

第 1 回 練馬区アニメ人材育成支援事業
推進検討会議 議事要録

- 1 開催日時 平成 25 年度 1 月 23 日(水曜日)午後 7 時 15 分～午後 9 時 15 分
- 2 開催場所 練馬区本庁舎 9 階 会議室
- 3 出席者(敬称略・順不同)

【学識経験者】 神戸芸術工科大学 映像表現学科 教授／アニメーター
日本電子専門学校 アニメーション科／アニメーション研究科 科長

【協議会】 練馬アニメーション協議会 代表幹事／(株)動画工房 代表取締役
(株)ステロタイプスマチール 取締役
東映アニメーション(株) 製作本部制作管理部長
(有)メビウス・トーン 代表取締役

【練馬区】 産業経済部長
産業経済部 商工観光課長

【事務局】 産業経済部商工観光課アニメ産業振興係長
産業経済部商工観光課アニメ産業振興係
CG-ARTS 協会 事務局長
CG-ARTS 協会 教育事業部 セクションチーフ

4 欠席者
【協議会】 東映アニメーション(株) 経営管理本部情報システム部長

5 配布資料

配布資料:

- 検討会議設置要綱・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・資料 1
- 委員名簿・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・資料 2
- アニメ人材育成支援事業推進検討会議の進め方について・・・・・・・・資料 3
- アニメーションに関する人材育成の現状と課題について・・・・・・・・資料 4
- 人材育成を行う対象者について・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・資料 5

配布参考資料:

- 平成 24 年度練馬区アニメ人材育成支援事業アニメーション企業現状調査結果・資料 6
- アニメーション企業ヒアリング調査結果・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・資料 7
- 練馬区地域共存型アニメ産業集積活性化計画・・・・・・・・・・・・資料 8
- 練馬区地域共存型アニメ産業集積活性化計画の骨子・・・・・・・・・・・・資料 9

6 議事

○検討会議についての説明

1.開会挨拶

2.委員紹介

3.アニメ人材育成支援事業推進検討会議の進め方について

4.議題

①アニメーションに関する人材の現状と課題につて

②人材育成を行う対象について

5.次回推進検討会議の日程案について

○検討会議についての説明

事務局より、資料1「検討会議設置要綱」に基づき、会議開催要綱の説明が行われた。また、本会議は公開で行うこと、今回は傍聴者がいないことの説明と、事務局運営は CG-ARTS 協会に委託しているが、区も事務局として活動することが伝えられた。

1.開会挨拶

練馬区産業経済部長より、委員就任の御礼があり、その後に、練馬区として本事業に関する考え方が説明された。

2.委員紹介

資料2の「委員名簿」の順で、各委員から自己紹介が行われた。

また、委員1名が欠席される旨が事務局より伝えられた。

3.アニメ人材育成支援事業推進検討会議の進め方について

事務局より、資料3「アニメ人材育成支援事業推進検討会議の進め方について」に基づいて、推進検討会議の概要、平成 24 年度に行う検討内容と会議開催時期、平成 25 年度の検討内容と会議開催時期の説明が行われた。

4.議題 ①アニメーションに関する人材の現状と課題につて

事務局より、練馬区で昨年8月に実施した調査の結果である、参考資料6「平成 24 年度練馬区アニメ人材育成支援事業アニメーション企業現状調査結果」の内容が説明された。次に、

本議題の資料4「アニメーションに関する人材育成の現状と課題について」に基づき、現状の人材育成と今後の課題について説明が行われた。なお、参考資料7「アニメーション企業ヒアリング調査結果」については、必要に応じて参照して使うことが伝えられた。説明後、次のような議論があった。

【委員】 「資料 4」の2の項目に書いてある事が、全てではないかと思う。だれにどういう教育をするのが良いか絞り込みの検討をすると良い。

【委員】 動画マンは、入社後、企業で3ヶ月間研修しており、その理由は学生が学校で学習してきても、現場では使いにくいという意見である。学生は3ヶ月以上の長い期間学習しているが、そのギャップはどこにあるのか？そのギャップを公共で埋められると良いと考えている。教えている側の学校と受け入れる側企業の意見をお聞きしたい。

