

平成 24 年度 第 2 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 2 月 20 日(水曜日)午後 10 時 00 分～午後 12 時 00 分
- 2 開催場所 練馬区本庁舎9階 会議室
- 3 出席委員 神村 幸子、幸子、坪井 翔、石黒 竜、高橋 宏一、堀川 和政、
青山 充、遊佐 かずしげ、宮下 泰昌、米 芳久

4 配布資料

委員名簿	資料 1
第一回推進検討会議議事要録	資料 2
アニメ人材育成の現状と課題	資料 3
対象職種の選考資料	資料 4
育成目標の検討資料	資料 5
参考資料	資料 6

※資料 6 は会議終了後回収した。

5 議事

1.開会挨拶

2.委員紹介

3.第1回会議結果の確認

4.議題

(1)人材育成を行う対象職種について

(2)対象職種の育成目標(到達点と目指す方向)について

5.次回以降の推進検討会議の日程の確認について

1.開会挨拶

練馬区産業経済部長より、前回会議の御礼があり、その後、本会議において、区の育成事業として対象の職種を絞り込みとそれぞれの育成目標の方向性について活発な議論を期待する旨が述べられた。

2.委員紹介

事務局より、委員1名が変更された点が伝えられた。

3.第1回会議結果の確認

資料 2「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」の内容に関して確認を行い、「変更点なし」ということで、委員の承認を得られ、第1回会議の議事要録が確定された。

4.議題

(1) 人材育成を行う対象について

事務局より、資料3「アニメ人材育成の現状と課題」、資料4「練馬区アニメ人材育成支援事業[対象職種の選考資料]」について説明を行い、下記のような議論が行われた。

【委員】 原画マンはアニメを作る上で重要な職種だが、いきなり原画マンになれる事は無いので、まず動画マンについての育成を考える事がよいと思う。

【委員】 現場では、新人に対して、当面仕事ができる様に動画の技術を教える事が多い。一方、学校では、フィニッシュを見据えた全体的な工程の育成をおこなっているという違いがある。区で実施していく今後の育成事業に関しては、動画マンから原画マンへスキルアップする育成を考えるとよい。

【委員】 どの職種に対して、どの期間を教えるかを決めれば、おのずとその育成方法が決まってくる。その職種を選定する場合は、練馬にとって最も効果のある職種を選ぶ方が、区としても企業としても育成対象者にとってもよい事だと思う。

【委員】 資料4では、3D 関連に○がついて対象職種となっている。3D は今後必要な部分ではあるとおもいますが、本事業で3D をピックアップする需要はあまり無いと感じている。

【委員】 3D をやる前に、動きの勉強をしなくてはならない。2D であれば、動画マンの育成をす

ることで、動きの勉強をする役割を兼ねているといえる。

【事務局】 3D のスキルの必要性に関して、3つの見方がある。現職者全般に 3DCG の知識が必要であるという見方、プロデューサーなどが仕事のやり取りにおいて 3DCG の知識が必要となるという見方、制作者が 3DCG を扱えるようになる必要があるという見方である。このうち3つ全てが不要であるか、いずれか1つは必要と考えているか、ご意見をうかがいたい。

【委員】 練馬区の育成対象として考えると、3つとも対象から外れると考えている。

【委員】 3D の基礎知識は専門学校でやればよい話だと思う。

【委員】 3D に関しては、技術の育成というより、新しい知識を広げるためのセミナーをやるというような形が望ましいのか？

【委員】 3D を始めて半年経つと、モーションが出来ないという壁にぶつかる。具体的には、動きの基本を分かっていなかったり、細かい芝居を求められると全く対応できなかったりする。そうした 3D アニメーターは多くいる。そういう人たちに向けたセミナーを実施するのはよいと思う。

【委員】 2D、3D 関係なく動きを教える事は重要である。ただ、職種を絞るのであれば、3D は外した方がよい。

【委員】 2D、3D に関わらず、共通に必要なモーションに対する考え方を教えていくというのがよいと考えている。

【委員】 協議会として考えるのであれば、新人動画マンの育成に限ったほうがよい。ただ、練馬区がそれより広い視点で将来の区内のアニメ産業を考えているのであれば、まずはアニメーターの育成に取り組むべきで、動画のテクニカルな育成だけではなく、原画マンも見据えた育成をしたほうがよい。たとえば、初年度は新人アニメーターの育成、次年度は 3D に対する研修セミナー等といろいろな内容のものに分化していてもよいと考えている。

