

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

目次

1 調査目的.....	2
2 調査概要.....	2
2-1 調査期間.....	2
2-2 調査方法.....	2
2-3 調査対象数と回答数.....	2
2-4 回答企業内訳.....	2
3 調査項目.....	3
4 調査結果.....	3
4-1 従業員.....	3
4-2 主要業務.....	3
4-3 3D 関連業務.....	4
4-4 海外取引状況.....	5
4-5 従業員の職種.....	5
4-6 人材育成の実施状況.....	7
4-7 実施している人材育成の対象職種.....	7
4-8 今後重点をおきたい人材育成の対象職種.....	8
4-9 希望する研修.....	9
4-10 人材育成の講座・研修会への参加可能条件.....	10
4-11 人材育成事業へのコメント.....	11
4-12 アニメ産業振興のための行政に期待する支援策.....	11

1 調査目的

練馬区地域共存型アニメ産業集積活性化計画に基づく人材育成支援の一環として実施する「アニメ人材育成支援事業」として、アニメ産業関連企業における人材育成状況等を調査し、把握することで、企業単体では効果的な教育を行うことが困難な職種の選定、その技術の向上やキャリアアップ等に必要な「実施プログラム」を策定するための検討資料とすることを目的に調査を行った。

2 調査概要

2-1 調査期間

平成 24 年 8 月 15 日(水)～平成 24 年 9 月 5 日(水)に実施した。

2-2 調査方法

練馬区産業経済部商工観光課より、練馬アニメーション協議会の会員(正会員・賛助会員)47 社と協議会に加盟していない区内のアニメ関連企業に、E-mail および郵送によりアンケート調査票を送付し、E-mail あるいは Fax にて回答を得た。なお、協議会に加盟していない区内のアニメ企業は、区が把握している範囲である。

2-3 調査対象数と回答数

- 協議会に加盟する全ての会員(正会員・賛助会員): 47 社
- 協議会に加盟していない練馬区内のアニメ関連企業: 25 社

2-4 回答企業内訳

区分		サンプル数	構成比
全体		27	100%
資本金区分	5000万円以上	1	4%
	3000万円～5000万円未満	3	11%
	1500万円～3000万円未満	1	4%
	500万円～1500万円未満	8	30%
	500万円未満	14	52%
売上区分	50億円以上	2	7%
	5億円～15億円未満	3	11%
	2億円～5億円未満	8	30%
	5000万円～2億円未満	7	26%
	5000万円未満	5	19%
	未記入	2	7%
社員数区分	50名以上	1	4%
	20名～50名未満	5	19%
	10名～20名未満	7	26%
	5名～10名未満	9	33%
	5名未満	5	19%
従業員数区分	100名以上	2	7%
	50名～100名未満	3	11%
	20名～50名未満	10	37%
	10名～20名未満	10	37%
	10名未満	2	7%

3 調査項目

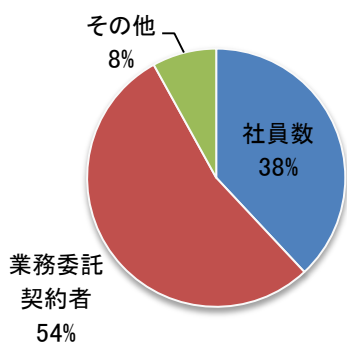
調査項目は、企業の基本事項と人材育成状況に関する質問で次表の通りである。

基本事項	人材育成に関する状況
<ul style="list-style-type: none"> ・会社基本情報 ・会社状況 ・主要業務内容 ・3D関連業務状況 ・海外取引状況 ・海外取引 ・在籍するスタッフの職種・人数 	<ul style="list-style-type: none"> ・人材育成の実施状況 ・人材育成を行わない理由 ・人材育成に今後重点をおく職種 ・人材育成の実施内容 ・人材育成の講座・研修会のニーズ ・人材育成の講座・研修会への参加条件 ・人材育成事業へのアイデア・意見・要望 ・アニメ産業振興のための行政に期待する支援策

