

令和7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 2年目活動レポート

令和8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
育成対象者への教育訓練の実施	11
効果検証のためのアンケート設計・実施結果	25
海外スタジオインターンシップ	34
まとめと課題	40
参考	42

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	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、海外の有力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。

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)

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

運営協力

株式会社forio

協働

PR

株式会社サーティスリー
鳩岡桃子 (株式会社KADOKAWA)

連携

指導者

数土直志 (ジャーナリスト)
菊池剛 (株式会社KADOKAWA)
櫻井大樹 (株式会社サラムダー)
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しい／株式会社バンダイナムコフィルムワークス／月刊ニュータイプ／フルフロンタル／株式会社KADOKAWA／
AnimaniA／アイルランド政府商務庁／アンスティチュ・フランセ／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）／舩本和也（株式会社トリガー）

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。

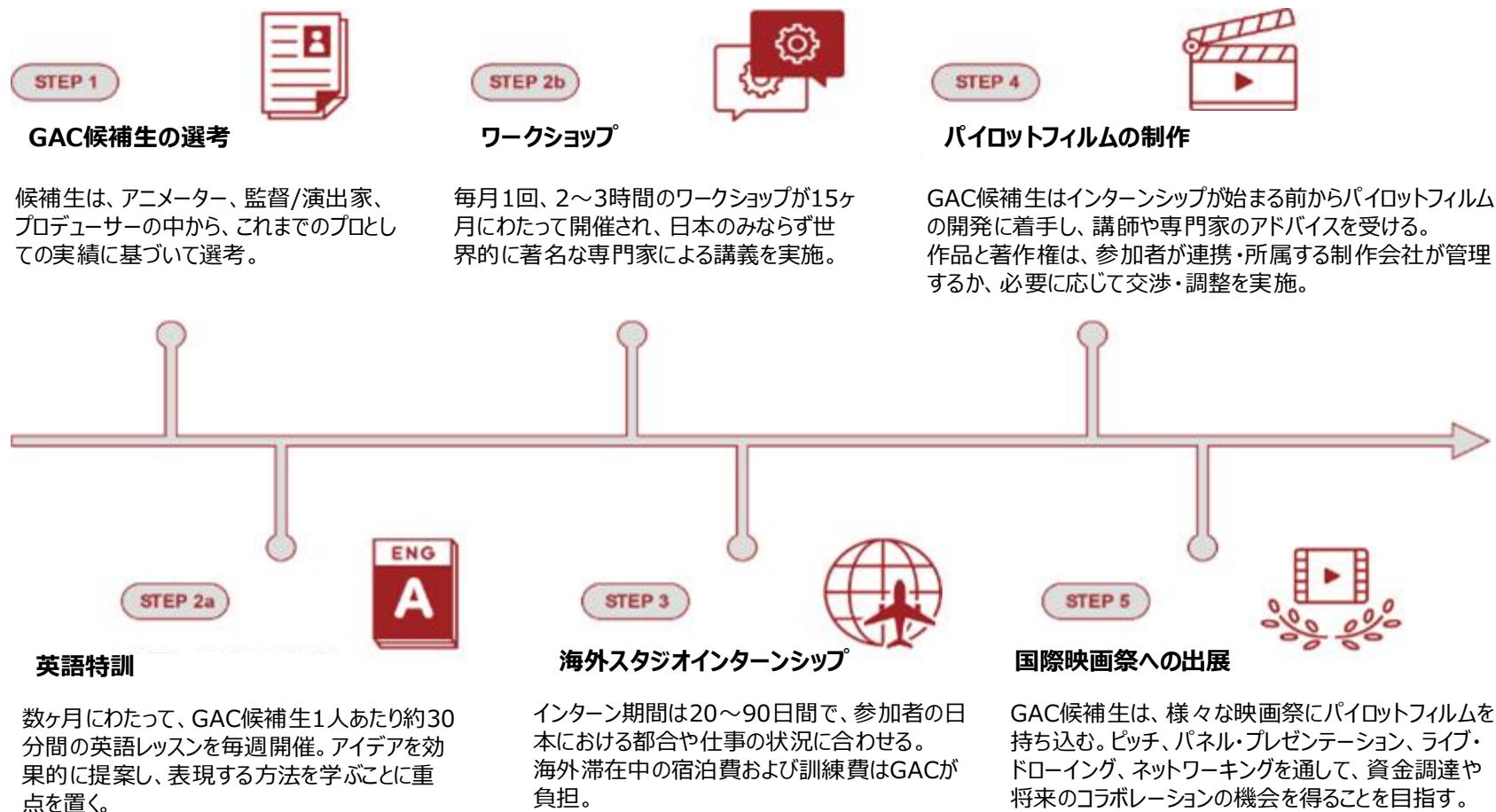
リサーチャー/ ファシリテーター

安井洋輔

株式会社日本総合研究所 調査部 上席主任研究員。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7年度の実施計画

2025年

4月

第3回 ワークショップの実施

英語特訓の実施

5月

第4回 ワークショップの実施

6月

第5回 ワークショップの実施

7月

第6回 ワークショップの実施

8月

第7回 ワークショップの実施

9月

海外スタジオインターンシップ①

第8回 ワークショップの実施

10月

第9回 ワークショップの実施

11月

第10回 ワークショップの実施

12月

第11回 ワークショップの実施

1月

海外スタジオインターンシップ②

2月

3月



プロジェクトの周知

メディアにおけるPR等

国内メディアにおける取材・報道等

媒体名	タイトル・内容	掲載日・発売日	URL
Newtype 2025年5月号	GACのプロジェクト・候補生に関する特集記事の掲載	2025年4月10日	https://www.kadokawa.co.jp/product/322502000156/
共同通信（※）	アニメ業界革新へ若手育成	2025年6月下旬	—
日経エンタテインメント 2025年8月号	講師の井上俊之氏・指導者の櫻井大樹氏による対談ページでGACを紹介	2025年7月4日	https://project.nikkeibp.co.jp/ent/monthly/2025/08/
共同通信WEB	政府、クリエイター育成に本腰コンテンツの海外市場拡大狙う	2025年7月5日	https://www.47news.jp/12818124.html
MANTANWEB	「斎藤圭一郎×中目貴史：日本のアニメを世界へグローバル・アニメ・チャレンジの挑戦」 GAC候補生の斎藤・中目へのインタビュー記事の掲載	2025年8月11日	https://mantan-web.jp/article/20250810dog00m200064000c.html

（※）共同通信の配信記事は、東奥日報（7月3日）、中国新聞・西日本新聞・熊本日日新聞（7月5日）、静岡新聞（7月8日）、山陽新聞（7月10日）、神戸新聞（7月15日）でも報道された。

