

---

令和6年度  
クリエイター等育成プロジェクト支援

# グローバル・アニメ・チャレンジ 1年目活動レポート

令和7年8月

キネマシトラス

---

## 目次

---

プロジェクト概要	2
プロジェクトの周知	8
GAC候補生の募集・選定	15
GAC候補生への教育訓練の実施	25
効果検証のためのアンケート設計	33

## プロジェクト概要

---

## 趣旨・目的

団体名	株式会社キネマシトラス
プロジェクト名	グローバル・アニメ・チャレンジ
対象分野	メディア芸術
ジャンル	アニメ
実施期間	令和6年7月1日～令和9年3月31日
プロジェクトの趣旨・目的	<p>日本のアニメは世界中で愛されているが、繁忙な現場体制や大きな費用負担等から制作会社独自ではアニメーター等を海外派遣することが難しく、若手の海外経験は乏しい。海外での挑戦機会の提供は、宮崎駿におけるディズニーのように、若手アニメーター等の意識を外向きに変化させ、国際的な評価の獲得に向けて意欲を高めることに繋がり、日本アニメの国際的なプレゼンスを向上させる。本事業では国内有数の制作会社の協力を得つつ、海外の有カアニメ制作会社でのインターンや、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・発表を経験することで、海外市場に向けたアニメ制作やPRを自ら展開できる人材に成長してもらうこと、とりわけ、現場の才能のある若手が、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ことを目指す。</p>

# 組織体制

## 文化庁・日本芸術文化振興会



助成：文化芸術活動基盤強化基金（クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業）  
| 独立行政法人日本芸術文化振興会

## グローバルアニメチャレンジ事務局

### コアメンバー

#### プロジェクトリーダー

小笠原宗紀  
(株式会社キネマシトラス)

#### プロジェクトサブリーダー / 英語トレーナー

長谷川博美  
(株式会社キネマシトラス)

#### リサーチャー/ ファシリテーター

安井洋輔  
(株式会社日本総合研究所)

#### プロジェクトマネジャー

高久美知子  
(株式会社foriio)

#### 運営財務マネジャー

荻島宏之  
(荻島会計事務所)

協働

### パートナー

株式会社日本総合研究所

協働

### 運営

株式会社foriio

協働

### PR

株式会社サーティスリー  
鳩岡桃子 (株式会社KADOKAWA)  
伊瀬茉莉也 (声優)

連携

### 指導者

数士直志 (ジャーナリスト)  
菊池剛 (株式会社KADOKAWA)  
櫻井大樹 (株式会社サラマnder)  
植田益朗 (株式会社スカイフォール)

## 協力企業・協力者（五十音順）

株式会社オー・エル・エム / 株式会社スタジオよんどうい / 株式会社バンダイナムコフィルムワークス / 株式会社プロダクション・アイジー /  
宇佐義大 (株式会社トリガー) / 舛本和也 (株式会社トリガー)

# コアメンバー

---

プロジェクトリーダー

## 小笠原宗紀

キネマシトラス代表取締役会長、ぎふとアニメーション代表取締役、合同会社breccia代表社員。1995年から制作進行（主にアメリカのアニメ）の職につき、プロダクション・アイジー、ボンズ、カラーを経て、キネマシトラスを起業し、以降、多くのアニメーションプロデューサーを担当。

プロジェクトサブリーダー/ 英語トレーナー

## 長谷川博美

キネマシトラス海外企画プロデューサー。コーディネーター兼通訳として欧米の見本市やコンベンションに数多く参加。北米VIZメディアに6年間勤務。Netflix オリジナルアニメ『エデン』での共同プロデューサー経験を経て、現職。キネマシトラスではKickstarter や海外アニメーターの育成とスタジオ受入支援、他英語監修・海外コーディネート全般を担当。フリーで会議やアテンド通訳、脚本の日英/ 英日翻訳等。

