

平成 27 年度 文部科学省「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業」

アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業

アニメ職域プロジェクト(1)

産業界就業希望人材向け学習システムガイド

報告書

- 附) ◆産業界との共同による産業界就業希望人材向けガイダンスの企画報告
◆昨年度実施・報告書掲載の就職セミナー結果報告

アニメ・マンガ人材養成産官学連携コンソーシアム

代表機関:学校法人片柳学園 日本工学院専門学校

産業界就業希望人材向け学習システムガイド

(1) 産業界就業意向者向けのガイダンス等活動の位置づけ

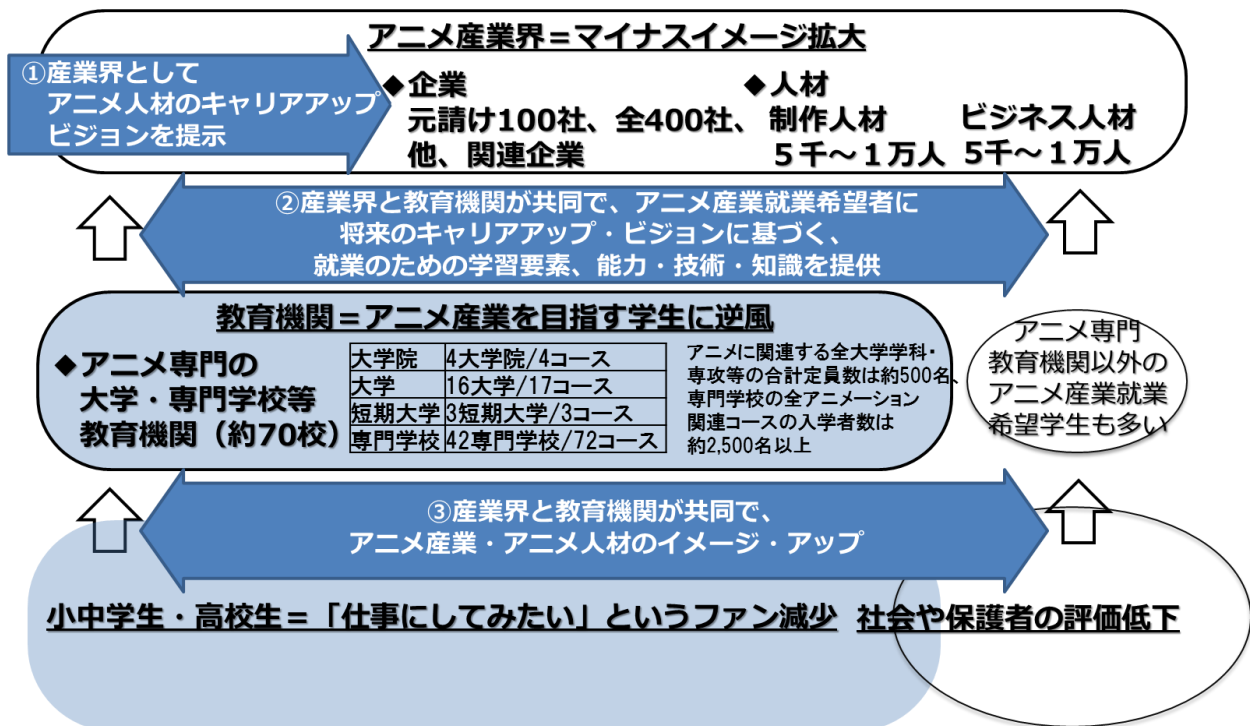
アニメ産業界と、アニメ専門の高等教育機関にとって、産業界の社会人学び直しから、初等・中等・高等教育まで対応したアニメ教育に係るカリキュラム・テキストやセミナー、ワークショップ、実習、体験学習、見学等オープンな学習システムの体系化において、産業界就業意向者向けの活動は重要な対象であるとの共通認識となっている。

下記のように、産業界とアニメ専門の高等教育機関の人材養成の基本は、アニメ産業界が業界としてアニメ人材のキャリアアップのビジョンを提示し、産業界と教育機関が共同で、アニメ産業界就業希望者に将来のキャリアアップ・ビジョンに基づく、就業のための学習要素、能力・技術・知識の習得機会を提供し、産業界と教育機関が共同で、アニメ産業・アニメ人材のイメージ・アップを図っていくことと考えている。

アニメ産業界と、アニメ専門の高等教育機関の共同の就業意向者向けの活動は、リクルートのベストマッチングのためのみならず、明確なキャリアアップのビジョン提示に基づく、就業のための学習要素、能力・技術・知識の提供、アニメ産業・アニメ人材のイメージ・アップのために重要なポイントと考えられる。