プレスリリース・メールマガジンの配信

- ・ アニメ業界に関連する各メディアに対し、プレスリリースを実施した。
- ・ 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、「Global Anime Challenge News」としてメールマガジンの配信を実施した。

メディアにおけるPR等

海外メディアにおける取材・報道等

媒体名	掲載国	記事タイトル	掲載日	URL
Anime News Network	アメリカ合衆国	This Week in Anime: Over Hype and Anime Stagnation	2025年9月2日	https://www.animenewsnetwork.com/this-week-in-anime/2025-09-02/.228313
Invest Kilkenny	アイルランド	Kilkenny screen talent shines at Berlinale	2026年3月3日	https://www.investkilkenny.ie/kilkenny-screen-talent-shines-at-berlinale/
Ireland Live	アイルランド	Kilkenny screen talent shines at Berlinale	2026年3月3日	https://www.ireland-live.ie/news/kilkenny-live/2029639/kilkenny-screen-talent-shines-at-berlinale.html
Kilkenny People	アイルランド	We have an awful lot in common: Leading Japanese animation talent honing craft with Kilkenny stay	2026年3月5日	https://www.kilkennypeople.ie/news/local-news/2030325/we-have-an-awful-lot-in-common-leading-japanese-animation-talent-honing-craft-with-kilkenny-stay.html
Ireland Live	アイルランド	We have an awful lot in common: Leading Japanese animation talent honing craft with Kilkenny stay	2026年3月5日	https://www.ireland-live.ie/news/kilkenny-live/2031551/we-have-an-awful-lot-in-common-leading-japanese-animation-talent-honing-craft-with-kilkenny-stay.html
Kilkenny People	アイルランド	There are opportunities to create something together: Creatives behind hit anime reflect on Kilkenny stay	2026年3月16日	https://www.kilkennypeople.ie/whats-on/there-are-opportunities-to-create-something-together-artists-behind-hit-anime-reflect-on-kilkenny-stay-6603584
Ireland Live	アイルランド	There are opportunities to create something together: Creatives behind hit anime reflect on Kilkenny stay	2026年3月16日	https://www.ireland-live.ie/news/kilkenny-live/2040317/there-are-opportunities-to-create-something-together-creatives-behind-hit-anime-reflect-on-kilkenny-stay.html

育成対象者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。

	語学指導
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）
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か月実施する。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。
実施時期	2025年1月～2026年6月（予定）

	ワークショップ（講義・グループワーク）
目的	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	アニメ業界やグローバルに活躍するクリエイターやプロデューサーを講師として招き、計15回の講義・ワークショップを実施する。
実施時期	2025年1月～2026年7月（予定）

語学指導の実施

GAC候補生への教育訓練として、昨年度から引き続き語学指導を実施した。

目的

- 英語に対する恐怖心をなくす

実施内容

- 本プロジェクトにおける長谷川とのチャットでの連絡は英語で実施した。（週に1回程度、主にスケジュールの相談など）
- 毎週1回30分（約40～50回程度）の英会話セッションを実施した。

成果

- 翻訳ツールを使用しながら、チャットでコミュニケーションが取れるようになった。
- 初対面の相手に対しても、スムーズに自己紹介を行い、会話や質問ができるようになった。
- Anime Centralなどの海外イベントにおいてパネルプレゼンテーションを実施するなど、様々な機会を活かして場慣れすることができた。

今後に向けて

- アヌシー・アニメーション国際映画祭に向けて、ピッチプレゼンテーションを特訓する予定。

ワークショップの実施

育成対象者に対し、アニメ産業やアニメ制作に精通した講師によるワークショップを実施した。

実施概要

回数	日時	場所	講師	タイトル
第3回	2025年4月16日	日本総合研究所 自律協生スタジオ	井上 俊之	アニメーターが語る：業界の今、そして次世代へのメッセージ
第4回	2025年5月21日		山田 英司	ビジネス視点からのアニメ産業 ～クリエイティブと経済合理性の狭間でどう生き抜くか～
第5回	2025年6月18日		齋藤 優一郎	アニメとアニメーションとは何か
第6回	2025年7月16日		竹内 孝次	日本のアニメ問答事始め ～進んでいるのか？遅れているのか？～
第7回	2025年8月20日		菊池 剛	アニメビジネスの今と今後
第8回	2025年9月17日		稲垣 理一郎	キャラクターを育てる＝IPを育てる
第9回	2025年10月15日		Nora Twomey	From Script to Storyboard 脚本から絵コンテへ
第10回	2025年11月19日		田中 栄子	STUDIO4℃の世界への挑戦と次世代への期待
第11回	2025年12月17日		土居 伸彰	アニメーション映画祭の内側を覗く

第3回ワークショップの実施内容

- 以下の内容を実施した。

第3回ワークショップ

講師	井上俊之（アニメーター）
実施日時	2025年4月16日18:30～21:30
実施場所	日本総合研究所自律協生スタジオ
タイトル	アニメーターが語る：業界の今、そして次世代へのメッセージ
実施内容	■ 講義 • アニメ業界全体の労働環境は確実に改善されてきているが、条件の良い会社で働けるクリエイターとそうでないクリエイターの格差が生まれているのではないかと。 • 優秀な人材がアニメ業界に参入してくるようになった。働き手不足といわれる制作環境を改善するには、会社側のコントロールが必要。 • インターネットの発達により、アニメの技術を学びやすくなった。会社としても人材育成が行われるようになってきた。 • 日本国内にだけ目を向けるのではなく、世界のアニメに興味を持ち刺激を受けてほしい。



第4回ワークショップの実施内容

- 以下の内容を実施した。

第4回ワークショップ

講師	山田英司（株式会社日本総合研究所理事）
実施日時	2025年5月21日18:30～21:30
実施場所	日本総合研究所自律協生スタジオ
タイトル	ビジネス視点からのアニメ産業～クリエイティブと経済合理性の狭間でどう生き抜くか～
実施内容	■ 講義 • アニメ市場全体は拡大しているが、業界の収益の配分構造は「スマイルカーブ」（プリプロダクション・ポストプロダクションへの配分が大きく、プロダクションへの配分が小さい構造）となっている。 • 制作（クリエイター）への利益配分向上を目指す上でのヒントとして、「海外に比べ低水準と言われる制作費を上げる」、「“売れる”作品に制作サイドからも企画時点から参画する」、「二次利用の権利を獲得し、副次収入を得る」3つのオプションがありうるのではないか。 • 従来の製作委員会方式に頼るだけではない、制作資金の調達方法をどのように構築するかも重要である。



