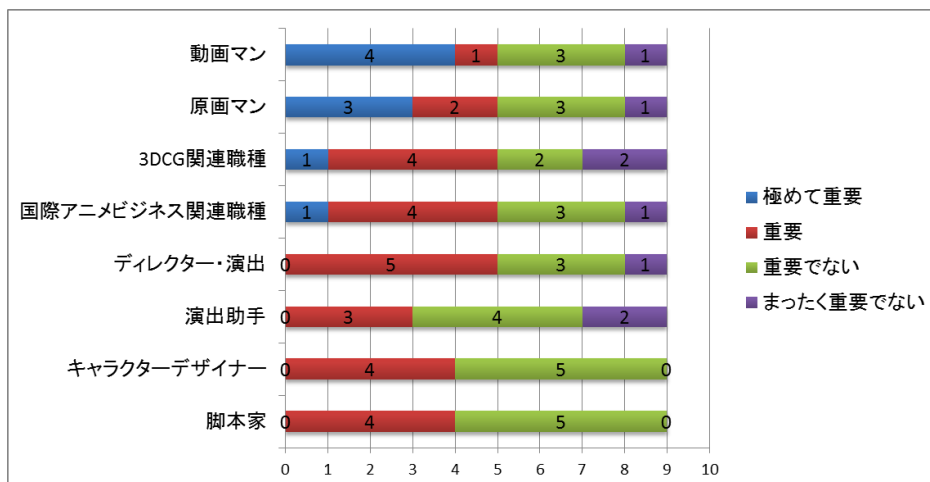


平成 25 年 3 月 5 日

平成 24 年度 練馬区アニメ人材育成支援事業 追加アンケート調査 集計結果

実施期間： 平成 25 年 2 月 7 日～2 月 25 日
依頼企業数： 27 社(前回調査回答企業)
回答企業数： 9 社

■Q1 貴社の今後の人材育成について職種ごとに重要度を選択し、その理由をお答えください。



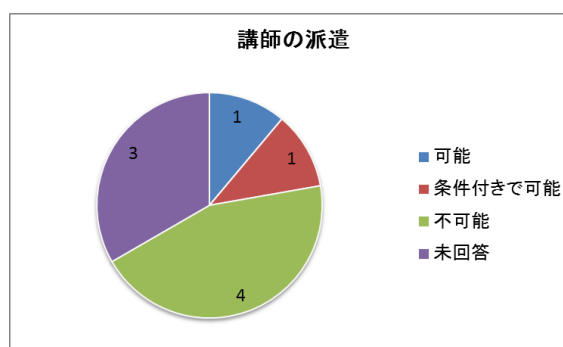
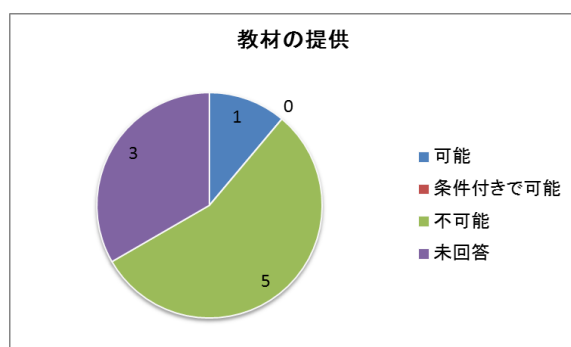
選択肢	動画マン	原画マン	3DCG関連職種	国際アニメビジネス関連職種	ディレクター・演出	演出助手	キャラクターデザイナー	脚本家
極めて重要	4	3	1	1	0	0	0	0
重要	1	2	4	4	5	3	4	4
重要でない	3	3	2	3	3	4	5	5
まったく重要でない	1	1	2	1	1	2	0	0