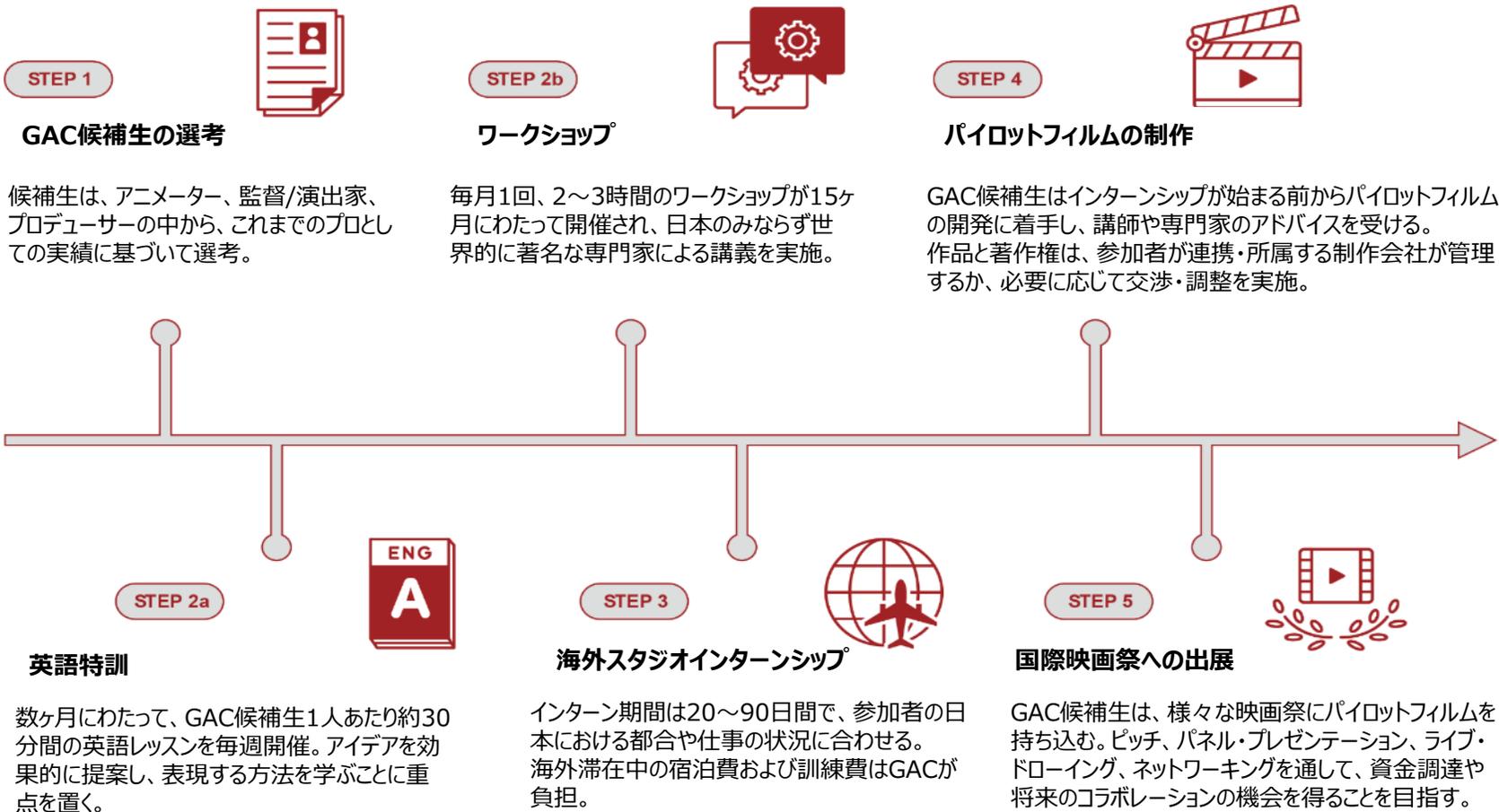
リサーチャー/ ファシリテーター

## 安井洋輔

株式会社日本総合研究所 調査部 主任研究員（シニア・エコノミスト）。注力テーマは日本経済における中長期的な構造変化で、現在、リーディング産業になる可能性を秘めたアニメ産業の成長戦略について研究中。東京大学経済学部卒業。コロンビア大学国際公共政策大学院（SIPA）修了（MPA）。千葉大学大学院人文公共学府博士後期課程修了、博士（経済学）。

# プロジェクト全体の流れ

グローバルアニメチャレンジは、文化芸術活動基盤強化基金を活用し、3年間をかけて、世界で活躍できる次世代クリエイターを育成しようという試み。11名の才能ある若手アニメーター、監督/演出家、プロデューサーが選ばれ、海外の一流スタジオでのインターンシップを経験し、フランスのAnnecy International Animation Film FestivalやアメリカのAnime Expoなど、世界トップクラスの海外アニメイベントで発表するパイロットフィルムを制作。



# 令和6年度の実施計画

---

<b>2024年</b>	<b>7月</b>	チームの立ち上げと準備 ロゴ、ウェブサイト、記者会見の準備 プロジェクト発足記者会見開催（7月31日）
	<b>8月</b>	YouTubeアカウント開設 募集要項発表（8月19日） 募集開始
	<b>9月</b>	募集終了（9月15日） 選考開始
	<b>11月</b>	GAC候補生への説明会（11月8日） 選考結果発表（11月15日）
	<b>12月</b>	SIGGRAPH ASIAへの視察見学（12月5日）
	<b>1月</b>	ワークショップおよび英語レッスン開始
	<b>3月</b>	新潟国際アニメーション映画祭の視察

## プロジェクトの周知

---

# WEBサイト・各種SNSの立ち上げ

本事業の情報発信のため、WEBサイト・YouTube・SNSの立ち上げを行った。

	WEBサイト	YouTube	X (旧Twitter)
運用目的	本事業に関する情報を集約、発信するため。	本事業の活動を認知してもらうため。	本事業の活動を認知してもらい、GAC候補生への関心を高めるため。
発信内容	本事業の進捗の報告、GAC候補生の紹介等	本事業の活動を収録した動画を発信	本事業の活動およびアニメ産業全般に関する情報の紹介等
URL	<a href="https://global-anime-challenge.com/">https://global-anime-challenge.com/</a>	<a href="https://www.youtube.com/@GlobalAnimeChallenge">https://www.youtube.com/@GlobalAnimeChallenge</a>	<a href="https://x.com/globalanimePR">https://x.com/globalanimePR</a>

# ロゴマークの制定

- ロゴデザインの意図としては、グローバルなプロジェクトであるというイメージと共に、日本のカタカナの面白さをニュートラルな雰囲気伝えることを意識している。
- シンボルマークは、「地球」とそのグローバルな世界へ向けた方角を示す矢印で「コンパス」をモチーフにしている。堅苦しくなく、自由に遊び心あるデザインを目指した。
- レイアウトや背景に応じて3色×5パターンを作成した。