4 調査結果

4-1 従業員

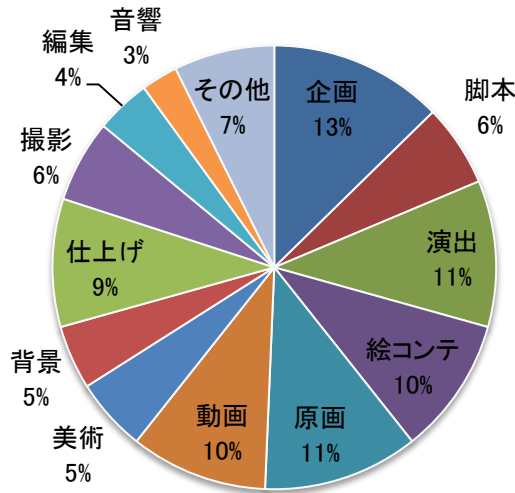
従業員は、主に社員と業務委託契約者から成り、回答企業全体では、その比率が社員 38%、業務委託契約者 54%となった。社員数が最多の売上区分は2億～5億円未満で合計 159 名。業務委託契約者数が最多の区分は 50 億円以上で合計 224 名となっている。また、社員 2 名だけで運営されている企業から、従業員の合計が 232 名の企業まで、その規模は大きく異なっている。なお、社員数の多さと業務委託契約者数の多さは相関していない。



売上区分	社員数	業務委託契約者	その他	合計
50億円以上	75	224	31	330
5億円～15億円未満	70	147	0	217
2億円～5億円未満	159	93	31	283
5000万円～2億円未満	51	58	19	128
5000万円未満	25	38	4	67
未記入	22	10	0	32
合計	402	570	85	1057

4-2 主要業務

回答企業全体の主要業務は、企画が 13%、演出が 11%、原画が 11%、絵コンテが 10%、動画が 10%、仕上げ 9%の順で多く、その他は 6%以下である。また、一つの企業が行う業務の種類は 6 種類がもっとも多く、アンケートの選択項目で提示したすべての業務が該当する企業は 2 社、ひとつも該当しない企業は 1 社、演出から撮影までのプロダクション段階の業務を行っていない企業が 6 社となっている。さらに、売上規模が 50 億円以上の企業は、企画業務に特化していることがわかる。



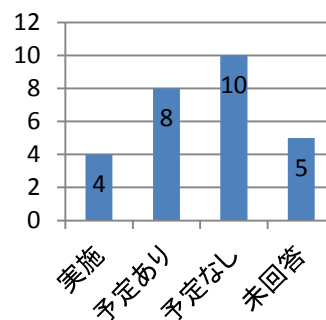
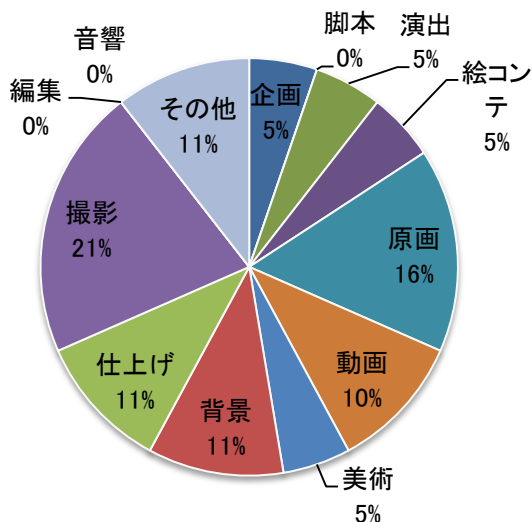
売上区分	企画	脚本	演出	絵コンテ	原画	動画	美術	背景	仕上	撮影	編集	音響	その他	合計
50億円以上	1												2	3
5億円～15億円未満	2	1	2	2	3	3			3	1	1		5	18
2億円～5億円未満	6	5	6	6	7	7	4	3	7	5	4	2	5	67
5000万円～2億円未満	5	1	5	4	4	3	2	2	3	2			3	34
5000万円未満	3		2	2	2	1	1	1				1	1	14
未記入	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
合計	19	9	16	15	17	15	8	7	14	9	6	4	12	151

その他の回答で記述のあった業務:

アプリ開発／イベントプロデュース、マーケティングコンサル、音楽著作権／イラスト・ロゴ等デザイン／彩色設計、色指定、特殊動画／製作／作画監督、アニメーションディレクター／美術デザイン、原作／ストップモーションアニメーション制作／商品企画開発／WEB 企画制作・各種イベント・プロモーション／物販事業・グッズの企画・制作・販売

4-3 3D 関連業務

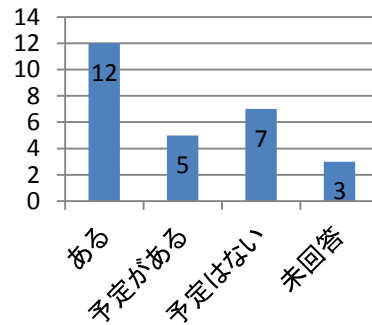
3DCG に関連する業務は、4 社がすでに実施している。今後実施する予定が 8 社、予定が無いのは 10 社であった。具体的な業務は、撮影 21%、原画 16%と比率が高く、動画、背景、仕上は各 11%～10%となり、従来業務と比較すると撮影、原画、背景の割合が高くなっている。