アニメ産業の人材養成の現状と課題、対応策

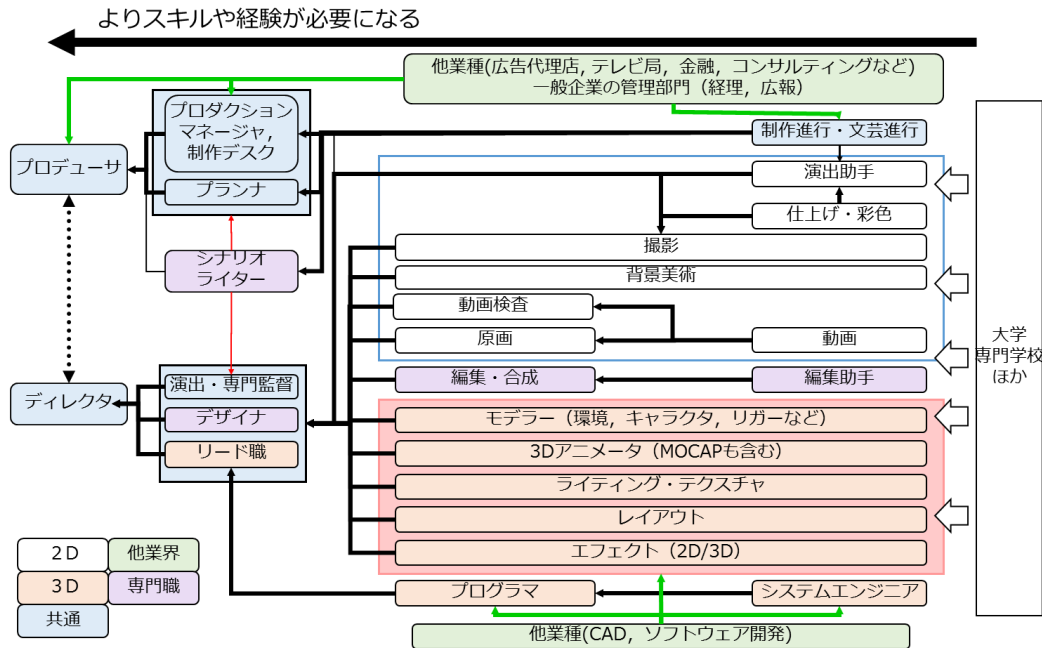
産業界と、アニメ専門の大学・専門学校等教育機関が共同して、アニメ産業に就業する人材のキャリアアップ・ビジョンを示すことが必要



(2) 産業界就業意向者向けのガイダンス等活動の考え方

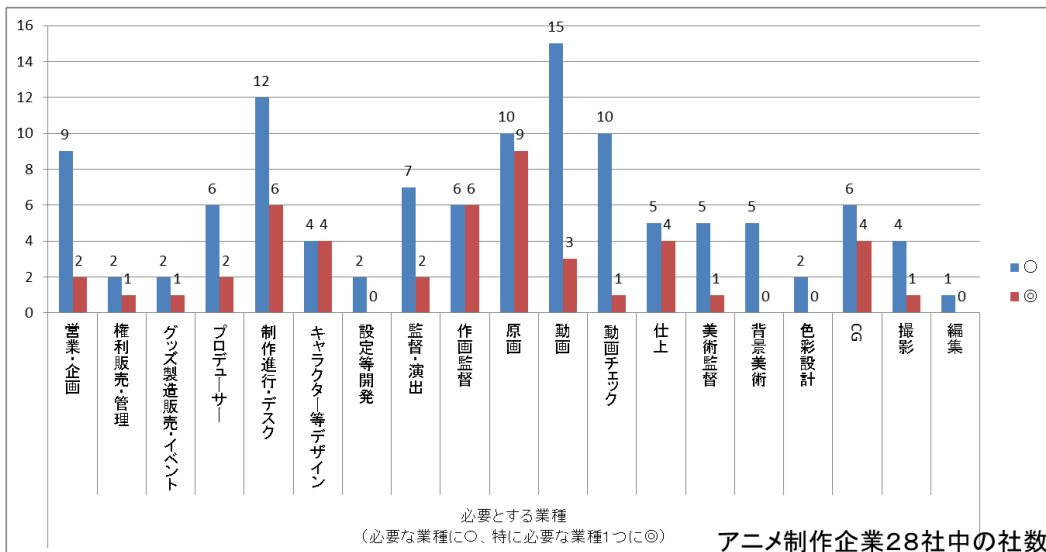
アニメ産業界への就業意向者向けの活動は、下記、アニメ産業の職種とキャリアパス、それに対応したキャリアの入口として行われるべきである。

