

平成25年1月23日

## 人材育成を行う対象者について

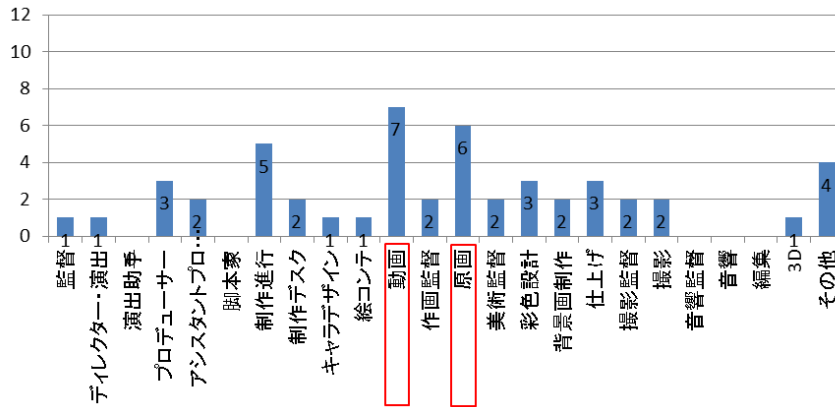
### 1 対象職種について

#### (1) アンケート結果の分析

- ①「現在実施している人材育成の対象職種」は18職種であり、内訳は、動画が7件、原画が6件、制作進行が5件と多く、他の職種は3~1件で、演出助手、脚本家、音響監督、音響、編集は実施されていない。(表1)

表1:企業が現在実施している人材育成の対象職種

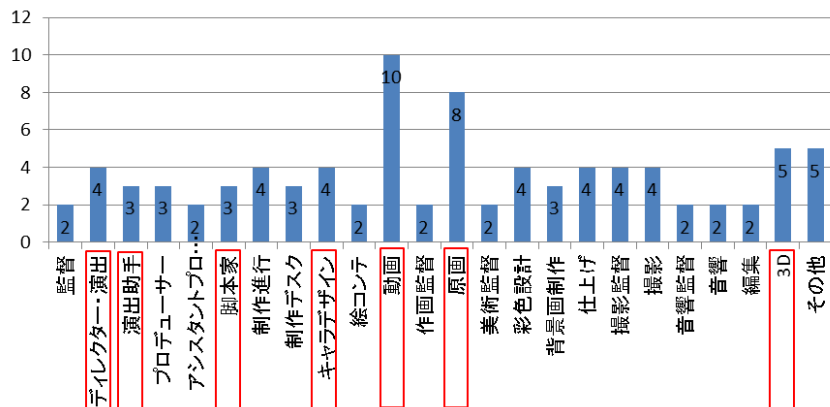
(「アニメーション企業現状調査結果」4-9 実施している人材育成の対象職種より)



- ②「今後重点を置きたいと考えられている人材育成の対象職種」は、23種類であり、動画が10件、原画が8件と最多で、現状の人材育成の状況と同傾向である。(表2)
- ③現在実施している状況と今後の差を見ると、3Dが5倍、ディレクター・演出とキャラクターデザインが4倍、演出助手と脚本家がこれまで0件だったところが3件へと増加している。(表2)

表2:企業が今後重点をおきたい人材育成の対象職種

(「アニメーション企業現状調査結果」4-10 今後重点をおきたい人材育成の対象職種より)



資料5

(2) 対象職種(候補)の絞り込み

アンケート結果の分析や、自由意見欄に回答されている内容を踏まえ、育成の対象職種の候補は、概ね以下の7職種への絞り込みが可能と考えられる。

対象職種(候補)	絞り込んだ理由
動画マン	現状でも実施され、今後も重点を置きたいと考えている会社が多い。 自由記入欄からは、「アニメの質を左右するのは絵であり、それを描く人材の育成が最重要」と複数社が回答
原画マン	同上
3D 関連職種	人材育成の実績は少ないが、今後利用する必要性が高まる
ディレクター・演出	人材育成の実績は少ないが、アニメ製作の規模拡大や質的向上に必要
演出助手	同上
キャラクターデザイナー	人材育成の実績は少ないが、ゲーム・アプリ・玩具等の多メディア展開を行なうために重要な職種
脚本家	人材育成の実績は少ないが、従事者の高齢化が始まり 20 歳代の戦力が少ない

