



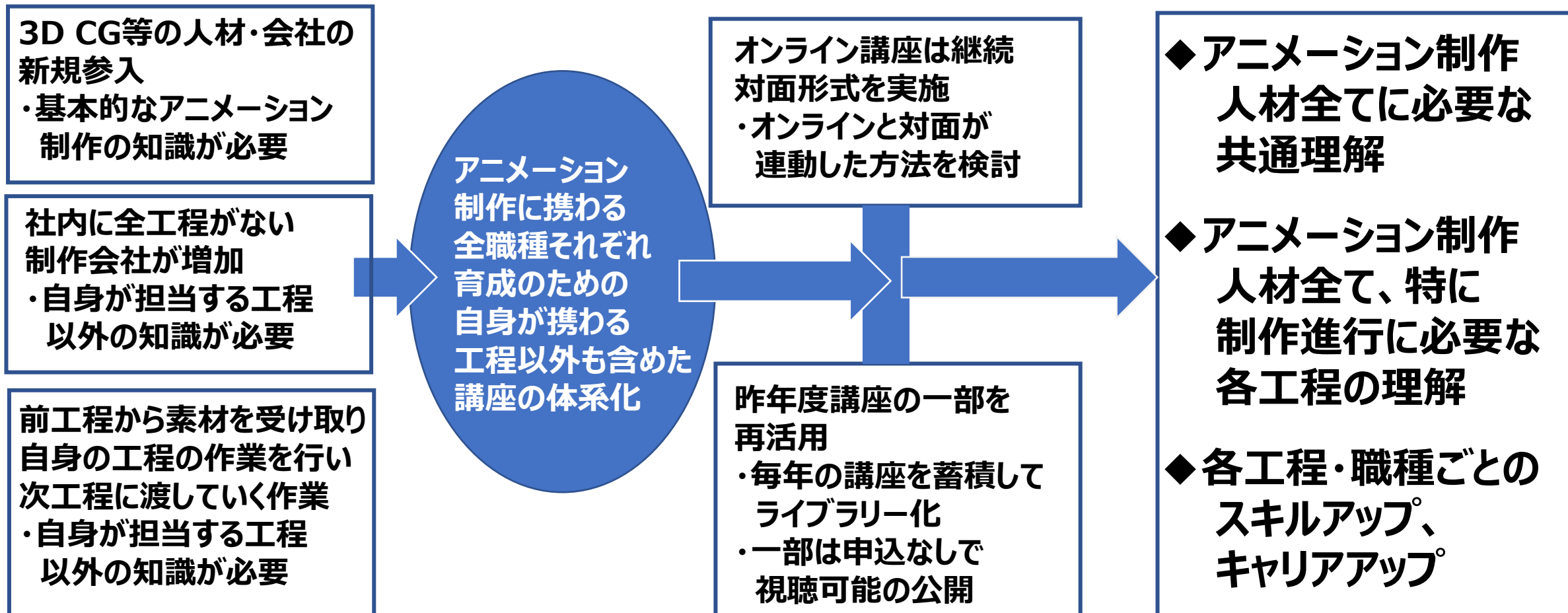
②技術向上教育プログラム 調査研究成果発表  
アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラム

# 経緯・背景

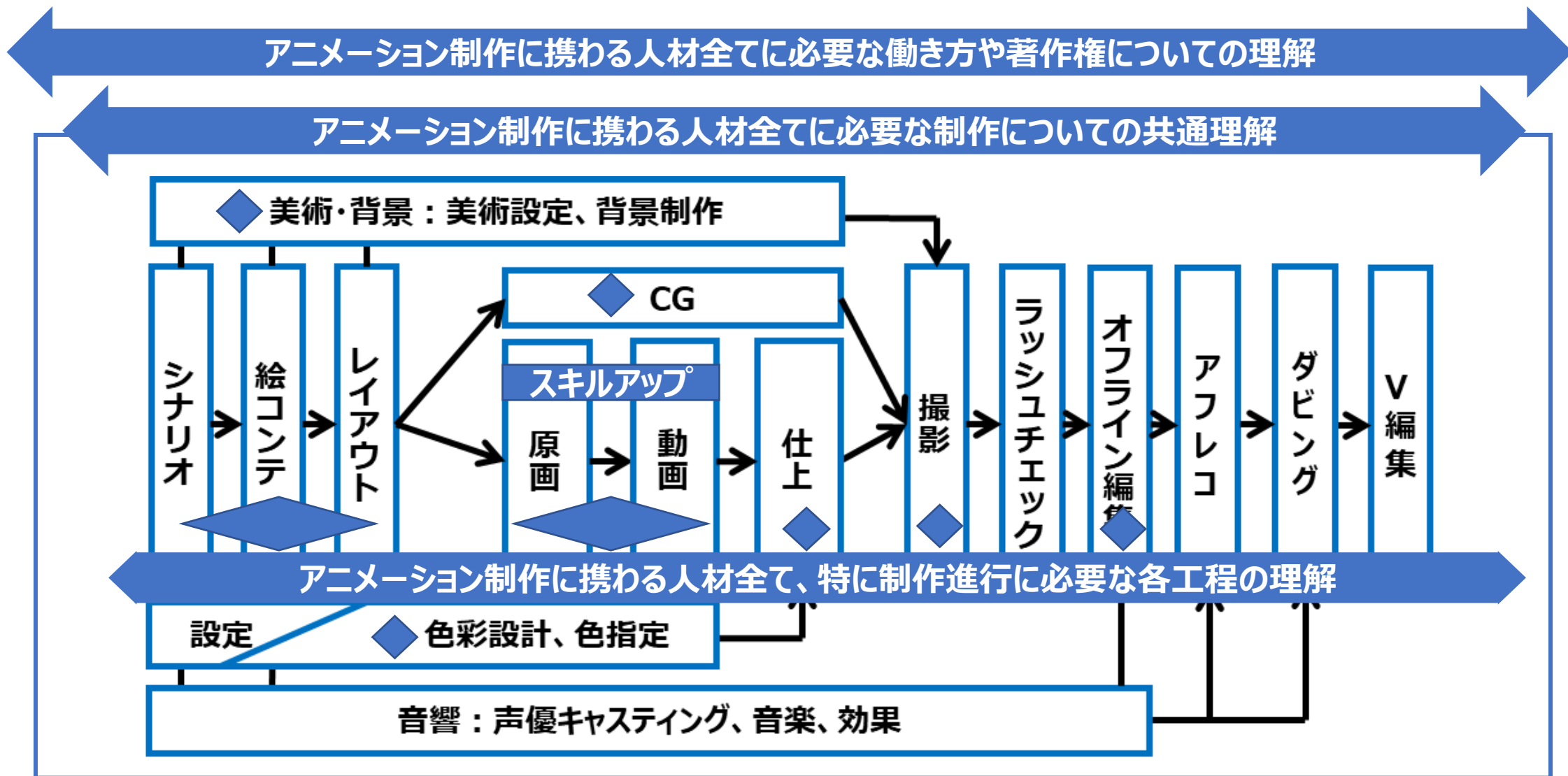
経緯	あにめのたね以前	あにめのたね2020・2021	あにめのたね2023
育成対象者	若手アニメーター	制作に携わる全ての職種の人材	
講座受講者	受託団体育成対象者	全ての職種の就業者	
開催形式	対面	オンライン	オンライン+対面
背景・課題	制作会社622社から8	11社に <small>(日本動画協会「アニメ産業レポート」2016年、2020年)</small> 新規参入増加 コロナ禍：リモート、テレワーク コミュニケーション、指導が困難	
制作の質と量	高品質、多くの作品	制作が困難	再び高品質、多作品
人材	アニメーター不足	デジタル作画 3D導入	デジタル制作 ハイブリッド制作
人材育成	新人のスキル育成	デジタル原画デビュー	2D・3D両方に対応

# 講座編成の基本的な考え方

業界ほぼ共通に、工程ごとに職種が分かれ、職種ごとにスキルアップ、キャリアアップが行われるという、日本のアニメーション制作と人材の在り方をとらえて…………



# 今年度講座の編成



# 今年度講座の編成①

	形式	テーマ	講座内容	推奨対象	時間	講師（敬称略）
	一般公開	レイアウトのスキル	絵コンテから描くレイアウト実習（絵コンテを読み取る／画角について）/パースとレイアウトの解説（パースをとらえる/レイアウトを描く）	作画工程 従事者	パート1:27分 パート2:28分 パート3:28分	神志那弘志 アニメクリエイター アニメクリエイター集団 株式会社スタジオ・ライブ 代表取締役
		動きのスキル	動きの作画実習、動きを描くコツ		パート1:33分 パート2:36分	後藤隆幸 アニメーター 株式会社プロダクション・アイジー
1	オンライン	アニメーション制作概論	制作の工程と職種 エピソードとシリーズの制作スケジュール 工程ごとの用語と制作・管理の単位	全工程・職種の 従事者	パート1:29分 パート2:7分	河口佳高 株式会社バンダイナムコフィルムワークス IP事業本部 第3事業部
2		著作権	概論、制作のための著作権 アニメ作品の著作権		パート1:38分 パート2:32分 パート3:11分	告坂彰次郎 株式会社プロダクション・アイジー 管理部
3		働き方と保険、 年金、税金	アニメーション制作者の働き方 フリーランスの保険・年金 フリーランスの税金 確定申告シミュレーション		パート1:10分 パート2:19分 パート3:13分 パート4:17分	小野打恵 株式会社ヒューマンメディア 代表取締役社長 あにめのたね2023 育成委員会 副委員長 古川天 社会保険労務士法人TEN colors 代表社員 特定社会保険労務士 田子周一 税理士
4		アニメーション 演出概論	演出・絵コンテ/ 前提・準備 カットを作る 情報を盛り込む		パート1:27分 パート2:19分 パート3:31分 パート4:29分 パート5:26分	村田和也 アニメーション監督
5		アニメーション制作管理概論	シーンとカットの管理の計画と実践		パート1:36分 パート2:38分	舛本和也 株式会社トリガー 常務取締役
6		作画の役割	レイアウト、演出チェック、動画、 動画チェック、色指定、撮影、 制作進行		27分	遊佐かずしげ アニメーション作家 京都精華大学マンガ学部 アニメーション学科教授 /TECH.C.福岡 特別講師/JAniCA会員

# 今年度講座の編成②

	形式	テーマ	講座内容	推奨対象	時間	講師（敬称略）
7	オンライン	色彩設計、色指定、仕上の役割	色彩監督の役割、色指定、仕上、仕上検査の実技と役割	全工程・職種の従事者	パート1:30分 パート2:45分	辻田邦夫 アニメーション色彩設計 高橋枝里 アニメーション色彩設計／株式会社アセッション 所属 倉田咲 アニメーション仕上げ・色指定検査／フリーランス／東京アニメーター学院専門学校 非常勤講師
8		美術・背景とはなんぞや	美術設計・背景ボード・背景作成の役割、レイアウトから背景作成		パート1:18分 パート2:26分	河野次郎 アニメーション美術監督 有限会社 Imageroomジロー 太田清美 サンライズ美術塾 講師 縫部文江 サンライズ美術塾 講師
9		CGの役割	3D・作画ハイブリッド制作の工程		41分	西田映美子 元 株式会社ダンデライオンアニメーションスタジオ 3DCGディレクター・3D演出
10		撮影	撮影の役割		38分	関谷能弘 株式会社グラフィニカ VFX部 撮影セクション 撮影監督
11		編集	編集の役割		10分	渡邊千波 株式会社グラフィニカ VFX部 編集セクション エディター
12		作画のスキル	支持基底面、原画を描く、動画、重心、キーポーズ		作画工程従事者	34分
13	アクション作画	アクションシーン・カットの作画スキル	パート1:2分 パート2:13分	森田実 アニメーター		
14	対面式	アクション作画	4時間	森田実 アニメーター		
15	カメラのレンズと画角・構図	カメラのレンズで見る、考える画角・構図の違い	4時間	黒川隆広 フォトグラファー		