## 海外メディアにおける報道・取材等

本プロジェクトについて、海外メディアにおいても取り上げられた。また、海外メディアに対する取材対応も行った。

媒体名	タイトル	掲載日	URL
Anime News Network (業界ニュースサイト)	Japanese Government, Anime Studios Team Up to Develop Next Generation of Animators	2024年8月28日	<a href="#">Japanese Government, Anime Studios Team Up to Develop Next Generation of Animators - Interest - Anime News Network</a>
Anime News Network (業界ニュースサイト)	11 Anime Staffers Chosen to Go Abroad for Global Anime Challenge	2024年11月23日	<a href="#">11 Anime Staffers Chosen to Go Abroad for Global Anime Challenge - Interest - Anime News Network</a>
Anime Central (コンベンション ホームページ)	Anime Central becomes the first con to take on Japan's Global Anime Challenge	2025年2月12日	<a href="#">Anime Central becomes the first con to take on Japan's Global Anime Challenge - Anime Central</a>
Anime News Network (業界ニュースサイト)	Anime Central Becomes the First Convention to Take on Japan's Global Anime Challenge	2025年2月19日	<a href="#">Anime Central Becomes the First Convention to Take on Japan's Global Anime Challenge - Anime News Network</a>

## プレスリリースの実施

---

アニメ業界に関連する各メディアに対し、メール配信を実施した。

日時	内容
2024年7月25日	記者発表会の案内について
2024年7月31日	記者発表会について
2024年8月19日	募集要項公開・応募受付開始について
2024年11月15日	GAC候補生の発表について
2025年1月31日	第1回ワークショップについて
2025年2月28日	第2回ワークショップについて

## メールマガジンの配信

---

本プロジェクトに関心を持っている方やアニメ業界に関連する各メディアに対し、メール配信を実施した。

日時	内容
2024年8月30日	HPの紹介・文化庁で行われた「クリエイター育成支援関連事業令和6年度採択企画発表会」への参加報告等について
2024年10月25日	NHK取材の報告等について
2024年11月15日	GAC候補生の選出について
2025年2月14日	プロジェクトの進捗報告について

# プロジェクト発足記者会見

- プロジェクト趣旨の説明およびGAC候補生の募集の告知を行うため、以下のとおりプロジェクト発足記者会見を実施した。

日時	2024年7月31日(水) 16:00～17:30
場所	株式会社日本総合研究所 社会価値共創スタジオ
実施内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>司会挨拶</li> <li>本事業の背景・目的の説明（文化庁参事官（芸術文化担当））</li> <li>運営体制および経費の説明（キネマシトラス）</li> <li>各指導者の紹介と挨拶（植田氏）</li> <li>各指導者の紹介と挨拶（櫻井氏）</li> <li>各指導者の紹介と挨拶（菊池氏）</li> <li>各指導者の紹介と挨拶（数土氏）</li> <li>パートナーとしての参画と報告書作成、効果検証（日本総研）</li> <li>協力者としての紹介と挨拶（鳩岡桃子）</li> <li>今後の活動について（foriio）</li> <li>質疑応答（キネマシトラス、文化庁、数土氏、日本総研）</li> <li>クロージング（日本総研）</li> <li>写真撮影・名刺交換・記者個別対応</li> <li>記者退出（関係者は懇親会会場に移動）</li> <li>完全撤収</li> </ul>
登壇者	<ul style="list-style-type: none"> <li>圓入由美 文化庁参事官(芸術文化担当)</li> <li>小笠原宗紀(キネマシトラス 代表取締役会長)</li> <li>植田益朗(スカイフォール代表取締役)</li> <li>櫻井大樹(サラマnderピクチャーズ 代表取締役社長)</li> <li>菊池剛(KADOKAWA 執行役 Chief Anime Officer)</li> <li>数土直志(ジャーナリスト)</li> <li>谷崎勝教(日本総合研究所 代表取締役社長)</li> <li>鳩岡桃子(KADOKAWA 雑誌「月刊ニュータイプ」副編集長)</li> <li>安井洋輔（日本総合研究所 調査部 主任研究員）</li> </ul>
参加者数	<ul style="list-style-type: none"> <li>19社（21名）</li> </ul>



登壇者集合写真



当日の様子

## GAC候補生の募集・選定

---

# GAC候補生の募集 | 概要

- 以下のとおり、GAC候補生の募集を実施した。

募集対象	
育成対象	アニメーター、演出家/監督、プロデューサー
必須要件	<ul style="list-style-type: none"><li>・日本国籍または日本の永住資格を有すること。</li><li>・すでにある程度のプロとして実績を有すること。</li></ul>
歓迎要件	<ul style="list-style-type: none"><li>・20~30歳台を中心とした若手。</li><li>・高いコミュニケーション能力や発信力。</li><li>・新しいスキルに対する高い習得意欲。</li><li>・アート系ではなく、商業アニメを中心とした業績。</li><li>・アニメ制作会社の経営者やプロデューサーからの承認と推薦。</li></ul>
審査プロセス	
応募方法	ウェブサイトの応募フォーム
選考方法	GAC候補生は、事務局スタッフ（小笠原宗紀氏）と指導者等（植田益朗氏、菊池剛氏、櫻井大樹氏、数土直志氏、鳩岡桃子氏）の協議により選定する。必須要件および歓迎要件に照らして、応募者のプロフィールや業績、アニメ制作会社の経営者およびプロデューサーからの承認と推薦、応募理由のほか、必要に応じて面接を実施することで応募者の資質を判断する。

