

TAKE
FREE

クリエイター専門マネジメント会社が伝える、クリエイティブ×人材の今



FELLOWS
Creator's Agent
since 2003

EXPRESS

2025
February
Vol. 27

フェローズ総研

2024年総括&2025年予測!
業界別動向まとめ



2024年総括&2025年予測！ 業界別動向まとめ

クリエイティブ業界に特化したフェローズのエージェントが語るクリエイティブのこれまでとこれから。
クライアントとスタッフの双方の“声”を聞くエージェントだからこそ、リアルな情報が満載！

映像業界 映像制作のコモディティ化とフリーランス増！事業の多様性が求められる。

2024年は映像業界にとって大きな変革の年となりました。嬉しいニュースとしては、3月のアカデミー賞や9月のエミー賞で日本の作品が世界的に評価されたことが挙げられます。一方で、国内大手ポストプロダクションがテレビ番組のポストプロダクション事業から撤退する動きが相次ぎました。これは、テレビ番組制作費とポストプロダクション費の縮小ならびに製作会社への発注本数の減少が続いているためであり、今後は、低予算でも高品質を実現できるCGやVFXを中心とする制作が増える予想されます。

■広告収入、番組制作費の推移(図1) ※単位:億円

	2016年度		2023年度	
	広告収入	番組制作費	広告収入	番組制作費
日本テレビ	2,558	980	2,261 (A297)	893 (A87)
テレビ朝日	1,956	908	1,669 (A287)	791 (A117)
TBSテレビ	1,716	982	1,594 (A122)	974 (A8)
テレビ東京	810	403	695 (A115)	328 (A75)
フジテレビ	2,015	882	1,473 (A542)	683 (A199)

出典:(図1)内閣官房 新しい資本主義実現本部事務局・内閣府 知的財産戦略推進事務局「第26回新しい資本主義実現会議の基礎資料の改訂・再編版」https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/atarashi_sihonsyugi/wgkaisai/contents_dai_1/siryu3.pdf

AI技術の利用も進んでおり、キャラクターやオブジェクトの生成、ストーリーボードの作成、老化・若返り加工、テロップの自動入力など、多様な用途で活用されています。このような状況下で、番組制作会社は限られた予算内での発注を強いられ、人材採用においては慎重にならざるを得ないため、スタッフには新しい技術や知識を積極的に学ぶ姿勢が求められています。NetflixやYouTubeといったOTT(ストリーミングサービス)の普及により、コンテンツ制作に力を入れる企業が増え、映画やドラマに関わるスタッフの需要が高まっています。制作ツールのサブスク化や無償での機能拡充が進んだ結果、映像制作のコストと参入障壁が下がり、誰もが手軽に映像を作れるようになったことで、映像業界以外の方々との接点も重要となっています。特に、フリーランスの増加が顕著であり、クライアントからのニーズも増加しています。それゆえに2025年は、昨年施行されたフリー

ランス新法をはじめ、労働者が安定的に働ける環境を整える取り組みがさらに増える予想されます。企業もクリエイターも、複数の知見と経験を有し、専門性を磨くことが求められています。

■フリーランス新法とは

 <p>業務内容と報酬を 書面などで明示</p>	 <p>仕事から60・30日 以内に報酬支払い</p>	 <p>報酬減額などの 禁止</p>
 <p>ハラスメントに 対応する体制整備</p>	 <p>出産・介護など への配慮</p>	

五十嵐 祥平(いがらししょうへい)
ブロードキャスト&ビジュアルセクション(映画・ドラマ)
アシスタントマネージャー



ゲーム業界 転換期を迎えるゲーム業界。開発現場の変化にどう対応するか？

2024年のゲーム業界は、コロナ禍の巣ごもり需要による好景気から一転、欧米を中心に世界的に深刻なレイオフ(人員削減)が続きました。日本でも開発中止となったタイトルが複数見られました。採用の動きとしては、コロナ禍が収束し、オフィス勤務の重要性が再認識され、完全在宅勤務の会社が激減。在宅勤務やフルリモート案件が減少しました。これにより、地方に引越してリモート勤務をしていた方々が転職活動に苦勞する状況が生まれました。ここ最近、「デザイナーとプログラマーの橋渡し役」とも呼ばれる「テクニカルアーティスト(TA)」の需要が高まっており、争奪戦が激化しています。月額での支払いが80~100万以上のケースも出ています。しかし企業によって担う業務範囲が様々で、幅広い知識が求められるため、まだ十分な人材がそろっていない、教育体制が整えられないといった課題もあります。

