

2026年3月10日

Kawahara Gakuen
International
Design & Art College

まつやま未来コネクト実証事業 成果発表

次世代アニメーター 体験プログラム

～ 松山からアニメ産業創出への挑戦 ～

〈連携企業名〉

合同会社バイブリーアニメーションスタジオ
株式会社 bakuga animation company



学校法人 河原学園

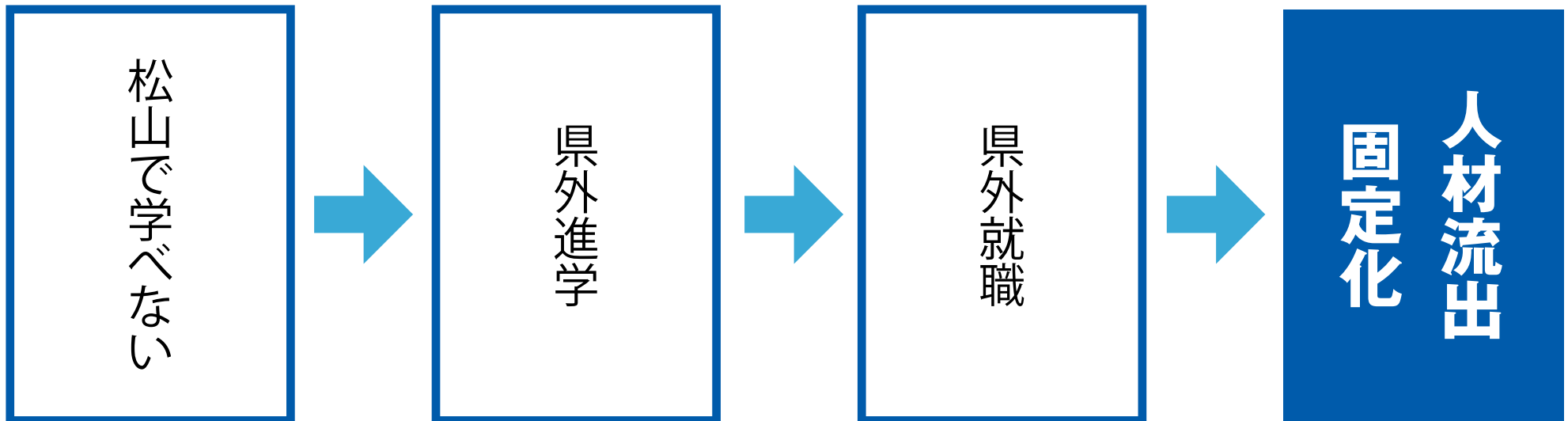
河原デザイン・アート専門学校

解決しようとする課題

01

- ✓ 若年層(20~24歳)の県外転出超過
- ✓ 県内にアニメ制作会社が存在しない
- ✓ クリエイティブ職の進路選択肢不足
- ✓ 地域産業の多様性不足

【課題構造図】

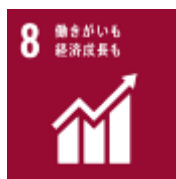


事業分野

政策（分野）と政策別未来像

	政策（分野）	政策別未来像
主	こども・教育	地域でこどもを育てている
関係	経済・産業	さまざまな仕事や働き方で、暮らしが豊かになる

関連するSDGsのゴール



政策別未来像



こども・教育



都市の魅力



経済・産業

まつやま未来コネクト実証事業

Bibury Animation Studios

2025 11.22 12.20 3回 開催

第一線で活躍するプロと一緒に“夢のアニメ制作”を体験!