は、昨年度以前に制作の講座映像のリメイク

# 一昨年度講座の評価

## 【受講者・講座編成】

達成できたと考えられる点

- アニメーション業界就業者、若手から、経験者まで対象
- 各種の職種が対象、制作進行等は全工程の理解、自身の担当工程・職種以外の工程も理解

さらに検討が必要な点

- 新人向け、経験者のキャリアアップ、経験者のデジタル等の学びなおし、目的ごとに細分化
- アニメーター向けの作画講座ではスキルアップの一部を提供、それ以外の職種担当向けにはさらに深い内容展開が必要

## 【映像配信によるオンライン受講】

オンラインにしてよかったと考えられる点

- 受講者数の増加
- いつでもどこでも、地方からも、くりかえし見られる等は好評
- 講師のご協力で座学にとどまらない、さまざまな手法で提供

さらに検討が必要な点

- オンライン受講にふさわしい映像の尺や、配布資料の活用
- リモートでは難しい質疑応答、対面の実技指導、受講生作成の成果の評価の方法
- アニメーションの講座ならではのオンライン(ライブ・アーカイブ)の活用、対面型との併用
- 受講の効果の測定

# 昨年度講座の評価

## 【講座テーマ・分類・編成・講座数・講座の尺について】

- 講座の目的を、制作全体の基礎理解/全工程・職種共通基礎理解/各工程・職種の基礎理解/各工程・職種ごとのスキルアップ、キャリアアップ（作画の基本スキル）に分け、工程・職種との組み合わせで16講座の編成。一昨年度作成の講座映像も活用。
  - 昨年度は60～90分の対面型程度の尺としたが、今年度は30分を基準にパート分け。
- アンケートでは、分類、種類数、尺は概ね適切。一部、種類が多い、少ないという声も。  
自身が担当する工程・職種以外の理解も必要という認識は得られた。  
映像のパート尺は、視聴時間から見ると10分程度でもよい。

## 【告知方法、受講方法 = オンライン受講について】

- 業界への告知とSNSでの告知を行った。
  - 受講方法は、昨年同様の講座映像のオンライン受講、一部講座は資料配布を行った。
- アンケートでは、SNSよりも、会社の人・知人から聞いたという割合が多く6割。  
オンライン受講には概ね「満足」だが、一昨年度のような「いつでも、どこでもがよい」、「地方でも受講できてよい」等のコメントはなかった。  
業界の認知を高め、「人材育成キャンペーン」のような機運、「冬の人材育成期間」のような機会をつくることが重要。  
感染症対策終了後の、対面・オンライン併用の講座提供方法を検討する必要がある。  
できるだけ長い期間、受講できる方がよい。



# 受講者募集の方法

- ◆制作受託4団体の育成対象者
- ◆あにめのたね2023 公式ホームページで告知、受講受付
- ◆日本動画協会会員社、協会保有のアニメーション制作会社リストへの告知、twitter、Facebookで告知
- ◆試行的に、学生の受講

日程：令和4年10月31日（月）～令和4年3月末

あにめのたね2023 YouTubeチャンネル

※公式サイトからお申し込み頂いた受講者宛に視聴URLを連絡

受講料：無料

対象者：以下の条件をすべて満たす方

・アニメーション業界就業者

※就業予定がある方は、申し込みフォームにその旨を記載いただいた。

・各講座受講後のアンケートの回答

・個人情報保護方針および注意事項への同意

※個人情報保護方針を提示

# 受講者希望者の受付

- ◆講座ごとに公式ホームページで受講申込
- ◆業界就業者であることを確認
- ◆受講はアンケート回答が条件

・全講座、参加費は無料。オンライン講座に参加するための、視聴環境（PCやスマートフォン、通信料等）は受講者各自で用意。

※今年度は、一昨年度作成の2講座を、申込なしで視聴可能として公開

- ・各講座、講座毎に公式サイトから申し込み。
- ・アニメーション業界就業者を対象に実施。申し込み時に職種等を記入いただき、内容に確認が必要と思われる場合には事務局から連絡。
- ・申し込みフォームからの申し込み後、講座視聴用のURLをメールで送付。視聴用のURLが届かない等の質問や不明点は、事務局よりメールで回答。
- ・講座の受講は、申し込み講座の全時間視聴、及び各講座についてのアンケートの回答を条件とした。
- ・アンケートは、講座受講後にメールで送付。
- ・応募に際して提出いただいた個人情報は、本事業実施についてのみ使用。（アンケート取りまとめ及び実施報告書への記載の際には、個人が特定できる内容、情報の掲載は一切いたしません。）

# 受講結果概要①(2/28時点)

	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
1	アニメーション制作概論	104	152	32.5時間	12分52秒	パート1:29分	47
			99	5.5時間	3分21秒	パート2:7分	
2	著作権	65	89	22.3時間	15分05秒	パート1:38分	42
			66	15.0時間	13分41秒	パート2:32分	
			55	4.3時間	4分43秒	パート3:11分	
3	働き方と保険、年金、税金	68	75	5.9時間	4分43秒	パート1:10分	44
			67	11.0時間	9分51秒	パート2:19分	
			58	6.6時間	6分51秒	パート3:13分	
			57	9.6時間	10分08秒	パート4:17分	
4	アニメーション演出概論	58	67	9.9時間	8分52秒	パート1:27分	10
			55	6.6時間	7分18秒	パート2:19分	
			50	8.1時間	9分48秒	パート3:31分	
			30	2.5時間	5分03秒	パート4:29分	
			38	3.1時間	4分57秒	パート5:26分	
5	アニメーション制作管理概論	41	46	8.1時間	10分37秒	パート1:36分	4
			30	5.9時間	11分53秒	パート2:38分	

   は、昨年度以前に制作の講座映像のリメイク

# 受講結果概要② (2/28時点)

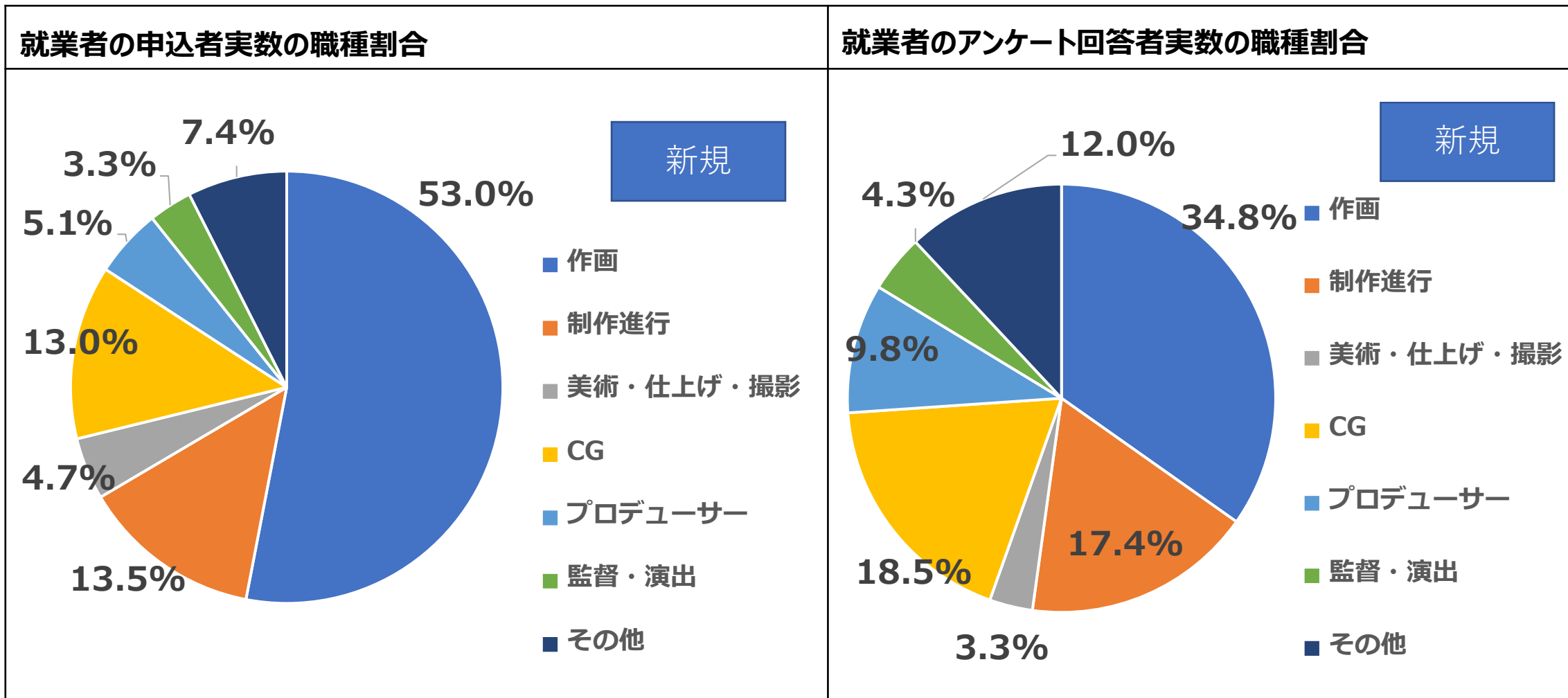
	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
6	作画の役割	48	41	5.3時間	7分50秒	27分	4
7	色彩設計、色指定、仕上の役割	46	29	5.5時間	11分31秒	パート1:30分	5
			32	5.6時間	10分40秒	パート2:45分	
8	美術・背景とはなんぞや	41	53	4.4時間	5分01秒	パート1:18分	6
			40	5.8時間	8分45秒	パート2:26分	
9	CGの役割	42	40	5.8時間	8分46秒	41分	6
10	撮影	36	30	4.3時間	8分40秒	38分	5
11	編集	30	21	1.1時間	3分16秒	10分	3
12	作画のスキル	61	56	12.0時間	12分57秒	34分	11
13	アクション作画	64	77	1.2時間	56秒	パート1:2分	13
			64	5.8時間	5分27秒	パート2:13分	
14	アクション作画	30	-	-	-	4時間	13
15	カメラのレンズと画角・構図	34	-	-	-	4時間	26
合計		768	1517	213.7	-	-	235

は、昨年度制作の講座映像のリメイク

# 申込者・アンケート回答者実数と職種(2/28時点)

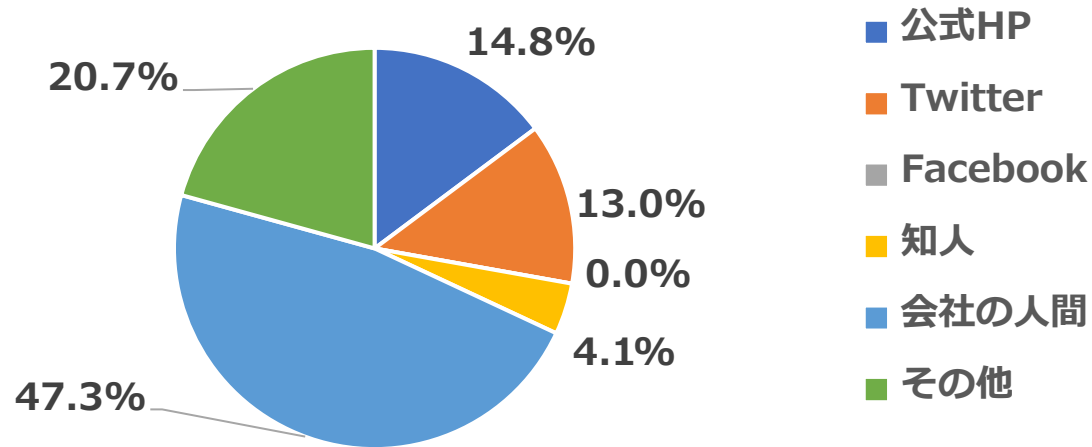
現時点の申込者実数:248名(うち学生実数:33名)