重要度	動画マン	原画マン	3DCG関連職種	国際アニメビジネス関連職種	ディレクター・演出	演出助手	キャラクターデザイナー	脚本家
極めて重要	・2Dアニメーションの根幹 ・海外に委託する事が多く、国内の人材が枯渇しているため ・将来にわたりアニメーション産業を支えていく基盤となる人材だから	・アニメーションの根幹 ・最近特に原画の質量とも不足している	・将来に3DCGアニメが主流になると思うので	・将来に3DCGアニメが主流になると思うので				
重要	・現状、動画作業の大半を中国の提携スタジオに頼っている為	・最重要職種ではあるが人員的に現状維持が限界で増員は厳しいが優秀者が不足 ・制作作品に適した原画マンを全て社内育成するのは困難であるが、最低限、社内品質を担保出来る作画スタッフは必要	・CGアニメ時代に備え、ある程度内製化が必要である ・需要と供給バランスを見て ・3DCGの体制整備は設備投資が多額で困難であり、制作体制の確保は海外との提携を基本とするが、3DCGディレクター等の人材は社内育成しなければならない	・国内市場縮小の対策として必要である ・市場開拓は重要なため、制作現場で持つ必要性は会社規模による。現在の弊社には必要 ・重要ではあるが、簡単に人材育成はできない。	・優秀な人材が不足している ・作品の方向性を決めるので ・テレビシリーズ以外のCM&PV等でもアニメを活用(演出)出来る演出家が必要。 ・作品制作におけるディレクション力が落ちている。	・作品製作上、欠かせず、演出育成も兼ねる故 ・弊社のフルアニメーション技術を継承出来る演出家を育てるには演出から育てる必要がある	・優秀なキャラデザイナー不足に対し、ある程度の育成は必要である ・イベント関連で今後必要となる可能性あり ・今後も自社オリジナルキャラクターを開発していくため	・会社ごとのオリジナルブランド立ち上げるには重要かも。外注もあるが、良い脚本家は実写含めても極めて少ない ・若手の人材が育っておらず、中高年層が占めているため ・イベント関連で今後必要となる可能性あり ・自社オリジナルコンテンツ作成に必要なため
重要でない	・動画パートは内製していない ・本業に関係なし ・この職種のスタッフは弊社では雇用しないため	・本業に関係なし ・外部に提携先を持っているため ・この職種のスタッフは弊社では雇用しないため	・重要かどうかは各企業により異なるし、企業の将来の方向性によっても異なる。 ・この職種のスタッフは弊社では雇用しないため	・本業に関係なし ・現時点において、進出を考えていないため ・この職種のスタッフは弊社では雇用しないため	・本業に関係なし ・外部に提携先を持っているため ・この職種のスタッフは弊社では雇用しないため	・本業に関係なし ・外部に提携先を持っているため ・演出以外に演出助手を育成する意味が不明。 ・この職種のスタッフは弊社では雇用しないため ・外部に提携先を持っているため ・育成に適していない	・育成できるものではないかと。 ・本業に関係なし ・キャラクターデザイナーは企画コンセプトに応じて外部に求めており、既に大勢のリソースを抱えているため ・外部に提携先を持っているため ・育成に適していない	・内製化する職種ではない ・本業に関係なし ・企画力の幅を更に広げるため、現在の方針では脚本は外部に求めて行く事になっている ・育成に適していない
まったく重要でない	・アニメ制作以外が主な事業の為	・アニメ制作以外が主な事業の為	・弊社業務で取り扱っていないため ・アニメ制作以外が主な事業の為	・アニメ制作以外が主な事業の為	・アニメ制作以外が主な事業の為	・助手の育成をするわけでは無いとは思いますが		