4-4 海外取引状況

海外との取引をすでに行っている企業は 12 社、今後取引をする予定がある企業は 5 社で合計 17 社の企業が海外とのなんらかの取引を行う状況にある。取引先の国は、韓国が 6 社、アメリカと中国が各 3 社、台湾とフランスが各 2 社、イタリアとブラジルが各 1 社となっている。前年の取引額は、最小で 50 万円、最大で 1 億 1 千万円と企業によって大きな差がある。

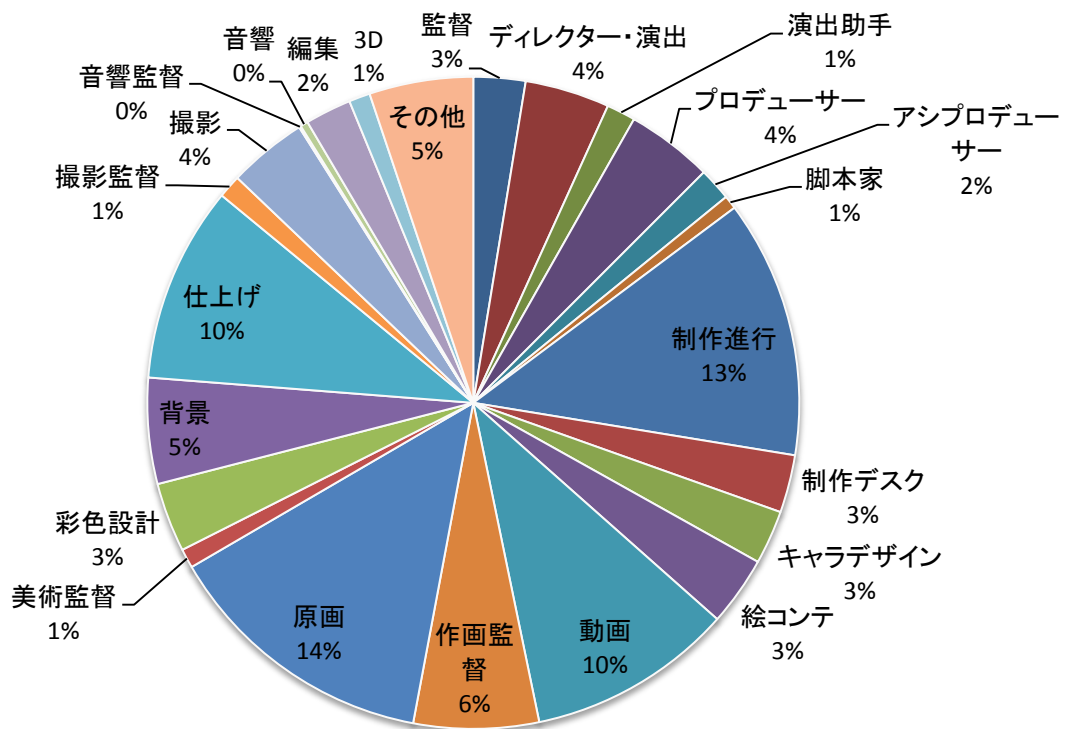
売上区分	ある	予定がある	無い	未回答
50億円以上	1		1	
5億円～15億円未満	2			1
2億円～5億円未満	6	1	1	
5000万円～2億円未満	2	2	2	1
5000万円未満	1	1	3	
未記入		1		1
合計	12	5	7	3