ゲーム業界でもAI技術の利用が進んでおり、プログラマーはChatGPTをはじめとする生成AIツールで、コンセプトアートを制作しています。ゲーム内のシナリオやストーリーを生成・調整したり、テストケースを作る場合もあります。使い方によっては、コンプライアンス違反のリスクがあるため、管理・チェック体制も同時に整える必要がありますが、より効率的かつ創造的な開発が可能となってきています。2025年には任天堂Switchの後継機の発表や、期待の新作ゲームのリリースが控えているため、コンシューマーゲーム開発の盛り上がりが見られます。一方で、ソーシャルゲームの開発・運営は技術革新や市場の成熟、そして新たなビジネスモデルの模索が進んでいるため、ターニングポイントを迎える可能性があります。ユーザーの嗜好が変化し、より高度なゲーム

体験や新しい収益モデルが求められるようになってきています。ゲーム開発者は、常にゲームのトレンドや主流となる開発ツール、制作工程など、最新情報とともに、他社の動きも把握することが重要になります。

■2025年発売予定のゲームタイトル(一部)

真・三國無双ORIGINS
龍が如く8外伝 パイレーツ イン ハワイ
モンスターハンターワイルズ
戯! 伝説 City of the Wolves
ドラゴンクエスト1&II

酒井 隆平(さかいりゅうへい)
ゲームエンタテインメントセクション
アシスタントマネージャー



人材・技術トレンドなどのクリエイティブ業界動向を、フェローズならではの情報網と視点でお届けします。

空間&プロダクトデザイン業界 建築業界に広がる新しい雇用のあり方。

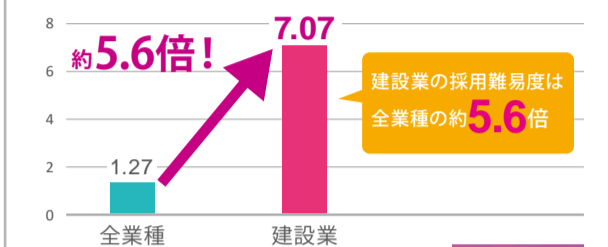
2024年4月から施行された「働き方改革関連法」は労働環境に大きな影響を与えました。時間外労働の制限が導入されたことで、建設業界は従来の労働スタイルを見直す必要に迫られ、求人数が増加しました。売り手市場の影響もあり、給与は上昇傾向にあります。人手不足解消・生産性向上を図るために国土交通省がBIM/CIMの普及を推進しています。大手企業の中には、2D→3Dへ移行する動きも出てきました。BIM導入に伴い、RevitやArchicadのニーズが高まっています。しかし、BIM経験者が不足しているため、市場では時給が上昇する傾向にあります。

AI技術の利用も進んでおり、依頼者が生成AIを使ってイメージを作成し、設計者と共有するケースが増えています。具体的な共有が進む半面、設

計者の提案が介在しにくくなり、より良いアイデアが生まれにくくなる懸念もあります。2025年には、建築市場の成長が見込まれる一方で、業界特有の課題(高齢化、若手不足、技術導入の遅れなど)はより深刻化し、人材確保が厳しくなると予想されます。そのため、派遣、委託などに契約形態を広げたり、条件を緩和する企業が早くも増えています。経験者確保のためには、契約形態や働き方の多様化に対応するなど、「柔軟な採用」が不可欠です。リモートワークやフレックスタイム制度の導入なども視野に入れる必要があります。これにより、従業員のワークライフバランスが改善され、生産性の向上も期待できます。また、持続可能な建築技術の導入も進んでお

り、環境に配慮した設計が求められるようになってきました。業界の変化に対応するため、企業は継続的な教育と研修を通じて従業員のスキルアップを図ることが重要です。

■建設業の有効求人倍率(図2)



高梨 恭亮(たかなしきょうすけ)
プロダクト&スペースデザインセクション
エージェント



出典:(図2)厚生労働省「一般職業紹介状況(令和6年11月分)について」https://www.mhlw.go.jp/content/11602000/001360155.pdf

Web&デジタル業界 生成AIの飛躍的進化が、ビジネスの可能性を広げる。

2024年は、生成AIの進化が特に注目されました。Googleの「Gemini」やOpenAIの「GPT-4o」など、様々なAIの進化が話題となり、ELYZAの「Llama-3-ELYZA-JP」、NTTの「tsuzumi」など、国産の生成AIも登場しました。生成AIには、それぞれ得意な分野と不得意な分野が存在します。写真、イラスト、グラフィックデザインなど画像生成が得意なAIもあれば、文法や語彙を駆使して、高品質な文章を作り出すことが得意なAIもあります。さらには、HTML、CSS、JavaScriptなどのコードを自動生成するものもあります。

すでにプロユースでの生成AIの利用が一般化しており、業務効率化に大きく貢献しました。人間が行っている仕事や業務が生成AIに代替される(雇用が減少する)可能性があると言わ