次世代アニメーター体験プログラム

SCHEDULE

- 2025.11.22...初級編
対象者 中学生・高校生・大学生
- 2025.12.20...中級編
対象者 高校生・大学生

TIME

13:00~13:30	受付
13:30~13:40	企業/講師紹介
13:40~14:10	アニメーション現場のお話
14:10~14:40	課題の説明
14:40~16:20	職業体験
16:20~16:40	講評

開催場所・問い合わせ先
河原学園 河原デザイン・アート専門学校

〒790-0002 愛媛県松山市二番町1-12-2
TEL:089-931-9111 FAX:089-946-0074

先着 40名

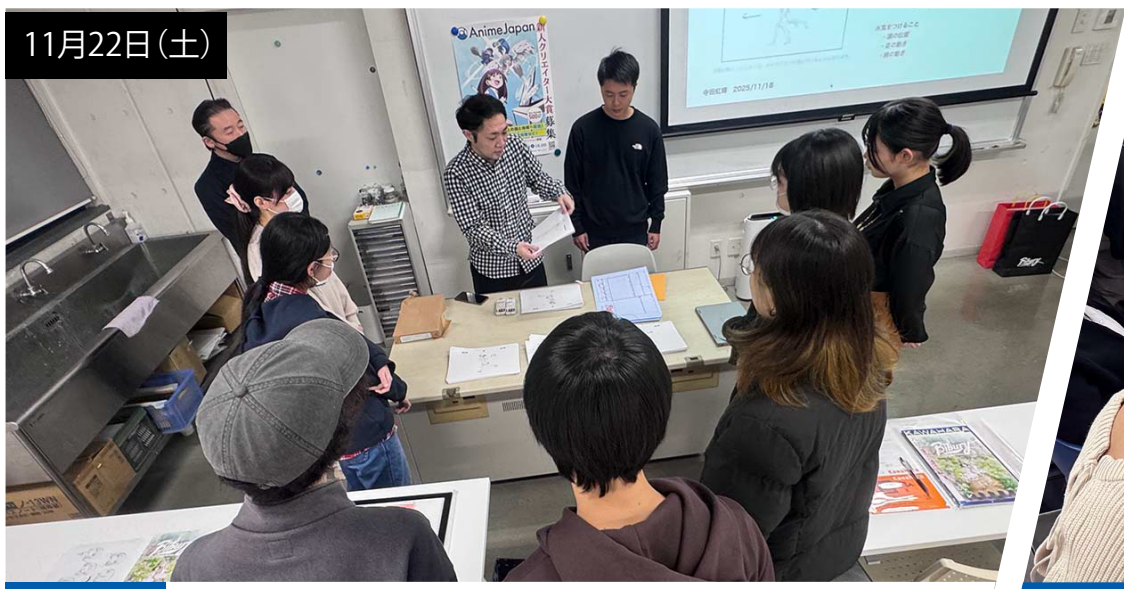
申し込み HP

河原デザイン・アート専門学校と地方スタジオを積極的に新設している合同会社バイブリーアニメーションスタジオが連携して、松山でアニメーションが学べる環境を整備する。2025年10月からアニメーション制作に関わる職業体験を中学生・高校生・専門学校生など延べ100名以上を対象に開催。全4回(11月・12月・1月・2月)、アニメーションに関わる職業体験(動画・原画・キャラクターデザイン・絵コンテなど)を実施。体験プログラムの構成については、アニメーションの作り方やスケジュール・職種別の役割等の講義と実際の職業体験をセットにして、アニメーションの仕事のやりがいと魅力を体験してもらう。

次世代アニメーター 体験プログラム

04

回数	体験メニュー	参加人数
第1回	動画体験(初級/中級/上級)	21名(中学生1名/高校生11名/専門学校生9名)
実施日:11月22日(土)	講師:合同会社バイブリーアニメーションスタジオ ゼネラルマネージャー 福永佳祐様 株式会社bakuga animation company 寺田 虹輝様	
第2回	動画体験(超初級/初級/中級/上級)	22名(中学生1名/高校生11名/専門学校生10名)
実施日:12月20日(土)	講師:合同会社バイブリーアニメーションスタジオ ゼネラルマネージャー 福永佳祐様 株式会社bakuga animation company 寺田 虹輝様	
第3回	キャラクターデザイン体験	28名(中学生2名/高校生15名/専門学校生11名)
実施日:1月24日(土)	講師:合同会社バイブリーアニメーションスタジオ ゼネラルマネージャー 福永佳祐様 キャラクターデザイナー 吉井弘幸様	
第4回	絵コンテ体験	39名(:松山南高等学校 砥部分校2年生)
実施日:2月6日(金)	講師:合同会社バイブリーアニメーションスタジオ ゼネラルマネージャー 福永佳祐様 合同会社バイブリーアニメーションスタジオ プロデューサー小幡正博様	
	合計	110名(中学4名/高校76名/専門30名)