韓国	アメリカ	中国	台湾	フランス	イタリア	ブラジル
6	3	3	2	2	1	1

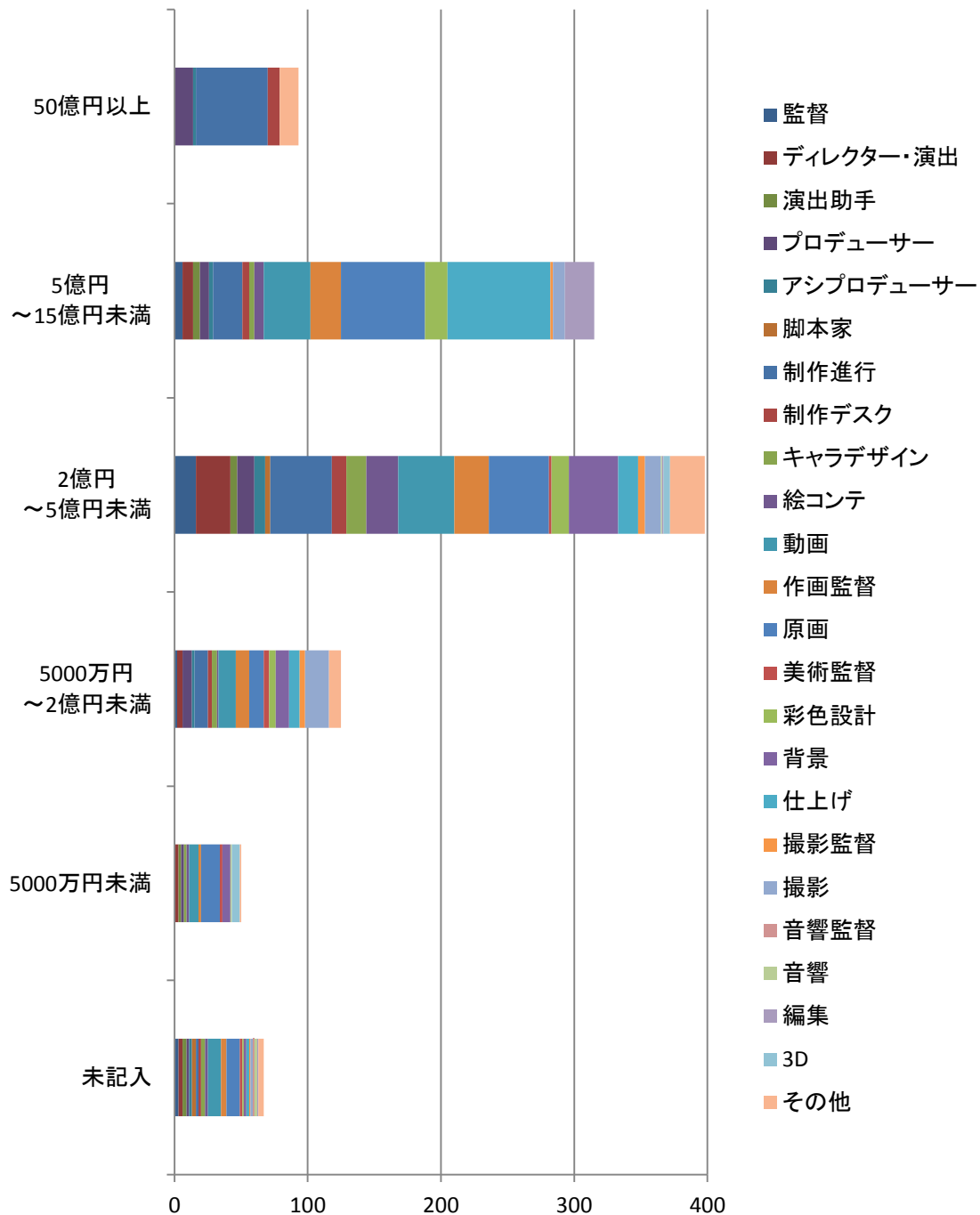
4-5 従業員の職種

従業員の職種は、回答企業全体で、原画が 14%、制作進行が 13%、動画が 10%、仕上げが 10%の順で多く、その他は 6%以下である。また、売上規模が 50 億円以上企業は制作進行とプロデューサーの職種に特化し、2 億円から 5 億円規模の企業では、音響監督以外の全職種がある。



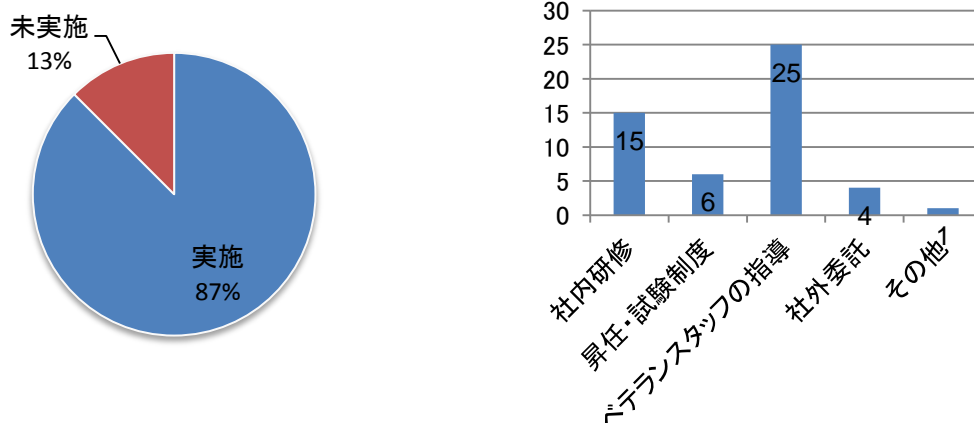
売上区分	監督	ディレクター・演出	演出助手	プロデューサー	アシスタントプロデューサー	脚本家	制作進行	制作デスク	キャラクターデザイン	絵コンテ	動画	作画監督
50億円以上				14	2		54	9				
5億円～15億円未満	6	8	5	7	3		22	5	4	7	35	23
2億円～5億円未満	16	26	5	13	8	4	46	11	15	24	42	26
5000万円～2億円未満	2	4		7	2		10	3	4	1	13	10
5000万円未満		3	2	2					2	2	7	2
未記入	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	10	4
合計	27	44	15	45	17	7	134	30	28	36	107	65