アニメ産業人材のキャリアパス



具体的に、アニメ制作会社等企業には、下記のような職種の人材ニーズがある。

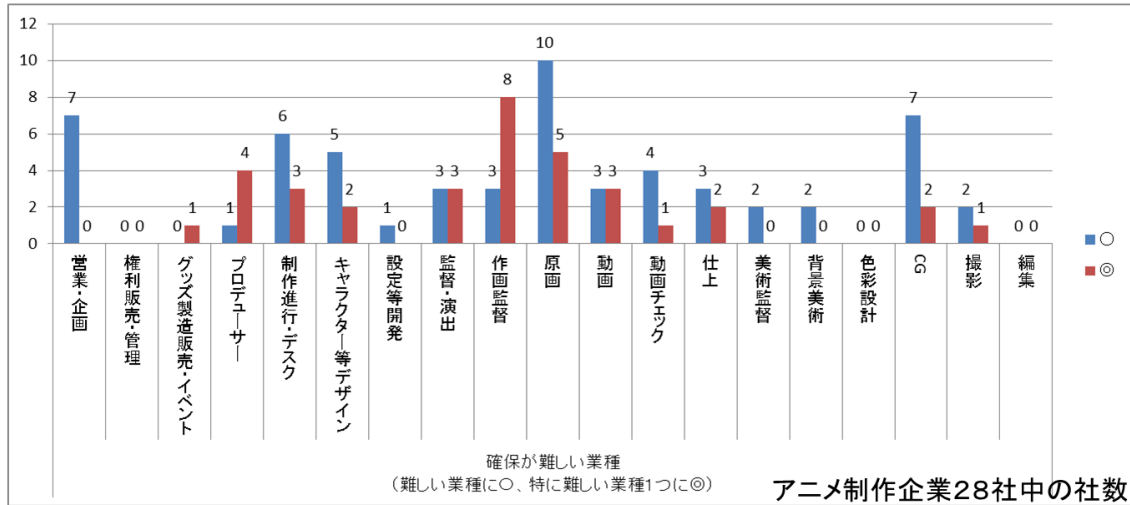
アニメ制作企業において、雇用に加え、契約・出来高払い等含めて、今後必要とする人材・職種



提供：一般社団法人 練馬アニメーション「アニメ産業における人材育成の実態と意識調査」より

しかしながら、下記のように、その人材に確保が困難な職種も存在している。原画、作画監督、プロデューサー等、就業後キャリアを積まないで養成できない人材はもちろんのこと、CGのような専門技術職に加え、営業・企画や、多くの新人が経験する制作進行も、確保が難しいとされている。

アニメ制作企業において、雇用に加え、契約・出来高払い等含めて、人材の確保が難しい職種



(3) 産業界就業意向者と就業後のキャリアパス

アニメ産業界への就業意向者の属性と、その意向、就業を受け入れるアニメ産業でのキャリアパスは、下記のような関係になっている。

アニメ産業就業意向者の属性・意向と、就業後のキャリアパス

就業後のキャリアパス		アニメ産業就業意向者	
目指すキャリア	新人の職種	意向	属性(学習履歴)
法務・ライツ ビジネスプロデューサー	事務アシスタント	ビジネス志向	一般大学、 他分野専門学校出身、 転職、その他、 様々な属性
営業・企画 ビジネスプロデューサー			
制作 ラインプロデューサー	制作進行 デスク	制作志向	アニメ専門の 大学・専門学校出身
監督・演出 脚本	動画		アニメ以外の 美術系大学等出身
作画監督・原画 アニメーター			
背景美術 その他の制作技術職	仕上 その他のアシスタント		独学で絵を学んだ者、 等

(1) 産業界就業意向者のリクルートのミスマッチの課題

アニメ産業界への就業意向者のリクルートにおいて、就業意向者自身、受け入れるアニメ制作企業、また一部の就業意向者を送り出すアニメ専門の高等教育機関にとって課題となっているのは、以下の点である。

◆アニメ産業就業意向者の属性・学習履歴が一様でない。

制作を指向する者には、アニメ専門の高等教育機関で学んだ者だけでなく、アニメ以外を学んだ美術系学校出身者や独学の者がおり、主にビジネスを指向するのは、アニメ専門の高等教育機関で学んだ者も、一般の学校出身者もいる。