第5回ワークショップの実施内容

- 以下の内容を実施した。

第5回ワークショップ

講師	齋藤優一郎（スタジオ地図プロデューサー）
実施日時	2025年6月18日18:30～21:30
実施場所	日本総合研究所自律協生スタジオ
タイトル	アニメとアニメーションとは何か
実施内容	■ 講義 • さまざまな国際映画祭に参加し、その国の歴史や社会情勢、何を意識しどのような未来を見据えているのか語ってきた。 • 監督が作り出す作品は、ひとつの国に収まるものではなく、普遍的なものであると考えている。プロデューサーとして、作品をいかに多くの方に見てもらえるかを考え、資金調達から制作、宣伝、興行、ブランディング、ビジネスモデルの構築を行っている。 • 2025年1月のロサンゼルスで発生した山火事で被害に遭ったアニメーターに対する義援金を募るクラウドファンディングも実施した。国内外のアニメーターが共に影響しながら、作品制作に取り組めるとよいのではないかな。



第6回ワークショップの実施内容

- 以下の内容を実施した。

第6回ワークショップ

講師	竹内孝次（アニメーション・プロデューサー）
実施日時	2025年7月16日18:30～21:30
実施場所	日本総合研究所自律協生スタジオ
タイトル	日本のアニメ問答事始め～進んでいるのか？遅れているのか？～
実施内容	■ 講義 • 一般社団法人日本動画協会の調査によると、アニメ産業市場（テレビ局、配信、映画、グッズ、ライブなどアニメ関連の売上を含めたすべての金額）の拡大に対して、アニメ業界市場（制作の売上や制作への分配金）の規模はまだまだ小さいのが現状である。 • プロデューサーは、限りある資源である資金・時間・人材をどのように使うかを考え、「積み上げ方式」で予算を考えてみる事が重要である。 • 具体的な作品名を挙げ、求めるクオリティの目線を合わせたり、当初の指示と異なる指示の場合は別途費用の掛かる「リメイク」とであると定義したりすることで、適正な制作環境の確保に努めてきた。



第7回ワークショップの実施内容

- 以下の内容を実施した。

第7回ワークショップ

講師	菊池剛（株式会社KADOKAWA執行役）
実施日時	2025年8月20日18:30～21:30
実施場所	日本総合研究所自律協生スタジオ
タイトル	アニメビジネスの今と今後
実施内容	■ 講義 • かつてアニメ制作はそれ単体で投資回収できず、KADOKAWAであれば書籍の売上向上と合わせて回収していた。 • 著作権は収益の源泉であると考え、「ガメラ」の著作権を保有することを決断した。さまざまなシリーズ・アニメに展開できた。 • KADOKAWAにおけるアニメの売上（国内・海外）・制作単価は上昇しつつある。 • 近年では海外配信事業者の参入が本格化し、アニメの作り方も変わりつつある。（作品（IP）の大型化・長寿化、グローバル対応等）



第8回ワークショップの実施内容

- 以下の内容を実施した。

第8回ワークショップ

講師	稲垣理一郎（漫画家・漫画原作者）
実施日時	2025年9月17日18:30～21:30
実施場所	日本総合研究所自律協生スタジオ
タイトル	キャラクターを育てる＝IPを育てる
実施内容	■ 講義 • 人々は人間（キャラクター）に関心を持つため、魅力あるキャラクターを生み出すことが重要である。 • キャラクター（IP）をつくるにあたり、①キャラを立てる、②キャラを好きにさせる、③キャラを広める必要がある。 • ストーリーはキャラクターのリアクションを引き出すためにある。 • ヒットするかどうかはコントロールできないが、クオリティは制作側の努力で担保できる。クオリティはキャラの人気を高めるためにあるということを認識しておくことが重要である。 • 題材やキャラを決める際には、時流や客層も想定して企画することが重要で、特に昨今では女性読者も取り込む工夫が必要である。



第9回ワークショップの実施内容

- 以下の内容を実施した。

第9回ワークショップ

講師	Nora Twomey (Cartoon Saloon Partner & Creative Director)
実施日時	2025年10月16日18:30～21:30
実施場所	日本総合研究所自律協生スタジオ
タイトル	From Script to Storyboard 脚本から絵コンテへ
実施内容	■ 講義 • 「どれだけ最善を尽くしても、作品の価値を決めるのは観客である」とは考えているが、物語が強固なものとなるよう、脚本や絵コンテは何度も練り直している。 • 物語にはさまざまなレイヤーがある。ひとつのシーンを取っても、登場人物の置かれている背景、登場人物の行動などさまざまな要素が示されている。 • それら要素には、会話の場面を通じて愛情が伝わるなど、テキスト（画面上に明示されるもの）、サブテキスト（画面上に明示はされないが、視聴者に伝わるもの）がある。カメラ視点を工夫するだけでも伝わる内容は変わる。 • 映像との間の余白も重要な要素であり、大切にしている。 • アニマティックの段階で観客が感動できる物語になっていることが重要である。共同製作するスタジオとの作業が円滑に進むよう、アニマティックの段階ですべての問題が解決してから、本格的な制作に入る。



第10回ワークショップの実施内容

- 以下の内容を実施した。

第10回ワークショップ

講師	田中 栄子（STUDIO4℃・Beyond C. 代表取締役社長・プロデューサー）
実施日時	2025年11月19日18:30～21:30
実施場所	日本総合研究所自律協生スタジオ
タイトル	STUDIO4℃の世界への挑戦と次世代への期待
実施内容	■ 講義 • STUDIO4℃では、大人の鑑賞にも耐えうるアニメ作品を作り続けてきた。アニメーションがひとつの表現手段として国際的に評価されるようになりつつあると感じる。 • 国際映画祭に参加している映画は技術・テーマともにレベルが非常に高い。当社作品の受賞を振り返ってみると、コミカルなアニメ表現が文化の違いを超えて海外でも理解され、評価されたように感じている。 • 現在、日本のアニメの約7割は、動画・仕上げを海外に発注している。当該工程を担える人材の育成が不足してしまっている。 • アニメ・アニメ関連産業の市場規模は4兆円規模と報告されているが、アニメ制作会社へ十分な収益配分がなされていない状況である。 • アニメの制作技術の継承のためには、アニメ制作会社に一定の収益配分がなされ、人材育成に投資できる構造とする必要があると考えている。