れながらも、生成AI自体がクリエイティブを代替するわけではないため、むしろStable Diffusionや3D生成AIを使える人材が重宝され、生成AI系クリエイターの時給は軒並み上昇しました。一方、ツールの発展に加え、種類も増えたことで、「クリエイティブティにおいて、どのツールをどのように活用すればいいのか」といった悩みが生まれ、導入研修のご相談も多くなっています。懸念点であった著作権問題がクリアになりつつある中で、生成AIを活用する企業と活用しない企業に二極化していますが、2025年は生成AIのさらなる進化と業務効率化が予想されます。生成AIを駆使するクリエイターや企業に新たなビジネスの可能性が広がり、競

争力が高まることでしょう。

■機能別・用途別の画像・動画生成カオスマップ

文章作成 <ul style="list-style-type: none"> ChatGPT Google Gemini Notion AI 	画像 <ul style="list-style-type: none"> Midjourney Stable Diffusion Adobe Firefly 	汎用 <ul style="list-style-type: none"> Canva Figma Adobe
動画 <ul style="list-style-type: none"> DomoAI sora KLING 	音声 <ul style="list-style-type: none"> Text-to-Speech API Supertone Shift DeepL Voice 	開発 <ul style="list-style-type: none"> Devin Dify v0
3D <ul style="list-style-type: none"> TripoSR 	検索 <ul style="list-style-type: none"> Genspark 	

小山 満(こやまみつる)
Web&デジタルコンテンツセクション、グラフィック
&パブリッシングセクション
シニアマネージャー



グラフィック業界 人も企業も、「独自性」で市場価値を高めていく時代に。

2024年は、本格的なアフターコロナの動きが見られ、コロナ前の経済活動に戻った年となりました。オフィス勤務の重要性が再認識され、多くの企業がリモートワークからオフィス勤務へとシフトしました。

ここ近年、印刷・広告業界は縮小し、停滞の傾向が見られ、給与の上昇はなかなか難しい状況です。人手不足や厳しい経営環境を背景に、時短や作業効率の向上を目的とした取り組みも増加しており、AIツールの機能拡充の追い風に乗って、AIの活用が大きく進みました。テキスト作成・校正、イラストや画像・動画・音楽などの自動生成・加工、印刷プロセスの最適化など、幅広い業務で活用が広がり、効率化と

コスト削減を実現しました。しかしまだまだ活用しきれていない企業も多く、今後の導入や活用方法の検証が広がりを見せています。一方で人材は、物価の高騰が続く中、働き方重視から収入面の安定重視へとシフトする人が増加しています。その結果、自分のスキルを磨き、市場価値を高めたという意向が強まっています。企業側も、新しい技術の開発に対応するため、新しいことに前向きに取り組む人材を求める傾向が強まっています。また、社内で勉強会を開くなど、積極的に学ぶ習慣を取り入れる企業も増えてきました。AIや無償ツールの拡充により、誰もが気軽にクリエイティブコンテンツを作れるようになっ

たが故に、独創性やクリエイターの価値が弱まることも懸念されます。2025年は、各企業が自社ならではの強みをどのように展開・提供していくかが鍵となります。

■2025年の仕事の目標(図3)

	仕事の目標	20代	30代	40代
1	給与アップ	28.7%	40.0%	32.0%
2	新しいスキルや資格を取得する	28.7%	20.7%	20.0%
3	現在の職場で昇進する	13.3%	17.3%	16.7%

及川 大貴(おいかわひろき)
グラフィック&パブリッシングセクション
アシスタントマネージャー



出典:(図3)Preply「来年の仕事の目標1位は?給与アップ vs. 休職」https://preply.com/ja/blog/work-aspirations-2025/

人材・技術トレンドなどのクリエイティブ業界動向を、フェローズならではの情報網と視点でお届けします。

アニメ業界 人材不足解消のカギは、「M&A」「AI活用」「学び」!

2024年のアニメ業界は、大きな変革と挑戦に満ちた一年でした。ソニーグループがKADOKAWAの筆頭株主になったり、東宝がサイエンスSARUの全株式を取得するなど、大規模M&Aが進行し、業界全体で資本力と制作体制の強化が進みました。この動きによって、制作環境や人材教育への投資が進み、働き手にとって新たなチャンスと成長の場が広がる契機となっています。人材育成に注力する傾向は引き続き顕著です。大手企業を中心に、教育プログラムやスキルアップ研修の需要が増加しました。新人からマネジメント層に至るまでの幅広い対象者をカバーし、クリエイティブなスキルだけでなく社会人基礎力や組織運営の知識が求められるようになりました。フェローズでは「ビジネスマナー研修」や「コンプライアンス」「ハラスメント対策研修」のニーズが急増しました。これらの学びは、業界全体の信頼性向上とクリエイター自身の成長を後押ししていると言えます。また、アニメ制作におけるAI技術の進展が業界全体に変化をもたらしました。背景やプリプロ