11月22日(土)

第1回 講師: バイブリーアニメーションスタジオ 福永 佳祐様
bakuga animation company 寺田 虹輝様



12月20日(土)

第2回 講師: バイブリーアニメーションスタジオ 福永 佳祐様
株式会社bakuga animation company 寺田 虹輝様



1月24日(土)

第3回 講師: バイブリーアニメーションスタジオ 福永 佳祐様
キャラクターデザイナー 吉井 弘幸様

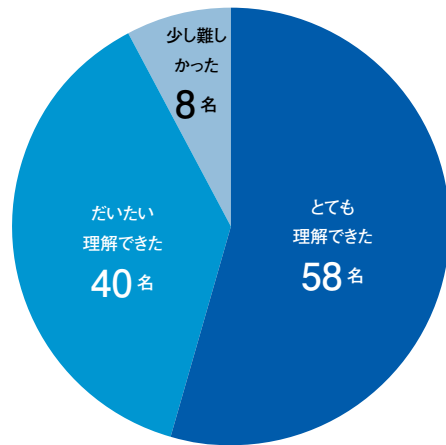


2月6日(金)

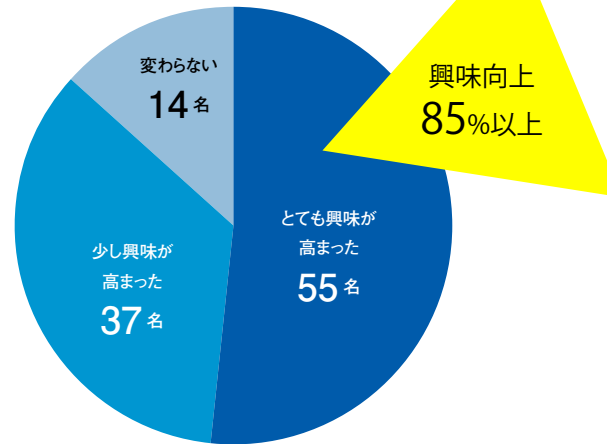
第4回 講師: バイブリーアニメーションスタジオ 福永 佳祐様
バイブリーアニメーションスタジオ 小幡 正博様

アンケート回答率 96.4% (106名 / 110名)

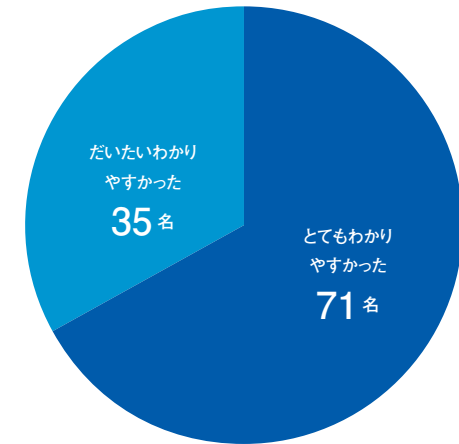
① アニメーター体験の内容は理解しやすかったですか？



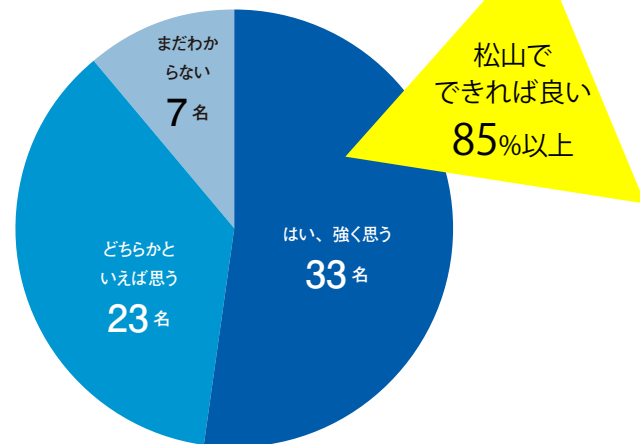
② このイベントを通じて、アニメ業界やアニメーターの仕事にどのくらい興味が高まりましたか？