アンケート回答者実数:71名(うち学生実数:4名)

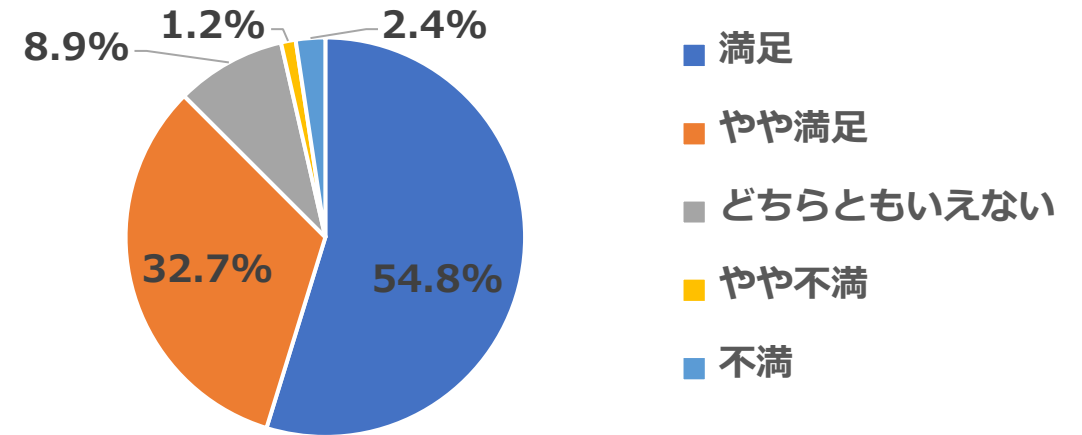


# アンケート回答全体の評価(映像講座のみ)

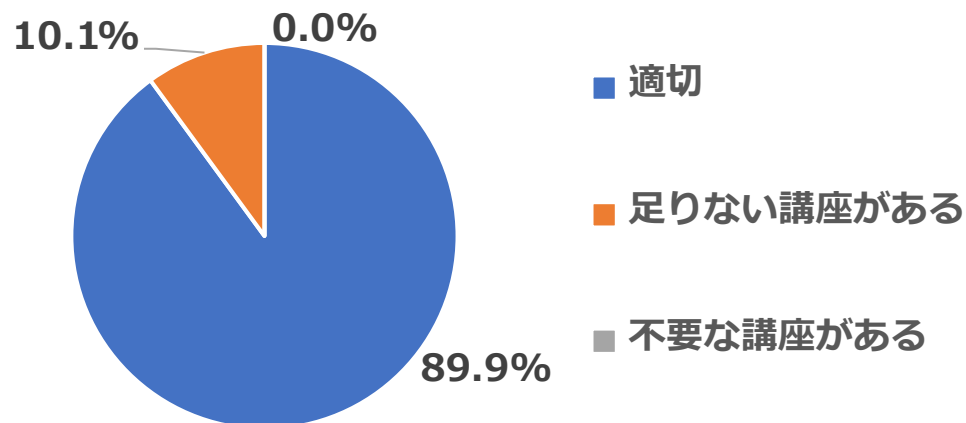
Q14. この講座はどこで知りましたか？



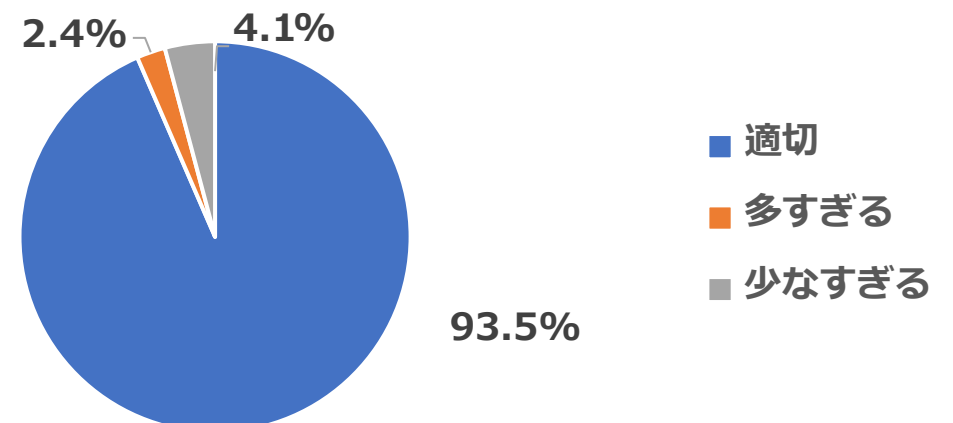
Q13. オンラインでの受講について、どのくらい満足しましたか？



Q11. 全講座のテーマ分類は適切でしたか？



Q12. 全講座の種類数は適切でしたか？



講座番号／1

## アニメーション制作概論

対象／全制作工程従事者対象

目的／全工程・職種共通の基礎理解

講師名※敬称略



河口佳高

株式会社バンダイナムコフィルムワークス

IP事業本部 第3事業部

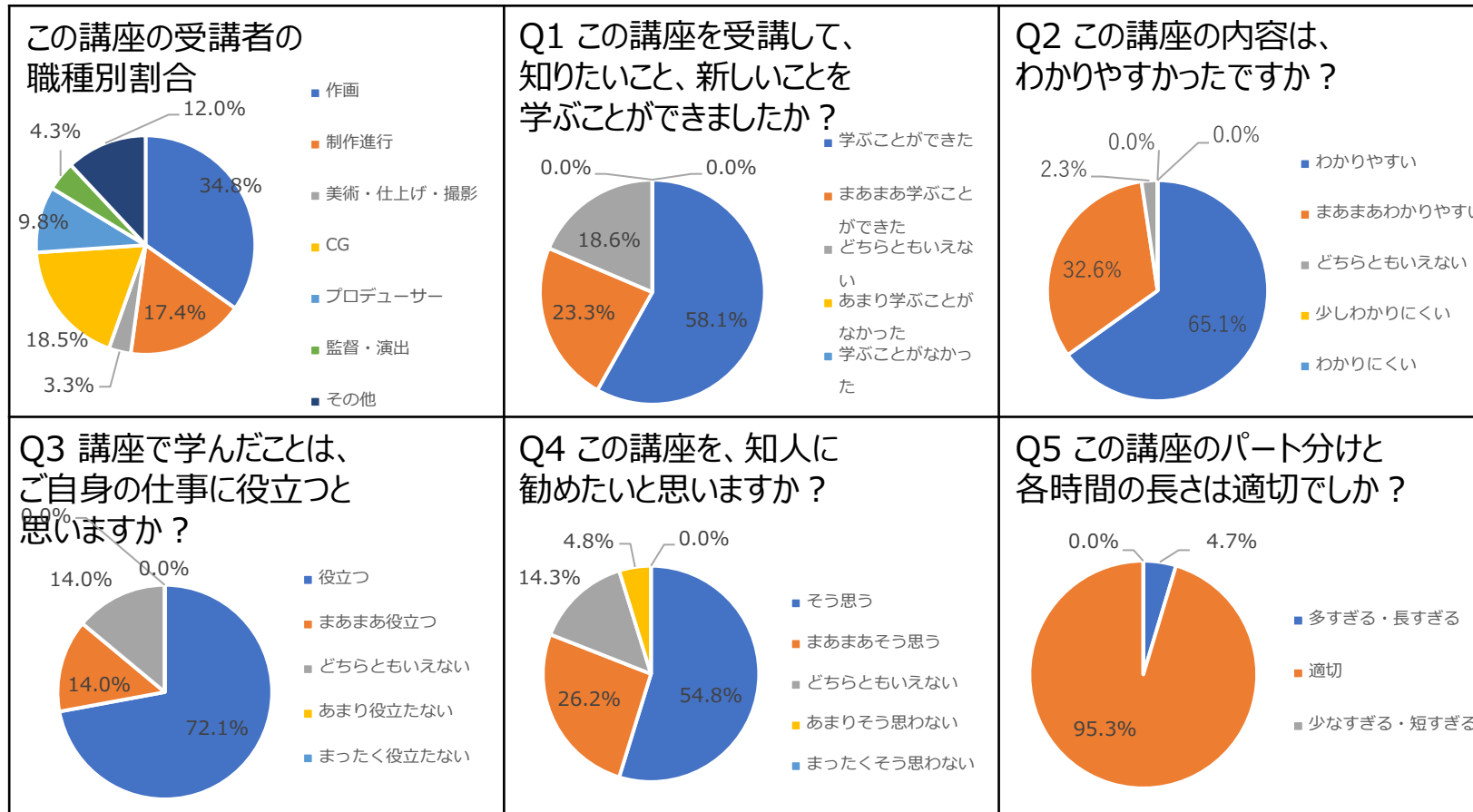
■プロフィール

株式会社サンライズ入社後、制作進行としてスタート。「機動戦士Vガンダム」にて設定制作を経験。初プロデュース作品は「劇場版Vガンダム」。

代表作「コードギアス」シリーズ

# 各講座のアンケート回答(就業者のみ)①

	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
1	アニメーション制作概論	104	152	32.5時間	12分52秒	パート1:29分	47
			99	5.5時間	3分21秒	パート2:7分	