■Q2 貴社で動画マンや原画マンの研修を行っている場合、その期間・内容・教材・講師についてお答えください。

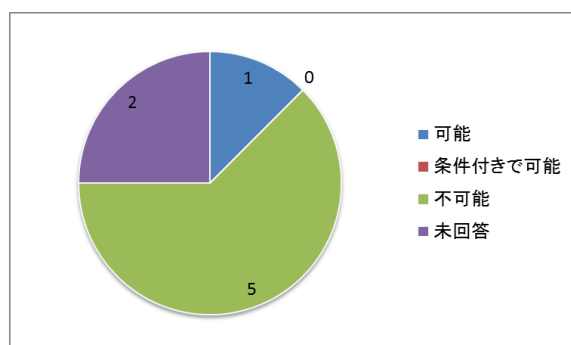
動画マン				原画マン			
研修期間	研修内容	使用教材	講師	研修期間	研修内容	使用教材	講師
数ヶ月	OJT		先輩の原画マン	動画の習熟度により上手ければ数ヶ月、上達しなければ数年でも厳しい	OJT	実際の作品の中から適宜、カットを選択して使用	先輩の原画マン
1～3か月 目安	線の引き方から人物・動物の動きかしの基礎構築	社内 専任指導員による作成教材	作画歴 25年～作画監督経験者 とアシスタントとして20代の動画検査数名	1～6か月	原画講習を終え・原画テストに合格した人対象 本番原画により実践研修	原画講習はその都度作成教材 本番原画はその時動いている作品	講習は 25年～作画監督経験者 本番原画はその作品の作画監督 稀に演出の時もあり
2年間	基本的な線の引き方から、トレス、デッサンなど、総合的に行い、実作業素材を用いて動きを掴ませていく	過去、取り扱った作品タイトル	提携先動画検査主任ジブリ等の劇場作品も経験し、キャリア20年				
約3ヶ月～	基本的な動きの練習(歩き、走り等)から、自然現象(火、波、風等)を経て、簡単な本番の動画を見て適応力を判断します	自社の素材	社内の原画マン(キャリア5年以上)	特に決めていません	出来れば動画チェックで多くの原画やシートを見てもらう事も良いです。基本的には本番の仕事で、チェックしながら見ていきます	基本的には自社作品で。慣れてきた頃には他社の作品も(はじめは社内チェックつきで)次はそのまま出して他社の人の目でリテイクをもらうのも意味があるので	社内作画監督・同クラスの原画マン

■Q3 動画マンや原画マンの研修を貴社以外の中立的な第三者機関が実施するとした場合、貴社にご協力をいただくことが可能かどうかお答えください。また、必要な条件がありましたら具体的にお答えください。



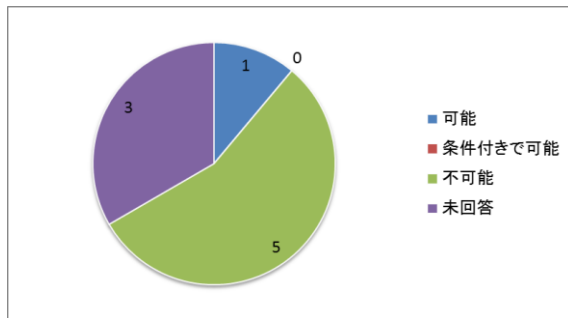
選択項目	教材の提供	講師の派遣
可能	1	1
条件付きで可能	0	1
不可能	5	4
未回答	3	3

■Q4 Q3 の動画マン・原画マン以外の研修を貴社以外の中立的な第三者機関が実施するとした場合、貴社から講師の派遣が可能かどうかお答えください。また、必要な条件がありましたら具体的にお答えください。



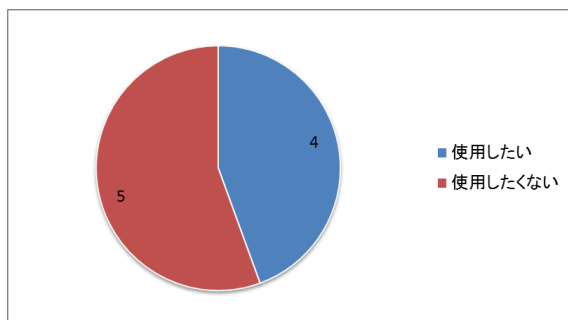
対象職種	育成できる内容	具体的条件
演出・背景	社内です仕事をしている演出・美術の人に依頼	週に1～2回で、仕事の合間で。専任(かかりきり)は不可
美術・背景	デジタル背景の基本 線画(レイアウト原図)の描き方	

■Q5 貴社において他社の従業員を貴社に一定期間受け入れ、実務研修を行うことが可能かどうかお答えください。また、受入れが可能な職種と育成できる内容をお答えください。