◆アニメ産業就業意向者が目指すキャリアに対して、新人としてついた職種からのキャリアパスが一様ではなく、明確に示されていない。

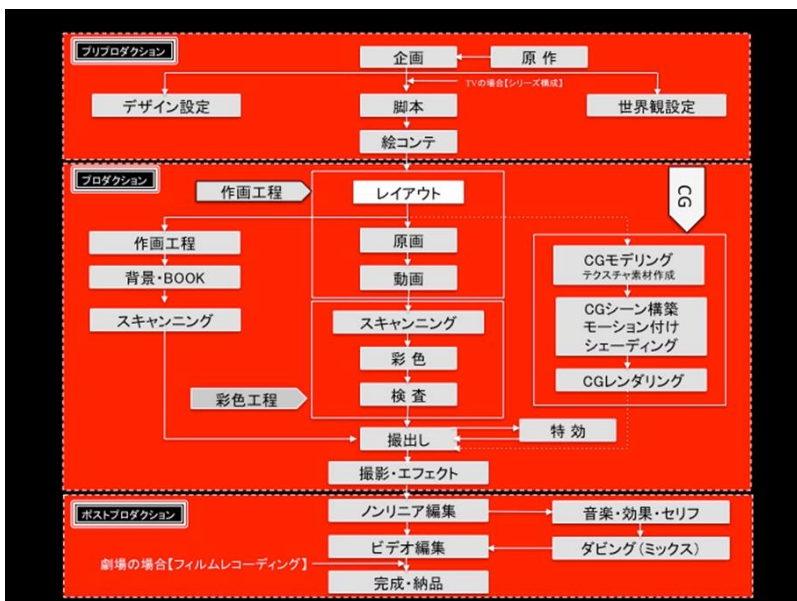
アニメーター志望は動画に、その他の制作技術職は仕上げやその他のアシスタントにつくが、動画から原画へのキャリアアップの指標をはじめ、キャリアパスが明確に示されていない。また制作プロデューサーを目指すもの、監督や演出、脚本を目指すものも、多くは制作進行からキャリアアップするが、その指標は明確でない。主にビジネスを指向する一般の学校出身者にとっては、多くの場合、アニメの制作・ビジネスの両方の職種すら理解されていないことが多い。

(2) 産業界就業意向者のリクルートのミスマッチの課題解決のための制作・ビジネス両面のキャリアアップのビジョンの提示

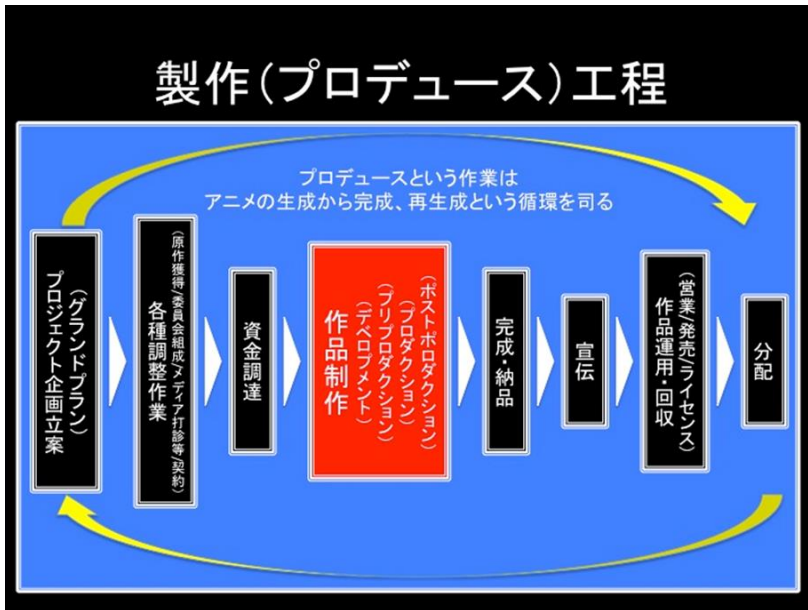
アニメ産業界への就業意向者のリクルートをサポートする活動は、リクルートのベストマッチングのためのみならず、明確なキャリアアップのビジョン提示に基づく、就業のための学習要素、能力・技術・知識の提供、アニメ産業・アニメ人材のイメージ・アップのために重要なポイントであることは冒頭に述べた。

この、明確なキャリアアップのビジョン提示は、先のアニメ産業の職種とキャリアパスの提示に加え、下記のアニメ制作の工程の理解、またビジネス面での産業知識である、製作（プロデュース）の工程、製作（プロデュース）の仕事の理解によって得られるものと考えられる。