第11回ワークショップの実施内容

- 以下の内容を実施した。

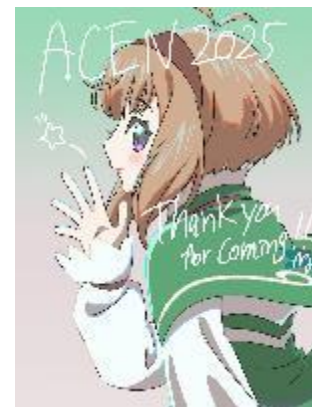
第11回ワークショップ

講師	土居 伸彰（ニューディアー代表）
実施日時	2025年12月17日18:30～21:30
実施場所	日本総合研究所自律協生スタジオ
タイトル	アニメーション映画祭の内側を覗く
実施内容	■ 講義 • 日本各地でアニメーション映画祭のプロデュースをしている。 • 1950年代に“アニメーション映画”としてアニメーションを芸術として評価する運動が始まった。1985年にはアヌシーにて長編コンペと見本市が開始され、これらは今日でもアニメーション映画祭として確固たる地位を築いている。 • アニメーション映画祭は業界関係者のネットワーキングの場ともなっている。 • アヌシーでは、作品の切り口できっかけを掴み、スタジオ/クリエイターとして接点をつくることで、その後もコンペインしている事例が散見される。アヌシーにはさまざまな部門があるため、応募の間口は広い。 • 映画祭は、コミュニティへの参加、グローバルなキャリアの開拓、企画の市場実験、映画祭を通じた隣接領域への接点づくりなど、さまざまな活用方法がある。



実施概要

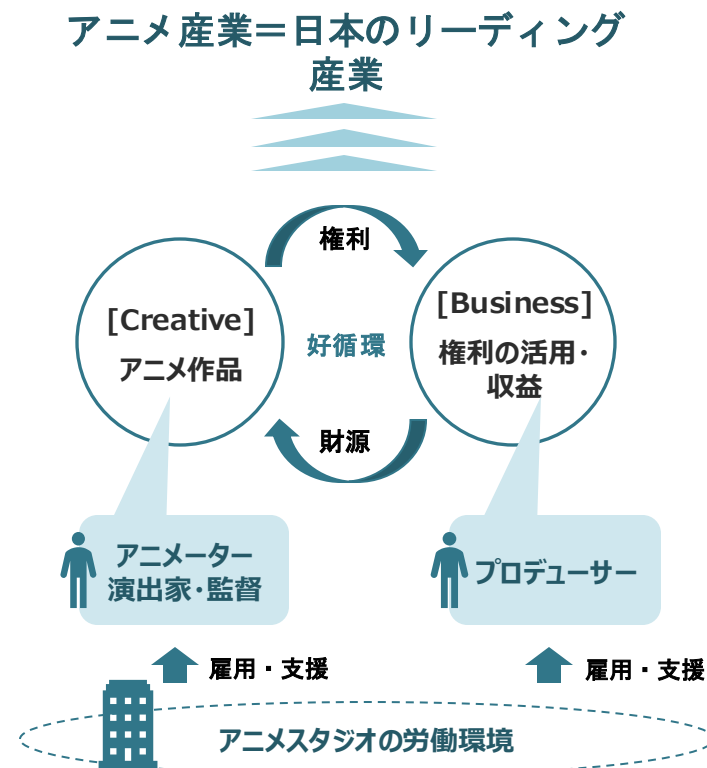
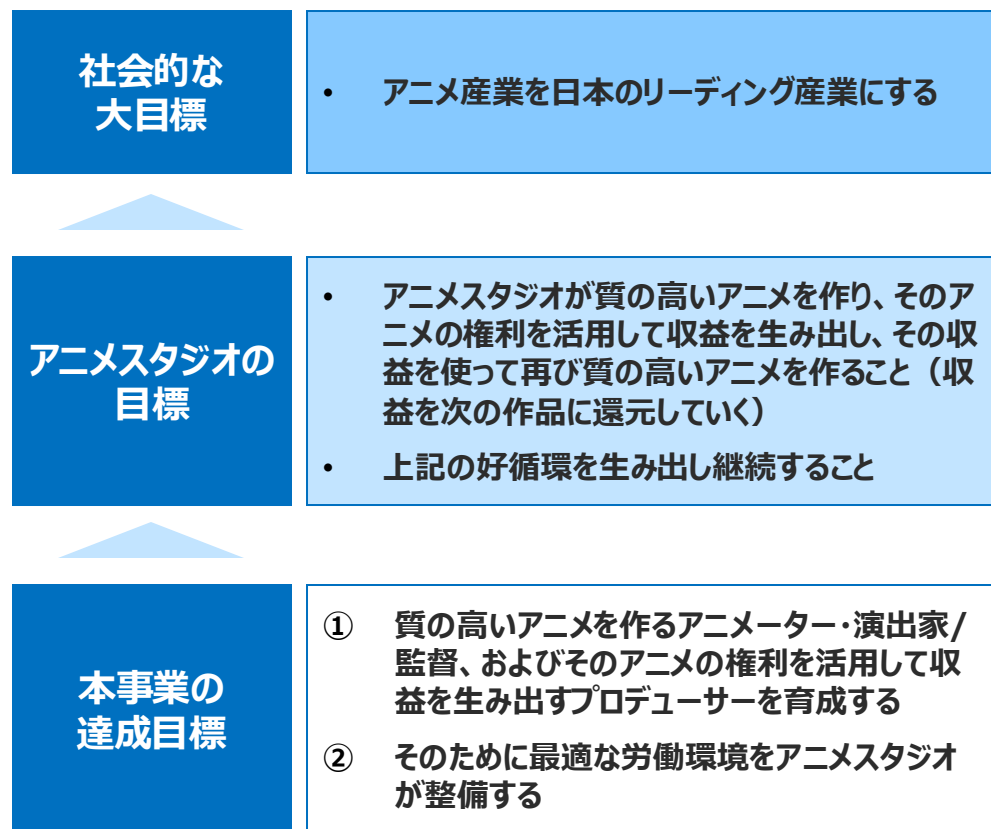
開催日時	2025年5月16日～18日
開催場所	米国イリノイ州ローズmont
参加者	育成対象者4名（中目、斎藤、工藤、谷本）
実施内容	・ 米国中西部最大のアニメ・漫画コンベンションであるAnime Centralにて、5月17日にGlobal Anime Challengeパネルが実施された。このイベントには、育成対象者4名、事務局の長谷川が登壇した。 ・ 育成対象者は、トークセッションでは英語による自己紹介を行い、幼少期に描いた絵の紹介や最近携わった作品を紹介したのち、斎藤氏・工藤氏・谷本氏によるライブドローイングも行った。中目氏はその実況と共に観客との質疑応答を実施した。 ・ 彼らは、Anime Central 2025の公式イラストも制作しており、制作過程と併せて紹介がなされた。 ・ イベントは約2時間に渡り開催され、貴重な情報発信の機会となったほか、海外のアニメファンとも交流も活発に行われた。