売上区分	原画	美術監督	彩色設計	背景	仕上げ	撮影監督	撮影	音響監督	音響	編集	3D	その他
50億円以上												14
5億円～15億円未満	63		17		77	2	9			22		
2億円～5億円未満	45	2	13	37	15	5	12		1	1	5	26
5000万円～2億円未満	11	4	5	10	8	4	18					9
5000万円未満	14	2		6					1		6	1
未記入	10	2	1	2	2	1	2	1	2	1		4
合計	143	10	36	55	102	12	41	1	4	24	11	54



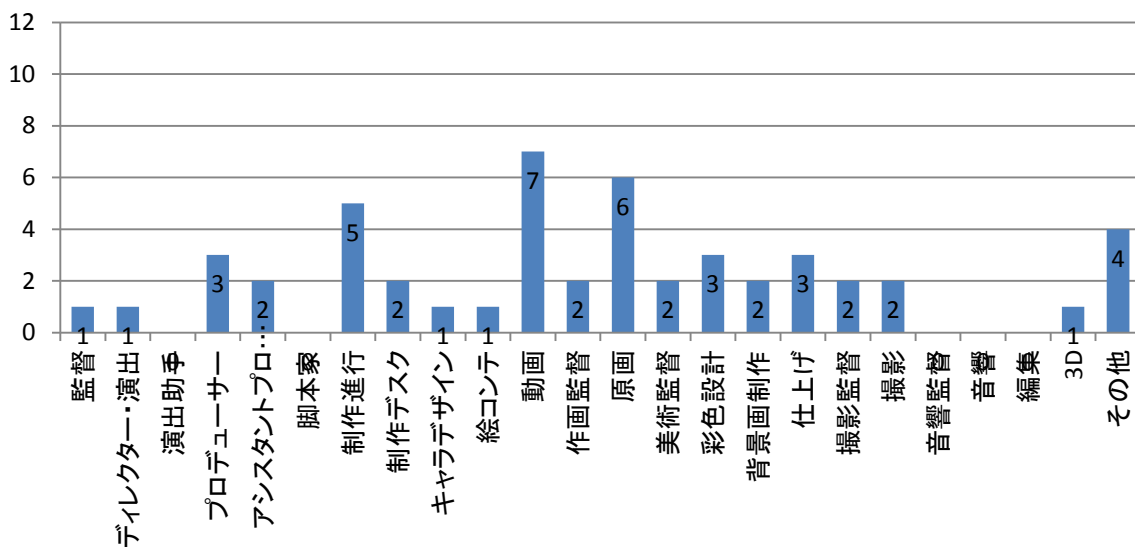
4-6 人材育成の実施状況

人材育成を実施している企業は 87%で、その過半数がベテランスタッフによる指導としている。また、人材育成を行わない企業は 4 社で、その理由は不必要2件、時間がない 1 件、人材不足 1 件という回答である。