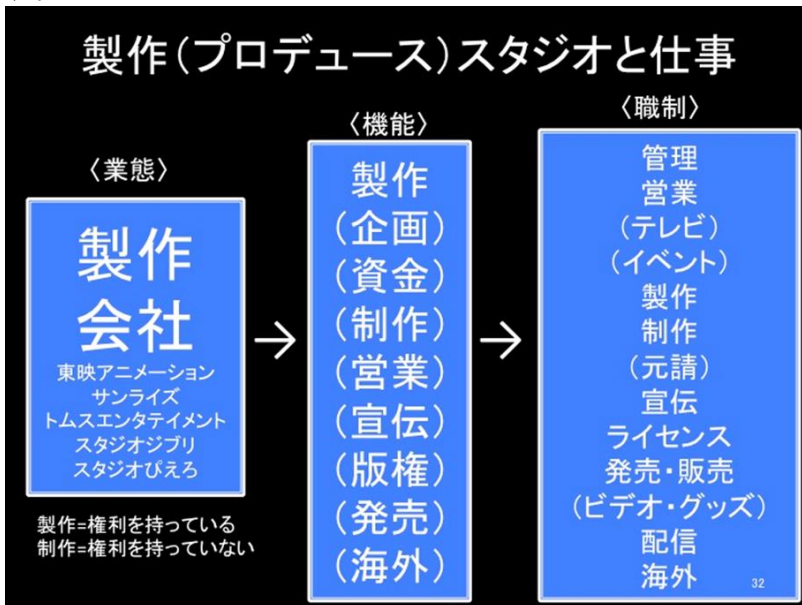
アニメ制作の工程



製作(プロデュース)の工程



製作(プロデュース)の仕事



(3) 産業界就業意向者のリクルートのミスマッチという課題解決のための試み

以上のような、アニメ産業界への就業意向者のリクルートのミスマッチという課題解決のため、今年度は、当事業としてアニメ産業界のイベントに協力し、アニメ専門の複数の高等教育機関が共同で参加する就業意向者向けの活動の企画を行った。

昨年度は、当事業として、アニメ専門の高等教育機関の学生に加え、一般の学校出身者等に向けた活動を行っており成果を上げた。今後はそのような活動を、産学が連携して自立的に行う体制が求められる。

◆今年度の活動

3月開催のアニメイベント「アニメジャパン」における AnimeJapan2016「クリエイションエリア」内「進路相談ゾーン」として実施を支援し、実施体制構築について評価した。

アニメファンを集めるアニメイベント「アニメジャパン」において、アニメ産業を支える人材へのガイダンスを目的とする AnimeJapan2016「クリエイションエリア」において、アニメ専門の高等教育機関の学生、一般の学校の学生、高校生等、制作を指向する者に、制作の職種を中心とするキャリアの解説、就業のための学習要素、能力・技術・知識の解説、進路のガイダンスの計画を行った。

◆昨年度の活動

アニメ産業界への就業意向を持つアニメ専門の高等教育機関の学生、一般の学校の学生向けに4日間15コマ（4日間×3～4コマ）のセミナーシリーズ「アニメ産業就職セミナー」を開催した。

このセミナーはアニメ産業界を目指すにあたって習得して欲しい産業知識を、アニメ産業界の一線で活躍する講師から学生に伝える講座とし、アニメ専門の高等教育機関の学生、公募した一般の学校の学生合わせて各日平均70名以上の受講参加があった。

◆産業界との共同による産業界就業希望人材向けガイダンスの企画報告

(1) 産業界との共同による産業界就業希望人材向けガイダンスの企画

3月開催のアニメイベント「アニメジャパン」における AnimeJapan2016「クリエイションエリア」内「進路相談ゾーン」として実施支援、実施体制構築について

3月開催のアニメイベント「アニメジャパン」における AnimeJapan2016「クリエイションエリア」内「進路相談ゾーン」として実施を支援し、実施体制構築について評価した。

アニメファンを集めるアニメイベント「アニメジャパン」において、アニメ産業を支える人材へのガイダンスを目的とする AnimeJapan2016「クリエイションエリア」において、アニメ専門の高等教育機関の学生、一般の学校の学生、高校生等、制作を指向する者に、制作の職種を中心とするキャリアの解説、就業のための学習要素、能力・技術・知識の解説、進路のガイダンスの計画を行った。

(2) 計画概要

クリエイションステージでのクリエイションセミナー

タイトル：アニメ創りの世界へようこそ！ 27日（日）11：00～11：45

今年はクリエイター体験講座に加え、これまで数多くの作品を手がけてきたス STUDIO4°Cの田中栄子社長によるクリエイションセミナーを実施します。

内容：STUDIO4°C田中社長が、アニメ創りを目指す方に向け、アニメ創りの過程や制作進行、アニメーターの役割など、アニメ創りの仕事を詳しく解説し、アニメ創りの世界へご案内します。

登壇者：田中栄子（STUDIO4°C代表取締役社長/プロデューサー）

登壇者プロフィール：田中栄子 STUDIO4°C代表取締役社長/プロデューサー

スタジオジブリで『となりのトトロ』、『魔女の宅急便』のラインプロデューサーを務めた田中栄子が、STUDIO4°Cにて、映画『MEMORIES』（95）、『SPRIGGAN』（98）、『MIND・GAME』（04）、『鉄コン筋クリート』（06）、『Genius Party』（07）、『BERSERK』3部作（12）、アンソロジー[ANIMATRIX]・[BATMAN：Gotham Knight]・[Halo legends]・TVシリーズ「TUNDERCATS」等海外との連携作品も手掛ける。ショートフィルム・CM・ミュージッククリップ等、様々なジャンルで常に 独創的な映像を製作し、国内外で数々の映画賞を受賞。2015年11月にはなかむらたかし氏とマイケル・アリアス氏のダブル監督による最新作「ハーモニー」が劇場公開された。ちなみに社名の4°Cは水の密度が一番高い温度で、作品クオリティーの高さを保証する。

司会(モデレーター)：増田弘道(日本動画協会 人材育成ワーキング座長/株式会社ビデオマーケット常勤監査役)