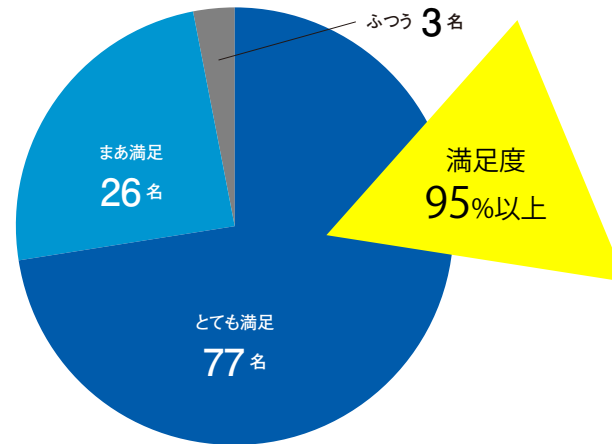
③ 講師やスタッフの説明はわかりやすかったですか？



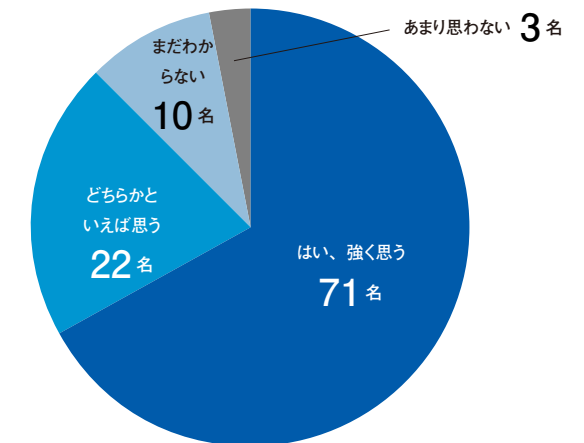
④ 松山市にもアニメやイラストの会社があればいいと思いますか？



⑤ 全体の満足度を教えてください。



⑥ 今後、アニメやイラスト・デザインの勉強をしてみたいと思いますか？



高校 2 年

1 日に動画を 15 ~ 20 枚を描くのがすごいなと思いました。

中学 1 年

俯瞰やアオリなどの角度を表現することの難しさを痛感しました。

専門 1 年

アニメの青が影、赤がハイライトをはじめて知り勉強になりました。

高校 2 年

アニメの仕事が思うよりはブラックではなさそう。あと、想像している場面がアウトプットできなさすぎる!