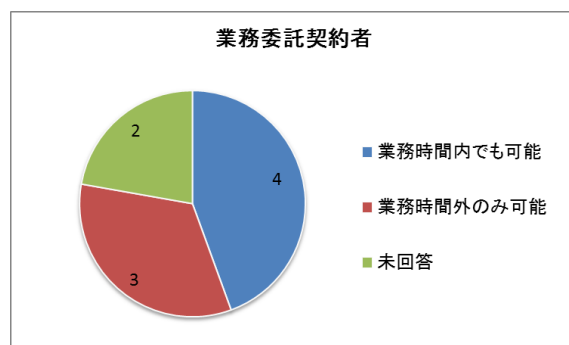
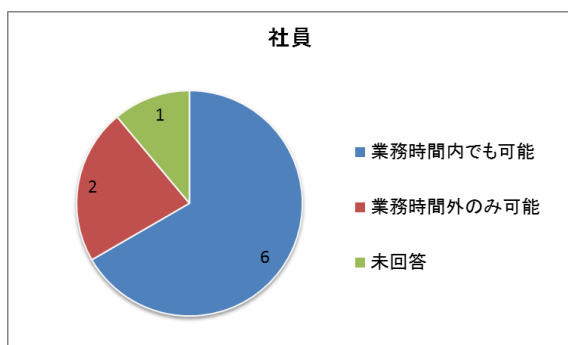


条件	対象職種	育成できる内容
その会社との関係性	全職種	仕事を通じて各職種に応じた育成
なし	動画	
	イベント関連のプランナー及びプロデューサー	イベントプランニング
研修時期と期間の調整がつけば	背景	デジタル背景の基本

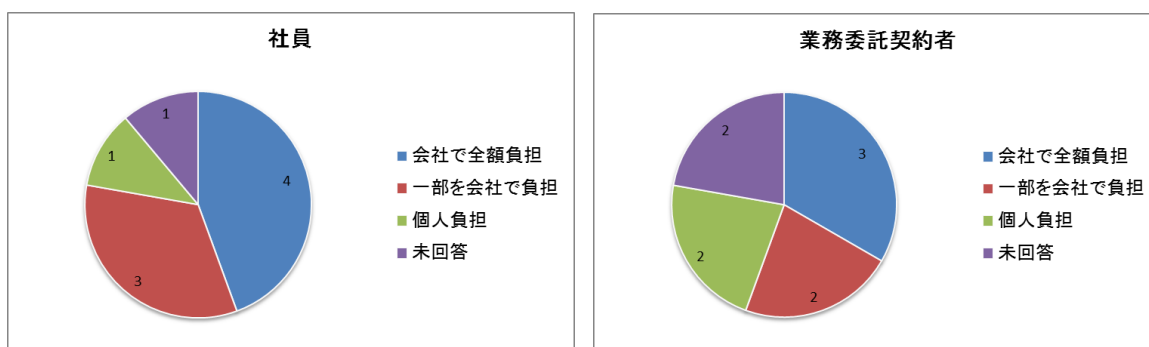
■Q6 自宅や職場のパソコンからインターネットを利用して知識を習得する研修(通称E-ラーニング等)についてのお考えをお答えください。