講座番号/2

## 著作権

対象/全制作工程従事者対象

目的/全工程・職種共通の基礎理解

### 講師名※敬称略



告坂彰次郎

株式会社プロダクション・アイジー

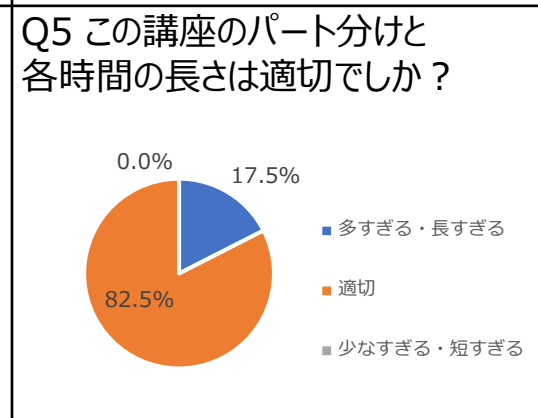
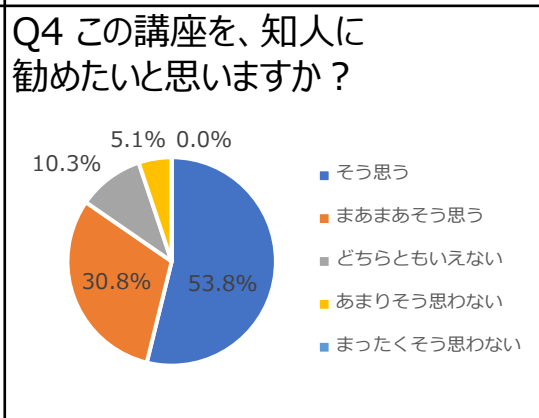
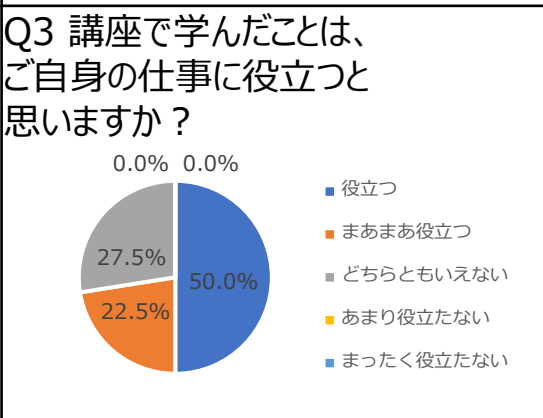
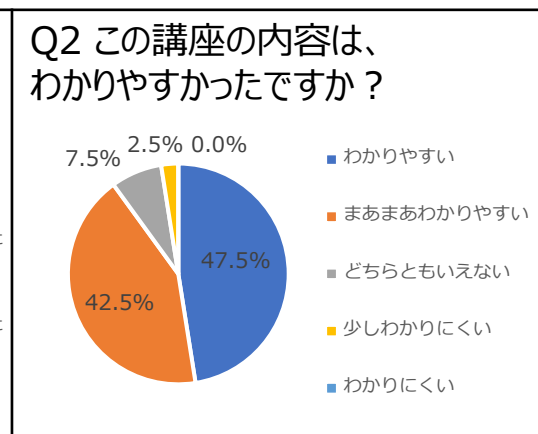
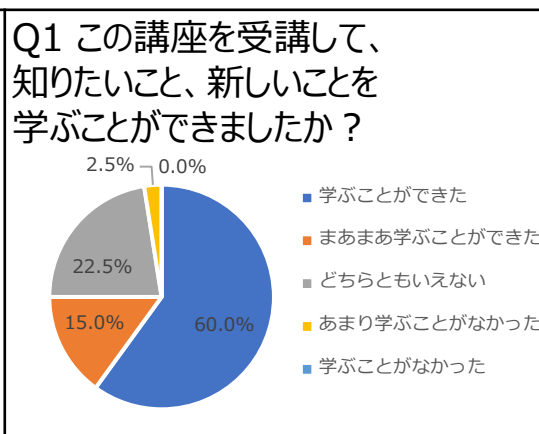
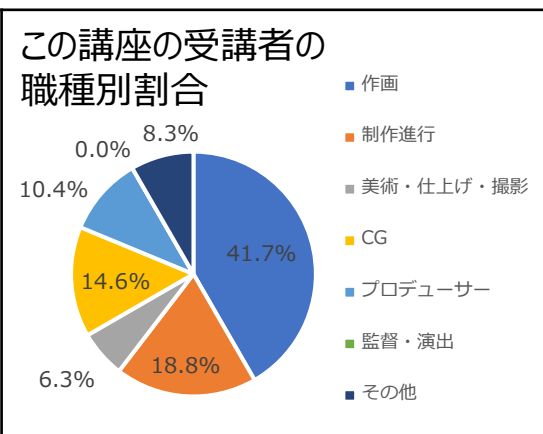
管理部

#### ■プロフィール

2009年株式会社プロダクション・アイジーに入社。管理部総務課法務グループに所属し、契約業務、権利処理業務、原作・権利者団体との渉外乗務に従事する。2016年、管理部法務化課長に着任。2022年より管理部部長兼法務課・総務課課長に着任（現職）。2015年、一般社団法人日本動画協会著作権委員会副委員長（現職）としてアニメ業界全体の権利的地位にも尽力。

# 各講座のアンケート回答(就業者のみ) ②

	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
2	著作権	65	89	22.3時間	15分05秒	パート1:38分	42
			66	15.0時間	13分41秒	パート2:32分	
			55	4.3時間	4分43秒	パート3:11分	



# 各講座内容③

講座番号/3

## 働き方と保険、年金、税金

対象/全制作工程従事者対象 目的/全工程・職種共通の基礎理解

### 講師名※敬称略

#### 小野打恵

株式会社ヒューマンメディア 代表取締役社長

一般社団法人日本動画協会 人材育成委員会 副委員長

デジタル制作環境委員会 副委員長

#### ■プロフィール

1985年会社設立。代表取締役就任。マーケットター、プランナー、プロデューサーとして活動。コンテンツ・情報・都市・地域・環境等幅広い分野の市場調査・分析、産業振興、人材育成、デジタル化推進の業務に携わり、この分野の教職にもついている。日本動画協会では、「アニメ産業レポート」の調査・編集、ビジネスマッチングセミナー「アニメビジネス・パートナーズフォーラム」、産学連携の「アニメ人材パートナーズフォーラム」の運営に携わる。



#### 古川天

社会保険労務士法人TEN colors 代表社員/特定社会保険労務士

#### 田子周一

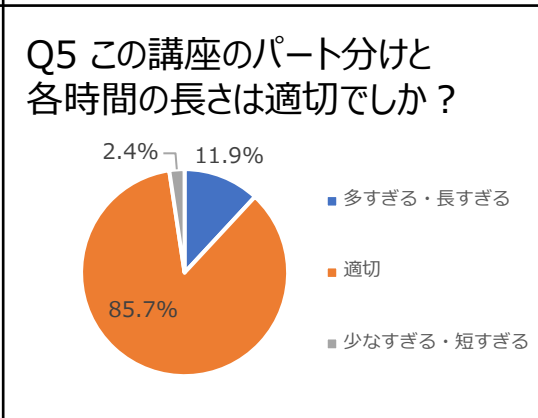
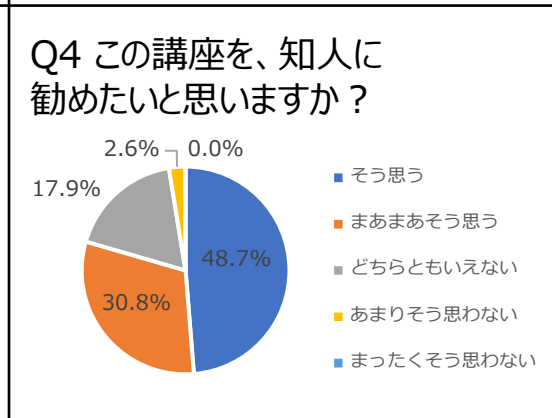
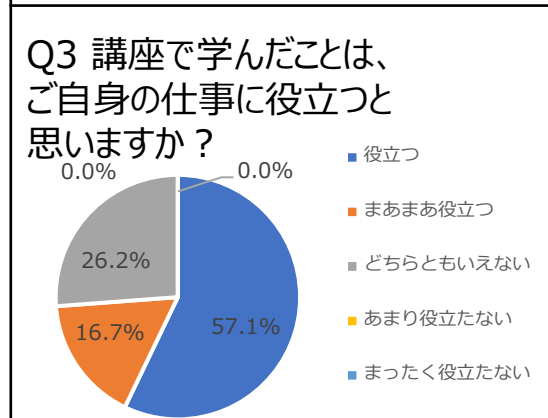
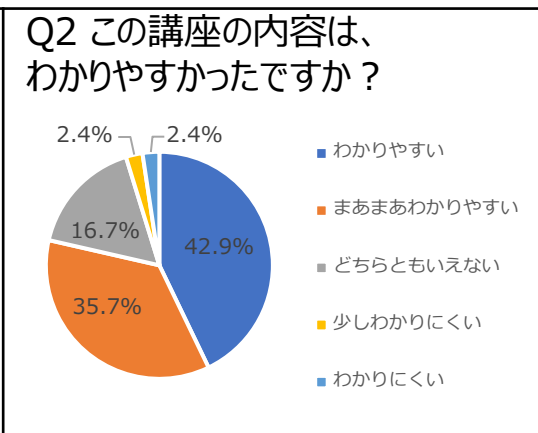
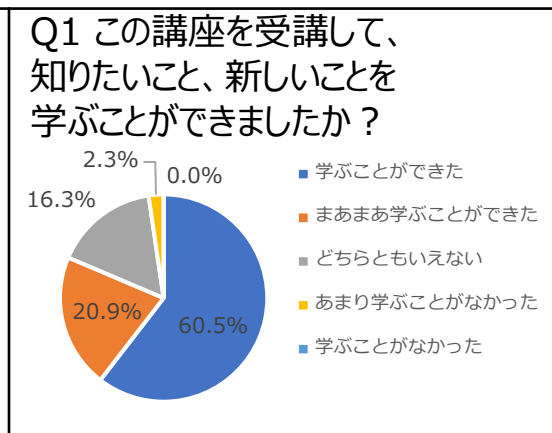
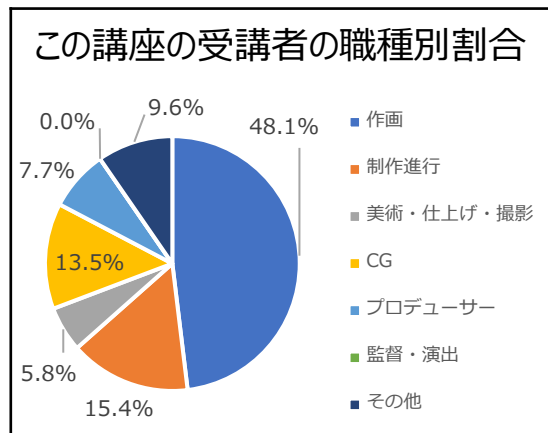
税理士

#### ■プロフィール

昭和37年 東京都趣旨員、昭和60年 田子珠三税理士事務所勤務。平成14年税理士登録、平成27年より文化庁委託事業若手アニメーター等人材育成事業、税金担当講師。現在、東京税理士会理事、(公財)東京都水泳協会常務理事ほか

# 各講座のアンケート回答(就業者のみ) ③

	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
3	働き方と保険、年金、税金	68	75	5.9時間	4分43秒	パート1:10分	44
			67	11.0時間	9分51秒	パート2:19分	
			58	6.6時間	6分51秒	パート3:13分	
			57	9.6時間	10分08秒	パート4:17分	