ダクション段階での生成AI活用が増え、効率化が進む一方で、著作権侵害リスクや技術力低下の懸念も指摘されています。しかし、AIを補助ツールとして活用することで、クリエイターがより創造的な作業に集中できる可能性への期待から、AIリテラシーを持つ人材への需要が高まっています。そのほか、特に注目されたのは「演出」職の需要増加です。演出家不足が深刻化し、1本あたりの請求額は2023年の30万~50万円から50万~80万円へと上昇しました。これは、アニメタイトルの増加や品質向上への需要が高まる一方で、経験者の供給が追いつかない現状によるものです。「演出」職だけでなく、そのほかの職種も慢性的な人手不足が続いており、最近では中小企業から大手企業への転職を目指すクリエイターが増加するなど、働き方や条件の改善を求める動きが顕著になっています。2025年は、AI技術のさらなる普及が予測されます。また、多様な働き方に対応する環境整備も求められます。企業間の競争が激化

する中、個々のクリエイターが持つ技術と創造力を最大限発揮できる環境の構築が重要です。思い切った改革が、業界全体の成長を支えるカギとなるでしょう。

■2024年年間興行収入ランキングTOP5(図4)

- アニメ** 名探偵コナン 100万ドルの五稜星(みちしるべ) 158億円
- アニメ** 劇場版ハイキュー!! ゴミ捨て場の決戦 116.4億円
- 実写** キングダム 大將軍の帰還 80.3億円
- アニメ** 劇場版 SPYxFAMILY CODE: White 63.2億円
- 実写** ラストマイル 59.1億円



鹿島 慶樹(かしまよしき)
アニメセクション
アシスタントマネージャー

出典: (図4) シネマトゥデイ「2024年邦画作品別興収 上位10本」より上位5本 <https://www.cinematoday.jp/news/N0146705>

国内地方都市 地域×クリエイティブ! 行政と連携した地方創生の動き。

2024年の労働市場の変化には最低賃金の上昇が過去最大であったことが挙げられます。2024年10月の改定により、最低賃金の全国時給平均が2023年より51円高い1055円になりました。全都道府県で950円を上回り、1000円を超えるのは8都府県から16都道府県に拡大しました。

■全国最低賃金一覧(図5) ※フェローズ拠点在地

都道府県名	金額	都道府県名	金額
東京	1,163円	広島	1,020円
北海道	1,010円	香川	970円
宮城県	973円	愛媛	956円
新潟	985円	福岡	992円
石川	984円	熊本	952円
愛知	1,077円	鹿児島	953円
京都	1,058円	沖縄	952円
大阪	1,114円	全国平均*	1,055円

*全国加重平均額

背景には物価の高騰がありますが、人材難により、賃金を上げていかなくては採用が難しい傾向にあります。これは労働者にとってはうれしい情報ではありますが、十分に対応できる企業と業績により対応しきれない企業とで二極化が進んでいます。例えば熊本は、台湾の半導体大手企業TSMC

の工場がオープンし、その格差が問題になっています。熊本県の現在の最低賃金は、時給952円。その一方で、TSMC関連のアルバイトの時給は、資材管理で時給1900円、さらに食堂の調理補助などでも、時給1300円以上と破格となっています。沖縄や札幌、青森などでも東京本社の企業が進出し雇用は生まれていますが、地方企業との賃金格差が生まれています。一方で、コロナ禍で起きた地方転出の波は、地方でも仕事に就き、生活できることが分かったことで、現在も続いています。近年特に行政の誘致イベントは活発で、クリエイターに注目する自治体もあります。「地域活性化」「地方創生」がより具体的に見直されており、地域がもつ魅力や特性をクリエイティブと掛け合わせて、新たな価値を創造しようとする動きは、今後さらに大きくなると予想されます。さらに、コロナ禍によって進んだDX化により、地域を問わない働き方や受注方法によりクリエイターの働く場所や環境は広がっています。そのおかげで、クリエイターと地方の相性はよくなっていると感じます。大都市圏では出社比率が高まっていますが、優秀なクリエイターを採用するために、地方では在宅や遠隔での仕事の仕方を残しています。



田原 裕登志(たはらひろとし)
ネットワーク推進室 室長
シニアマネージャー

出典: (図5) 厚生労働省「令和6年度地域別最低賃金改定状況」https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/koyou_roudou/roudoukijun/minimumchiran/index.html



「クリエイターズステーション」(愛称:クリステ)は、フェローズが運営する、日本中のクリエイターの方々を応援するためメディアです。クリエイティブ業界のさまざまな情報発信し、クリエイターの制作意欲を促進し、アイデアを生み出すきっかけとなるメディアを目指しています。