■Q7 貴社の従業員に研修を受けさせる場合、業務時間内の参加が可能かどうかお答えください

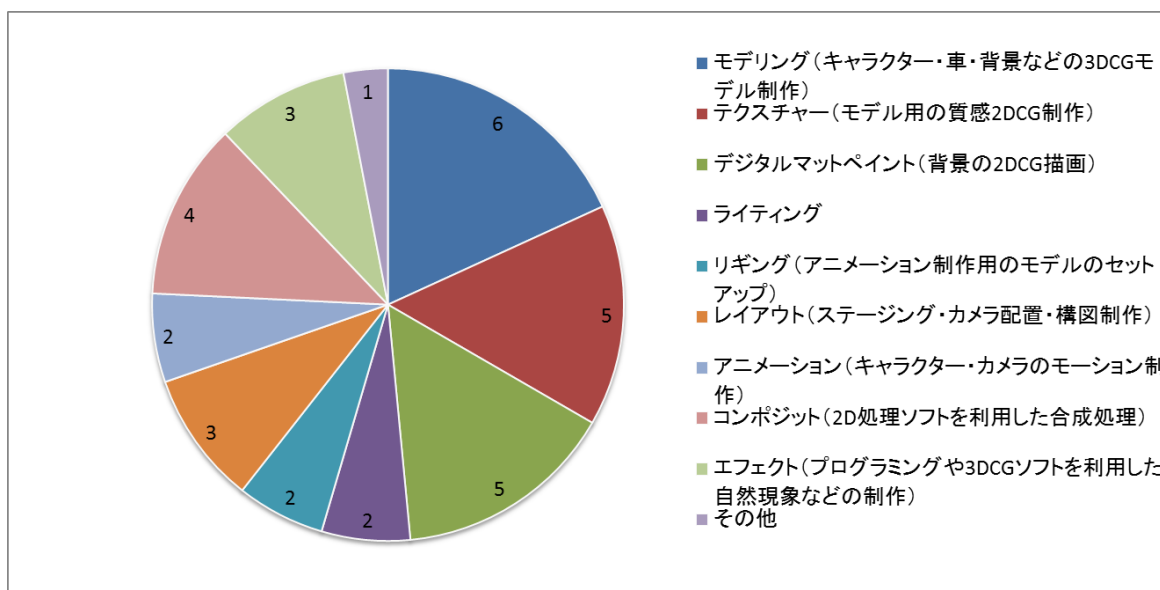


■ Q8 貴社の従業員に研修を受けさせる場合の費用の負担について選択してください。



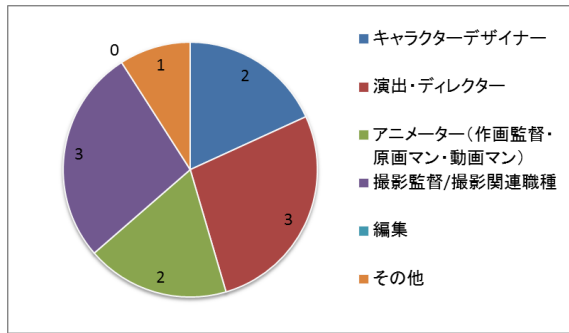
会社支給の場合の一人あたりの上限金額	
全額	内容により、5,000円～50,000円
一部	100,000円
研修内容次第で、業務時間外で行い、一部負担	10,000円

■ Q9 貴社で実施または今後予定されている 3DCG 業務を選択してください。(複数回答可)