4-7 実施している人材育成の対象職種

現在実施している人材育成の対象職種は、動画が 7 件、原画が 6 件、制作進行が 5 件と多い。他の職種は、演出助手と音響、編集を除き 3~1 件となっている。



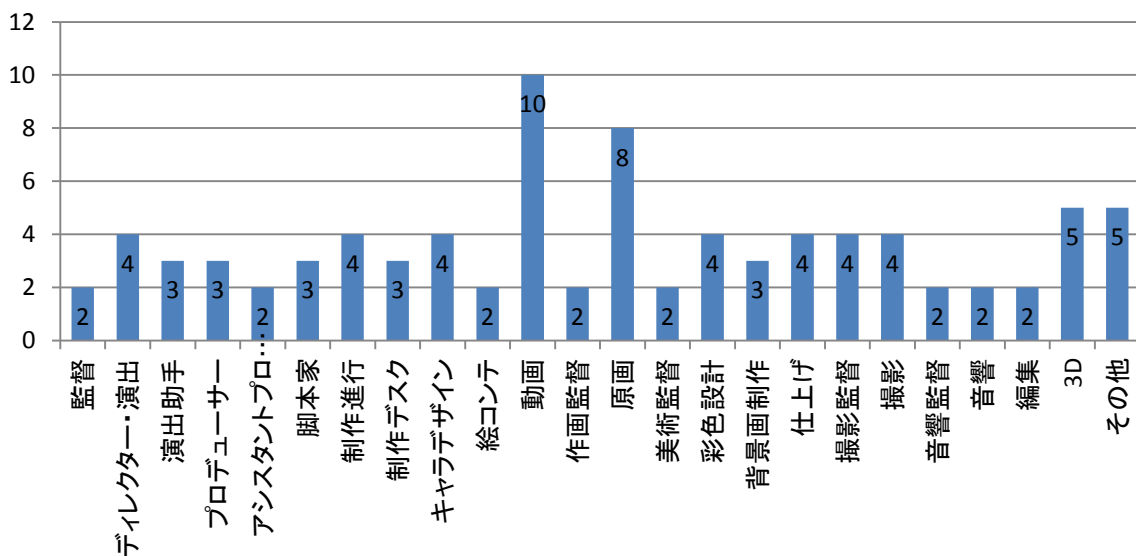
売上区分	監督	ディレクター・演出	演出助手	プロデューサー	アシスタントプロデューサー	脚本家	制作進行	制作デスク	キャラデザイン	絵コンテ	動画	作画監督
50億円以上				1			1	1				
5億円～15億円未満							1				2	1
2億円～5億円未満	1	1		2	2		2	1		1	3	1
5000万円～2億円未満							1				2	
5000万円未満									1			
未記入												
合計	1	1	0	3	2	0	5	2	1	1	7	2

売上区分	原画	美術監督	彩色設計	背景画制作	仕上げ	撮影監督	撮影	音響監督	音響	編集	3D	その他
50億円以上												
5億円～15億円未満	2		1		1							
2億円～5億円未満	1		1		1	1	1					3
5000万円～2億円未満	1	1	1	1	1	1	1					1
5000万円未満	1	1		1							1	
未記入	1											
合計	6	2	3	2	3	2	2	0	0	0	1	4

4-8 今後重点をおきたい人材育成の対象職種

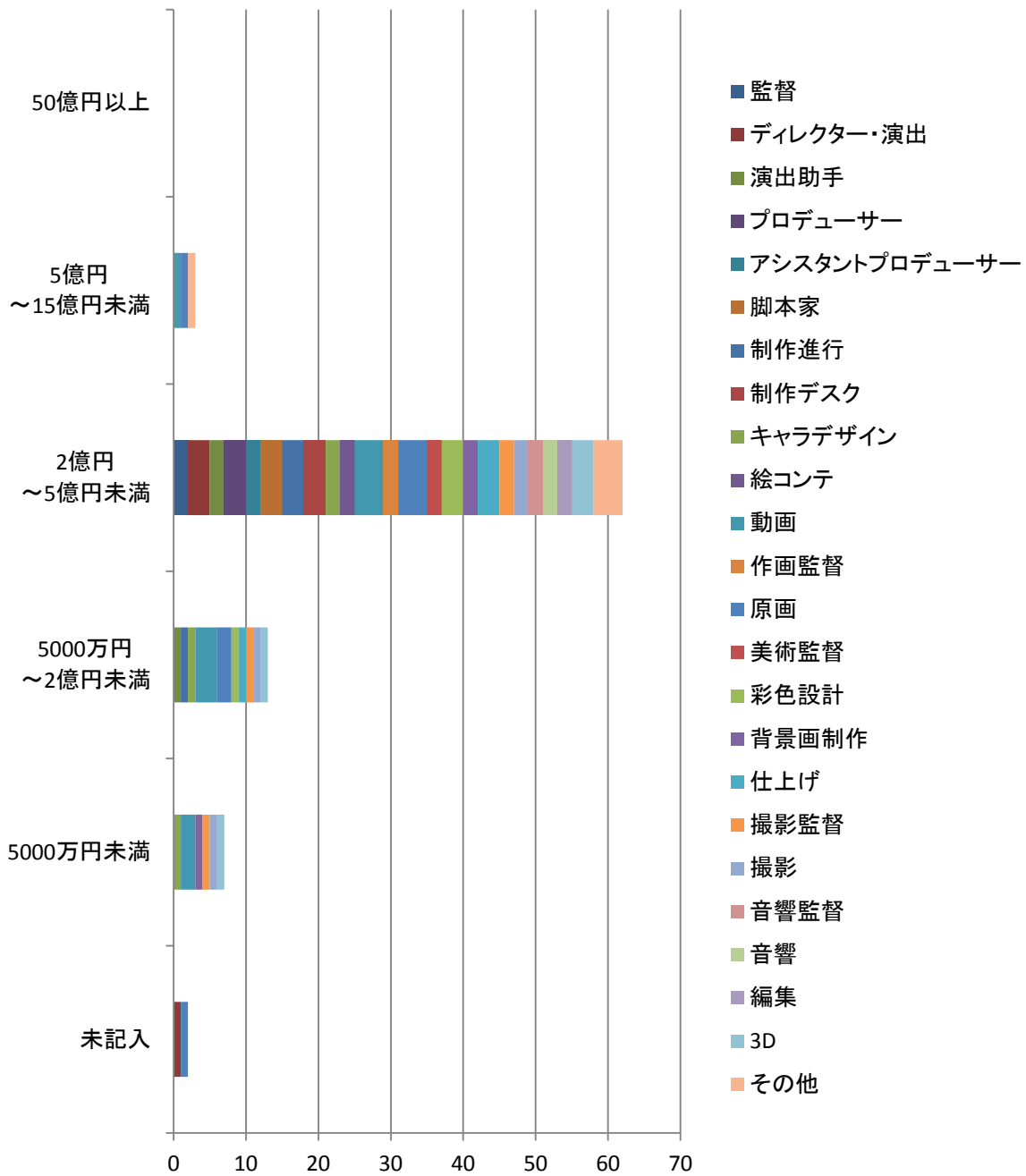
今後の人材育成で重点をおきたいと考えられている対象職種は、動画が10件、原画が8件と最多で、現状の人材育成の状況と同傾向にある。自由記入で得られたコメントでは、アニメの質を左右するのは絵であり、それを描く人材の育成が最重要と複数社から指摘がある。また、専門学校で行われる教育の弱さを指摘するコメントもある。