【委員】 受入れ側としては、アニメーターという職種に限っての話だと思う。アニメーターが才能型職種といわれ、1つずつ教えても、「できる／できない」がある。また、アニメーターという職種は才能の差が激しい職種であると思う。

【委員】 「ギャップ」の話に関しては、「才能」の面も大きいですが、3ヶ月の企業研修と学校の教える時間が実際には同じぐらいであることが原因でもある。企業にいれるところまでが専門学校の役割であると考えてはいる。

【委員】 採用に関しては、アニメーターにみてもらう。新人の中でも、描き慣れていてある程度の水準に達している人材もいるし、まだ量ができなくて即戦力ではないが絵のセンスがありそうだということで採用する人材もいる。

【委員】 採用する際は、良い原画マンになれるかを基準として採用するため、いい線を描けるかで採用することはない。しかし、入社後は、その線描きから始める必要がある。

【委員】 それは、採用時はセンスで判断して、細かい技術は入社後で教育することでなんとかかなるということか？

【委員】 どちらかといえば、センスが重要。センス＝才能である。ただ、何をもってセンスがあ

るかという、それは才能というしかなく、分かりにくいものである。

【委員】 これから育成対象者の話をしていくと思うが、学校でやっているような一通りの知識を学ぶ事ができるようにすることや、センスを育てるとするのは公共の役割ではないと考えている。アニメ会社に入った方が対象で、一分野を短期的かつ集中的に訓練する事で、その分野で通じる能力が身に付けられるような人材育成を区としてやるのがよいかと考えている。

【委員】 公共が、センスを育てようというのは無理である。ただ、専門学校ではできない、また、事業者がやりづらい部分を、公共が集中的にやることは意義があると思う。

【委員】 アニメーターは絵がうまいだけじゃだめで、動かす能力が必要である。動かす能力とは、動物の動きや自然の動き等を描く能力である。あえて、センスというと、我々の間では「動きが見える」ということをさす。2D の場合は絵が描けなきゃいけないというところから始まる。プロを目指す学生は、絵コンテ、観察力、パース、遠近法などを習得する必要がある。

【委員】 アニメ企業では、職業訓練を入社後、3ヶ月間きっちりやると、やっていける力をつけられるという事か？

【委員】 その通りである。ただし、企業が育てても、他のプロダクションに行ってしまう場合がある。せっかく育てても、継続して居てくれないというリスクを負えるか？という問題を抱えている。

4.議題 ②人材育成を行う対象について

事務局より、資料5の「人材育成を行う対象者について」に基づき対象職種について説明が行われ、その後、次のような議論があった。

【事務局】 ヒアリングした会社からは、プロデューサーやディレクターなどの指示をする立場の人が、3D 業務を外注する際に、外注先の 3D の専門家と対等に話ができるよう 3D の知識を持っていないといけないという意見があった。

【委員】 ディレクターやプロデューサーは 3D の知識が必要というのは必然的な流れである。

- 【委員】 この 3D に関する話に関しては、対象は新人ではなく、2D などやってきた中堅層をターゲットにしていると言える。3D の知識がほとんどない 2D の中堅に対して、3D の知識を一定以上やっていかなくてはいけないというニーズがあるというふうに考えてよいか。
- 【委員】 可能性はある。全く 3D を使ってない作品はほとんどない。ある程度 3D の知識をもって相手に要望を伝えるぐらいになると良いと思う。それは、言い換えると、通訳を介さなくても、会話ができるレベルということである。
- 【委員】 これは全体的に言える事ではなく、限られた職種にだけ言える事ではないかと思う。時代が 2D から 3D になって行く、従って、これまでより 2D から 3D へ人材が流れることが多くなる可能性はあるが、2D の人が、全員コンピューターを使える様になるとは思えない。
- 【委員】 CG アニメを作る中では、モデリング作業、アニメーション(動き)をつける人は、仕事に分かれており、専門職が手描きの工程とは異なっている。今、一番不足しているのは、2D の動きを 3DCG で動かせる人である。
- 【委員】 そうした 3DCG アニメーターが不足しているという事と、3DCG の知識が必要という事は関連してくるのか？
- 【委員】 アニメーターにとってみると、2D を目指す人は 2D アニメーターになるし、3D を目指す人は 3D アニメーターになっていく。人材育成に関して、2D と 3D を混ぜて考えてしまうと複雑になってしまう。3D で今課題とされるのは、3D アニメーターがモーションができないことである。
- そうすると、2D アニメの人で、動きが分かる人は、大変必要とされる。そうした人が、3D アニメーターにいろいろな方法で、その技術を伝授している。例えば、ラフ原画で描いてそれを 3D でなぞらせる方法や 2D のタイミングを見せながらやらせる方法や、3D アニメーターの横で直接タイミングを指導する方法がある。
- 【委員】 練馬区の 2D 企業が 3D の世界に入っていくため、「動き」をきちっと教えて行くことは、練馬区の企業を強くしていくという一面もあるのではないかと感じた。

