

# アニメーション制作における 人材育成・制作力強化に向けた取り組み

アニメーション産業全体の市場規模は2021年に約2・7兆円に達し、アニメ業界市場（製作・制作会社の売り上げ）もコロナ禍前の成長トレンドに戻りつつある。また、近年はデジタルメディアの発達により、日本アニメのグローバル化も進行している。このように国内外で市場が拡大する一方、アニメーションの制作現場では慢性的な人材不足が深刻化している。今後、AI技術の発達やデジタル化等により解消される部分も期待されるが、その技術を活用できるDX人材も含めたクリエイターの育成や制作力の強化は、引き続き取り組むべき重要な課題である。また、制作工程のデジタル化により、海外の制作スタジオとの協業や拠点の設置等もさらに進むこと

バンダイナムコフィルムワークス社長

浅沼 誠

あさぬま まこと



が考えられるが、日本が育ててきたアニメの創造性や世界観、ノウハウをベースにした高いクオリティを保つためには、やはり人材の育成が急務である。「いいものをつくり続ける」という理念を掲げ、長年アニメ製作・制作をなりわいとしてきた私たちバンダイナムコフィルムワークスも、そうした重要な責任の一端を担っていると考えている。

## バンダイナムコフィルムワークスに おける人材育成の取り組み

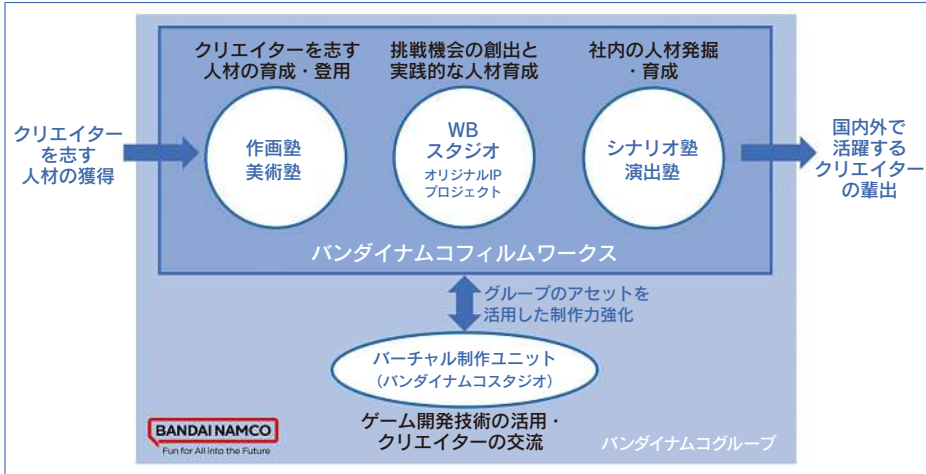
・制作現場の即戦力を育成する仕組み

「作画塾」「美術塾」

昨今、テレビアニメの制作本数が年間300作品を超える中、働き方改革への対応等も

あり、現場では様々な経験を通じた人材育成を行う余裕がなくなり、クリエイターの育成機会が減少している。このことも人材不足につながっている。そこで、アニメ業界でクリエイターを志す方を一般公募し、アニメ制作において重要な役割を担うアニメーターや美術スタッフの即戦力を育成する仕組みとして、「作画塾」と「美術塾」を運営している。いずれも現役で活躍するアニメーターや美術監督が指導するため、短期間で基本から実践までの様々な技術を習得することができる。また、奨励金を毎月支給し、生活面のサポートも行っている。さらに、ここで確かな技術をも身につければ、当社の専属スタッフとして活躍する道も拓かれている。

図表 バンダイナムコフィルムワークスの人材育成と制作力強化への取り組み



これまで、「作画塾」には5期で49人が入塾し、うち37人が、「美術塾」には2期で10人が入塾し、うち7人が、それぞれ当社の社員クリエイターとして活躍している。また、



美術塾の作業風景



作画塾の授業風景

「作画塾」の前身である「若木塾」も含めた卒塾生からは、現在のアニメ業界を牽引するスタークリエイターが生まれている。制作現場の中でクリエイターの卵を育てるこのプロセスは、社内だけでなく国内外で活躍する人材を生み出す仕組みとして、今後も大切にしていきたい。