風雲会社伝 interview

フェローズ12拠点より、注目のクリエイティブ企業をご紹介します!
クリエイティブ企業の代表は、今何を考え、どんな未来を描いているのか?
担当エージェントとともに、お話を伺いました。



<p>東京本社 株式会社ソフツ 鐘 勝雄氏 「次世代のクラウド型電話AIと思ったら『ミライAI』」。全国370万社導入への道</p> 	<p>東京本社 株式会社アイディエーション 白石 章兼氏 リサーチ業界の存在価値を変革で底上げ。地元・愛媛の地方創生にも挑戦し、「東京水準」へ</p> 	<p>札幌支社 株式会社COMMUNE 上田 亮氏 海外と2拠点で働く代表が実践する「ワークアズライフ」とは? カフェなども運営するデザイン会社</p> 
<p>札幌支社 株式会社PRstore 杉林 諭氏 元歌手志望の代表、北海道にWebマーケの強い風を吹かせるまで。動画制作者育成スクールも運営</p> 	<p>仙台支社 株式会社心花堂 千葉 充氏 日本一のクリエイティブでスポーツを支え、感動を巻き起こしたい。仙台という街にかけろ、ある思い</p> 	<p>仙台支社 MKプロデュース株式会社 古農 修一郎氏 ドローンショーで明日への希望の光りを空に放つ。映像とドローンの力を最大限生かし東北へ恩返し</p> 
<p>新潟支社 株式会社エムプリント 石田 光和氏 お先真っ暗な人生を救った妻のあるひと。元板金工が地元で愛されるデザイン会社になるまで</p> 	<p>新潟支社 トラストラボ株式会社 河合 里美氏 顧客に寄り添う幸福感で、地元密着のサービスを。子育ての合間の「リモートワーク」がきっかけ?</p> 	<p>金沢支社 株式会社memi+ 長谷川 泰我氏 “働く”を楽しむ世界を! 地方の魅力発掘で人材不足を解決する 富山発・ブランディングカンパニー</p> 
<p>金沢支社 株式会社ミエリ 西村 幸起氏 小さなアイデアが大きな可能性を生む! 「伝わる」クリエイティブで、福井から世界を元気に</p> 	<p>名古屋支社 株式会社スマートノート 林 裕也氏 年間500ものイベントをワンストップでプロデュース。選ばれ、信頼されるために心がけること</p> 	<p>名古屋支社 株式会社サロビ 岡田 之馬氏 「美容業界の働き方に一石を投じたい」。業界経験を生かして目指す “日本一の美容系求人サイト”</p> 
<p>大阪支社 株式会社センバツ 上田 真司氏 ギルド(職人集団)が“面白い”映像で唸らす「その手があったか!」。生み出せる秘密とは?</p> 	<p>大阪支社 合同会社モバイルエール 橋 明日香氏 SNSとクライアントとの強い絆で成長を続ける「モバイルエール」。悩める個人事業主の力強い味方に</p> 	<p>京都支社 株式会社デザイン・グリッド 清水 俊孝氏 / 南野 真行氏 「瞬間芸術」を支える基準線。音楽から生まれるデザインで、音楽業界を視覚的に伝える</p> 
<p>京都支社 エムクア合同会社 今泉 賢氏 Web関連事業で顧客の「必要不可欠な存在に」。時代に合ったWebマーケで日本とタイを橋渡し</p> 	<p>広島支社 株式会社アドリンククリエイティブ・ジェンシー 水野 崇氏 「広告の役目は終わったか?」答えはNO。現場主義とターゲットングで届ける「記憶に残る広告」</p> 	<p>広島支社 kirin株式会社 永戸 修司氏 「一本の木から森を育てる」ブランディング。顧客の課題解決と生活者を豊かにするものづくりを</p> 
<p>高松支社 株式会社 World Wide System 藤井 祥生氏 導入企業2千超のデジタルキャンペーンシステムを開発。次なる仕掛け「デジタルマップ」とは?</p> 	<p>高松支社 株式会社One's Pal 曾我 奈津子氏 “ある声”から誕生したトータルIT事業。元クルーズアテンダントの代表。働きやすい環境作りにか</p> 	<p>福岡支社 株式会社MIZO DESIGN STAND 溝口 大輔氏 「1人の小さな会社」でも幅広いデザイン制作に対応できるインハウスデザイナーのような存在。A/I・レル業界・飲食業界にも挑戦</p> 
<p>福岡支社 合同会社IFTEC 根本 理絵氏 テクノロジーを「誰でも使える身近な存在に」。雑談が生み出す 強固なチームワークが鍵</p> 	<p>沖縄支社 株式会社モビイクス 熊谷 豪氏 “シェア”でベンチャー企業の成長を後押し! 「シェアリング」が生み出す 新たなビジネスの可能性</p> 	<p>沖縄支社 株式会社Left Foot Games カー・マシュー氏 NY出身の元海兵隊員。ITとゲームへの情熱を胸に沖縄で起業。英語力を武器に翻訳事業も展開</p> 