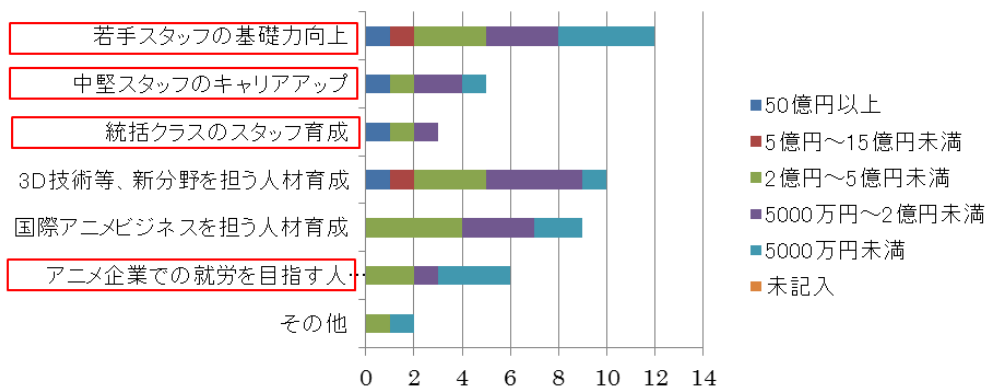
2 対象者等について

(1) アンケート結果の分析

「研修を希望する対象」は、4 種提示したうち、若手スタッフの基礎力向上が 12 件、アニメ企業での就労を目指す人 6 件、中堅スタッフのキャリアアップが 5 件、統括クラスのスタッフ育成が 3 件という結果となった。(表 3)

表 3 研修を希望する対象

(「アニメーション企業現状調査結果」 4-11 希望する研修より)



## 資料5

## (2) 対象者の段階、レベル等別の育成理由や目的

候補として考えられる職種について、「初級（若手・就労目指人）」と「上級（中堅・統括）」の2つの段階に分け、育成の対象とする理由や目的を検討する。

出展・ア：アンケート、ヒ：ヒアリング、VIPI：映像産業振興機構、CG-ARTS：画像情報教育振興協会

対象職種 (候補)	段階	対象とする理由や目的
動画マン	初級 (若手・就労目指人)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動画を外注することが多く、動画マンが育たない状況(ヒ)</li> <li>・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ので、仕事ができるレベルまで育成することが必要(ア・ヒ)</li> </ul>
	上級 (中堅)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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(ヒ)。両方の能力を保有できるように育成することが必要</li> <li>・動画検査や原画マンへのキャリアアップのための育成が必要(ア・ヒ)</li> </ul>
原画マン	初級 (若手)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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)。</li> </ul>
	上級 (中堅)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作画監督にキャリアアップするための育成が必要(ヒ)</li> </ul>
3D 関連 職種	初級 (若手・就労目指人)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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)</li> </ul>
	上級 (中堅・統括)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロデューサーやディレクターが3DCGを扱う際に、3DCGの専門家と円滑なコミュニケーション(指示)ができるように、基礎知識やワークフローの習得が必要(ヒ)</li> </ul>
ディレクター・演出	初級 (若手・就労目指人)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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)</li> <li>・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)</li> </ul>
	上級 (中堅・統括)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・多様なタイプの作品演出を平均的に行え、かつ突出して得意な作品タイプを持っている人材の育成が必要(ヒ)</li> </ul>

## 資料5

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)	・該当なしと考えられる
キャラクター デザイナー	初級 (若手・就労目指人)	・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) ・既存の教育機関では体系的で論理的なキャラクター制作の指導はほとんど行われていないが、近年確立された教育方法で成果が出ている。(VIPO、CG-ARTS)
	上級 (中堅)	・ゲーム・アプリ・玩具などの多メディア展開できるキャラクターが作成できるように育成することが必要(ヒ)
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) ・既存の教育機関ではほとんど体系的で論理的なシナリオライティングの教育が行われていないが、近年確立された教育方法により成果が出ている(VIPO、CG-ARTS)
	上級 (中堅・統括)	・多メディア展開を念頭においたシナリオライティングが行える人材の育成が必要(ヒ)