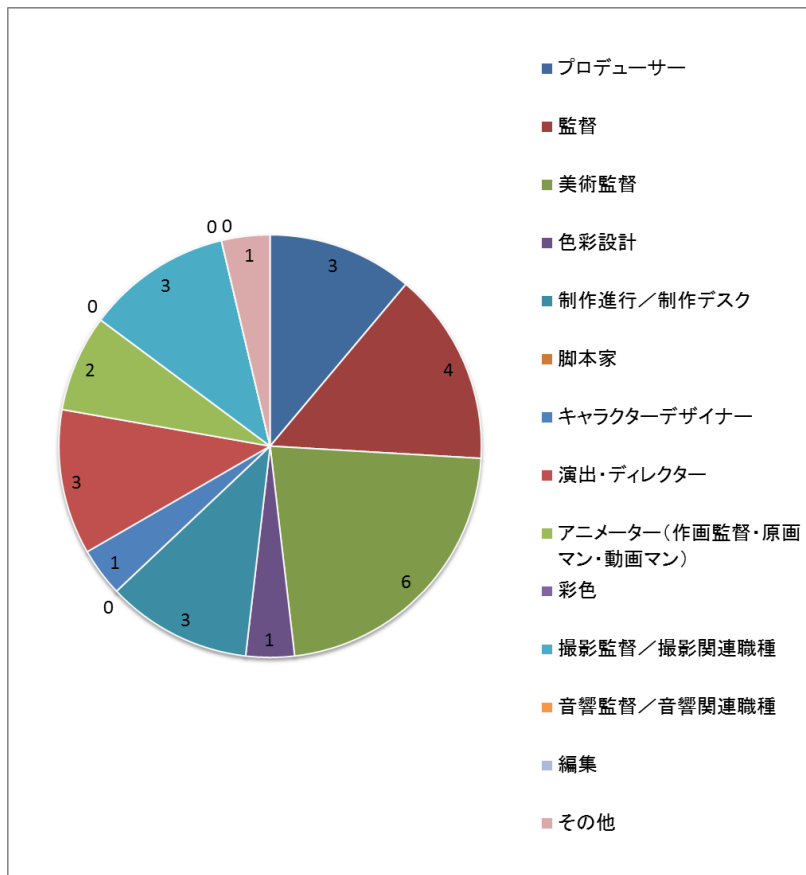
モデリング(キャラクター・車・背景などの3DCGモデル制作)	テクスチャー(モデル用の質感2DCG制作)	デジタルマットペイント(背景の2DCG描画)	ライティング	リギング(アニメーション制作用のモデルのセットアップ)	レイアウト(ステージング・カメラ配置・構図制作)	アニメーション(キャラクター・カメラのモーション制作)	コンポジット(2D処理ソフトを利用した合成処理)	エフェクト(プログラミングや3DCGソフトを利用した自然現象などの制作)	その他
6	5	5	2	2	3	2	4	3	1

■Q10 貴社の従業員で3DCG ソフトを使ったアニメーション制作の知識とスキルの育成が必要と考えられる職種(a～f)を選択し、その理由や希望される具体的内容をご記入ください。(複数回答可)



キャラクターデザイナー	演出・ディレクター	アニメーター (作画監督・原画マン・ 動画マン)	撮影監督 /撮影関連職種	編集	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・後の作業を考えたデザインが出来るので。一方自由な発想がなくなりキャラが死ぬ可能性もあり ・カードゲームデザインの業務に対応 	<ul style="list-style-type: none"> ・人に指示を出す職業なので、知識があれば有るほど良い。特性を知る必要性はあるがソフトに関して習得の必要性を感じない。 ・海外提携先のスタジオの品質管理 	<ul style="list-style-type: none"> ・仕事の幅が広がる ・2Dと3Dの融合において、知っておいた方が有利な可能性あり。特性を知る必要性はあるがソフトに関して具体的にいじれなくても良いかも ・3Dが加味された構図を把握する必要があるため 	<ul style="list-style-type: none"> ・すでにCG作業がメインな職種なので3DCGソフトに近く、もう扱っているため ・3Dが加味された構図を把握する必要があるため 	<ul style="list-style-type: none"> ・すでにCG作業がメインな職種なので3DCGソフトに近く、もう扱っているため ・3Dが加味された構図を把握する必要があるため 	<ul style="list-style-type: none"> ・どの職種にも必須ではないが、しているとその個人の武器となるものだと思う。3DCGに限らず 実写や、写真等と同じように ・美術・背景 背景レイアウトの効率化のため。制作需要に応えるため。

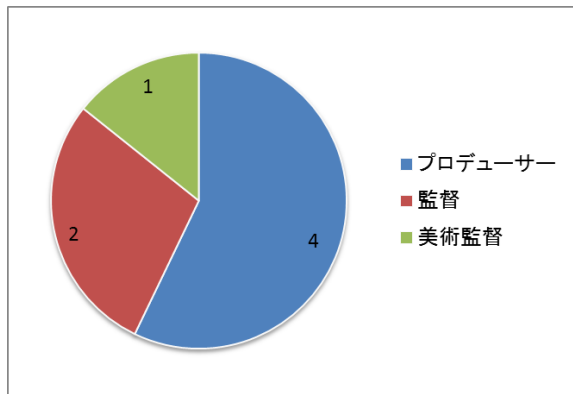
■Q11 貴社の従業員で3DCG に関する制作フローや専門用語などの基本知識の育成が必要と考えられる職種(a～n)を選択してください。また、その理由をお答えください。(複数回答可)