講座番号/4

## アニメーション演出概論

対象/全制作工程従事者対象 目的/全工程・職種共通の基礎理解



**村田和也**

アニメーション監督

### ■プロフィール

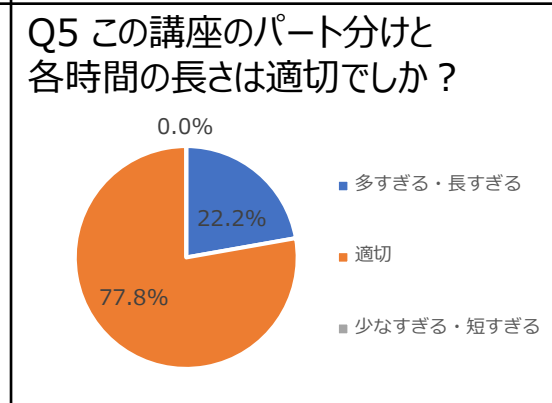
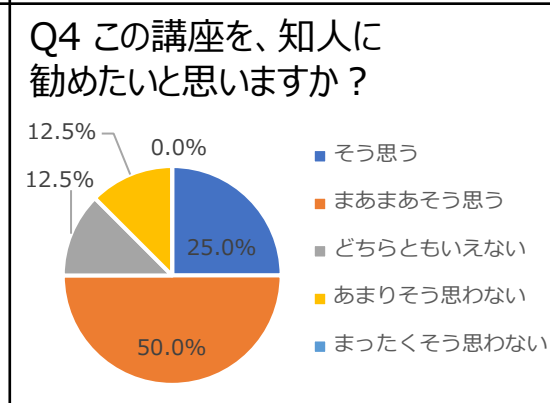
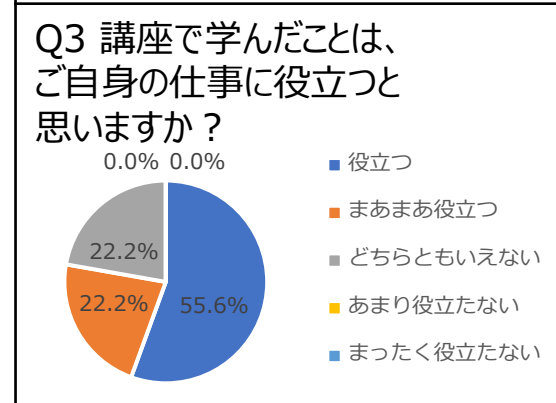
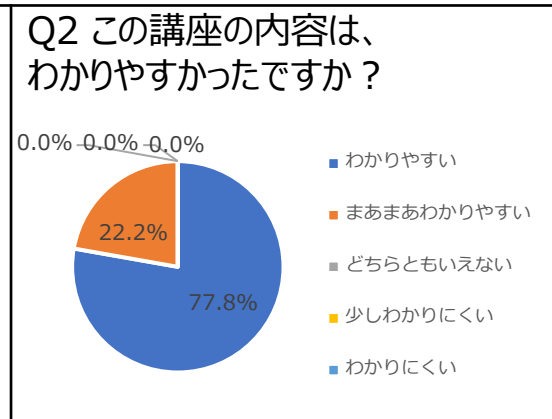
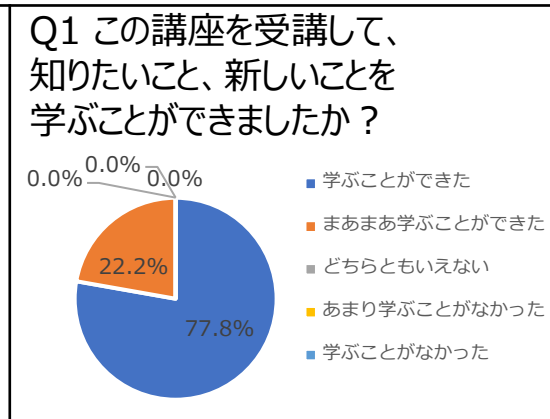
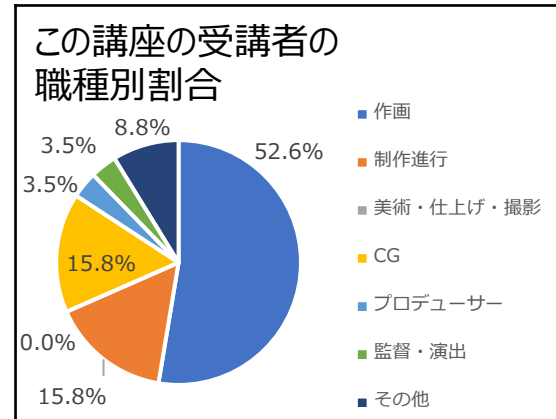
1990年にスタジオジブリ演出研修第1期生として入社。「おもいでぼろぼろ」の演出助手などに従事。その後(株)OLMの設立に参加し、9年間演出として在籍。

2003年に独立しフリーランスとなる。主な作品は、「鋼の錬金術師 嘆きの丘(ミロス)の聖なる星」監督、「翠星のガルガンティア」監督、

「A.I.C.O.Incarnation」監督、「正解するカード」総監督、「約束の七夜祭り」監督

# 各講座のアンケート回答(就業者のみ) ④

	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
4	アニメーション 演出概論	58	67	9.9時間	8分52秒	パート1:27分	10
			55	6.6時間	7分18秒	パート2:19分	
			50	8.1時間	9分48秒	パート3:31分	
			30	2.5時間	5分03秒	パート4:29分	
			38	3.1時間	4分57秒	パート5:26分	



講座番号/5

## アニメーション制作管理概論

対象/全制作工程従事者対象 目的/全工程・職種共通の基礎理解



舛本和也

株式会社トリガー 常務取締役

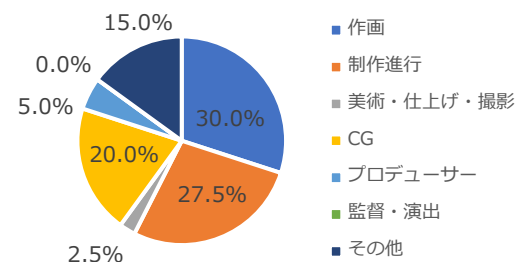
### ■プロフィール

1976年生まれ・山口県岩国市出身。福岡工業大学卒業後、代々木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。デジモンシリーズ・金色のガッシュベル・おジャ魔女どれみ（東映アニメーション）やポポロクロイス物語・とっとこハム太郎劇場（トムス・エンタテインメント）、はじめの一步（マッドハウス）等に制作進行として携わる。2006年にGAINAX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」で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TRIGGER設立。「キラキラキル」「ニンジャスレイヤーフロムアニメイシヨン」「宇宙パトロールルル子」「SSSS.GRIDMAN」「プロメア」のアニメーションプロデューサーを担当。現在はトリガーの常務取締役を担当している。

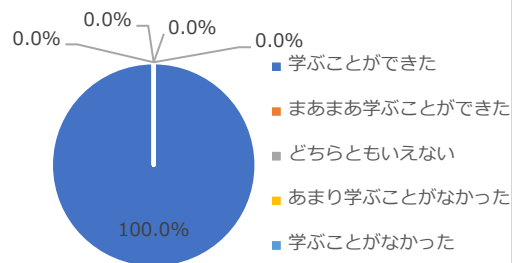
# 各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑤

	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
5	アニメーション制作管理概論	41	46	8.1時間	10分37秒	パート1:36分	4
			30	5.9時間	11分53秒	パート2:38分	

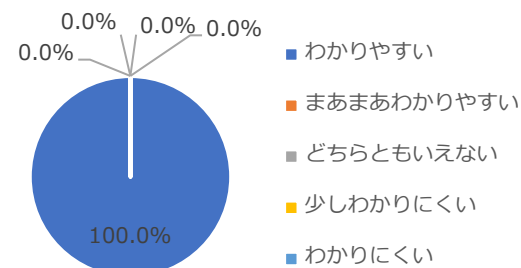
この講座の受講者の職種別割合



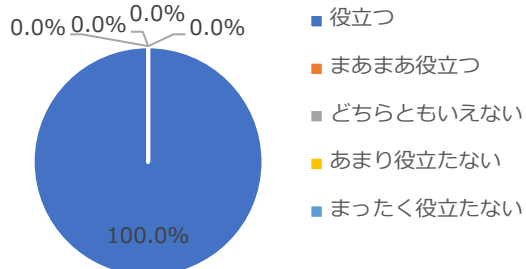
Q1 この講座を受講して、知りたいこと、新しいことを学ぶことができましたか？



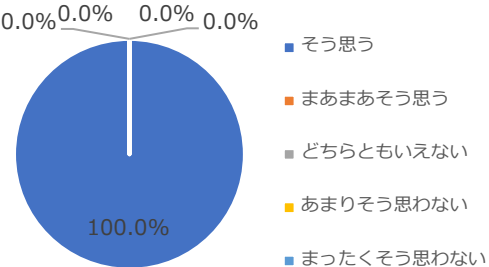
Q2 この講座の内容は、わかりやすかったですか？



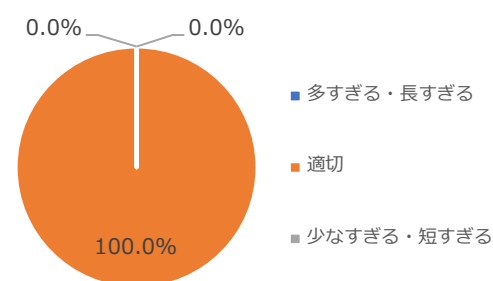
Q3 講座で学んだことは、ご自身の仕事に役立つと思いますか？



Q4 この講座を、知人に勧めたいと思いますか？



Q5 この講座のパート分けと各時間の長さは適切でしたか？





講座番号 / 6

## 作画の役割

対象 / 全制作工程従事者対象      目的 / 全工程・職種共通の基礎理解



### 遊佐かずしげ

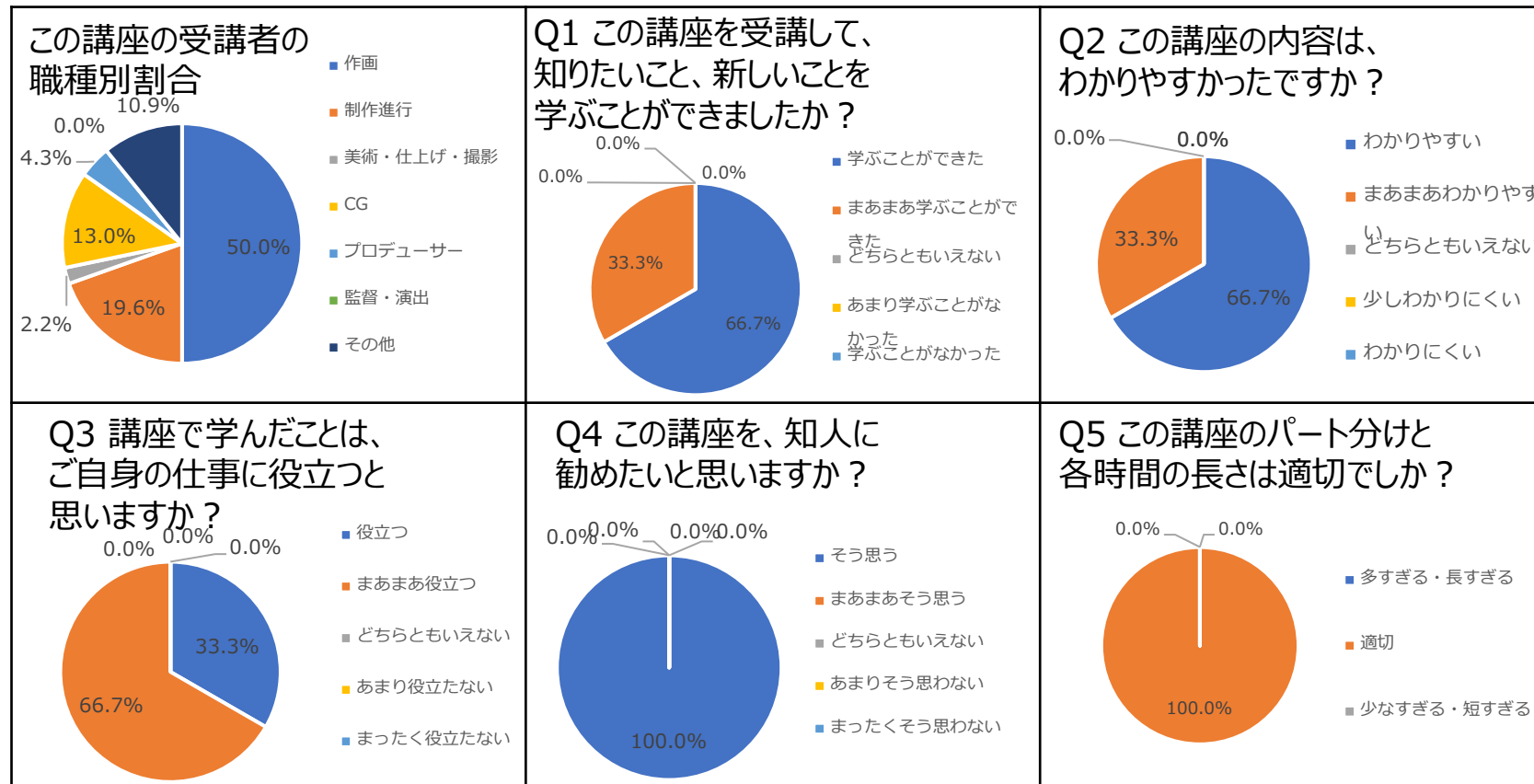
アニメーション作家 / 京都精華大学マンガ学部アニメーション学科教授 /  
TECH.C.福岡 特別講師 / JAniCA会員

#### ■プロフィール

1960年、東京生まれ。竜の子プロダクション出身。3年後フリーとなり「まんが日本昔ばなし」「うる星やつら」「タッチ」「楽しいムーミン一家」など多くのTVアニメ番組に作画として参加。現在は京都精華大学で教鞭をとりながら映像作家として活動。NHK「やさいの時間」OP・ED、「みんなのうた」「チコちゃんに叱られる」「にほんごであそぼ」やTVCM「日清カップラーメン」「違法だよ！あげるくん」ほか短編作品多数担当。「おじゃる丸」OP・EDも務める。その傍ら、教育機関や作画スタジオの指導、業界向け「アニメーターの課題集」(AJA) 発表。全国の小中学校でのアニメを通じた体験型啓発活動など教育分野でも活動している。