効果検証のためのアンケート設計・実施結果

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。

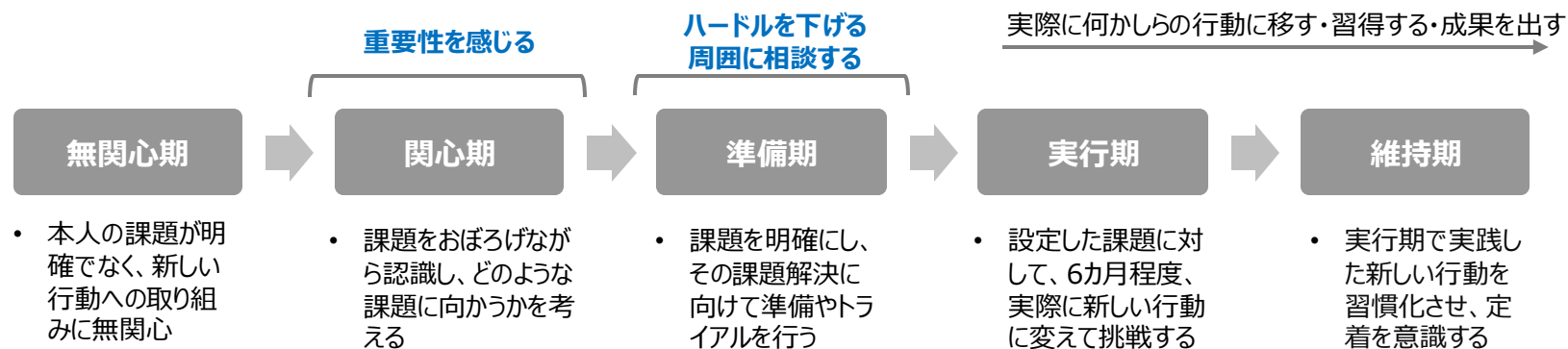


効果検証の方法

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

目的	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
方法	- 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 - 育成対象者と、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
検討方針	- 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 - 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 - 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

【行動変容モデル】

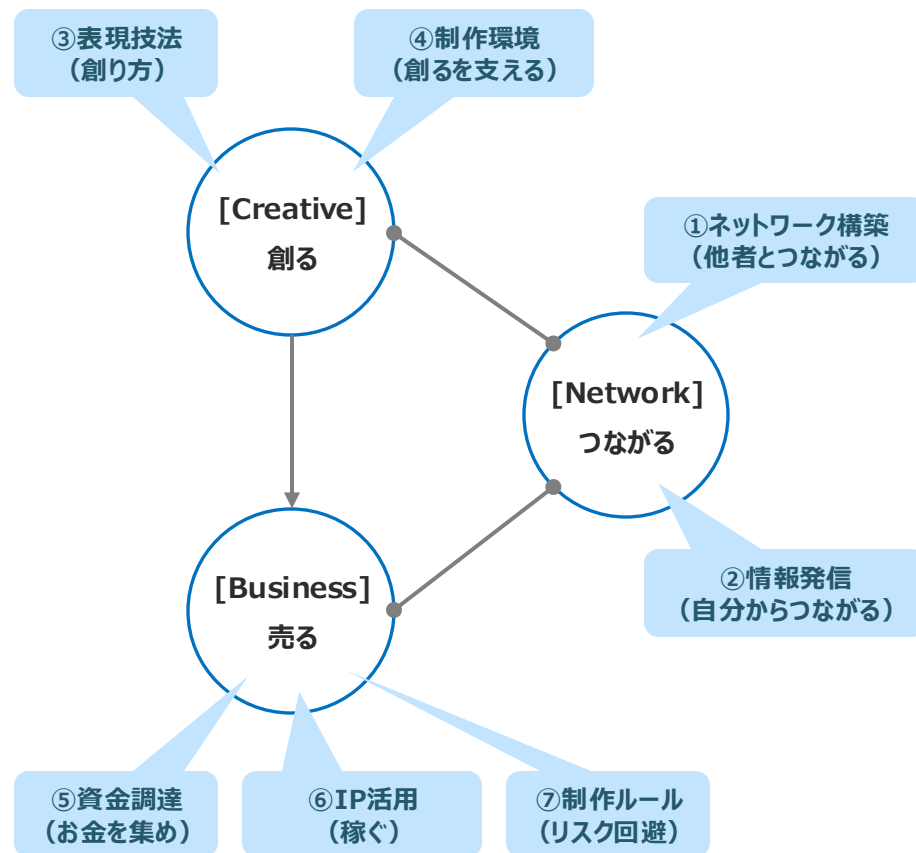
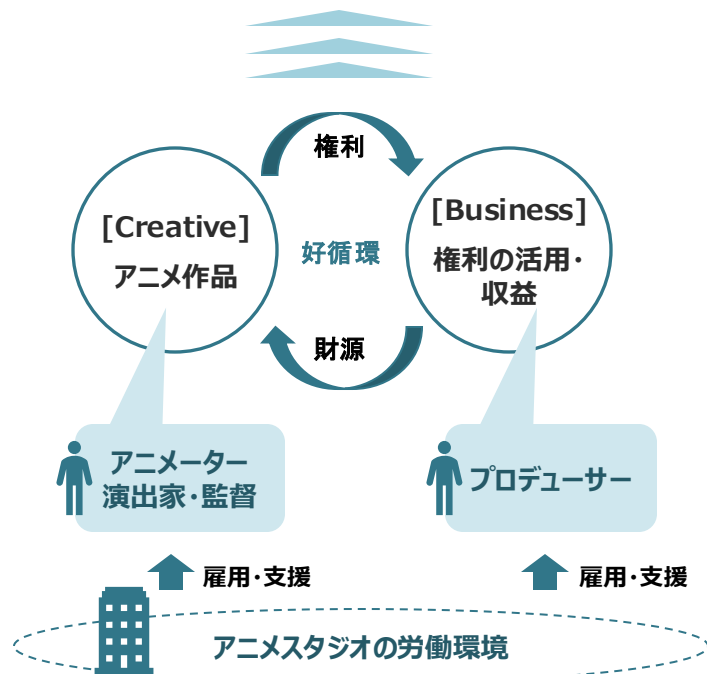