プロデューサー	監督	美術監督	色彩設計	制作進行／制作デスク	脚本家	キャラクターデザイナー	演出・ディレクター	アニメーター(作画監督・原画マン・動画マン)	彩色	撮影監督／撮影関連職種	音響監督／音響関連職種	編集	その他
3	4	6	1	3	0	1	3	2	0	3	0	0	1

プロデューサー	監督	美術監督	色彩設計	制作進行／制作デスク
<ul style="list-style-type: none"> 指示を出す人は知っていると具体的な指示、スケジュールの組み方予算に関してより精密になるため 打合せ時に必須となるため 	<ul style="list-style-type: none"> 表現方法の幅を広げる。 打合せ時に必須となるため 3DCGをベースにしたオリジナルコンテンツの開発 	<ul style="list-style-type: none"> もう背景は取り入れ初めているので 打合せ時に必須となるため 3D背景受注への対応 本業に關係しているため 3D背景の積極的利用が必要であるから 	<ul style="list-style-type: none"> 色味の変化など…微妙 打合せ時に必須となるため 	<ul style="list-style-type: none"> スケジュール管理 リテイク出しなど、やり取りが多い 打合せ時に必須となるため CM&PV等で3DCG制作案件の対応

■Q12 貴社の従業員で国際ビジネスに関して育成が必要と考えられる職種(a~n)を選択してください。また、その理由や希望される具体的内容をお答えください。(複数回答可)



プロデューサー	監督	美術監督	色彩設計	制作進行／制作デスク	脚本家	キャラクターデザイナー	演出・ディレクター	アニメーター(作画監督・原画マン・動画マン)	彩色	撮影監督／撮影関連職種	音響監督／音響関連職種	編集	その他
4	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

プロデューサー	監督	美術監督	色彩設計	制作進行／制作デスク	脚本家	キャラクターデザイナー	演出・ディレクター	アニメーター(作画監督・原画マン・動画マン)	彩色	撮影監督／撮影関連職種	音響監督／音響関連職種	編集	その他
<ul style="list-style-type: none"> 海外のやり方、流行りを知っておくことで国内に活かしたり、展開を広めることができるため アニメビジネスの基本システムを構築して欲しい 	<ul style="list-style-type: none"> 技術面など海外の作品をしる意味はあるが、ビジネスとなると微妙 弊社のオリジナル企画で海外と合作案件が発生する為 	<ul style="list-style-type: none"> 技術面など海外の作品をしる意味はあるが、ビジネスとなると微妙 中国に美術背景制作体制を準備している為 	<ul style="list-style-type: none"> 技術面など海外の作品をしる意味はあるが、ビジネスとなると微妙 	<ul style="list-style-type: none"> 技術面など海外の作品をしる意味はあるが、ビジネスとなると微妙 	<ul style="list-style-type: none"> 技術面など海外の作品をしる意味はあるが、ビジネスとなると微妙 	<ul style="list-style-type: none"> 技術面など海外の作品をしる意味はあるが、ビジネスとなると微妙 	<ul style="list-style-type: none"> 技術面など海外の作品をしる意味はあるが、ビジネスとなると微妙 	<ul style="list-style-type: none"> 技術面など海外の作品をしる意味はあるが、ビジネスとなると微妙 	<ul style="list-style-type: none"> 技術面など海外の作品をしる意味はあるが、ビジネスとなると微妙 	<ul style="list-style-type: none"> 技術面など海外の作品をしる意味はあるが、ビジネスとなると微妙 	<ul style="list-style-type: none"> 技術面など海外の作品をしる意味はあるが、ビジネスとなると微妙 	<ul style="list-style-type: none"> 技術面など海外の作品をしる意味はあるが、ビジネスとなると微妙 	<ul style="list-style-type: none"> 必要に応じて、必要な職種から人選する 国際ビジネスと言わず、国際的に流行っている作品、技術、商品展開などとなれば、全職種に対して学ぶことが必須となると思う。特にシナリオ、デザインなど、今活かせる技術も多いと思う