※取材先企業、募集中です! 詳しくはエージェントもしくはクリステ編集部までお問い合わせください。



常にスキル向上が求められるクリエイターに学びの場を提供し、クリエイターの「学びたい」気持ちをサポート！
 選べる受講スタイルで現場に役立つ実践的な知識とスキルが身につけられます。



学べる・仲間ができる・仕事になる！

クリエイターには欠かせない、新たな知識や技術を身につける意欲。CREATORS COMPLEXは、その意欲的なクリエイターたちが集い、学び、つながる機会と環境を提供し、クリエイティブ業界を応援します。



SPEAKERS

トップクリエイターたちがそれぞれ毎月1回登壇するLIVEトークが見放題！
 クリエイティブシーンでのエピソード、あの作品ができるまで、これからの制作活動について、あの人と対談など、トップの話が直接聞ける貴重な場です。



「木下謙ーデザイン研究所」



デザイナー **木下 謙一**

グッドデザイン賞受賞デザイナーであり、美術大学でも教鞭を執っている(株)アナユニテッド代表の木下氏から、アートやデザインを時間と空間を通して見ることの大切さなど、クリエイターが持つべき視点を学べます。

「小出晃のInstagram撮影最前線」



SNSコンサルタント **小出 晃**

コスト削減を実現しつつハイクオリティなInstagram撮影技術を持つ(株)アンダーバーから、構図や光の向きを活かした撮影やフォロー獲得手法など、企業のクリエイティブ担当者に必要なInstagram運用が学べます。

「タジク田中の最先端！生成AIを解く」



生成AIコンサルタント **田中 義弘**

AIアニメプロジェクトなどに携わる田中氏から、多言語で話すAIアバター・作曲・照明のライティング・Webサイト制作ほか様々なクリエイティブジャンルにおける、最新・最先端の生成AI情報や実践的な使い方が学べます。

「報道、苦勞多いわ〜」



TBS報道マネージャー **黒岩 亜純**

紛争地域での取材活動や選挙報道、TBSモスクワ支局長を務めた経験などから、各国の選挙制度やテレビ報道の舞台裏、日露交渉、国際紛争のリアルなど、メディアでは語れない裏話をジャーナリストの目線で語ります。

ライブ配信の様様 (📺)



「木下謙ーデザイン研究所」第5回

現代アートの扉を開く
 ~アーティストの思考を旅する時間~



映画監督 **堤 幸彦**



コピーライター **門田 陽**



3DCGプロ集団 **CafeGroup**



美術監督 **Chikako Suzuki**

POINT この他にも国内外の映画制作の裏話や、コピーライティングなど、CREATORS COMPLEXでしか聴くことのできないLIVEトークが満載です。次号2025年4月発行vol.28のFELLOWS EXPRESSでさらにご紹介いたします。

LEARNING

クリエイティブ現場の第一線で活躍するクリエイターたちが、「CREATORS COMPLEX オフィシャル講師」として定期的にクリエイティブTIPSを提供。最新技術情報の提供など実践的な学びの場です。



「直子先生の知的財産権教室」



弁理士 **松本 直子**

クリエイティブと一体の「著作権」について、初心者でもわかりやすく教えています。第一線で活躍するキャラクターデザイナーで弁理士でもある松本氏だからこそ、実務ですぐに使える知的財産権のあれこれを学べます。



UXUIデザイナー **濱野 将**



AIビジネス
 コンサルタント **尾形 拓海**



グラフィックデザイナー **Hiromi Maeo**

「栗原博之の映像道場」



映像演出家 **栗原 博之**

ナショナルクライアントのCM広告やPR映像業界で45年以上の経験を持つ栗原氏が、企画や構成の考え方から、購買意欲が刺激される「シズル感」についてなど、プロ目線で広告映像の裏側、面白さを教えます。



マルチクリエイター **渡邊 博海**



ショート動画
 クリエイター **大島 拓馬**

POINT

Webデザインのノウハウやブランディング、SNSショート動画制作など、より仕事で実践できる学びを提供しています！

CREATIVE LAB



クリエイターにとって継続的な学びは必須。仲間がいる・アウトプットする場があることは継続的な学びに大きく影響します。映像制作、Web制作、デザイン、生成AIなどジャンルに分かれたチャットルームで情報・意見交換し、気の合う仲間を見つける場です。