- 【委員】 今後 CG の世界が来るのであれば、タブレットに触れたり、3DCG のツールに触れたりできる CG 環境を区が提供する意味はあると思う。そうした機材にふれる機会がある人は少ないと思う。
- 【委員】 アニメ業界が抱えている問題としてアニメーターの不足がある。区がやるのであればアニメーターの育成に尽きると思う。
- 【委員】 これまでの話を総合すると、動画マンとして入ってきた新人の育成と、少し経験をした後にはモーションという壁に当たった人に対する育成と、3D の知識的なセミナーという3点が区でやると良いという方向でまとまってきている。
- 【委員】 モーションというのは、絵がうまいだけでは駄目である。モーションは、あらゆる角度から絵を描かなくてはいけない。そのためにはデッサン、パース、奥行きなどの基礎力を徹底的に学習し、身につけていかなくてはならない。アヌシーでは、先生が教えなくても自分でできる子を選んで育成している。本事業では、それとは違い、人材のスキルを底上げしていくためのものであるという認識でいる。
- 【委員】 育成対象は、新人動画マンではなく、ある程度の期間実務経験を積んだアニメーターが、実際に壁に当たった後の育成支援が重要ではないかと考えている。
- 【委員】 壁というのはよいキーワードになる。壁に当たった人に教えると非常に効果的である。全く何も知らない人に対して動きを最初から教えても効果が薄い。
- 【委員】 壁に当たるというのは、静止画としての絵は描けるが、いろいろな角度から絵を描く技術が無い事をさしているのか？
- 【委員】 それは個々のキャリアの到達点がどこかという問題がある。動画マンとして一生やっていくのであれば、中割りの技術を習得すればそれだけでもやっていく事もできる。自分で演技をつけられれば、それが原画マンの入り口であり、その演技をつけられるか否かという事が大きな一つの壁になっている。アニメーターをやるのであれば、当然ながら動きを描けなくてはならない。
- 【委員】 業界全体としてみれば、絵が描けなくて食べられなくなり、辞めていく人も多い。アニメ

ーターの裾野をどう広げていくかという議論に関しては、仲間内でもこれまで議論してきたが、具体的な提案としてあげていくことは難しいと感じていた。

【事務局】 「壁」という言葉は「食べられない」という言葉に置き換えられたが、動画マンは、歩合制の場合が多いことから、スピードが必要だということを考えればよいのか？

【委員】 アニメーターとして食べていくためには、スピードがどうしても必要となる。ただし、クオリティとスピードを高次元で両立している人は希少な存在である。

【委員】 スピードをつけないと食べていけないので、スピードは絶対に必要である。その先の技術はやる気があれば身に付いていく。

【委員】 ある程度、絵が描けるが壁に当たっている人や、スピードとクオリティの両立に悩んでいる人たちに対して、原画マンを目指すための育成方法を提案する事が、区として手を貸すことだと考えられる。

【委員】 どんなに才能があっても、どんなにスピードがあっても、このアニメ業界では食べていけないわけではない。壁に当たった人たちを育成するにしても、その育成期間中は、仕事の時間を当てる事になるので、その分、収入が下がってしまうという状況を考慮しなくてはならない。

4.議題 (2)人材育成を行う対象について

資料6の参考資料および回覧資料について、各委員から簡単な説明がなされた。その後、資料5の「人材育成を行う対象者について」に参考にしながら、具体的な到達点も踏まえた対象職種の絞り込みについて下記のような議論をおこなった。

【委員】 動画マンを飛び越えて原画をできる人材は非常に特殊なので、動画を習得したのちに原画をやるという順番が良い。日本の原画には色々ルールがあるので、動画マンの時代に経験を多く積むことで、原画マンになった際に役立つことが多いと考えている。

【委員】 「壁」の話でいうなら、全く描けず感じる壁と、ある程度経験を積んでから感じる壁がある。

【事務局】 動画マンと原画マンの初級、上級はそれぞれ分けて考えていった方が良いのか？

【委員】 そこは完全に分けて考えた方が良い。区が実践するのであれば、そのうち1つにしぼった方がよい。動画マンの中級というべきか、一度壁にぶつかったぐらいが一番よい。原画マンの育成に関しては、どんな動きに対しても、よどみなく答えられるだけの講師を選出する事が困難だと思う。

【事務局】 今は、初級上級と分けてあるが、中級を対象にした方がよいという事か？

【委員】 少し経験して壁に当たった人たちに、モーションを教えるのが最も効果が出ると思う。

【委員】 そうした壁に当たっても乗り越えようという人達は、ハングリーさがあるので効果が高い。

【委員】 中級の人たちに必要な能力はこれまで議論されてきた通り、モーションだと思う。動画マンのときにこれを理解していれば、原画マンのレベルに到達しやすくなる。

【事務局】 中級の人たちが身につけておくべき能力は定義できそうか？

【委員】 細かい演技を描けるという以前に、座るなどという基本的な動きを理解せずに、動画マンの人が中割りの作業している事に問題を感じる。

【事務局】 人、動物やロボ等いろいろ動く物があるが、それらを動かすための基本となる学習方法はあるのか？

【委員】 起き上がるときの動きで例を示すと、重心の移動に注意しながら動かすことが動画であり、そうした基本は押さえたうえで、色々な演技をつけて動かすことが原画である。動画を何度も描くことによって重心移動を理解できるようになって初めて原画マンへの道が開ける。