進路相談ブース

「アニメーションの制作に携わりたいけど、どうしたら良いの!？」といったアニメ業界で働きたいと考えている学生さんや皆さんは、是非進路相談コーナーにお立ち寄りください。経験豊富な専門学校の担当者がお答えいたします。

また、アニメ創りを目指す方々に向け、クリエイションセミナーにご登壇いただく STUDIO4°Cの田中栄子社長監修による、アニメ創りの過程や制作進行、アニメーターの役割などをわかりやすく解説したパネル「アニメ創りの世界」を展示します。

今回は下記の学校が、あなたのご相談をお受けします。

■日本工学院専門学校 / 日本工学院八王子専門学校

■専門学校東京ネットウエイブ

■東放学園映画専門学校 / 東放学園高等専修学校

【参考】昨年度実施・報告書掲載の就職セミナー結果報告

(1) 昨年度活動概要

アニメ産業界への就業意向を持つアニメ専門の高等教育機関の学生、一般の学校の学生向けに4日間15コマ(4日間×3~4コマ)のセミナーシリーズ「アニメ産業就職セミナー」を開催した。このセミナーはアニメ産業界を目指すにあたって習得して欲しい産業知識を、アニメ産業界の一線で活躍する講師から学生に伝える講座とし、アニメ専門の高等教育機関の学生、公募した一般の学校の学生合わせて各日平均70名以上の受講参加があった。

(2) 実施内容

文部科学省アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業
アニメ産業界への就職を希望する学生を対象にした

「アニメ産業就職セミナー」

文部科学省事業「アニメ・マンガ人材養成産官学連携コンソーシアム」(<http://amecon.jp/>)では、アニメ産業界への就職を希望する学生を対象にして、1講座90分、15講座のセミナーシリーズを「アニメ産業就職セミナー」として本年度1月に開催いたします。(参加無料)
セミナーでは講座テーマごとに、アニメ産業界の一線で活躍する講師が、業界を目指すにあたって習得して欲しい業界知識を伝えます。

アニメ産業界への就職を希望する専門学校生・大学生は、ぜひご参加ください。

- 参加方法 - (受付締切：1月13日(火) 13時まで)

本セミナーシリーズは1日単位での参加をお願いしております。

下記の受付メールアドレスまで、メールタイトルを「アニメ産業就職セミナー」として、

必要項目をメール本文にご記入の上で、参加希望日をご連絡下さい。

受付メールアドレス：staff@humanmedia.co.jp ※本メールにてお問い合わせも受け付けております。

必要項目：【氏名】、【学校・学年・学部・コース名】、【連絡先メールアドレス】、【参加希望日程】

	1月17日(土) (日本教育会館806号室)	1月18日(日) (日本教育会館第二会議室)	1月24日(土) (日本教育会館第二会議室)	1月25日(日) (日本教育会館806号室)
1 9:00 ~ 10:30	アニメ業界基礎知識1: アニメ業界に入る前に知って おきたい業界常識・業界 知識 ビデオマーケット 取締役 増田弘道 氏	テレビアニメの構造1: 日本のTVアニメが世界で 受けた理由 コントラ 代表取締役社長 片岡義朗 氏	プロデューサーの仕事1: 制作進行、デスクの仕事と は何か、必要とされることは 何か トリガー 取締役 舛本和也 氏	
2 10:50 ~ 12:20	アニメ業界基礎知識2: アニメ業界で働けるように なるための方法 ビデオマーケット 取締役 増田弘道 氏	テレビアニメの構造2: テレビ局と代理店とスポン サーとスタジオの関係 コントラ 代表取締役社長 片岡義朗 氏	プロデューサーの仕事2: プロデューサーの「仕事」と は何か、必要とされることは 何か サンライズ マネージャー/ プロデューサー 樋口弘光 氏	新しいアニメの仕事: 配信、コンサート、ミュージ カル、イベント コントラ 代表取締役社長 片岡義朗 氏
3 13:20 ~ 14:50	アニメ業界基礎知識3: 個人から会社までアニメを つくるに必要な契約・著作 権常識 テイク・ワイ 代表取締役 竹内宏彰 氏	企画の立て方・ 企画書の書き方1: ビデオメーカー/プロデュー ス会社の発想と企画の立て 方 ジェンコ 執行役員 プロデューサー 大澤信博 氏	アニメ表現考察1: アニメの表現大革命進行 中、デジタル時代のアニメ 表現 アニメ評論家 氷川竜介 氏	脚本実践論1: なぜ「脚本(ホン)を読める」 ことが重要なのか? びえろ 取締役最高顧問 布川郁司 氏 ストーリーコンサルタント、 ストーリーアーツ&サイエン ス研究所株式会社 代表取締役 岡田勲 氏
4 15:10 ~ 16:40	アニメ業界基礎知識4: クリエイター、スタッフが アニメの制作現場で働く上 で必要な職業常識・著作 権常識 テイク・ワイ 代表取締役 竹内宏彰 氏 ゲスト: 森本晃司監督	企画の立て方・ 企画書の書き方2: アニメスタジオの発想と企 画の立て方 J.C.STAFF 執行役員 制作本部長 松倉友二 氏	アニメ表現考察2: 妖怪ウォッチに代表されるク ロスメディア時代の訪れ アニメ評論家 氷川竜介 氏	脚本実践論2: なぜ実際に脚本を書けるよ うになるとストーリーが理解 出来るようになるのか? アニメ脚本家 岸本卓 氏