CREATIVE MEETS



SPEAKERSやLEARNINGの講師に会って学べるイベントや、厳選ショートフィルムが毎月無料で観られる「フェローズ月1短編映画上映会」、1月にはAdobe Fireflyを使って画像生成AIと著作権の基本を学ぶワークショップを開催しました。

MY PROFILE

自身のプロフィールを充実させ、仲間づくりや仕事の獲得に繋がります。

COMMUNITY

ふと目に留まった「良いな」と感じたクリエイティブ作品を、気軽に共有し合える部屋です。

PRICE

月々払 **1,000円** 6ヵ月払 5,500円 500円OFF 1年払 11,000円 1,000円OFF ※いずれも税込

「フェローズスタッフ限定優待制度実施中！」

フェローズと、派遣・業務委託・請負にてご契約中の方
 月額 **1,000円** → **無料**

フェローズに登録し、エージェントとの面談を終えられた方
 月額 **1,000円** → **無料**

・法人でもお申込みいただけます。・お支払い方法はクレジットカード決済のみです

事例あり！ 企業研修について、説明いたします！

クリエイティブスキル企業研修
 Creative Skills Training

企業研修事例

大阪府 展示会、イベントの企画・施工・運営企業

生成AIのクリエイティブ現場での現状の活用事例から、空間デザイン業界での活かし方まで

企業が抱える課題

今後生成AIを取り入れて行く中で、クリエイティブ面での活用の方向性が見えない。

研修成果のポイント

- 生成AIに関する基礎～最新技術までの業務に関わる情報が吸収できた
- それぞれのクリエイティブ生成AIの個性を活かした活用事例が学べた
- 動画、画像、音楽と、幅広い活用事例、演出事例が学べた

研修コーディネーターから

空間デザイン業界での今後の活用方向から、実際の展示会ブースでの活用事例、付加価値となる展示会で使用するポスターの生成AIでの時短制作まで、実例で学べた貴重な研修となりました。

研修内容

カリキュラム

- ✓ 生成AIの種類とクリエイティブ制作での活用事例
- ✓ 著作権と法務関連
- ✓ 展示会ブース生成例
- ✓ 実際の展示会での生成AI活用事例
- ✓ 最新の生成AI技術

実施プログラム

- 実施時間：1.5時間＋質疑応答30分
- 対象人数：約30名
- 職種：空間デザイン部門のデザイナー、ディレクター、営業
- 研修形態：対面（一部オンライン）

お問い合わせはコチラまで！

研修コーディネーター：市川・小西

academy@fellow-s.co.jp

Fellows Creative Academy

クリエイティブセミナー (オンライン / 対面式)

第一線で活躍する方を講師に招き、セミナーを開催中！すべてマンツーマンセミナーで、日程もリクエスト可能です。フェローズと1年以上継続して派遣契約されている方は、キャリアアップ制度もご利用いただけます。ぜひこの機会にご興味のある分野にチャレンジして、スキルアップをしてみませんか？



クリエイターズファーム (就業者・映像業界志望者限定)

就業前や就業後に、現場での不安を解消するための社会人マナー勉強会を無料で実施しています。



e-ラーニング (ネット会員無料)

忙しいクリエイターの皆様に、ご自身のペースでスキルアップしていただくための無料Web講座です。



株式会社フェローズ
 Fellows Creative Academy事務局

03-5728-5580
 academy@fellow-s.co.jp

Fellows Creative Academy SNS



第7回フェローズフィルムフェスティバル学生部門が1月18日(土)、ユーロライブにて開催されました。

応募総数245作品の中から、一次審査を通過した8作品、特別招待6作品が上映されました。コンペティションでは、堤幸彦監督、清水崇監督らが審査員を務めました。各賞を受賞されました皆さま、おめでとうございます。



最優秀賞 『花人』 鈴木絢子(多摩美術大学)

優秀賞:『ナイスミーツー』 桶本優(佐賀大学4年)

優秀賞:『初恋』 片岡真優奈(法政大学4年)

ソニー・ミュージック賞:『眠れないわ!』 周頌傑(神戸芸術工科大学大学院1年)

観客賞:『初恋』 片岡真優奈(法政大学4年)

審査員特別賞:『テレポートキャンディ』 炭井逸暉(大阪成蹊大学芸術学部3年)

審査員特別賞:『ESCAPE』 河内康成(九州大学4年)



▼公式HP



フェローズ出資!堤幸彦監督×仲間由紀恵映画『STEP OUT にーにーのニライカナイ』2025年3月14日(金) 全国公開!

3月7日(金) 沖縄県先行公開!