（資料）諏訪茂樹・酒井幸子（2019）「行動変容ステージと支援技術」日本保険医療行動科学会雑誌 34(1)を参考に日本総研作成

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。

アニメ産業＝日本のリーディング産業



実施概要①

・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た。

育成対象者に対する調査

実施時期	2025年6月 2025年12月 2026年5月
調査対象	12名
実施方法	Googleフォームより回答

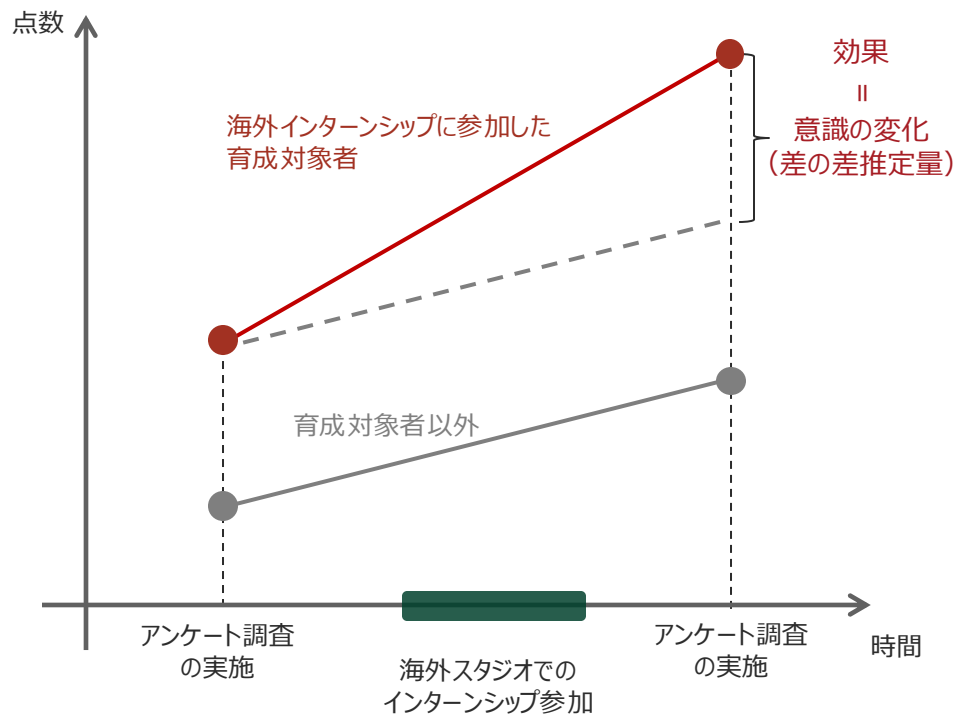
育成対象者以外のアニメ制作者に対する調査

実施時期	2025年5～6月 2025年12月 2026年5月
調査対象	20～60代のアニメ制作者 業界キャリア概ね6年～31年程度 1回目：21名（アニメーター5名、監督/演出家8名、プロデューサー8名） 2回目：19名（アニメーター3名、監督/演出家8名、プロデューサー8名） 3回目：16名（アニメーター3名、監督/演出家8名、プロデューサー5名）
実施方法	Googleフォームより回答

実施概要②

- ・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）



（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

固定効果パネル推計

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

$$y_{i,t} = \beta_0 + \beta_1 \text{intern}_i \cdot \text{wave}_2 + \beta_2 \text{intern}_i \cdot \text{wave}_3$$

$\left[\begin{array}{c} i \text{ の } t \text{ 回目} \\ \text{の点数} \end{array} \right] \quad \left[\begin{array}{c} \text{海外インターンシップを経験した育成対象者を1、それ以外を0とするダミー変数} \end{array} \right] \quad \left[\begin{array}{c} \text{海外インターンシップ前に実施した2回目のアンケートであれば1、それ以外を0とするダミー変数} \end{array} \right] \quad \left[\begin{array}{c} \text{海外インターンシップ後に実施した3回目のアンケートであれば1、それ以外を0とするダミー変数} \end{array} \right]$

$$+ \beta_3 \text{wave}_2 + \beta_4 \text{wave}_3 + F_i + u_{i,t}, \quad t = 1, 2, 3.$$

$\left[\begin{array}{c} \text{アンケート回答者間における、1～3回のアンケートで共通に見られる点数の水準の違いを抽出する変数（iの固定効果）} \end{array} \right] \quad \left[\begin{array}{c} \text{かく乱項} \end{array} \right]$

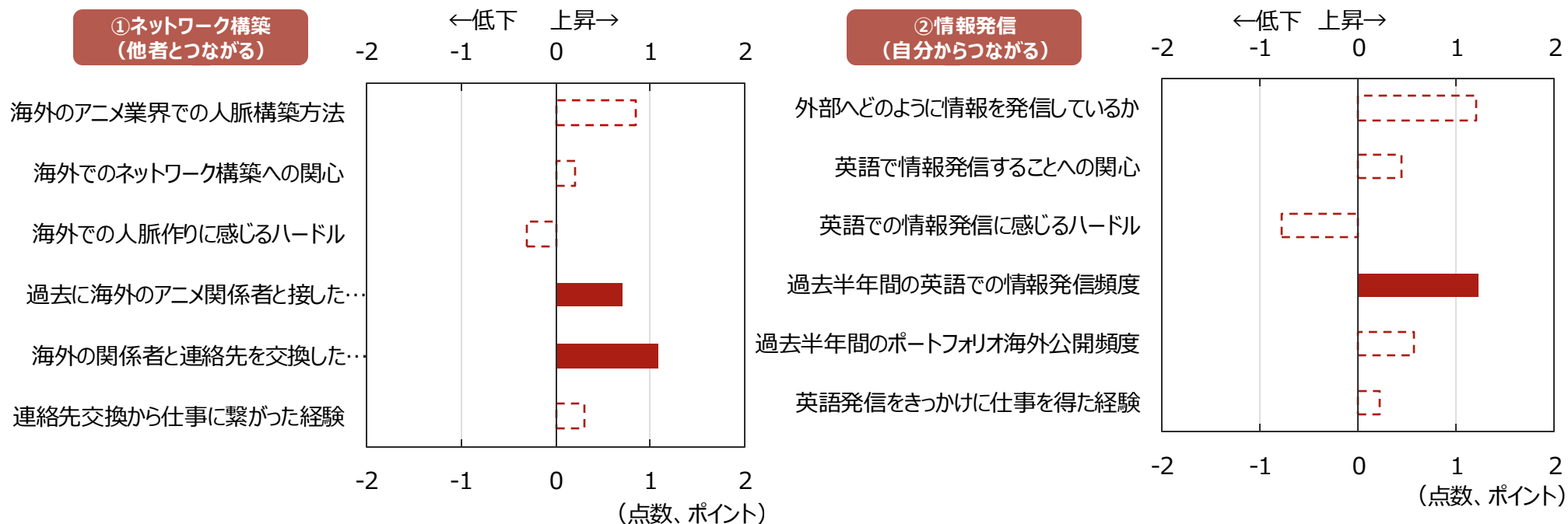
ただし、iはアンケート回答者。tはアンケート調査回。 $\beta_0 \sim \beta_4$ は係数（パラメーター）。ベースは1回目のアンケートの点数。