全日程会場：日本教育会館(東京都千代田区一ツ橋2-6-2)

- 文科省事業「アニメ・マンガ人材養成産官学連携コンソーシアム」とは? -

アニメ・マンガ人材養成産官学連携コンソーシアムは文科省事業として、日本工学院専門学校が受託して、平成24年度より産業界のニーズに応える教育機関のカリキュラムを設定しており、アニメ分科会ではアニメーションの教育を行う専門学校・大学、産業界からは日本動画協会や複数企業・フリーランス等の専門家がメンバーとなって分科会を構成しています。

本事業ではアニメ産業界に従事する人材が身に着けておくべき基本的職業能力の抽出、アニメーターの「ものの動きを観察し、表現する」能力の基礎となるデッサン・ワークショップや、アニメ産業界に従事する人材が知っておくべき産業史、作品理解、ビジネス展開についてのセミナーを行い、セミナーの成果を15冊のテキストに編集してきました。

本年度は、産業界へのヒアリング・これまでに設定したカリキュラムを基として、アニメ産業界への就職にあたって習得してきてほしい知識を取りまとめ、アニメ産業界に就職することを目的とした専門学校生・大学生を対象に、90分15講座にてセミナーシリーズを開催いたします。

文部科学省アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業
アニメ産業界への就職を希望する学生を対象にした
「アニメ産業就職セミナー」

- セミナー講師一覧 -

■1月17日(土)

【1時間目】「アニメ業界基礎知識1: アニメ業界に入る前に知っておきたい業界常識・業界知識」

【2時間目】「アニメ業界基礎知識2: アニメ業界で働けるようになるための方法」

講師: ビデオマーケット 取締役 増田弘道 氏

講師プロフィール: 1954年北海道生まれ、法政大学卒業後、キティ・レコード入社、トドブス(現ソトコト)、株式会社ブロンズ新社などを経て2000年アニメ制作会社マッドハウス代表取締役就任、2005年より株式会社ビデオマーケット、現職。『アニメビジネスがわかる』(2007年/NTT出版)、『もっとわかるアニメビジネス』(2011年/NTT出版)などを執筆。

【3時間目】「アニメ業界基礎知識3: 個人から会社までアニメをつくるに必要な契約・著作権常識」

【4時間目】「アニメ業界基礎知識4: クリエーター、スタッフがアニメの制作現場で働く上で必要な職業常識・著作権知識」

講師: テイク・ワイ 代表取締役 竹内宏彰 氏

講師プロフィール: アニメーションプロデューサー・株式会社アスキー・パブリッシング代表取締役・金沢工業大学客員教授、(株)集英社の編集プロデューサーとして、数多くのマンガ、アニメプロジェクトに参加し1984年に独立、以降、アニメーション、CG、ライセンス、コンサルティング系など複数の会社を創業、プロデューサー作品は国内外で数多くの受賞歴を持つとともに、アニメ支援事業「アニメ革命東京」の発案や大学等での教授を執り、クリエイター・スタッフにも従事する。代表作: 『鉄コンクリート』(U・Iプロット版)、『アニマルリクス』(ワーナー)、『まじのこえ』(新海誠監督)、『セッコロ』(宇木敦宏監督)、『blossom』(山本亮監督チャリティアニメ)、『Wake Up, Girls!』(山本亮監督)など。

■1月18日(日)

【1時間目】「テレビアニメの構造1: 日本のTVアニメが世界で受けた理由」

【2時間目】「テレビアニメの構造2: テレビ局と代理店とスポンサーとスタジオの関係」

講師: コントラ 代表取締役社長 片岡義朗 氏

講師プロフィール: アサツーディ・ケイとマーベラスでアニメ制作委員会方式の創出と運用、アニメの企画・製作・商品化などの業務を履行、アニメプロデューサーとして『タッチ』『ハイスクール!奇面組』『轟轟!ガンズンガー』『HUNTER×HUNTER』など多数の作品のプロデューサーに参加、ミュージカルプロデューサーとして『テニスの王子様』『監獄長島秀』など、アニメ・漫画関連のミュージカルを日本で初めてプロデュース、アニメーションビジネスの重要な部分としてこの分野を生み出した。その後トワゴに移籍し、『牛太郎』『カンタレウ』『コロコロ』など多くのミュージカル化などをプロデュース、ニコニコ動画でアニメ配信を初めて公式化し無料にも有料化にも道を開いた。ライブ中継や舞台中継の有料ネット配信も推進。その後、漫画アニメ関連ミュージカルの世界標準化を目指し『日本5次元ミュージカル協会』の設立を企画し実行するなど、さらなる日本の漫画アニメ文化の世界的な発展に取り組んでいる。