- 【委員】 人材育成を公共がやるとしたら、一から十まで育成するのは難しいから、どうしても、学校と企業の間をサポートする事であると考えている。「動きに気付かせる」というのも可能性を感じる。
- 【委員】 ある企業に教えに行った際は、その時点で動きに気付く人が多く、今では素晴らしい動きを作れるようになった。こうした気付きを得られる場が無い。こうした場を区が用意できればよいと思うが、大変な設備投資がかかり、スタジオを1つ作る必要がある。
- 【委員】 練馬区の取組であれば、3D は置いといてよいと考えている。2D のモーション、映像、レイアウトなどを一通り勉強した後に、3D をやっていく人が増えて行くのではないと思う。2D アニメーターは 3D アニメーターになれるが、その逆はなれない。2D、3D ではなく、まずはアニメーターとして動きをつくれるようになる必要があると思う。
- 【委員】 深刻なのは、動画だと思う。資料からも就業者数の割合で動画が少ないとわかる。これは、海外に外注したり、コンピューターが補間してしまったりということが理由であると思う。本来、3、4 年動画をやって、その中からうまい子が原画をやっていくことが望ましい。しかし、底辺となるべき動画をやる人材がいない事が問題である。
- 【委員】 裾野を広げるべきということが重要だと考えている。動画マンは、すぐに原画になってしまうという現状はあるが、本来であれば、動画として数年やり、その中でできるようになった人が原画となり、さらにその中で優秀な人が作画監督となり、さらにその中で優秀な人がキャラクタデザイナーになると考えている。つまり、動画の裾野を広げて行けば良い。そこから登って行くのは自分の努力が必要だと考えている。
- 【委員】 企業の負担の一部を担ってあげることがどうか？また先生を集めて演習をすとか、セミナーで実践的な技術を教えるか等が考えられる。
- 【委員】 中小のプロダクションでは、新人を育成する面を支援してくれる事が非常に嬉しい。新人は、その子が描けるまで会社の持ち出しになる。年間 5 人育てられるのか、10 人育てられるのかで会社の力が変わってくる。

【委員】 次回で議論をしていくことになると思うが、教える人が誰か？ということもきっちり考えていかななくてはいけないと考えている。

【事務局】 原画や動画以外の職種についても意見を伺いたい。

【委員】 キャラクタデザイナーは育てる意味が無い。キャラクタデザイナーを育てようとするのであれば、その人より優れたキャラクタデザイナーの人をつきっきりでつかせる必要があるし、現実的ではない。

【委員】 優秀なシナリオライターはアニメーション業界全体で不足していると考えている。

【委員】 教えるとする、脚本家に弟子入りしてという形になるかと思う。みんなで取り組んでという形では無いと考えている。

以上をもって議論を終了とし、事務局より、本日の議論から得られた意見を整理して、次回の推進検討会議で継続して検討いただくことが説明された。

5.次回推進検討会議の日程案について

候補日について、委員に確認し、つぎのように決定された。

第2回 2月20日(水曜日) 午前10時～12時

第3回 3月5日(火曜日) 午前10時～12時

第4回 3月25日(月曜日) 午後5時～7時

以上で、平成24年度 第1回 練馬区アニメ人材育成支援事業推進検討会議を終了した。