

練馬区アニメ人材育成支援事業 [対象職種の検討結果]

資料3

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	対象職種の絞り込みに対する考え方 (検討結果のまとめ)
動画マン	初級	<ul style="list-style-type: none"> 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) 	<p>★ 以下の2段階を対象とした育成を行う</p> <p>①主力動画マンへのキャリアアップ (入社半年～1年の新人を対象として、主力動画マンに必要な知識とスキルを習得するもの)</p> <p>②原画マンへのキャリアアップ (上級・ベテランの動画マンを対象として、動画マンへのキャリアアップに必要な知識やスキルを習得するもの)</p> <p>【理由】</p> <ul style="list-style-type: none"> 将来に渡り、アニメーション産業をささげる基盤となる職種である 一定期間の実務経験を積み、いわゆる「描くことに対する壁」にぶつかって新人アニメーターを対象にすることは効果が見込まれる 原画マンには、演出意図の理解や演技に関する知識など高度な能力が求められ、それを目指す人を対象とした育成は効果が見込まれる
	上級	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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で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)。 	<p>本事業における育成の対象職種とはしない</p> <p>【理由】</p> <ul style="list-style-type: none"> 人材育成の必要性は認められるが、一般的に、原画マンは、限られた人数で仕事を行っており、研修などへの派遣は厳しい状況である 育成すべき内容は、高度で多岐に渡り、教える側の人材に限られる等、育成にあたっての課題が多い
	上級	<ul style="list-style-type: none"> 作画監督にキャリアアップするための育成が必要(ヒ) 	<p>本事業における育成の対象職種とはしない</p> <p>【理由】</p> <ul style="list-style-type: none"> 上級の原画マンは、一定以上の才能を持ち、豊富な知識とスキルを身に付けている。そのため、教える側の人材に限られる等、育成にあたっての課題が多い
3D関連職種	初級	<ul style="list-style-type: none"> 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) 	<p>★ 本事業における育成の対象職種とはしないが、スキルアップの対象として検討していく</p> <p>【理由】</p> <ul style="list-style-type: none"> 3DCG制作に関わる人材の育成よりも、2Dアニメ制作に関わる人材の育成を優先する方が、練馬のアニメ企業の状況に適している しかし、ディレクターやプロデューサー、演出といった職種では、3DCGの基礎知識を習得することのメリットも大きいので、どのような育成が考えられるのか、検討を継続すべきである
	上級	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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) 	<p>本事業における育成の対象職種とはしない</p> <p>【理由】</p> <ul style="list-style-type: none"> ディレクター・演出(演出助手も含む)の職種は、各企業ごとに、目指す方向性が異なる キャリアコースは、アニメーターからステップアップする場合や制作進行からの場合など、多様であり、区が行う人材育成支援事業として、標準化した取り組みとするには課題が多い
	上級	<ul style="list-style-type: none"> 多様なタイプの作品演出を平均的に行え、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	(ディレクター・演出の初級とほぼ同様と考えられる)	<p>本事業における育成の対象職種とはしない</p> <p>【理由】</p> <ul style="list-style-type: none"> ディレクター・演出の職種と基本的に同じ
	上級	(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	<ul style="list-style-type: none"> 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) 	<p>本事業における育成の対象職種とはしない</p> <p>【理由】</p> <ul style="list-style-type: none"> 優秀かつ熟練したデザイナーが、1対1で個別指導する必要性があり、区が行う人材育成支援事業としては適していない
	上級		
脚本家	初級	<ul style="list-style-type: none"> 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) 	<p>本事業における育成の対象職種とはしない</p> <p>【理由】</p> <ul style="list-style-type: none"> 優秀な脚本家は不足しており、育成が望まれる状況にはあるが、会社が直接雇用しない(所属しない)場合が多い 育成方法が個別指導的となるため、区が行う人材育成支援事業としては適していない
	上級	<ul style="list-style-type: none"> 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) 	

※段階欄の「初級」とは、新人・若手のほか、当該職種への就労を目指す人を指す。

※段階欄の「上級」とは、中堅・ベテランのほか、統括的な役割の人を指す。