【3時間目】「企画の立て方・企画書の書き方1: ビデオメーカー/プロデューサーの発想と企画の立て方」

講師: ジェンコ 執行役員 プロデューサー 大澤信博 氏

【4時間目】「企画の立て方・企画書の書き方2: アニメスタジオの発想と企画の立て方」

講師: J.C.STAFF 執行役員 制作本部長 松倉友二 氏

■1月24日(土)

【1時間目】「プロデューサーの仕事1: 制作進行、デスクの仕事とは何か、必要とされることは何か」

講師: トリガー 取締役 舩本和也 氏

講師プロフィール: 1976年生まれ、山口県宇布市出身、福岡工業大学卒業後、元々アニメーション学院福岡校アニメーター科に入学、2000年に制作進行としてアニメ会社に就職、テレビシリーズ『金色のガッシュベル』の制作進行として、『東京アニメーション』や『ボロボロクロイダ』や『とことんハム太郎劇場(トムエンターテイメント)』、『はじめの一歩(マッドハウス)』等に携わる。2006年にGAINAXに入社、『天元突破グレンラガン』(TVシリーズ・劇場等)の制作デスク&制作プロデューサー、『Panty & Stocking with Garterbelt』のプロデューサーを担当、2011年、今石洋之、大塚雅彦とともに株式会社TRIIGGER設立、『キルラキル』ではアニメーションプロデューサーを担当。

【2時間目】「プロデューサーの仕事2: プロデューサーの「仕事」とは何か、必要とされることは何か」

講師: サンライズ キャラクターワークス事業部 企画営業課 マネージャー/プロデューサー 樋口弘光 氏

講師プロフィール: 担当作品『銀魂』、『映画 犬夜叉』シリーズ等

【3時間目】「アニメ表現考察1: アニメの表現大革命進行中、デジタル時代のアニメ表現」

【4時間目】「アニメ表現考察2: 妖怪ウォッチに代表されるクロスメディア時代の訪れ」

講師: アニメ評論家 氷川竜介 氏

講師プロフィール: 1958年、兵庫県生まれ、1977年に黎明期のアニメ・特撮マスコに参加し、音楽アルバム、Lupinの音楽を担当、2001年から寄附委員に、文化庁メディア芸術祭審査委員、毎日映画コンクール審査委員などを歴任、2014年4月より明治大学 大学院客員教授、主な著書に『アニメ新世紀王道秘伝』(徳間書店)、『アキアキイダ』(講談社)など、文化庁向け調査報告書『日本アニメーションガイド ロボットアニメ編』、『日本特撮に関する調査報告書』を執筆。

■1月25日(日)

【2時間目】「新しいアニメの仕事: 配信、コンサート、ミュージカル、イベント」

講師: コントラ 代表取締役社長 片岡義朗 氏

【3時間目】「脚本実践論1: なぜ「脚本(ホン)を読む」ことが重要なのか?」

講師: びえる 取締役最高顧問 布川郁司 氏

講師プロフィール: 1967年、アニメーション会社現職入社、アニメーターとして、『宇宙少年ソラン』『冒険ガボテン島』等に加わる。その後、虫プロ、スタジオジブリなどを経て、竜の子プロダクションに入社、アニメーターから演出家となる。主な作品として、『かっぱん』『タマゴ』『いなかっぺ大将』『てんとう虫の歌』『キャシャーン』『タイムボカン』『マッターマン』など、多数の作品を担当する。1977年、スタジオびえるを設立、『あつちまーや』を手がけ、1979年株式会社スタジオびえる設立。

講師: ストーリーコンサルタント、ストーリーアーツ&サイエンス研究所株式会社 代表取締役 岡田勉 氏

講師プロフィール: TVCMのプランナー/ディレクターを中心に映像ディレクターとして活躍後、ハリウッドビジネスの研究を通じ、映画、TVドラマ、アニメ、ゲームの企画アイデアやストーリー、シナリオの客観的分析・評価及び開発など、日本で唯一のストーリーアナリストを行っている。また、ストーリーを応用したビジネス関連のシナリオプランニングの立案・分析・評価、商品開発イベント企画の分析・評価をもとにトレンドやヒット予測の開発を行っている。主な監督、翻訳に『神様の法則』『バクッド・リライティング・ハイブル』など。

【4時間目】「脚本実践論2: なぜ実際に脚本を書けるようになるとストーリーが理解出来るようになるのか?」

講師: アニメ脚本家 岸本卓 氏