## 募集結果

---

- 募集の結果は以下のとおりとなった。

応募総数	14件
うちアニメーター	5件
うち演出家/監督	5件
うちプロデューサー	4件

## 選考方法

---

- 以下のとおり選考委員会を組織し、選考を行った。

### 選考委員会委員

	氏名	所属
1	小笠原宗紀	株式会社キネマシトラス
2	数土直志	フリーランス
3	菊池剛	株式会社KADOKAWA
4	櫻井大樹	株式会社サラムンダー
5	植田益朗	株式会社スカイフォール
6	鳩岡桃子	株式会社KADOKAWA

## 選考結果

- 選考の結果、以下の11名をGAC候補生に選出。GAC候補生の全員がワークショップへの参加および英語のマンツーマンレッスンを経験。GAC候補生のうち6名は、育成対象者として海外派遣およびパイロットフィルムの制作に取り組む。

職種	アニメーター
氏名	伊藤優希
所属	wish
経歴	滋賀県出身。有限会社wish所属。 2016年、モブサイコ1期、動画検査 2019年、けだまのゴンじろー、作画監督 2022年、ぼっち・ざ・ろっく！、ライブアニメーター 2024年、逃げ上手の若君、作画監督 ほかTV、劇場原画多数参加。

職種	プロデューサー
氏名	木村誠
所属	BLUE RIGHTS
経歴	2007年、フジテレビの深夜アニメ枠「ノイタミナ」にてプロデューサーを担当。 2017年、ツインエンジンにてプロデューサーを担当。 2018年、MAPPAにてアニメプロデューサーの他、ファイナンス、ライセンスビジネス等をはじめとしたライツ事業全般を統括。 2024年、BLUE RIGHTS創業。

## 選考結果

職種	アニメーター
氏名	工藤真奈
所属	ぎふとアニメーション
経歴	2018年からキネマシトラス所属。 現在はぎふとアニメーションで原画や作画監督を担当し、日々技術向上に努めています。 英語も勉強中で将来は海外のアニメーターと共に作品を作り上げることを目指しています。 国際的に活躍できるアニメーターへと成長するため、今回のGlobal Anime Challengeへの参加を決めました。

職種	監督
氏名	小出卓史
所属	キネマシトラス
経歴	キネマシトラス所属のアニメーター・演出家。 2014年にキネマシトラスに入社。『Under The Dog』、『盾の勇者の成り上がり』、『メイドインアビス』等の作品にアニメーターとして参加。 2018年放送の『少女☆歌劇 レヴュースタァライト』、2021年上映の『劇場版 少女☆歌劇 レヴュースタァライト』にて副監督を務める。 2022年放送の『メイドインアビス 烈日の黄金郷』ではOPディレクター、および第10話の演出を担当。 本年5月にオリジナルアニメ『さよならララ』監督として、パイロットフィルムを公開する。

## 選考結果

職種	監督
氏名	斎藤圭一郎
所属	フリーランス
経歴	2016年、大学卒業後にアニメーターとしてキャリアスタート。 その後、いくつかの作品で原画や絵コンテ演出、キャラクターデザインや作画監督などを担当。 2019年、OVA『ACCA13区監察課 Regards』にて初監督（共同）。2022年、「ぼっち・ざ・ろっく！」にてTVシリーズ初監督。 2023年、TVシリーズ「葬送のフリーレン」にて監督。最新作は2024年公開の『劇場総集編ぼっち・ざ・ろっく！ Re:』、『劇場総集編ぼっち・ざ・ろっく！ Re:Re:』。

職種	プロデューサー
氏名	史耕
所属	騎虎
経歴	実写やCG、手描きアニメーションなどの幅広い表現を得意としたプロデューサー。 作品のクリエイティブプロデュースを得意としており、ミュージックビデオや広告アニメ分野において国内外で高い評価を得る。主なプロデュース作品として YOASOBI「海のまにまに」MV、ヨルシカ「忘れてください」、ポケモンWCS2023「キミに会えた!」など。 2022年にアニメーション制作チーム「騎虎」を立ち上げ、主軸を映画へと移し、現在はオリジナルアニメを制作中。 経済産業省主宰のアクセラレーションプログラム「創風」では、監督と伴走するメンターを務めている。

## 選考結果

職種	監督
氏名	篠原啓輔
所属	フリーランス
経歴	2013年、『弱虫ペダル』で制作進行を担当。 2015年以降、絵コンテと演出をいくつかの作品で担当。 2019年、『BLACKFOX』を監督。 2020年、『A3! SEASON SPRING& SUMMER』を監督。 2022年、『その着せ替え人形は恋をする』を監督。

職種	アニメーター
氏名	谷本馨
所属	フリーランス
経歴	大学在学中は書道を専攻。 同時に絵を描くことも好きであったため、思い切ってアニメ業界へ飛び込む。 業界入り以来、一貫してフリーランスのアニメーターとして活動する傍ら、TVアニメ「戦国妖狐」では書道の経験を活かして「筆文字デザイン」を担当。 日々アニメの仕事の難しさを痛感しながらも成長中。 元々海外への興味があったことからこのグローバルアニメチャレンジに参加。 最近ハマっている食べ物は、スーパーの冷凍だもの。 犬派。