『TRICK』シリーズをはじめ、『天空の蜂』、舞台「テンペスト」など、多くの作品でタッグを組んできた堤幸彦監督×仲間由紀恵の14年ぶりの再タッグとなる映画が、いよいよ公開! 沖縄を舞台にした感動のダンスストーリーです。ぜひ劇場でご覧ください。

出演: 仲間由紀恵

監督: 堤幸彦

共同監督: 平一紘

公式HP ▶



フェローズ海外拠点通信

~シンガポール・ハワイから現地の最新情報をお届け~

シンガポール

2月のシンガポールでは、旧正月(春節)を祝う華やかなイベントが各地で開催されます。特に「チャイニーズニューイヤーライトアップ」は、チャイナタウン一帯が美しいランタンや装飾で彩られ、夜の散策にぴったりです。伝統的なライオンダンスやドラゴンダンスのパフォーマンスも見どころの一つです。この季節、街全体が活気づき、地元の文化に触れる絶好の機会です。ぜひシンガポールの旧正月で、特別な祝祭ムードを体験してみてください!

過去のクリステコラムは [コチラ](#) ▶



大石 隼矢

j.oishi@fellow-s.com.sg

TEL: +65 8718 4686



クリステコラム

<https://www.creators-station.jp/category/column/agent>

ハワイ

ハワイには世界最高峰のサーフィン大会「エディ・アイカウ・ビッグウェーブ・インビテーション」があります。ワイメア湾の初代ライフガードとして数多くの命を救った故エディ・アイカウの名を冠した大会です。待機期間中(12~2、3月)に波の高さが20フィート(6メートル)以上に達した時のみ開催されるため、約40年続いているにもかかわらず、実施に至った回数はわずか11回。それゆえ「幻の大会」と呼ばれています。前日まで開催予定が組まれていても、当日の朝になって条件を満たさず急きょ中止になるケースも少なくありません。



大山 恒

kou.o@fellows-hawaii.com

TEL: +1 808-268-7003



インタビュー

<https://waap.life/ja-jp/blogs/hawaii-lifestory/case3>

価格で選ぶなら、断然 **DMM**

費用を抑えてハイクオリティの製品を! (フィギュア、撮影小物など...)

最短翌日発送

3Dデータで今すぐ無料見積もり!

DMM.make 3D PRINT

AI-AR

ARのCGコストは、生成AIで解決。

AI-ARはブルーアール株式会社から提供しています。

● 発行内容

発行元 株式会社フェローズ
 発行人 野儀 健太郎
 編集長 市川 桂
 デザイン 小池 玄 (GOODMORNING DESIGN INC.)
 表紙 クリエイター(25卒): CHIMAYA
 X(旧:Twitter): @YUBA_102

表紙は、クリエイターを志望する学生の作品を掲載しています。フェローズでは、才能あふれる若きクリエイターたちに発信の場を提供するとともに、就活セミナー「クリエイティブRoad」を毎月開催するなど、学びから就活まで学生のクリエイティブ業界への挑戦をサポートしています。

通巻27号 2025年2月1日発行

● お問い合わせ先

株式会社フェローズ | クリエイター専門のマネジメント会社
 〒150-0021 東京都渋谷区恵比寿西1-7-7 EBSビル5F
 TEL: 03-5728-5580 (代表) <https://www.fellow-s.co.jp/>

注意事項 本誌記事内容に関するお問合せ・ご意見はFellows Express編集部までお寄せください。 ©株式会社フェローズ 本誌掲載記事の無断転載を禁じます。 Printed in Japan

● 拠点名

東京/札幌/仙台/新潟/金沢/名古屋/大阪/京都/広島/高松/松山/福岡/熊本/鹿児島/沖縄/シンガポール/ハワイ

● 会社概要

*労働者派遣事業許可番号(派-13-070556) *有料職業紹介事業許可(13-ユ-070478)
 クリエイター(映像制作・Web・グラフィック・ゲーム・アニメ・空間・プロダクト等)の派遣・紹介(転職)等に特化した人材サービスを提供。クリエイターのスキルアップをサポートする「フェローズ・クリエイティブ・アカデミー」の開催、Webマガジン「クリエイターズステーション」の運営、映画プロジェクトなど

● 発行によせて

2025年は、生成AIがクリエイティブ業界でプロユースとして一般化した節目の年となりました。クリエイターと非クリエイターの境界があいまいになる今、人材が未来に向けて何を鍛えるべきかを考える重要な時期です。皆さんと共に議論を深めていきたいと思っています。



編集長 市川 桂

※「QRコード」は株式会社デンソーウェブの登録商標です。それ以外の記載の社名および商品名は、各社の商標または登録商標です。

クリエイターの
転職・派遣の仕事情報は
[コチラ](#)



学生クリエイターの方または
新卒クリエイターをお探しの方
企業さまは [コチラ](#)
「新卒紹介サービス」



クリエイターをお探しの
企業さまは [コチラ](#)

