて世界のアニメーション作品を広く紹介する活動に精力的に関わる。2015年にニューディアーを設立し海外作品の配給をスタート。国内外の映画祭での審査員・キュレーション・国際共同制作作品のプロデュース等、多数。



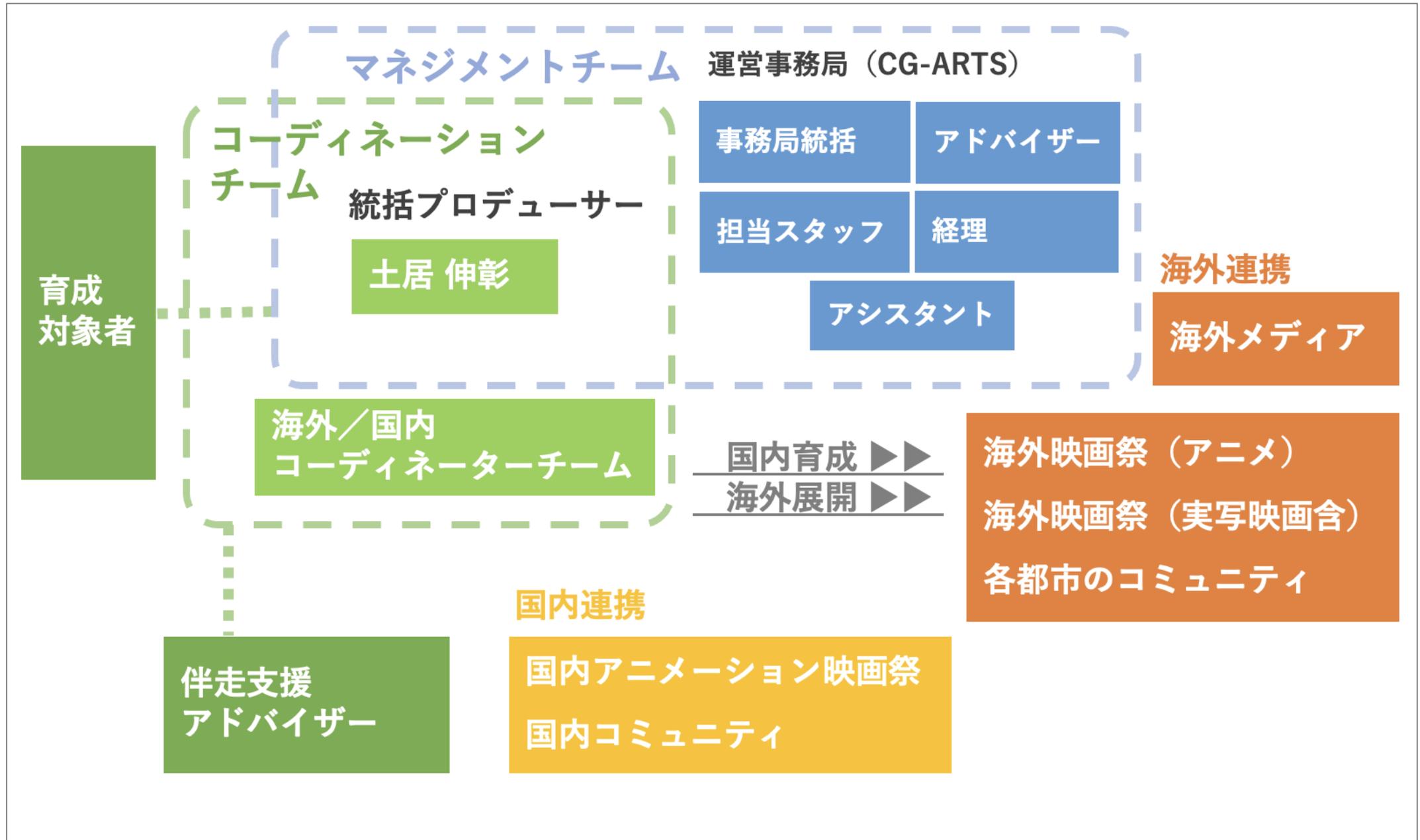
育成対象者: 12人

初年度はすでに海外から評価の高い作家の魅力をより広く発信する「推薦枠」(2~3名)と、自主的に海外進出を強く意識した作家を募る「公募枠」より、選考委員会による審査を経て選定。2年目以降は公募枠から毎年2~3名を選出する。

【補足資料1】



【補足資料2】



目的・目標

映画・アニメーションの業界各団体が連携し、長期的視点に立って日本の若手クリエイターを支援することで、海外企画マーケットへの参加や国際映画祭公式出品の機会を増やし、国際的に活躍できる人材を育てる

概要

3カ年で最大15企画の制作者(監督、プロデューサー、脚本家、アニメーション・スタジオ)を選出し、企画の内容・進捗に合わせて、制作・映画祭・海外セールス・法務など各方面のアドバイザーが伴走しながら、海外映画祭・マーケット・ラボにおけるネットワーキング構築や、英語によるピッチングなどの実践的な活動訓練を行い、企画発表する場を設ける。このうち、4企画については企画・脚本開発を行うための海外レジデンスプログラム(滞在型支援)を実施する。

(分野・ジャンル)

メディア芸術(映画、長編アニメーション)

(渡航先の国・地域)

・ベルリン(ドイツ)、カンヌ、アヌシー(フランス)、ロッテルダム(オランダ)、他

(国内外の連携・協力体制)

・(一社)日本映画製作者連盟、特定非営利活動法人映像産業振興機構(VIPO)、(一社)日本動画協会、東京国際映画祭ほか国内主要映画祭、日本映画監督協会

・ベルリン、カンヌ、アヌシー国際映画祭併設見本市

3年目までの取組

18カ月を1タームとして育成対象者を募集(計2期/11企画予定)。選抜された企画をアドバイザーが伴走しながら、東京国際映画祭(TIFF)・TIFFCOMや、海外の主要な映画祭・マーケット(ベルリン、カンヌ、アヌシーなど)へ参加し、実務者とネットワーキングを構築しながら企画開発を進める。また、海外レジデンスプログラム(4名)では1か月程の海外滞在中に、現地メンターと共に企画・脚本開発やブラッシュアップを行い、国際企画マーケット・ラボ等への参加を目指す。

プログラム全体では、育成者同士で知見を広く共有し、制作段階でベテランアドバイザーと若手クリエイター間でリスキングを行うことも視野にいれ、ネットワーク構築を促していく。

5年目までの取組



第3期の育成対象者を募集し、同様のサイクルで継続的に育成対象者を増やしていくと同時に、第1期以降の育成対象者の企画のフォローアップ(作品完成時の海外映画祭の出品支援等)を行い、本プログラム全体の充実を図る。



成果目標(見込)

目標値

企画段階から海外公演等までに登用される若手クリエイター等の数	15人
国内外の団体・企業等との連携数(連携団体数8、海外事業提携数8)	17件
プロジェクトに関わる海外アーティスト・キュレーター等の数	15人
国内外で展開される公演・展示等の数	8回
国内外で展開される公演・展示等の入場者数	200人

中核となるアドバイザー、選考委員

映画

・市山尚三 (写真右)
東京藝術大学大学院映像研究科教授
東京国際映画祭プログラミング・ディレクター

アニメーション

・井上伸一郎 (写真左)
ZEN大学客員教授
歴史アーカイブ研究センター副所長



育成対象者: 15人(3年)

新作の企画がある監督、プロデューサー、脚本家、アニメーション・スタジオ

*長編制作の実績が浅い若手を対象とする

【補足資料】