（資料）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 | [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られる。

海外インターンシップを経験した効果



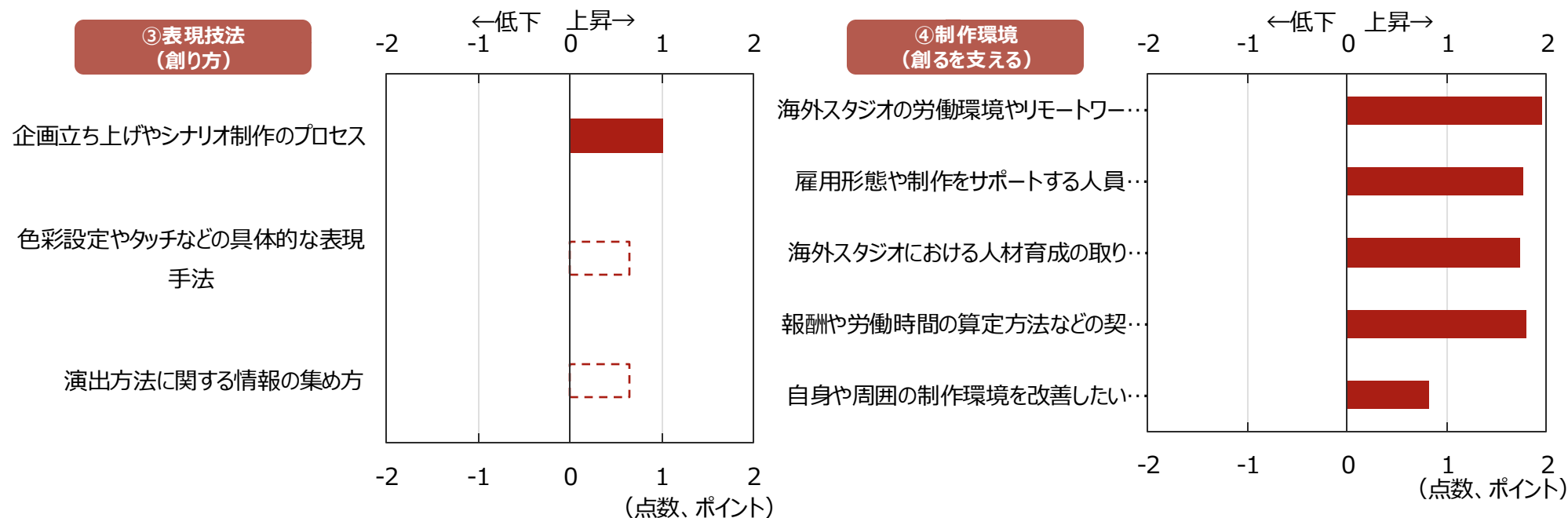
(資料) 日本総研作成

(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 | [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



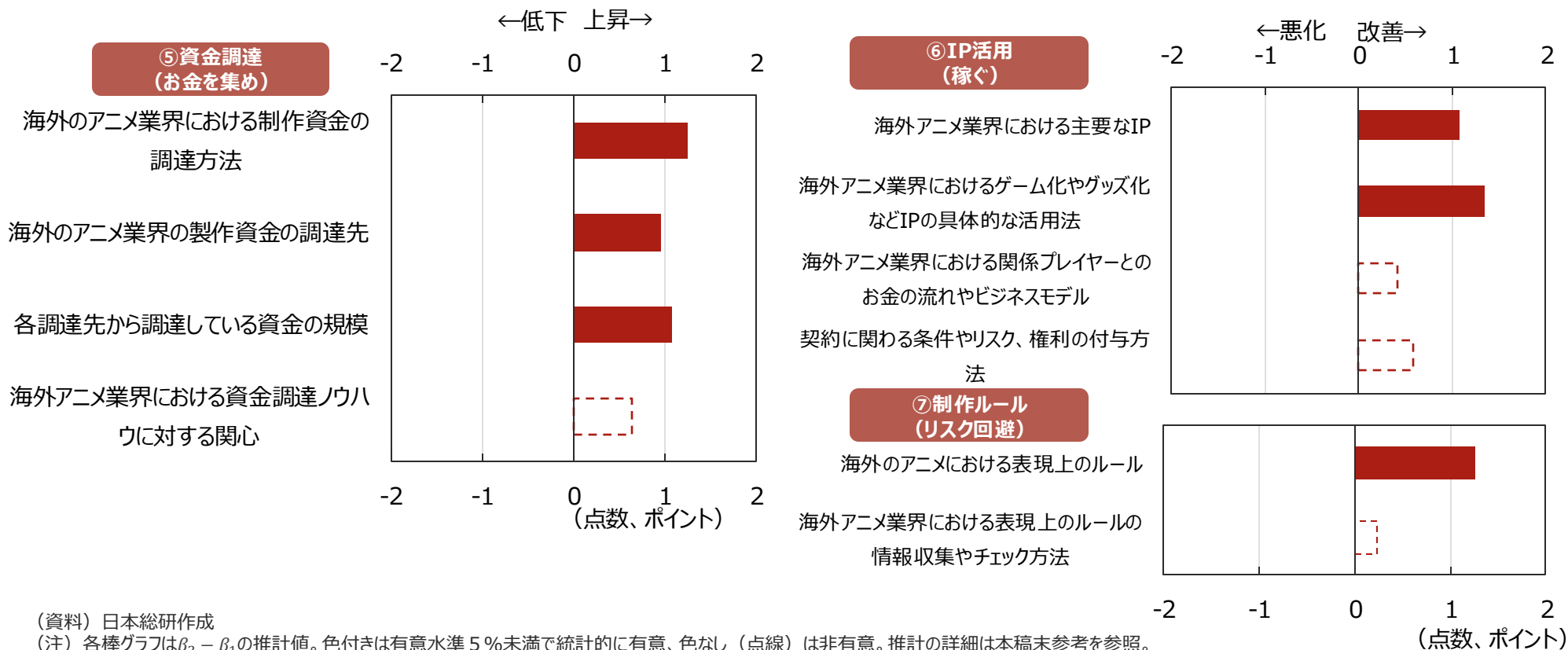
(資料) 日本総研作成

(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 | [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