## 選考結果

職種	プロデューサー
氏名	中目貴史
所属	フリーランス
経歴	2011年 アニメ会社で大学生の夏休みにバイトをすることで業界に入り 2013年 新海誠監督「言の葉の庭」制作進行。その後も新海誠監督作品に関わる 2015年 大成建設 CM「ベトナム・ノイバイ空港」篇 制作進行 2016年 「君の名は。」制作デスク 2018年 細田守監督「未来のミライ」制作担当。その後、細田守監督作品に関わる 2021年 「竜とそばかすの姫」参加 以降は制作だがフリーランスとなり、各作品によって制作進行～プロデューサーまで、新しく面白いこと探して幅広く活動 2022年 五十嵐祐貴監督「プラントピア」MV アシスタントプロデューサー 2023年 百瀬義行監督「屋根裏のラジャー」制作進行 斎藤圭一郎監督「葬送のフリーレン」アニメーションプロデューサー

職種	演出家
氏名	森山愛弓
所属	OLM
経歴	2014年、アニメ業界に入る。 2016年からOLMにて主にテレビアニメシリーズの「ポケットモンスター」動画、原画と経験を積んで演出家となる。 昨今は国内アニメにも多くの海外アニメーターに参加してもらっているので、より彼らの文化や言語を学びたい思い、そして自分自身の表現の引き出しを増やすチャンスだと思ってグローバル・アニメ・チャレンジに応募。

## 選考結果

職種	監督
氏名	山本ゆうすけ
所属	フリーランス
経歴	<p>奈良県出身。インターネット上では「なら」と呼ばれている。</p> <p>2014年 動画工房に入社。動画、原画、作画監督などを担当。</p> <p>2018年『うちのメイドがウザすぎる!』にて初 ED ディレクター担当。</p> <p>2020年 フリーランスとなり『ワンダーエッグ・プライオリティ』にて初演出。</p> <p>2021年『その着せ替え人形は恋をする』絵コンテ演出。</p> <p>2022年『ぼっち・ざ・ろっく!』副監督。</p> <p>2023年『【推しの子】(第1期)』OP ディレクター。</p> <p>2024年『劇場総集編ぼっち・ざ・ろっく! Re:』OP ディレクター。</p> <p>現在、次回作に向けて準備中。</p>

## GAC候補生への教育訓練の実施

---

## 教育訓練の実施概要

- GAC候補生への教育訓練として、以下のとおり語学学習および講義・ワークショップを実施した。

	語学学習	ワークショップ（講義・グループワーク）
目的	自分のアイデアや企画を英語を通して相手に伝えられるようになる（＝ピッチやプレゼン）。	国内外のアニメ業界の状況および今後グローバルに活躍するに向けて必要な知識を身につける。
概要	英語トレーナー（長谷川博美）や海外在住のネイティブと週に1回30分のone-on-oneオンライン英会話セッションを約18か月実施。自己紹介から始め、最終的にはピッチやプレゼンを行う。またセッション準備と英文練習として毎日Chatworkで一問一答を行う。	アニメ業界を中心にグローバルに活躍するクリエイターやプロデューサー等に講義を行ってもらう。その後、指導者の数土氏をファシリテーターに、GAC候補生間で講義内容に関連したディスカッションを実施。
実施時期	2025年1月～2026年6月（予定）	2025年1月～2026年4月（予定）

## 語学指導の実施

---

GAC候補生には長谷川およびCecilia Kojimaが語学指導を実施した。

2024年  
11月

- Chatwork上でEnglish Trainingグループを開設
- GAC候補生と英語トレーナー（長谷川）がone-on-oneで自己紹介とテキストでのやり取りを開始。ヒアリングの日時設定やSIGGRAPHの段取りなどのスケジュールリングを日英織り交ぜながら行った。

12月

- 12月5日 SIGGRAPH AsiaにGAC候補生が参加。学生ボランティアおよびSavannah College of Art and Designの学生へ向けて自己紹介を各自英語で実施した。

2025年  
1月

- 1月6日週よりone-on-one英会話セッションおよびChatwork上で1日1回の一問一答を開始。

# ワークショップの実施

GAC候補生に対し、アニメ産業に精通した講師による講義と、GAC候補生間で講義内容に関連したディスカッションを実施した。

## 実施スケジュール

回数	日時	場所	講師	タイトル
第1回	2025年1月22日（水） 18:30～21:30	日本総合研究所 自律協生スタジオ	数土 直志	アニメーションの潮流と海外の状況
第2回	2025年2月19日（水） 18:30～21:30	日本総合研究所 自律協生スタジオ	Douglas Montgomery	Unlocking the true value of anime Soft-power/hard-results
第3回	2025年4月16日（水） 18:30～21:30			
第4回	2025年5月21日（水） 18:30～21:30			
第5回	2025年6月18日（水） 18:30～21:30			
第6回	2025年7月16日（水） 18:30～21:30			

**令和7年度実施予定**

# 第1回ワークショップの実施内容

- 以下の内容を実施した。

## 第1回ワークショップ

講師	数土直志
実施日時	2025年1月22日
実施場所	自律協生スタジオ（コンヴィヴィ）
講義内容	<p><b>アニメーションの潮流と海外の状況</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 世界のアニメーション関連イベントには、コンベンション等のファン向けイベント、アカデミー賞、アヌシー国際アニメーション映画祭等の国際映画祭、そしてビジネスイベントがある。</li><li>• イベントごとにターゲットや特性が異なる。それぞれのイベントの概況や、世界におけるアニメの視聴環境の変化、さらに映画祭におけるアニメの評価のされ方が変わりつつある。</li><li>• かつては海賊版での視聴に頼らざるを得なかった海外のアニメ視聴環境は、Netflixやクランチロールなどのアニメ配信サイトの成長により大きく変化しており、スタジオジブリ作品の海外配信開始もその変化に大きな影響を与えている。</li><li>• アニメといえばかつては非常にコアなマニア向けの市場とされていた「アダルト作品（青年・大人向け作品）」が、「キッズ・ファミリー作品」とともに、大衆向けの巨大市場へと移行している。</li><li>• 海外における日本のアニメの活用は進みつつあるが、世界全体で見れば、まだ活用されていない日本の作品も多く存在している。</li></ul>