# 各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑥

	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
6	作画の役割	48	41	5.3時間	7分50秒	27分	4



# 各講座内容⑦

講座番号/7

## 色彩設計、色指定、仕上の役割

対象/全制作工程従事者対象 目的/各工程・職種の基本理解



### 辻田邦夫

アニメーション色彩設計

#### ■プロフィール

大学在学中にアルバイトとして仕上の仕事に関わり、プロに。1984年から東映動画(現・東映アニメーション)所属。多数の作品の色指定、色彩設計を担当。2009年からフリーランスとなる。担当作品：テレビシリーズ、『おジャ魔女どれみシリーズ』(1999-2004年)色彩設計、『四畳半神話大系』(2010年)色彩設計、『輪るピングドラム』(2011年)色彩設計、『Vivy-Fluorite Eye's Song-』(2021年)色彩設計、『東京リベンジャーズ』(2021年)色彩設計。劇場版作品、『劇場版 はいからさんが通る』(2017年)色彩設計、『魔女見習いをさがして』(2021年)色彩設計、他、多数。

### 高橋枝里

アニメーション色彩設計/株式会社アセッション 所属

#### ■プロフィール

2011年仕上げとしてアニメーション下請け会社に就業、2013年から仕上げと並行して色指定検査を担当し、数年間色指定検査をメインにフリーランスとして活動、2016年アセッション入社、2018年から色彩設計としての業務を開始。代表作：『ぐんまちゃん』(色彩設計)、『ゾソゾゾンピーくん』(色彩設計)、『ぬるべた』(色彩設計)、『Vivy-Fluorite Eye's Song-』(2021年)(色指定検査)、『東京リベンジャーズ』(2021年)(色指定検査)、『デュエル・マスターズ』(2017年)(色指定検査)

### 倉田咲

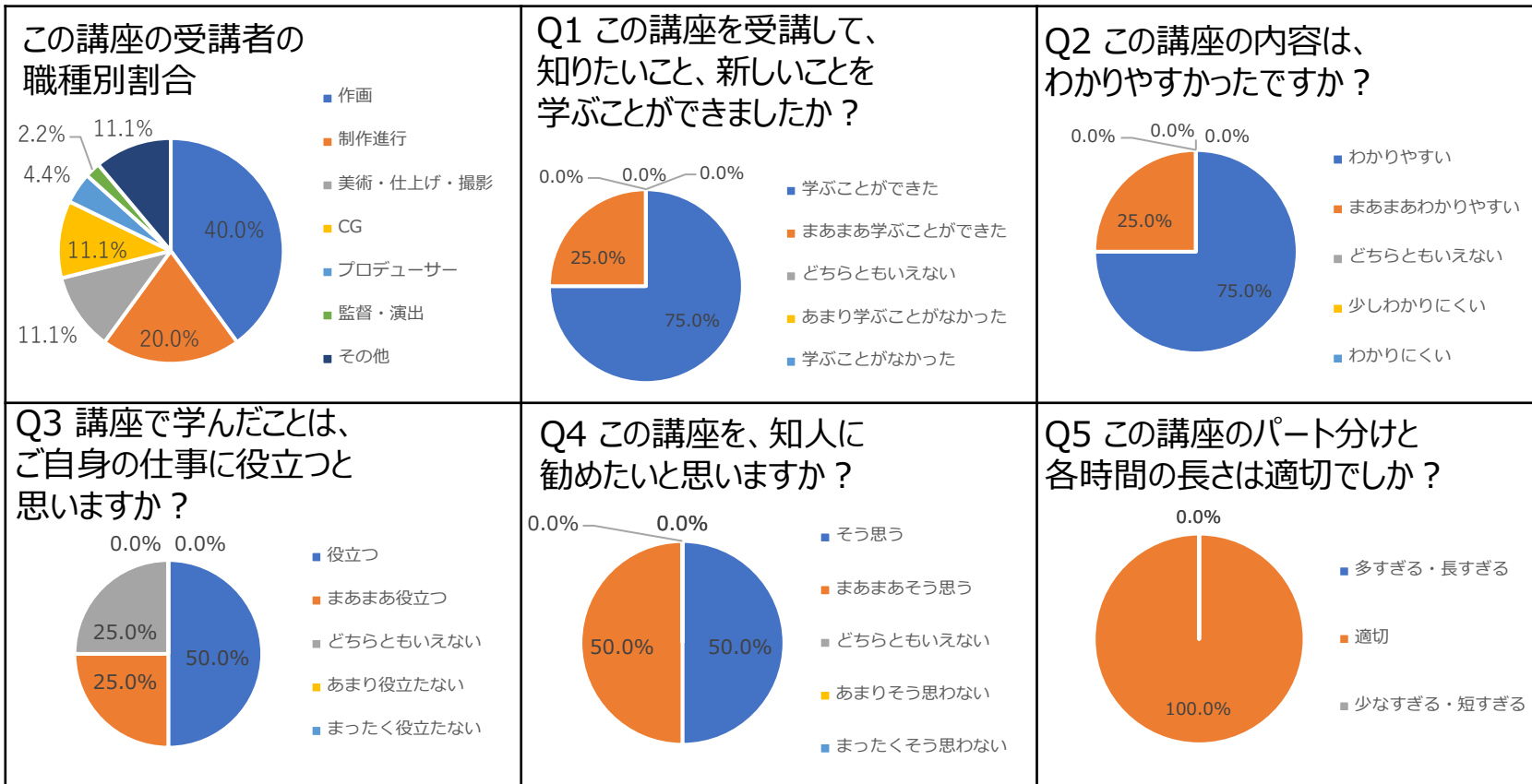
アニメーション仕上げ・色指定検査/フリーランス/東京アニメーター学院専門学校 非常勤講師

#### ■プロフィール

2014年にアニメ下請け会社に入社。2017年から複数タイトルで指定検査を担当。アニメ、ゲーム会社数社を経て2020年からフリーランスに。色指定検査をしつつ専門学校で数年に渡り仕上げに関する授業を担当。代表作、『Vivy-Fluorite Eye's Song-』(2021年)(色指定検査)、『東京リベンジャーズ』(2021年)(色指定検査)、『でーじミーツガール』(2021年)(色指定検査)、『君の名は。』(2016年)(彩色)、『天気の子』(2019年)(彩色)

# 各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑦

	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
7	色彩設計、色指定、仕上の役割	46	29	5.5時間	11分31秒	パート1:30分	5
			32	5.6時間	10分40秒	パート2:45分	



講座番号/8

## 美術・背景とはなんぞや

対象/全制作工程従事者対象 目的/各工程・職種の基礎理解



### 河野次郎

アニメーション美術監督/有限会社 Imageroomジロー

#### ■プロフィール

主要参加作品：「楽しいムーミン一家」（美術監督）、「白鯨伝説」（美術監督）、「幕末機関説 いろはにほへと」（美術監督）、「メガロボックス」（美術監督）、「異世界居酒屋～古都アイテリアの居酒屋のぶ～」（美術監督）

### 太田清美

サンライズ美術塾 講師

#### ■プロフィール

主要参加作品：「天空の城ラピュタ」（背景）、「となりのトトロ」（背景）、「魔女の宅急便」（背景）、「鹿の王 ユナと約束の旅」（背景）

### 縫部文江

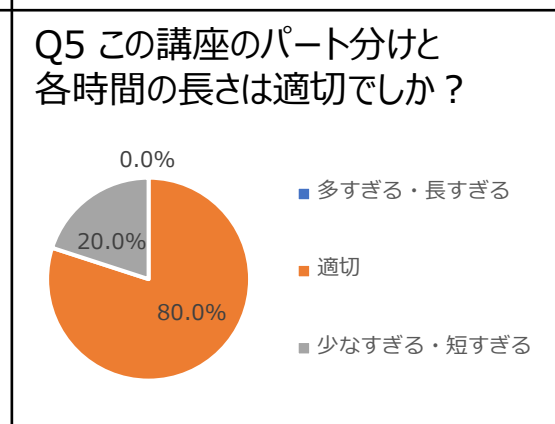
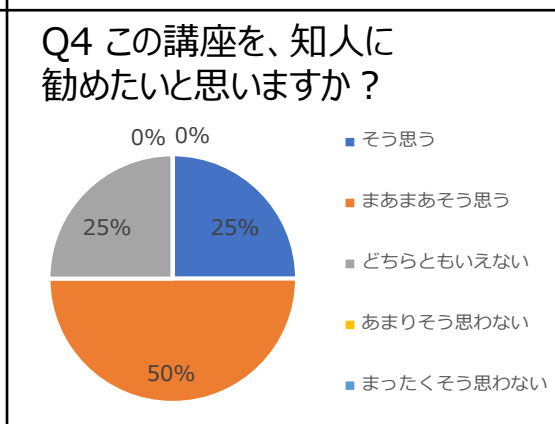
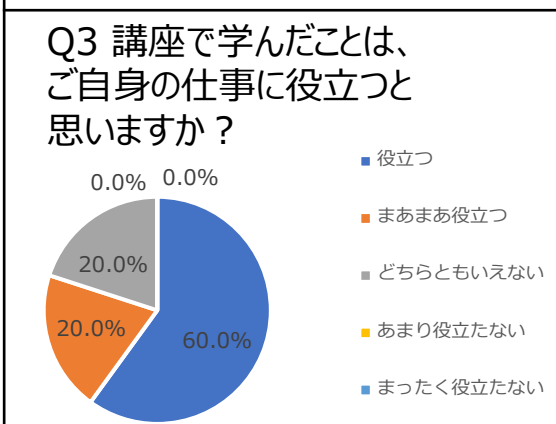
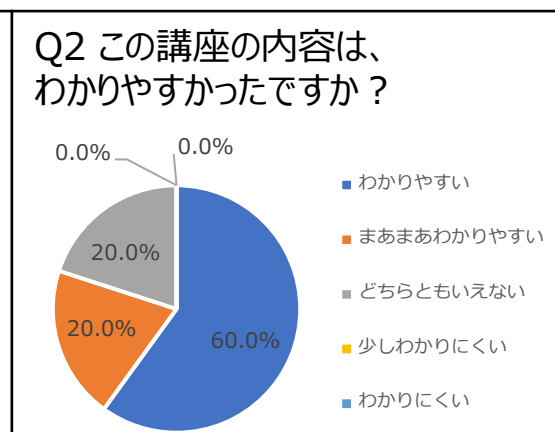
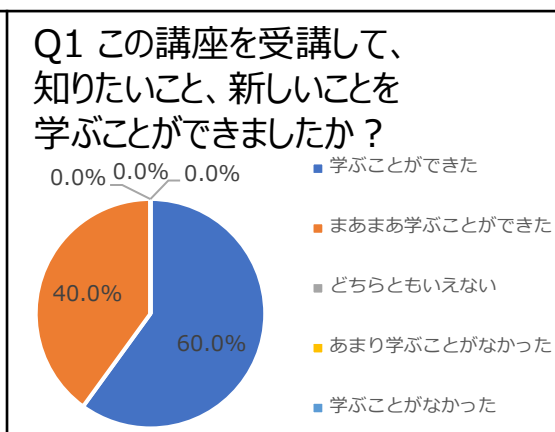
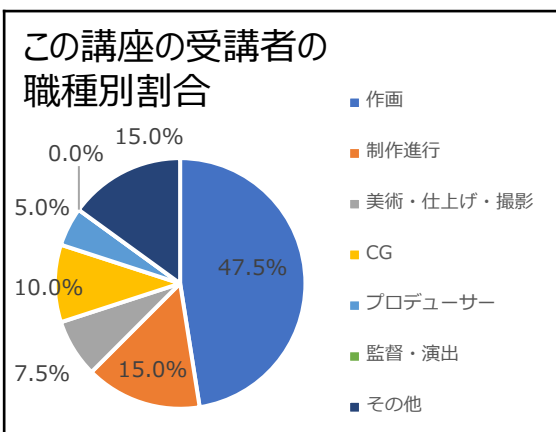
サンライズ美術塾 講師

