



産業界と教育界を結ぶアニメーション教育に関する調査

# はじめに

## ～本調査がはじまった経緯～

本事業の育成委員会教育プログラム担当の役割の一つとして、以前から「産業界と教育界を結ぶ検証」が掲げられていた。昨年度から一部の調査をはじめていたが、本年度から新たに委員を2人補強するとともに、取り組みの実態に即して、名称を「産業界と教育界を結ぶアニメーション教育に関する調査」とした。

### 育成委員会教育プログラム担当：

- ・五十嵐 淳之(日本電子専門学校 クリエイター教育 部長)
- ・面高さやか(東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻 助教)
- ・藤原 正仁(専修大学 ネットワーク情報学部 准教授) ※本調査の副座長
- ・布山タルト(日本アニメーション学会事務局長・理事) ※本調査の座長
- ・舛本 和也(株式会社トリガー 取締役)

## 背景と目的

昨今、産業界において、各社が独自の育成プログラムを実施する事例が増えている他、検定制度の立ち上げを試みる事例もみられる。また教育界においては、2017年に学校教育法が改正されて「専門職大学」の枠組みがつけられ、アニメ教育で認可された学校もある。こうした我が国におけるアニメーション分野の人材育成の様々な取り組みに対し、本事業をどのように位置づけてゆくべきかを明確化するため、**現状の多様な取り組みの実態を調査し、アニメーション教育についての「見取り図」を作成することが重要だと考えられる。**

昨年度は、産業界における人材育成の取り組みについて、3社へのインタビューによる実態調査を行った。本年度は、あらたに**アニメーションに関連する検定制度を実施または計画している事例を3件とりあげ、インタビューと質問紙による実態調査を行った。**

# 調査概要

- **期間**: 令和5年12月～令和6年2月
- **対象**: アニメーションに関連する検定制度を実施または計画している機関
  - ・CG-ARTS(公益財団法人 画像情報教育振興協会): 「CGクリエイター検定」「CGエンジニア検定」「アニメーション実技検定」
  - ・株式会社セルシス: 「CLIP STUDIO PAINTクリエイター検定」
  - ・ササユリ動画研修所: 「動画技能検定(準備中)」
- **方法**: 教育プログラム担当による対面インタビューまたは質問紙調査。
- **質問内容**:
  1. 検定制度について(実施の背景、目的、開始時期、実施機関、関係機関)
  2. 検定制度の内容について(対象、告知方法、試験で扱う内容・範囲、費用、試験の実施時期・時間、試験の問題数・回答方法)
  3. 検定試験の学習について(検定制度の教材・資料、教材執筆者、学習方法・ツール、学習内容、学習の過程・時間)
  4. 検定試験の結果とその活用について(応募者数、受験者数、合格者数、試験の採点方法、試験の結果・フィードバック方法、試験結果の活用方法、試験実施による産業界・教育界への波及効果、検定実施における課題、検定実施における産学連携の可能性と課題)

## 現状と今後の予定

現在、ササユリ動画研修所とCG-ARTSへのインタビュー調査、株式会社セルシスへの質問紙調査を完了しており、データを整理・分析中



**調査結果は、本事業の事業報告書内で報告予定**

# 参考：作成中の比較表の抜粋

	CG ARTS			セルシス	ササユリ動画研修所
	CGクリエイター検定	CGエンジニア検定	アニメーション実技試験	CLIP STUDIO PAINTクリエイター検定	動画技能検定（準備中）
検定試験の内容について					
検定試験の対象者	CGディレクター、CGモデラ、CGアニメーター、CGデザイナー、ゲームクリエイター、グラフィックデザイナー など	CGプログラマ、ゲームプログラマ、ソフトウェアエンジニア、CADエンジニア、テクニカルディレクター など	学生（高校／専門学校／大学／大学院に在籍中の方）	CLIP STUDIO PAINTユーザー全般。科目ごとに以下のセグメントを設定。 <b>ベーシック</b> ：PAINT PROユーザー相当。PAINT利用初心者、学生等 <b>アニメーション</b> ：プロアニメーター、個人クリエイター、アニメ制作会社社員およびそれらを目指す方、アニメ制作を学ぶ学生など。	「商業アニメーション制作の作画として参加したい方」、いわゆるアニメーター志願者であり、年齢性別問わず。また想定としては学生から制作会社に入社した新人、作画仕事を始めて5年以下の若手も受けることになると考えている。
検定試験で扱う内容・範囲	映画・アニメーション・ゲーム・CMなどのCG映像の制作において、一定条件（シナリオ・絵コンテ・日程・予算など）のもとに、映像表現技術やCG理論の知識、CGソフトウェアを効果的に用いる能力が求められる。 デザインや2次元CGの基礎から、構図やカメラワークなどの映像制作の基本、モデリングやアニメーションなどの3次元CG制作の手法やワークフローまで、表現に必要な多様な知識を測る。	産業や学術分野のさまざまな領域において、一定の条件（開発目標・システム環境・予算・作業工程など）のもと、ソフトウェアや関連するハードウェア、システムの開発ができる能力が求められる。 アニメーション、映像、ゲーム、VR、ARアプリなどの、ソフトウェアの開発やカスタマイズ、システム開発を行うための知識を測る。	課題（絵コンテ）から指示を正確に読み取り、CGアニメーションを制作する実践力を測る。 課題は実施年度によって、問題を作成する賛助会員とも相談・変更し出題。  <課題事例> 課題の内容をよく読み取り、アニメーションを制作 ・10秒程度 ※手付アニメーションに限定 ・Maya,3DSMax,Blender の使用を推奨 ・キャラクターモデル・背景データを提供 ・カメラはレギュレーションを元に自身で作成	CLIP STUDIO PAINTの機能・操作方法に加え、デジタル制作の一般的な知識や、各分野のプロが監修した業界で即戦力となるための専門知識が出題される。 UIや機能について問うだけではなく、実際の制作現場で活かせる実用的な試験内容を設定している。  ※アニメーション科目について ・アニメーションに特化したデジタル制作の知識 ・CLIP STUDIO PAINTの幅広い機能、活用能力特にアニメーション科目では、各工程ごとに求められる技能やツール操作に関する問題を出題 ・業界で求められる知識（業界専門知識、著作権、制作フローなど） ・絵、動きの技能を測る設問	「ササユリ式動画教本」を範囲とする。ササユリ式動画教本に掲載の業務分析表を参照。
検定試験の費用	ベーシック 5,600円／エキスパート 6,700円	ベーシック 5,600円／エキスパート 6,700円	6,700円	イラスト・マンガ・アニメーション／11,000円（学割8,800円）	国家技能検定制度（厚生労働省）により規定があり、それに準ずる予定。ササユリが予定している「動画技能検定3級」では学科試験に6,000円～8,000円。実技試験に25,000円程度を想定。
検定試験の実施時期・時間	前期：2024年7月14日（日） 後期：2024年11月24日（日）	前期：2024年7月14日（日） 後期：2024年11月24日（日）	課題発表：12月11日 課題提出締切：1月15日 2月：プロダクションによる評価 3月上旬：フィードバック	年4回実施	実施時期は試験会場となる各学校と相談し、検討。
時間	・ベーシック：60分 ・エキスパート：80分	・ベーシック：60分 ・エキスパート：80分	12月11日～1月15日	各60分	試験時間は学科試験に60分～90分。実技試験に6時間程度を想定。
検定試験の問題数・回答方法	10問	10問	2cut/11秒	各科目50問	学科試験は5課題各20点の合計100点満点に対して減点法で採点。実技試験は2課題各50点の合計100点満点に対して減点法で採点