## 第2回ワークショップの実施内容

- 以下の内容を実施した。

### 第2回ワークショップ

講師	Douglas Montgomery
実施日時	2025年2月19日
実施場所	自律協生スタジオ（コンヴィヴィ）
実施内容	<p><b>Unlocking the true value of anime Soft-power/hard-results</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 日本は全世界のアニメストリーミングのみで25.6%のシェアを有している。（2021年～2024年）</li><li>• アニメは全世界のストリーミングで55億ドル、グッズの販売を含めると推定143億ドルを稼ぎ出している。（2023年）</li><li>• アニメは日本のコンテンツの入口として機能しており、アニメだけでなく日本のコンテンツ全体への関心が高まっている。</li><li>• アメリカの人口構成は大きく変わりつつあり、2050年には白色人種は過半数を割る見込みである。海外コンテンツへの親しみやすさとしては、アジアはヒスパニックに次ぐ高い割合を誇っている。また、日本のアニメはZ世代からも支持されている。</li><li>• 日本のアニメは世界で大きなシェアを有し、将来性も期待されているだけでなく、制作費が非常に安いことで、ストリーミング企業からも“お買い得”なコンテンツとして支持されている。例えば、アニメ「進撃の巨人」のシーズン1の制作費は、海外ドラマ「ゲーム・オブ・スローンズ」の1話当たりの制作費よりも安い。</li></ul>



## 実施概要

実施日時	2024年12月5日
参加者	GAC候補生9名
実施内容	<ul style="list-style-type: none"><li>SIGGRAPH Asiaに参加し、学生ボランティアおよびSavannah College of Art and Design (SCAD) の学生に向けて、各自英語で自己紹介を実施。</li></ul> <b>【プレゼンテーション内容】</b> <ul style="list-style-type: none"><li>前半：英語トレーナーによる英語でのプレゼンテーション（GACについて紹介）</li><li>後半：GAC候補生が英語で自己紹介を行い、Q&amp;Aセッションでは海外参加者の質問に通訳を介して回答。</li></ul>



## 実施概要

実施日時	2025年3月15日～3月20日（映画祭開催期間）
参加者	GAC候補生10名
実施内容	<p>参加目的は2つ：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) <b>国際映画祭の雰囲気をつかむ</b>（目的や重要性を理解する） コンペティション監督トーク付きの上映やWIPなどのトークを通じて、国際映画祭では何を求められているのかを感じ、またクリエイティブな刺激を受けて、2026年に自身が参加するイメージを持つ。</li><li>2) <b>ネットワーキング活動を通じて国内外の業界人とつながる</b> レセプションや交流スペースではできるだけ声かけをして将来に向けた人脈構築を行う。新たに知り合った5～10人と写真撮影することを目標とした。</li></ol>

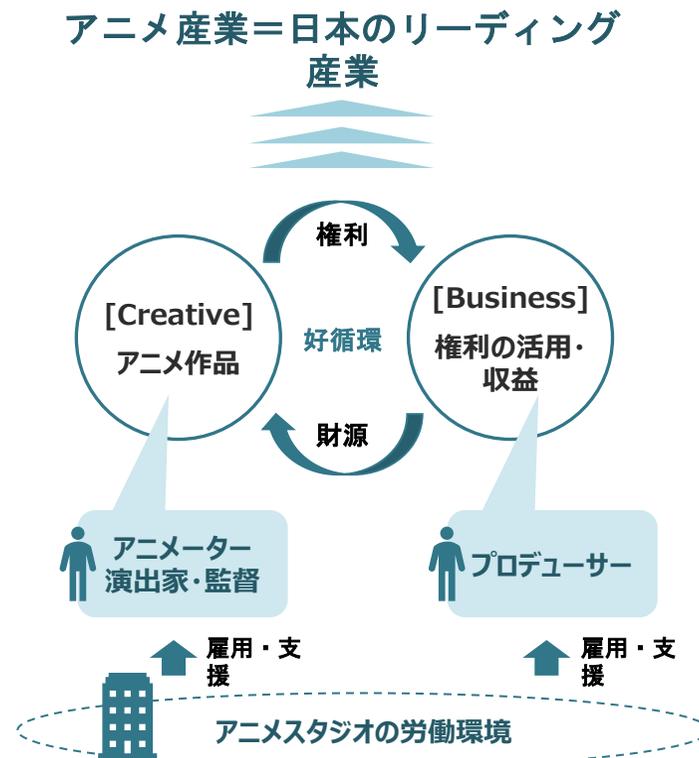
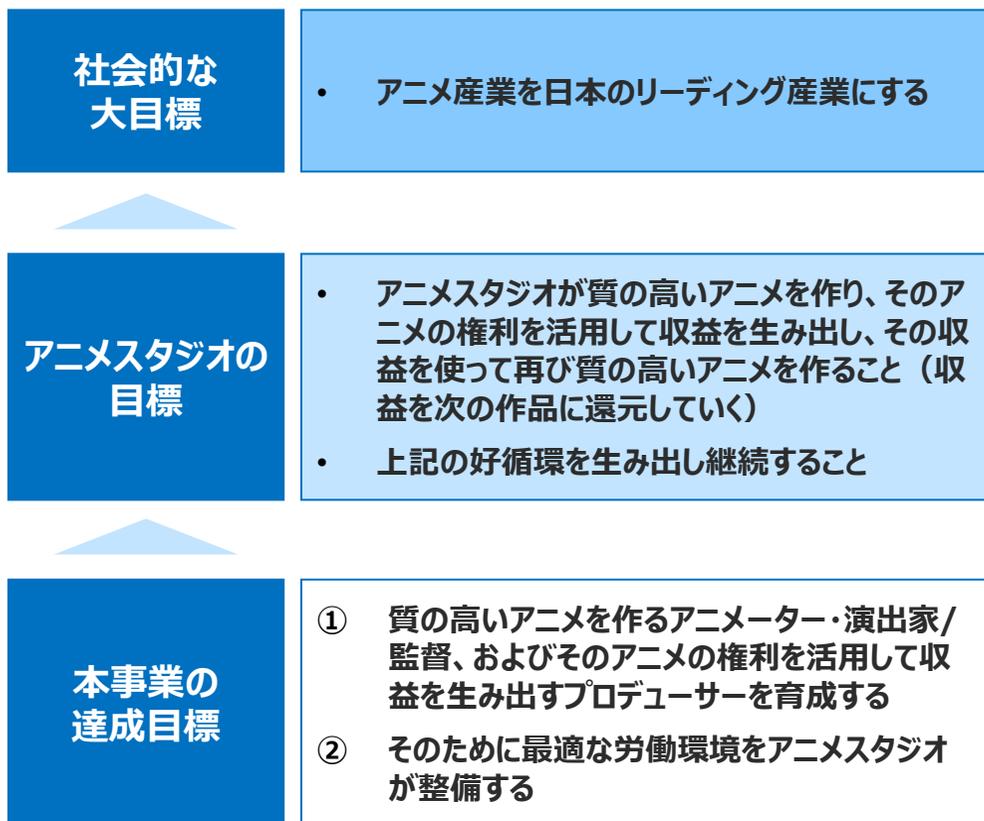