#### ■プロフィール

主要参加作品：「名探偵コナン」（背景）、「アイカツ!」（背景）、「夏目友人帳」（背景）

# 各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑧

	テーマ	申込者数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
8	美術・背景とはなんぞや	41	53	4.4時間	5分01秒	パート1:18分	6
			40	5.8時間	8分45秒	パート2:26分	



講座番号/9

## CGの役割

対象/全制作工程従事者対象 目的/各工程・職種の基礎理解



### 西田映美子

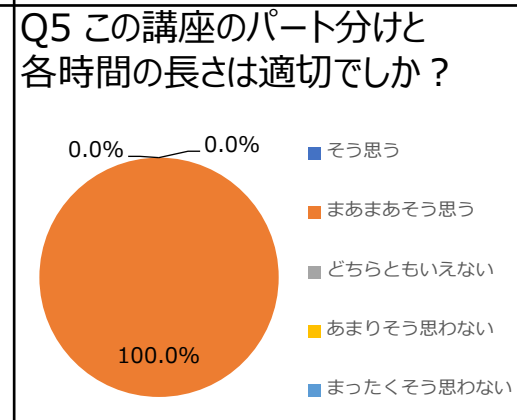
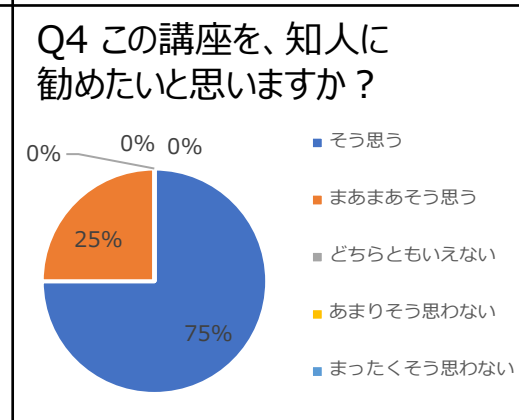
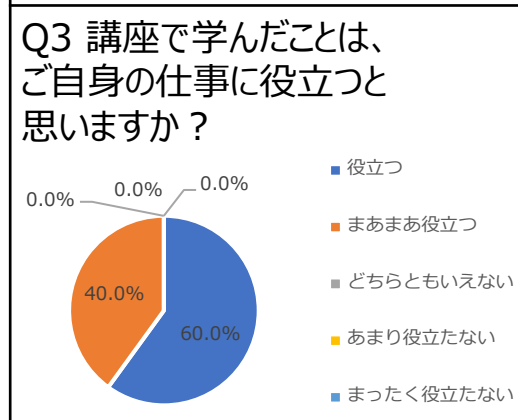
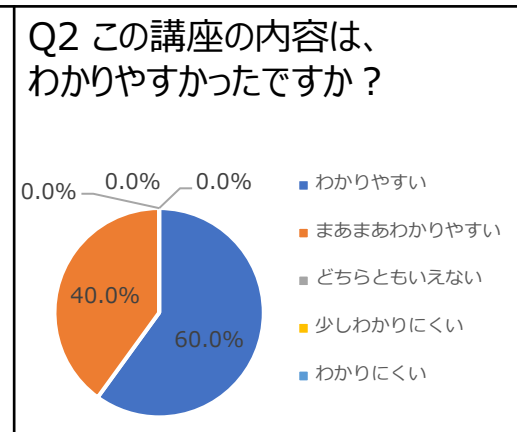
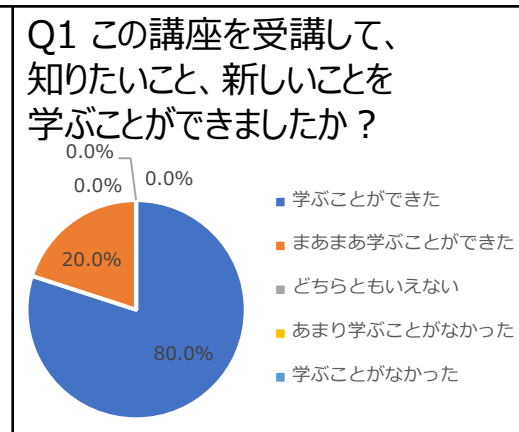
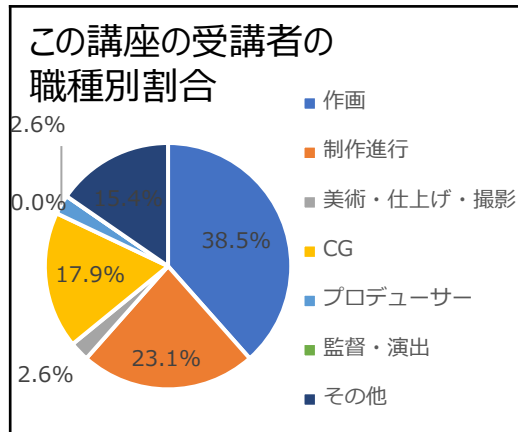
株式会社ダンデライオンアニメーションスタジオ 3DCGディレクター・3D演出

#### ■プロフィール

『屍者の帝国』 3DCGディレクター、 『READYYYY!!!』 MV制作演出、  
『SELECTION PROJECT』、 3DCGディレクター 『あんさんぶるスターズ！！  
Music』 楽曲MV演出など、 アニメやMV・ゲームなど多くの作品を担当している。

# 各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑨

	テーマ	申込者数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
9	CGの役割	42	40	5.8時間	8分46秒	41分	6





講座番号 / 10

## 撮影

対象 / 全制作工程従事者対象    目的 / 各工程・職種の基礎理解



**関谷能弘**

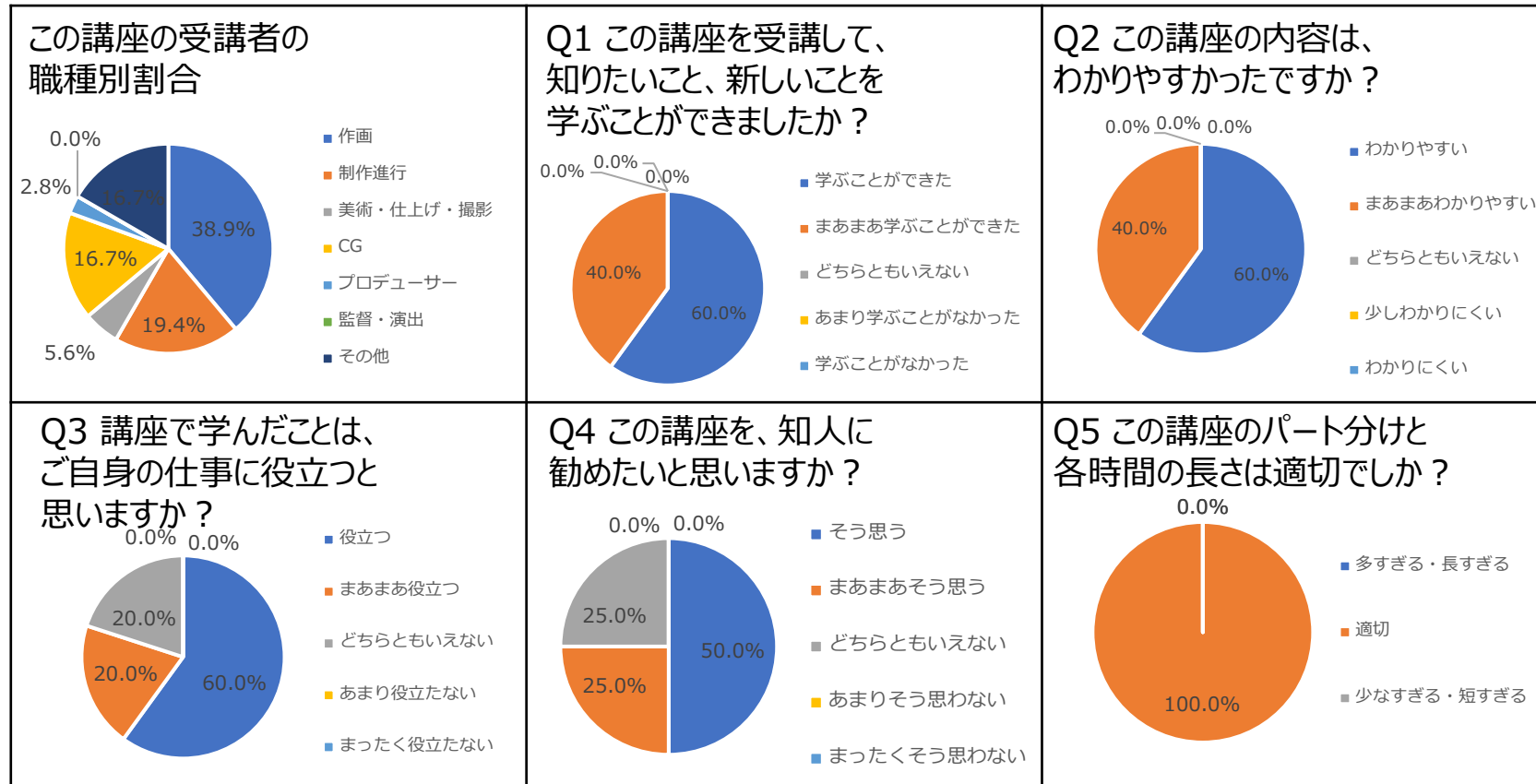
株式会社グラフィニカ VFX部 撮影セクション 撮影監督

■プロフィール

主な作品「ガールズ&パンツァー」シリーズ、「犬王!」他

# 各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑩

	テーマ	申込者数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
10	撮影	36	30	4.3時間	8分40秒	38分	5