・挑戦機会を創出する「WBスタジオ」の設置と「オリジナルIPプロジェクト」

当社は制作(クリエイイト)と製作(プロデュース)の両方の機能を有している。この双方のノウハウをつなげ、活かし、中長期視点で

のIP<sup>※</sup>創出・獲得と人材育成推進をミッションとした専門部署「WBスタジオ」を、2022年度に立ち上げた。特に人材育成の観点においては、社内の制作スタジオ(SUNRISE Studios)と「WBスタジオ」が連携し、IP創出・獲得へのコンスタントな挑戦機会を作ること、若手プロデューサーやクリエイターの現場経験を通じた育成を目指している。

また、この「WBスタジオ」が主催する「オリジナルIPプロジェクト」では、毎年社員から新企画を公募することで、若手からベテランまで広く社員にチャレンジの場を提供し

(注) IP: キャラクターなどの知的財産

ている。採用された企画には出資を行い実現化を目指すことから、これも実践を通じた人材発掘と育成の機会にしていきたいと考えている。さらに、審査過程でもベテランスタッフが企画のブラッシュアップを支援するので、採用されない場合も、社内のノウハウや知見を得ることが可能である。

・社員の夢を後押しし、業界で活躍できる人材を育成・輩出する「シナリオ塾」「演出塾」「いいものをつくり続ける」という理念を掲げる当社にとって、自社制作のオリジナル作品の創出は重大な使命であり、作品の根幹となるシナリオや絵コンテ、演出はオリジナル作品にとって非常に重要な要素の一つである。そこで、シナリオライターや演出スタッフを志す社員を対象に、業界で活躍する講師陣の協力のもと、シナリオの書き方や読み方を学ぶ「シナリオ塾」と、絵コンテの書き方や演出を学ぶ「演出塾」を開催している。この取り組みは社員のキャリアアップへの挑戦支援にもつながるため、社内だけでなく、業界全体の底上げも視野においた人材育成プログラムとなっている。これまでに「シナリオ塾」からは約10人が卒業し、文芸担当やフリーランスのシナリオライターとなっている。また「演出塾」からは約20人が卒業し、監督や演出、演出助手として活躍している。

## グループのアセットを活用した 制作力強化と人材交流

・バンダイナムコスタジオとの「バーチャル制作ユニット」構築

人材不足という課題にも向き合うべく、AIやデジタル技術を活用した制作力の強化にも取り組んでいる。その一つ「バーチャル制作ユニット」は、グループにおいてデジタル事業領域を担うユニットに属し、家庭用ゲームソフト、モバイルコンテンツ、PCコンテンツなどの企画・開発・運営を行う「バンダイナムコスタジオ」との共同プロジェクトである。当社グループは事業軸でユニットを構成しているが、このプロジェクトは「制作」という機能軸によるバーチャルなユニットとして、ゲームとアニメの制作現場が重なり合う、世界に類を見ない「制作ユニット」を構築している。ここで互いの制作技術やノウハウを掛け合わせ、高品質かつ効率的な手法での制作フローを確立し、バンダイナムコならではの映像制作を目指している。また、互いの知見を深め、両社の技術やノウハウの活用ポイントを検証するための相互セミナーを開催するなど、人材交流を積極的に行っており、社員の技術力向上の機会としても有益なプロジェクトとなっている。

私たちバン

ダイナムコグ

ループは「夢、

遊び、感動」

を届け、エン

ターテインメ

ントが生み出

す心の豊かさ

で、人と人、

人と社会、人

と世界がつな

がる未来を世

界中の全ての

人とともに創

ることを目指

している。「ともに創る」とは、エンターテインメントを楽しむファンとだけでなく、エンターテインメントを生み出す皆さんのクリエイティブな人々となつたことで実現できるものと考えている。私たちが生み出した作品に触れ、ともに創りたい、と、この業界を志す人材が増えていくような「いいものをつくり続ける」ことが、私たちの使命でもある。今後も新たな挑戦をし続け、人が育つ環境をつくり続けることで、日本が世界に誇る文化の一つであるアニメーション産業の発展に寄与していきたい。



©創通・サンライズ  
©土郎正宗・Production I.G/講談社・攻殻機動隊2045製作委員会  
©2021 プロジェクトラブライブ! スーパースター!!  
©SUNRISE/PROJECT L-GEASS Character Design ©2006-2017 CLAMP・ST  
©川上泰樹・伏瀬・講談社/転スラ製作委員会  
©西崎義展/宇宙戦艦ヤマト2205製作委員会