海外スタジオインターンシップ°

海外スタジオインターンシップ派遣概要

- 海外のアニメスタジオの制作現場・アニメ映画祭の実態について学ぶため、以下のとおり海外研修を実施した。

実施概要（派遣開始順に掲載）

氏名	職種	派遣期間	派遣先（派遣国）
木村 誠	プロデューサー	2025年9月20日～9月26日	複数のアニメスタジオ・配給事業者（フランス）
斎藤 圭一郎	監督	2026年1月19日～1月23日	Ankama（フランス）
		2026年1月29日～3月13日	Cartoon Saloon（アイルランド）
中目 貴史	プロデューサー	2026年1月19日～1月23日	Ankama（フランス）
		2026年1月29日～3月13日	Cartoon Saloon（アイルランド）
篠原 啓輔	監督	2026年1月19日～1月23日	Ankama（フランス）
		2026年2月2日～4月10日	je suis bien content（フランス）
伊藤 優希	アニメーター	2026年1月19日～1月23日	Ankama（フランス）
		2026年2月9日～4月10日	Xilam Animation（フランス）
山本 ゆうすけ	監督	2026年1月19日～1月23日	Ankama（フランス）
		2026年2月9日～3月27日	Xilam Animation（フランス）
森山 愛弓	監督	2026年2月3日～2月27日	Cartoon Saloon（アイルランド）

海外スタジオインターンシップ実施結果

- 育成対象者は海外のアニメーションスタジオにおいて研修に参加し、制作工程への理解を深めるとともに、クリエイティブ手法やチームワークを実践的に学んだ。
- また、現地では作品制作の現場に触れるだけでなく、海外クリエイターとのディスカッションやフィードバックを通じて、自身の表現や技術を国際的な視点から再評価する貴重な機会となった。



派遣先スタジオ

Xilam Animation (フランス)

- テレビシリーズから長編アニメーションまで幅広く制作するスタジオ。代表作には『失くした体 (J'ai perdu mon corps)』や『Oggy et les Cafards』などがあり、国際的に高い評価を受けている。



je suis bien content (フランス)

- 『APRIL AND THE EXTRAORDINARY WORLD』や『MARS EXPRESS』など、国際映画祭で評価の高い作品を手がけるスタジオ。



Ankama (フランス)

- ゲーム・アニメーション分野で知られるフランス拠点のスタジオ。

Cartoon Saloon (アイルランド)

- アイルランドのアニメーションスタジオ。長編アニメーション映画の『ブレンダンとケルズの秘密』、『ソング・オブ・ザ・シー 海のうた』、『生きのびるために』、『ウルフウォーカー』で4度にわたりアカデミー長編アニメ映画賞にノミネートされている。



実施結果 | 【Network】 つながる

- 育成対象者からのヒアリングを通じて、日本とアイルランド・フランスのネットワークの構築や情報発信について整理した。
- ネットワークの構築では、どちらも制作現場を通じて人脈を構築し、それを通じて次の仕事を得る場合が多い。
- 情報発信については、アイルランド・フランスは日本と異なり、映画祭やイベントなどのピッチ（資金調達や国際共同製作のためのプレゼン）で作品の情報発信を盛んに行っている。

ネットワークの構築

	日本	アイルランド・フランス
人脈の構築方法	• 制作現場を通じて人脈を作る場合が多く、次の仕事についてもそうした人脈を通じて得ることが多い。	• 日本と同じく、制作現場を通じて人脈を作る場合が多く、仕事についてもそうした人脈から得ることも多い。

情報発信

	日本	アイルランド・フランス
制作のための発信	• アニメに出資している製作委員会構成企業の強みを生かし、テレビや雑誌などさまざまなメディアを通じて発信を行う場合が多い。	• 公開に先立ち、映画祭やイベントなどのピッチで情報を発信する場合が多い。
クリエイターとしての発信	• SNSで制作に携わった作品の報告や原画などの画像を投稿する場合が多い。	—

実施結果 | [Creative]創る

- ・表現技法、作画技術については、日本ではクリエイターの裁量（担当範囲）が比較的大きいのに対し、アイルランド・フランスでは分業化が進んでおり、担当範囲が狭い印象。
- ・制作環境については、日本の方が就業開始時間はフレキシブルであるものの労働時間は長く、総じてアニメ制作者の健康面に課題がある一方、アイルランド・フランスでは残業が少なく、アニメ制作者は総じて健康に見える。

表現技法、作画技術

	日本	アイルランド・フランス
制作プロセス	・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される。	・キャラクター、背景、エフェクト、影づ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にくい面もある。
使用ソフトウェア (2Dアニメ用)	・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。	・ワークフロー用：Autodesk Flow (Shotgun/ShotGrid)やKitsu（全制作工程が見える化、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）

制作環境

	日本	アイルランド・フランス
働き方	・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。	・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、作品数少なめ。
就業空間	・空間が仕切られていることが多い。	・空間がオープンなつくりとなっている。コミュニケーションが取りやすいよう工夫されている。

実施結果 | [Business]売る

- 資金調達については、日本では製作委員会方式による出資が主流であるのに対し、アイルランド・フランスではピッチなどを通じた資金調達や政府からの補助金の活用が主流である。
- 知的財産権については、日本の制作スタジオはIPを保有しない場合が多い一方、アイルランド・フランスではオリジナル作品が多いこともあり、スタジオがIPを保有する場合が多く、その活用のための法務体制も整備されている。

資金調達

	日本	アイルランド・フランス
資金調達方法	・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。	・スタジオによる出資者へのピッチ。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。

知的財産権（IP）の活用

	日本	アイルランド・フランス
IPの保有	・原作のある作品のアニメ化が多く、制作スタジオがIPを保有していない場合が多い。	・マンガ原作に基づかないオリジナル作品が多く、制作スタジオがIPを保有している場合が多い。 ・IPはスタジオが保有している。出資国・出資者に対しても、権利の期間を設けている場合が多い。
法務スタッフ	—	・社内に弁護士を抱えており、契約上の不利がないようにしているスタジオもある。

制作ルール

	日本	アイルランド・フランス
制作上の制約	・制作上の制約は比較して少なく、作品の自由度高く、多様性がある。	・テレビ放映する作品は、子どもが見ても問題ない作品に限られ、暴力的・下品な表現が厳しく制限されている（フランス）。

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。

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。	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

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

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

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

（資料）日本総研作成

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

(資料) 日本総研作成

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（関わってい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

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

参考 | 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付けたいと思う	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

参考 | 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。

参考 | 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。

参考 | 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
β2 - β1	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ーリングしたロバスト標準誤差。

β2、β1はそれぞれintern×wave3、intern×wave2のパラメター。列はアンケートの設問に対応。

参考 | 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
β2 - β1	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ーリ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。

参考 | 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リ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。