他の職種も含めてほぼすべてが現状よりも増加しており、人材育成を行うことへの要求の高まりが見て取れる。その中でも、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3倍と大きな変化を示している。3Dは今後利用する必要性が高まるという認識、ディレクター・演出はアニメ製作の規模拡大や質的向上、キャラクターデザインは多メディア展開、脚本家は高齢化が始まり20歳代の戦力が少ない点から必要性が高いとコメントされている。



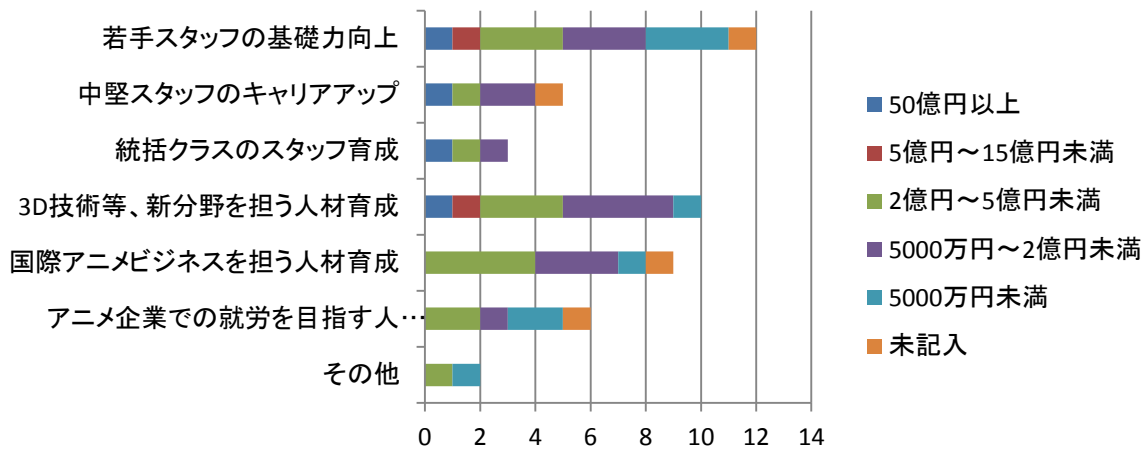
売上区分	監督	ディレクター・演出	演出助手	プロデューサー	アシスタントプロデューサー	脚本家	制作進行	制作デスク	キャラデザイン	絵コンテ	動画	作画監督
50億円以上												
5億円～15億円未満											1	
2億円～5億円未満	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	2
5000万円～2億円未満			1				1		1		3	
5000万円未満									1		2	
未記入		1										
合計	2	4	3	3	2	3	4	3	4	2	10	2

売上区分	原画	美術監督	彩色設計	背景画制作	仕上げ	撮影監督	撮影	音響監督	音響	編集	3D	その他
50億円以上												
5億円～15億円未満	1											1
2億円～5億円未満	4	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	4
5000万円～2億円未満	2		1		1	1	1				1	
5000万円未満				1			1					1
未記入	1											
合計	8	2	4	3	4	4	4	2	2	2	5	5



