

練馬区アニメ人材育成支援事業 [対象職種の選考資料]

資料4

ア: アンケート結果、ヒ: ヒアリング結果、委: 推進検討会議

対象職種候補	段階	現状	絞り込みに対する考え方(事務局提案)	委員選考
動画マン	初級 (若手・就労目指人)	・新人は、知識はあるが、作画能力は仕事ができる水準に達していない(ア・ヒ・委) ・原画マンになれる可能性で、採用の判断をすることがあり、その時点では、いい線を描けるかどうかは見ていない(委) ・動画を外注することが多く、動画マンが育たない状況(ヒ)	○	
	上級 (中堅・統括)	・品質と制作スピードを兼ね備えた作画能力が必要だが、現状はどちらか一方の能力しか持たない人材がほとんど。両方の能力を保有できるように育成することが必要(ヒ) ・動画検査や動画マンへのキャリアアップのための育成が必要(ア・ヒ)	○	
原画マン	初級 (若手・就労目指人)	・一般的に多様なタイプの作品を平均的に担える人材と、特定のタイプの作品が突出して得意だがそれ以外はできないという人材に偏りがある。両面の能力を持つ人材の育成が必要(ヒ)。	○	
	上級 (中堅・統括)	・作画監督にキャリアアップするための育成が必要(ヒ)	△	
3D関連職種	初級 (若手・就労目指人)	・今後の需要に対応するために、現職者は、3DCGアニメーションの基礎知識の習得が必要(ア、ヒ)	○	
	上級 (中堅・統括)	・①ディレクターやプロデューサーは、3DCG専門会社や専門家と仕事をする際に、「通訳」を使わずにコミュニケーション(指示)ができるだけの3DCGの知識が必要(ヒ、委) ・②将来、自社で3DCGの制作を手掛けるため、現職の撮影チームから3DCGを導入できるように育成したい(ヒ)	○	
ディレクター・演出	初級 (若手・就労目指人)	・現代はアニメ分野を最初から目指し業界に入ってくる人材が多いので、映像制作の基礎知識が欠けている者が多い、基盤となる知識を持つ人材の育成が必要(ヒ) ・絵コンテを描けないディレクターがいるが、演出の指示書である絵コンテを描き、演出意図を伝えられる人材の育成が必要(ヒ)	△	
	上級 (中堅・統括)	・多様なタイプの作品演出を平均的にこなせ、かつ突出した得意なジャンルの作品演出ができる人材の育成が必要(ヒ)	×	
演出助手	初級 (若手・就労目指人)	(ディレクター・演出の初級とほぼ同様と考えられる)	×	
	上級 (中堅・統括)	(演出助手の中堅、統括レベルは該当者がいないと考えられる)	×	
キャラクターデザイナー	初級 (若手・就労目指人)	・多メディア展開を念頭においているのでキャラクターデザイナーの育成が必要(ア、ヒ) ・現状、キャラクターデザインは、作画監督等の絵を描く職種の熟練者が行うもので、育成できないと考えられ、あきらめられている(ヒ、委)	×	
	上級 (中堅・統括)		×	
脚本家	初級 (若手・就労目指人)	・作品の源泉は脚本にあるので能力のある人材を抱えたい(ヒ)。高齢化が始まり若手の育成が必要(ア)。 ・脚本家は企業に所属しない場合が多く、能力向上は個人に委ねられていて、制作現場では効果的な学習は仕事をする(脚本を書く)しかないと考えられているが、そのチャンスは仕事の数しかなく機会は少ない(ヒ、委)	×	
	上級 (中堅・統括)	・多メディア展開を念頭においてシナリオライティングが行える人材の育成が必要(ヒ)	×	