## 効果検証のためのアンケート設計

---

# 本事業の目標と効果検証の位置づけ

- 本事業では、アニメ産業を日本のリーディング産業とすることを大目標として設定し、その実現のため、「質の高いアニメの制作」と「その権利の活用による収益」を継続的に行う事を目標とする。
- そのために本事業では、質の高いアニメを作るアニメーター・演出家/監督、およびそのアニメの権利を活用して収益を生み出すプロデューサーを育成することを目標としている。

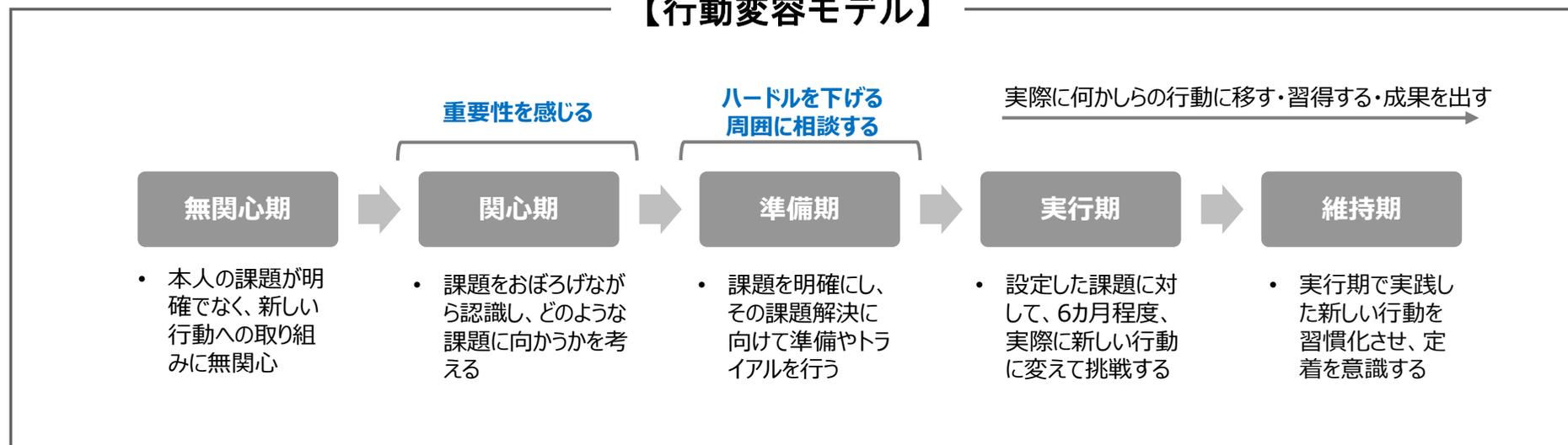


# 効果検証の方法

- 本事業の目標を踏まえ、育成活動を通じて、GAC候補生の意識変化について、効果検証を行う。

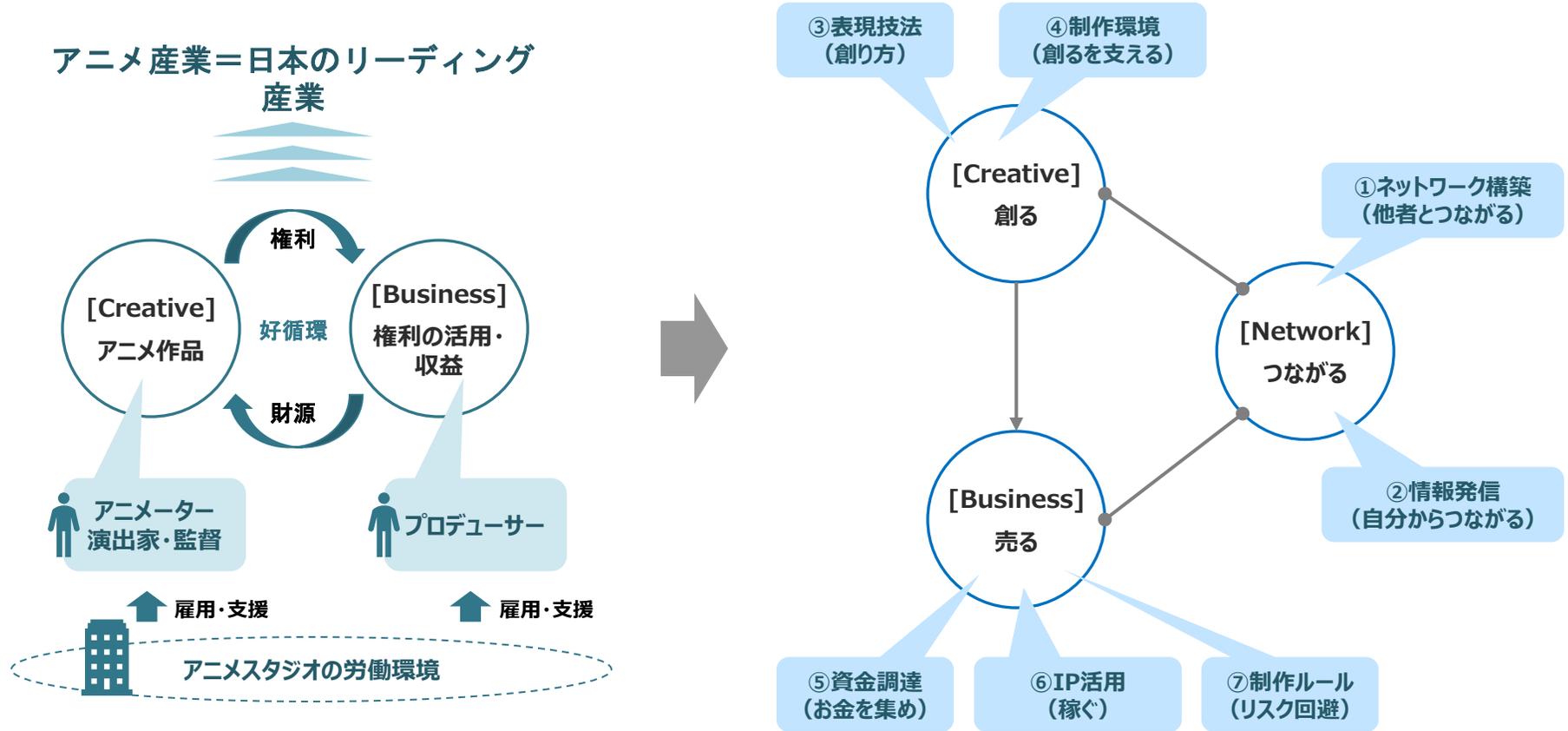
目的	<ul style="list-style-type: none"><li>アニメーター、演出家／監督、プロデューサー、アニメスタジオのそれぞれについて意識の変化を検証する</li></ul>
方法	<ul style="list-style-type: none"><li>本事業期間中に複数回のアンケート調査を行う。必要に応じてヒアリング調査も行う</li><li>GAC候補生と、その他のアニメーターそれぞれにアンケート調査を行い、その差分を検証する</li></ul>
検討方針	<ul style="list-style-type: none"><li>全育成者へのヒアリング調査を通じて、各人の課題認識を把握</li><li>GAC事務局とのディスカッションを通じて、本事業の目標を把握</li><li>行動変容モデルを準用し、主に「関心期」と「準備期」に焦点を当てる。幾つかの設問については「実行期」についても状況を確認する</li></ul>

## 【行動変容モデル】



# アンケートの項目設定

- アンケート項目は、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、それぞれ2～3の小項目を設定した。併せて海外経験を通じたキャリアデザインに関する意識変化も確認することとする。



## 実施概要

本事業による効果の検証のため、GAC候補生及びGAC候補生以外のアニメクリエイターへのアンケート調査を以下の通り実施した。なお、調査結果は3年目活動レポートにて公表予定。

### GAC候補生に対する調査

実施日時	2025年上半期
調査対象	GAC候補生11名
実施方法	Googleフォームより回答

### GAC候補生以外のアニメクリエイターに対する調査

実施日時	2025年上半期
調査対象	20～60代のアニメクリエイター21名 【職種】 アニメーター5名、監督/演出家8名、プロデューサー8名
実施方法	Googleフォームより回答

# アンケート内容

- アンケートの実施にあたり、以下の質問項目を設定した。

## 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。	11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。	11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）

# アンケート内容

- アンケートの実施にあたり、以下の質問項目を設定した。

## 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を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）

# アンケート内容

- アンケートの実施にあたり、以下の質問項目を設定した。

## 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

# アンケート内容

- アンケートの実施にあたり、以下の質問項目を設定した。

## 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

# アンケート内容

- アンケートの実施にあたり、以下の質問項目を設定した。

## 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

# アンケート内容

- アンケートの実施にあたり、以下の質問項目を設定した。

## 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

# アンケート内容

---

- アンケートの実施にあたり、以下の質問項目を設定した。

## 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