4-9 希望する研修

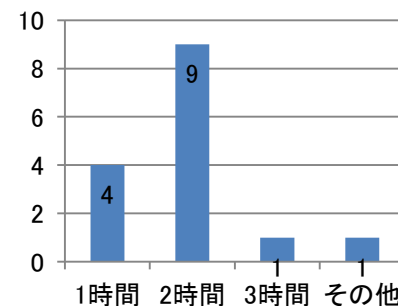
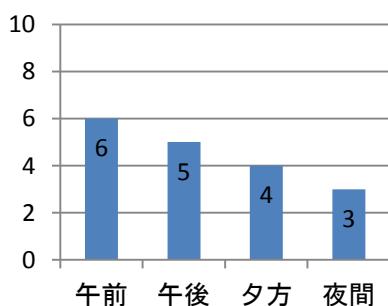
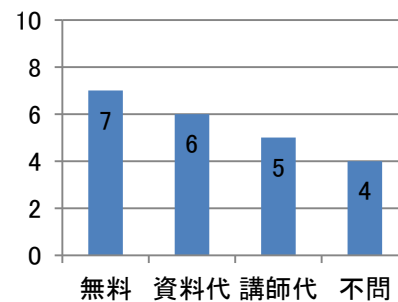
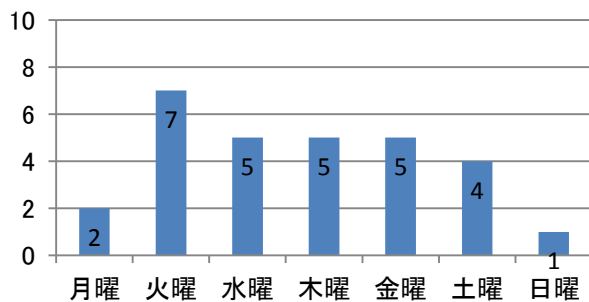
研修を希望する対象や内容は、若手スタッフの基礎力向上が 12 件と最多で、次に 3D 技術等の新分野が 10 件、国際アニメビジネスが 9 件で、他は 6 件以下となった。



売上区分	若手スタッフの基礎力向上	中堅スタッフのキャリアアップ	統括クラスのスタッフ育成	3D技術等、新分野を担う人材育成	国際アニメビジネスを担う人材育成	アニメ企業での就労を目指す人材育成	その他
50億円以上	1	1	1	1			
5億円～15億円未満	1			1			
2億円～5億円未満	3	1	1	3	4	2	1
5000万円～2億円未満	3	2	1	4	3	1	
5000万円未満	4	1		1	2	3	1
未記入							
合計	12	5	3	10	9	6	2

4-10 人材育成の講座・研修会への参加可能条件

従業員を講座・研修会へ参加させやすいのは、火曜日の午前中に 2 時間程度が最も良い条件と選択された。費用については無料、あるいは資料代や講師代の程度となった。



4-11 人材育成事業へのコメント

人材育成事業へのアイデアや意見、要望についてのコメントは次の通りで、研修を行う際の施設利用やシステム構築、人材活用の点で参考になる意見である。

- 行政と協力して、空いている公共施設(小学校など)を活用し、現場から離れたベテランのアニメーターを育成の担当として雇い入れ、企業からは動画などの基礎部分のアニメーションを実作業を交えて一貫した研修場を設けることを提案したい。
- 将来優秀なアニメーターが絶対的に不足することは明らか。アニメーターの人材育成システムを業界全体で構築すると同時に、就労環境の整備を進める必要がある。
- 講座や研修会のプログラムがデータ化されると、多忙な日常制作業務の合間を利用して有効に活用出来る。
- 現場で作品制作に取り組み、発表する機会を与える事が人材育成につながると考える。制作に関わる方々が参加するワークショップと、作品の発表支援が必要である。
- 実践で使える技術、心構え、経験談等の具体的な研修と、悩んでいることに答えてもらえる場が必要。
- スタジオの枠を超え、新人を入れて制作することができる、人材育成用の作品作り。(国の行う既存の作品制作支援施策はそれに適さない。)
- 15年前に区主催の教室の講師の担当を依頼されて子どもたちに絵(動画)の教育をやり好評を博したので、同様のことを行いたい。
- どんなに熱意をもっていても難しいのが人材育成。今のアニメーションの現状では、希望が持てない。

4-12 アニメ産業振興のための行政に期待する支援策

アニメ産業振興として、行政に期待する支援策は、運転・設備資金の融資が15件と最多で、デジタル化技術・3D技術等の新技術導入が10件、人材育成と著作権取得・活用が各9件と多い。また、その他の意見では、過去の貴重な資料の展示などを含めた施設を設立という意見があった。