高校 3 年

アニメを作る過程が思ったよりも多くて大変そうだった。8 コマでも 2 秒くらいになるから 30 分のアニメで考えると作業量がすごいな...と思いました。

高校 2 年

キャラクターデザイナー 吉井さんの線画がとても綺麗で印象に残りました。

高校 2 年

アニメーションを実際に描いて、講評してもらったこと。

専門 2 年

イベントに参加することで新たな学びを得ることができ、自分の今の状態を知る事ができとても勉強になった。

高校 2 年

喜怒哀楽の喜を描くことが難しかった。正面、斜め顔で後ろ髪の造形が違っていることを講師に指摘してもらったこと。

高校 2 年

様々な体験に参加させて頂いていますが、今回の体験もものすごく楽しかったです。

専門 2 年

アニメ制作には短時間で制作するため、描くスピードが重要だと改めて感じました。

高校 2 年

アニメのスタジオが全国で 150 社程あることに驚きました。

高校 2 年

楽しかったです。今後の進路決定に生かして行きたいです。

高校 2 年

絵コンテで、どこをどう切りとって描くかとても悩みました。

実証事業で得られた成果（1）

① 地域内アニメ教育モデルの確立

- ・ 現役プロによる実践型授業設計
- ・ 90分 × 1コマ構成（サンプル付）

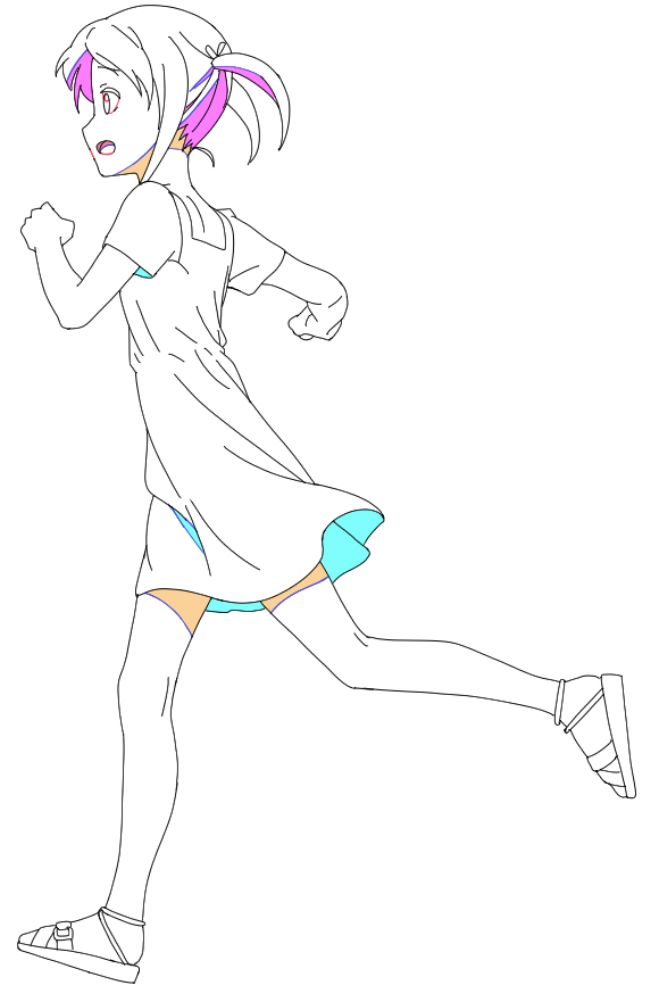
② アニメーション教材の開発（再現可能な教育資産）

- ・ 動画基礎体験（超初級、初級、中級、上級）
- ・ キャラクターデザイン体験
- ・ 絵コンテ体験

③ 高校連携モデルの構築

- ・ 松山南高校砥部分校 39名参加
- ・ 学校単位実施の実現

→ 高校と連携した実施モデルを確立



実証事業で得られた成果 (2)

① 若者の地域就業ニーズの可視化

- ・ 86%が「松山でできれば良い」と回答
- ・ 96%が「松山に会社があればよい」と回答

→ 地域内就業への潜在ニーズが明確化

② 職業理解の深化

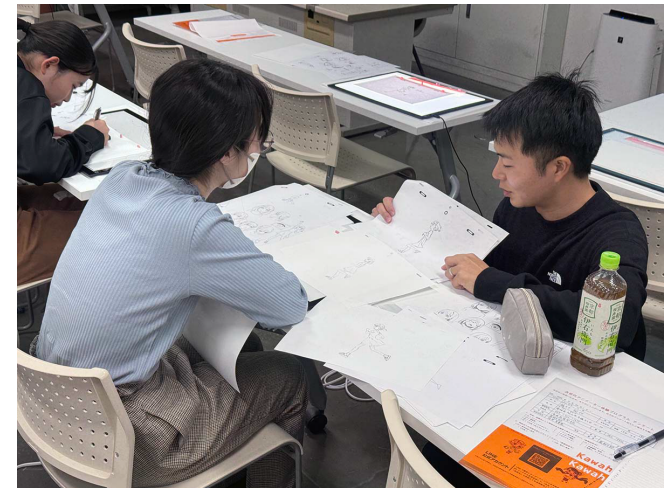
- ・ 80%以上が「興味が高まった」と回答
- ・ 「思っていたより大変」という現実的理解

