

文化庁 説明資料

平成28年11月22日

若手クリエイターの創作活動を支援することにより、次世代のメディア芸術分野を担うクリエイターの水準向上を図るとともに育成環境を整備する。また、海外の優れたクリエイターを招へいし、メディア芸術分野における国際交流を推進するとともに、交流機会を通じた国内クリエイターの育成を促し、もって我が国のメディア芸術水準の向上と発展に資する。

事業の流れ

国内クリエイター育成支援

海外クリエイター招へい

1. アドバイザーの決定

・クリエイターから応募された企画の審査、および制作に関するアドバイスが可能な有識者4～5名にアドバイザーを依頼。

2. 公募・選定

・文化庁メディア芸術祭において受賞作品もしくは審査委員会推薦作品に選ばれた若手クリエイターを対象に新しい作品制作の企画を募集。6名(組)を決定。

これまでの応募数：
【H26】28名(組)、【H27】26名(組)、【H28】23名(組)

・国際的な芸術祭、映像祭、ゲームショー、コミックフェスティバルに選出され作品を展示・上映したことがある等、優れた海外の若手クリエイターを対象に、日本での作品滞在制作の企画を募集。3名を決定。

これまでの応募数：
【H26】61か国 250名、【H27】54か国 199名、【H28】55か国 170名

3. 制作・研修・交流



・企画内容に応じた制作費の支援、担当アドバイザーとの面談(3回程度)による制作に関する技術的・理論的な支援を実施。



・渡航費、滞在費、制作環境等の支援、アドバイザーとの面談や国内のクリエイターとの交流を実施。

4. 成果発表



・作品の展示・上映機会や、本事業による成果をクリエイター自らが発表する「成果プレゼンテーション」等の機会を提供。

・クリエイターは翌年度末までに作品を完成させ、各自コンペティションへの応募や、展覧会等への出品を行い、次なる成果を目指す。

国内クリエイター支援作品の主な実績



平成23年度支援作品
藤木淳『ゲームキョウカイ』(『Game Border』)
アルスエレクトロニカ2012でHonorary Mention受賞



平成24年度支援作品
神原澄人『E IN MOTION No.2』
アヌシー国際アニメーションフェスティバル入選



平成25年度支援作品
小松宏誠『Lifelog_グライダー』
Lexus - Inspired By Design
(LEXUS Middle East)の
CMIに作品提供

海外招へいクリエイターの主な実績



平成22年度招へい作家
ジョゼフ・ピアス『バブ』
ロサンゼルス・フィルムフェスティバル2012
最優秀短編実験アニメーション賞受賞



平成26年度招へい作家
アンナ・ブダノヴァ『Among the Black Waves』
第16回広島アニメーションフェスティバル
ヒロシマ賞受賞

若手アニメーター等の人材育成

(平成28年度予算額:210百万円)
平成29年度概算要求額:210百万円

<事業内容>

一線級の監督の下、若手アニメーターを起用した制作スタッフによるオリジナルアニメーション作品の制作を通じ、オン・ザ・ジョブ・トレーニングを組み込んだ制作現場における若手アニメーター等の育成を支援する。また、制作された作品は上映会等を実施し、発表機会を提供する。

<対象とする主な若手アニメーター>

動画職を含むアニメーター経験が1年以上で、原画職経験が3ヶ月以上、3年以下で、30歳以下のアニメーター。

①施策の実施状況

平成28年度：委託（作品制作）団体

- 株式会社スタジオコメット『ちゃらんぼ島の冒険』
- 株式会社スタジオよんどしい『RedAsh -Magicicada-』
- 日本アニメーション株式会社『げんばのじょう-玄蕃之丞-』
- 株式会社ワオコーポレーション+株式会社スタジオライブ +SSS合同会社『ずんだホライずん』

平成28年度作品キービジュアル



過去の育成対象人数・受託制作会社数

平成26年度	25名	4団体
平成27年度	24名	4団体
平成28年度	27名	4団体

②今後の展望

今後も引き続き、本事業を実施することにより、制作発表機会の充実及びアニメ業界によるアニメーターの育成方法に関する新たな知見の獲得と方法論の確立を目指すとともに、得られた成果を業界全体へ普及・活用等を行うことを目標に、若手アニメーターの人材育成を図る。

<事業スキーム>