【委員】 動きの動画と演技の原画はどちらが難しいと言えば、演技の方が圧倒的に難しい。

【委員】 動画マンは、テクニックがあればできるパートだが、原画マンは、演出の意図を汲み取るコミュニケーション能力も含めたスキルも必要となることも踏まえてはいけない。

- 【委員】 動画マンが動きを理解して作業をすることが理想的ではあるが、現実的には、そこまでできていない。それを考えると、動画を一通りできるようになった人が、区の育成事業を経験することで、原画マンになれるような育成方法だと分かりやすい。
- 【委員】 原画マンになる前に、これをクリアしたらお墨付きを与えられるような免許制があるとよい。フリーの人の能力も、実際仕事をさせてみるまで分からないことの対策にもなりうるし、雇われる側も自身の能力を示すことができ、双方にとってメリットがあると思う。但し、これは1つの企業だけではできず、練馬区アニメ検定のような形が必要になってくると思う。
- 【委員】 検定のようなものは、ジャンルや評価者が異なることで、評価の際のランク付けが非常に難しくなると思う。
- 【委員】 練馬区で育成事業をやるのであれば、一般的な動きの課題を通過した人を認定すればよい。ただ、そうした検定をやるにしても基礎的な部分にはなると思う。
- 【委員】 これまでの議論とは少し違った視点だが、研修に行かせるにしても、その間、仕事に穴をあける期間があるという認識を持たないといけない。そういう意味で、新人の育成であればある程度の期間の研修にもいかせやすいが、原画マン一步手前の人材を研修に出すことは会社として大きな負担となる可能性がある。
- 【委員】 人手が足りない中でプロジェクトを進行させているため、ある程度できる人間を研修に出すことは難しいと考えている。
- 【委員】 動画マンのスタッフを研修に出して、原画マンとして帰ってくるのであれば、喜んで送り出す。しかし、原画マンをさらに育成するために研修に出すことは業務上支障が出るため恐らく難しいと思う。
- 【委員】 送り出したら帰ってこないリスクもある。
- 【委員】 送り出して帰ってこないケースは前回の会議やヒアリング調査でも話題に上がった。区として育成事業を実施するのであれば、受講者に対しては、一定期間、区内の会社や協議会に所属している会社に勤めるなどの条件を課すべきである。

【委員】 これまで対象職種に関する議論を進めてきたが、動画マンで、半年～1 年程度経過して壁に当たってしまった人、研修をうけたら原画マンになれるレベルの人という動画マンの 2 段階に絞られてきた。一方、原画マンは、研修に出すこと自体が難しくその育成内容も多岐にわたるため、対象職種とすることは難しそうである。今後、区としてどの程度予算や期間がさけるかによって、実施する内容も変わっていくと思うが、現段階では、動画マンの 2 段階の職種に絞り、今後、具体的な到達点や育成内容について、深掘りして議論を進めるとよいと思う。こうした取り組みをすることで練馬区に注目が集まればよいし、練馬区で働く方のステップアップにつながればよい。

【委員】 対象者が研修に参加したら、区が補助するなどの制度があるとよい。

【委員】 そのあたりも含めて検討していく必要がある。そのためには免許制度の設定なども必要になってくると思う。看護師ではそうした補助もやっている事例があるので、そうした仕組みをアニメ産業にどう生かせるのかを検討する必要がある。

【委員】 人材育成の形式や期間もある程度幅を持たせて議論を進めていきたい。講義形式や実践的な形式も考えられるし、しっかりとしたカリキュラムを組んだ形式や、単発のセミナー形式でやるという方法もある。動画マンの育成に関しては、講座や実践的な形式である程度しっかりとしたカリキュラムを組んでやる方がよいと思うし、3D に関してはスキルアップという事も想定し、セミナー形式での実施などが想定される。このように、対象職種や内容に関しては、ある程度幅を持たせて今後の議論を進めていきたい。そのうえで来年度になってどういう形で事業化していくかを検討していく流れでお願いしたい。

【委員】 内容によってはお金がかかるので具体的な予算が分かった時点で、内容が大きく変わる。

【事務局】 実践的な教育環境が必要な場合は学校に協力をお願いすることが多い。実施場所についても、今後検討していきたい。

以上をもって、議論を終了した。事務局よりまとめとして、本で行った職種の絞り込みをふまえ、次回の会議では、到達目標、育成期間、講師など、より具体的な内容で議論を進める事を確認した。

5. 次回以降の推進検討会議の日程の確認について

事務局より次回以降の会議の日程について下記の通り確認を行った。なお、次回の開催場所は本庁舎19階の会議室である旨が伝えられた。

- ・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2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。