→ 表面的興味から職業意識へ変化

③ 地域の学校と連携した継続育成の基盤

- ・ 高校連携型モデルの実現
- ・ 学校単位での導入可能性を確認

→ 地域内での継続的人材育成基盤



実証授業終了後、企業の所見

① 立地環境に関する評価

- ✓ 松山市内は仕事面・生活面ともに現実的
- ✓ 松山空港からのアクセス良好
- ✓ 制作機材調達環境に問題なし

→ 立地上の大きな障壁は確認されず

② 人材面に関する評価

- ✓ 学生の真面目さ・本気度を高評価
- ✓ 継続的な人材母数が形成されれば検討可能

→ 「人数が集まる可能性がありそうでしたら、より一層検討させていただきたい」

③ 誘致条件の整理

→ 立地可能性 = 前向き 鍵 = 継続的な人材確保

〈視察対象エリア〉

松山市内、道後温泉、
今治、宇和島、伊予市



合同会社バイブリー
アニメーションスタジオ
ゼネラルマネージャー
福永 佳祐 様

企業誘致の条件整理



■ 企業立地の成立条件

- ① 継続的人材母数の形成
- ② 雇用可能人数の確保
- ③ 採算性の確保
- ④ 制作体制の安定化

〈今後必要なこと〉

▶ 教育体制の継続強化

▶ 企業に提示できる人材規模の明確化

▶ 企業との協議深化

■ 企業立地の成立条件

- 学生の高い関心・就業意向
- 松山市内の立地環境は現実的
- 制作環境上の大きな障壁なし

今後の課題や改善点について

① 継続的に育成できる体制への移行が必要

- ・単発イベントでは母数形成は不十分 ・継続的な教育機会の拡充が必要
- 学科改編・アニメーションの授業を令和8年から本格にスタート!

② 実践機会の高度化

- ・基礎体験は確立 ・より専門的・長期的な実践機会が必要
- デジタル制作環境整備・共同制作検討

③ 継続的な企業との協議深化

- ・立地は前向きだが条件は明確 ・採算性・雇用規模の具体化が必要
- 人材数の可視化・段階的連携が必要

今後の展開について

① 教育体制の強化

- ・ 令和9年度より「漫画・アニメーション科」へ学科名の変更
- ・ アニメーションⅠ・Ⅱ・Ⅲ（授業90コマ）の授業を導入
(アニメーションⅠ/ のなかかずみ、アニメーションⅡ/ ふくだるな、アニメーションⅢ/ バイブリーアニメーションスタジオ)

▶ 継続的な人材育成基盤の確立

② 人材母数の可視化

- ・ 年間参加者の継続的な拡大
- ・ 進学希望者数の把握
- ・ 就業意向データの蓄積

▶ 企業への具体的な提示資料化

③ 段階的な企業連携

- ・ 講師派遣の継続
- ・ インターン・共同制作を検討
- ・ 人材規模に応じた立地協議

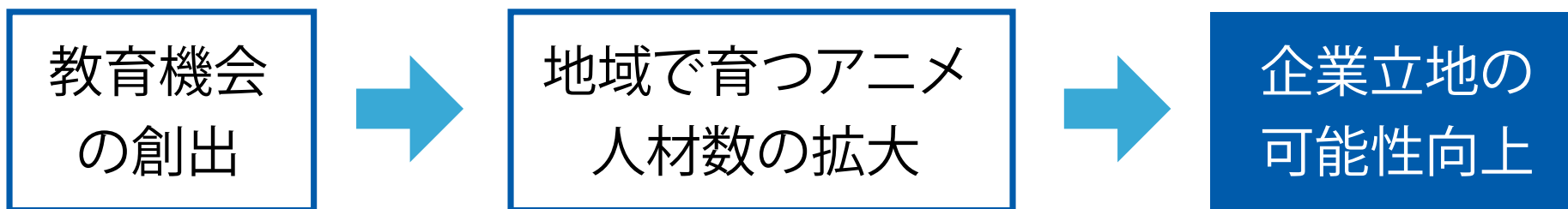
▶ 誘致の前提条件を段階的に整備する

アニメーション職業体験実証事業（まとめ）

本実証で明らかになったこと

- 若者は松山でアニメの仕事ができる環境を望んでいる
- 職業理解を深める教育モデルが確立できた
- 松山市内は企業立地として現実的との所見を得た

本事業の位置づけ



結論

若者の地域就業ニーズと企業立地の条件が具体的に確認できた。
今後は継続的な人材育成体制を強化し、地域産業創出の実現可能性を高めていく。