講座番号 / 11

## 編集

対象 / 全制作工程従事者対象      目的 / 各工程・職種の基本理解



渡邊千波

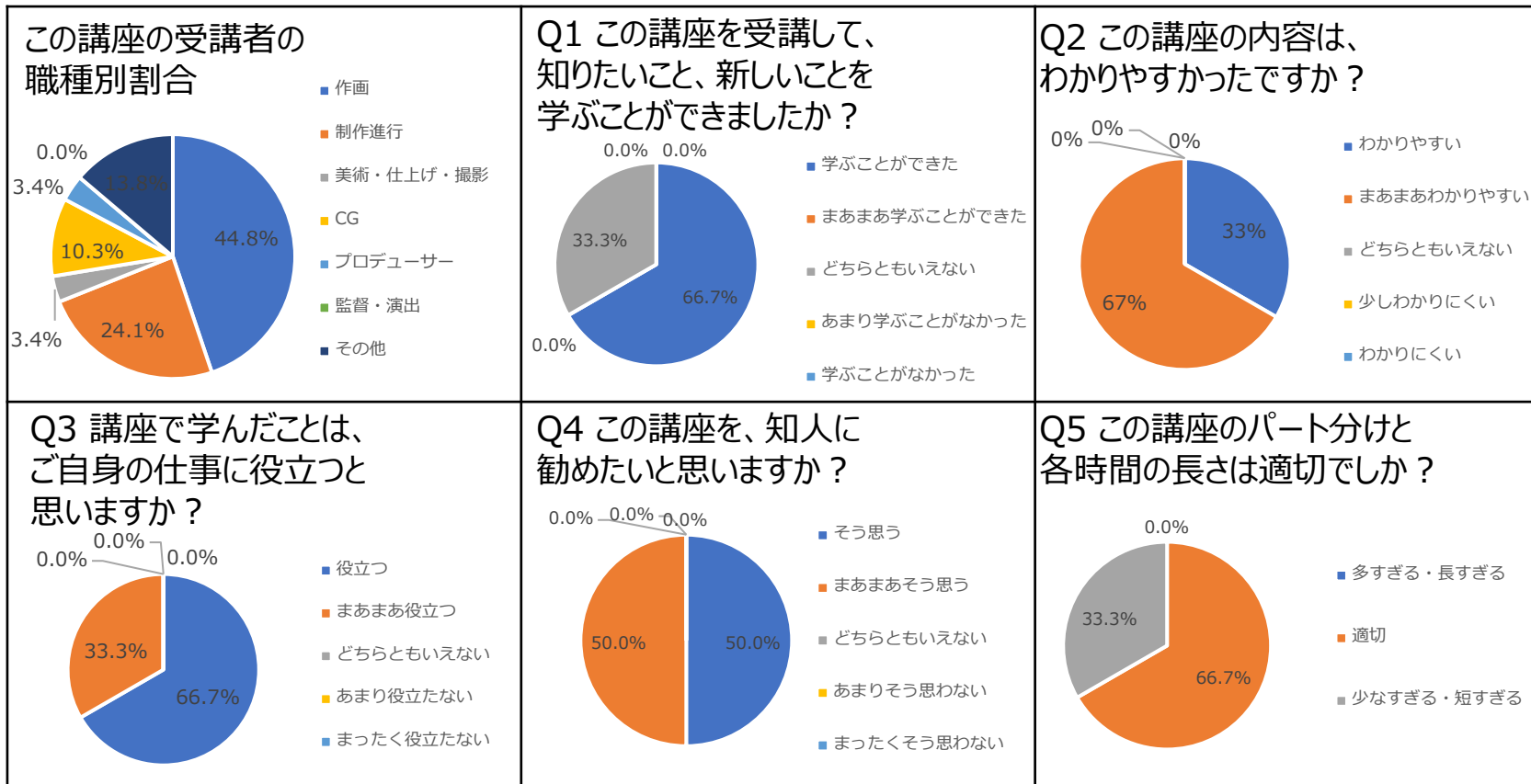
株式会社グラフィニカ VFX部 編集セクション エディター

■プロフィール

主な作品「恋と呼ぶには気持ち悪い」、「継母の連れ子が元カノだった」他

# 各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑪

	テーマ	申込者数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
11	編集	30	21	1.1時間	3分16秒	10分	3



講座番号 / 12

## 作画のスキル

目的 / 各工程・職種のスキルアップ講座



### 遊佐かずしげ

アニメーション作家 / 京都精華大学マンガ学部アニメーション学科教授 /  
TECH.C.福岡 特別講師 / JAniCA会員

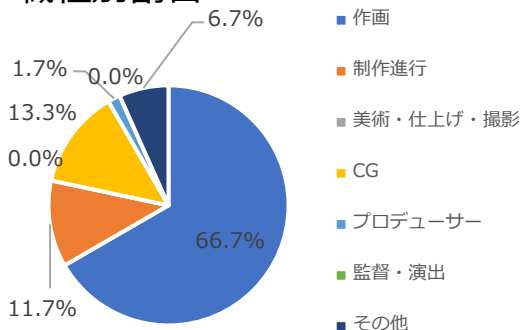
#### ■プロフィール

1960年、東京生まれ。竜の子プロダクション出身。3年後フリーとなり「まんが日本昔ばなし」「うる星やつら」「タッチ」「楽しいムーミン一家」など多くのTVアニメ番組に作画として参加。現在は京都精華大学で教鞭をとりながら映像作家として活動。NHK「やさいの時間」OP・ED、「みんなのうた」「チコちゃんに叱られる」「にほんごであそぼ」やTVCM「日清カップラーメン」「違法だよ！あげるくん」ほか短編作品多数担当。「おじゃる丸」OP・EDも務める。その傍ら、教育機関や作画スタジオの指導、業界向け「アニメーターの課題集」(AJA) 発表。全国の小中学校でのアニメを通じた体験型啓発活動など教育分野でも活動している。

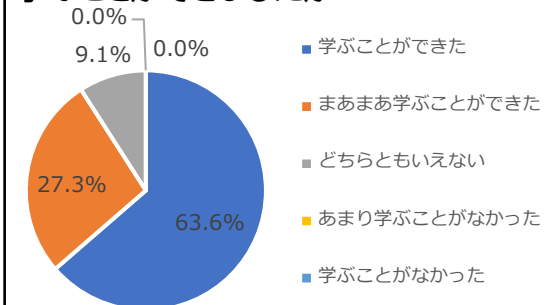
# 各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑫

	テーマ	申込者数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
12	作画のスキル	61	56	12.0時間	12分57秒	34分	11

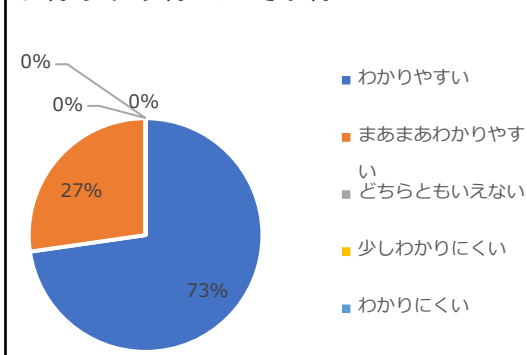
この講座の受講者の職種別割合



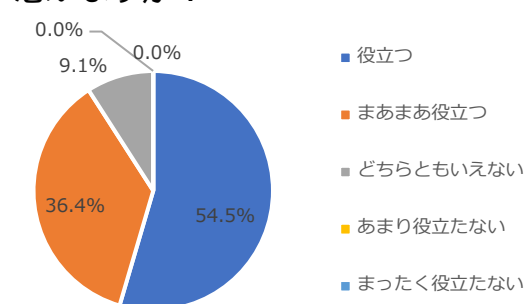
Q1 この講座を受講して、知りたいこと、新しいことを学ぶことができましたか？



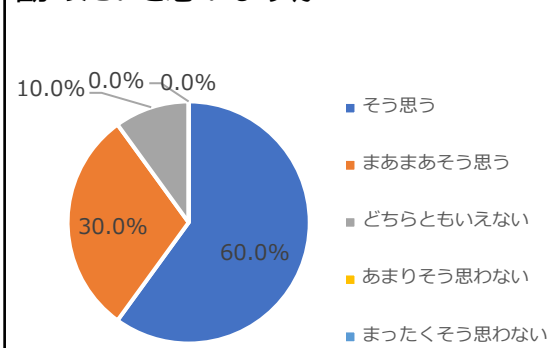
Q2 この講座の内容は、わかりやすかったですか？



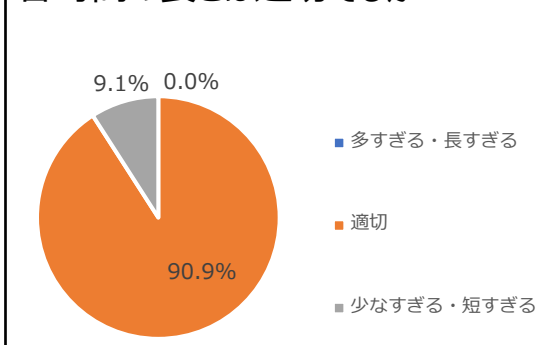
Q3 講座で学んだことは、ご自身の仕事に役立つと思いますか？



Q4 この講座を、知人に勧めたいと思いますか？



Q5 この講座のパート分けと各時間の長さは適切でしたか？



講座番号/13

## アクション作画

目的/各工程・職種のスキルアップ講座



森田実

アニメーター

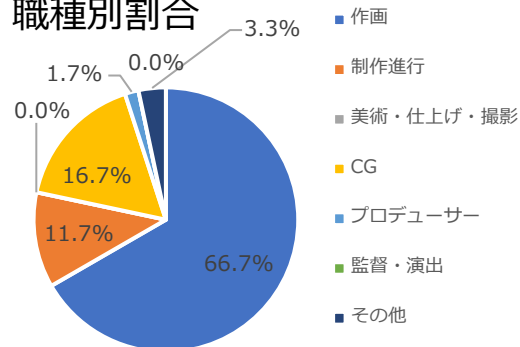
■プロフィール

1968年 東京都生まれ。フリーのアニメーター。主な参加作品は総作画監督として『東京リベンジャーズ第2期』。作画監督では『キングダム第3期・第4期』『NARUTO』『NARUTO疾風伝』『BLEACH』『妖怪ウォッチ』。

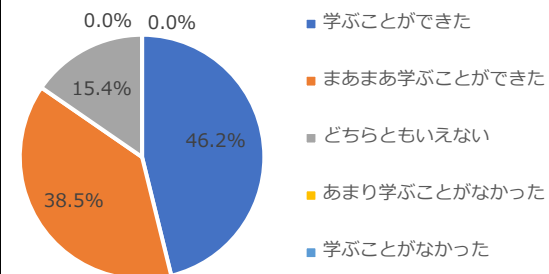
# 各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑬

	テーマ	申込者数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
13	アクション作画	64	77	1.2時間	56秒	パート1:2分	13
			64	5.8時間	5分27秒	パート2:13分	

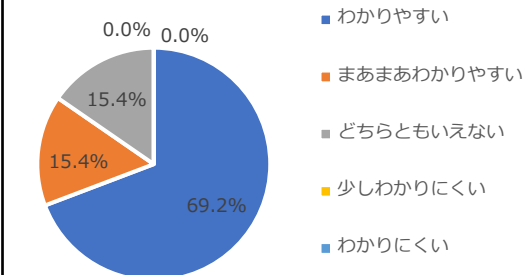
この講座の受講者の職種別割合



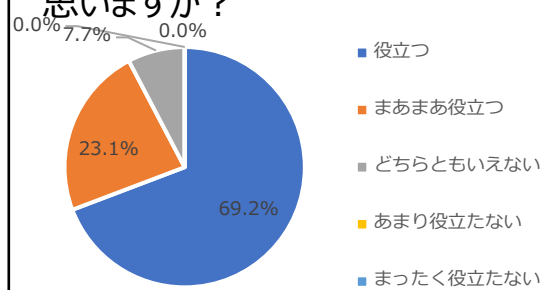
Q1 この講座を受講して、知りたいこと、新しいことを学ぶことができましたか？



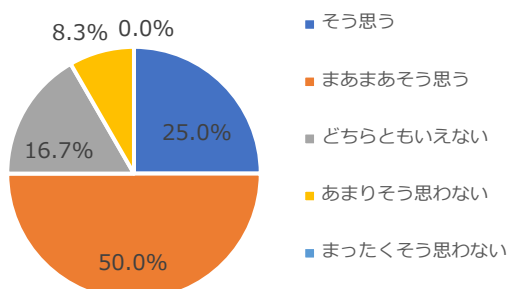
Q2 この講座の内容は、わかりやすかったですか？



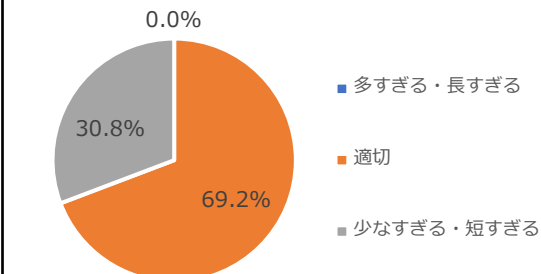
Q3 講座で学んだことは、ご自身の仕事に役立つと思いますか？



Q4 この講座を、知人に勧めたいと思いますか？



Q5 この講座のパート分けと各時間の長さは適切でしたか？





講座番号/14

## アクション作画

目的/各工程・職種のスキルアップ講座



森田実

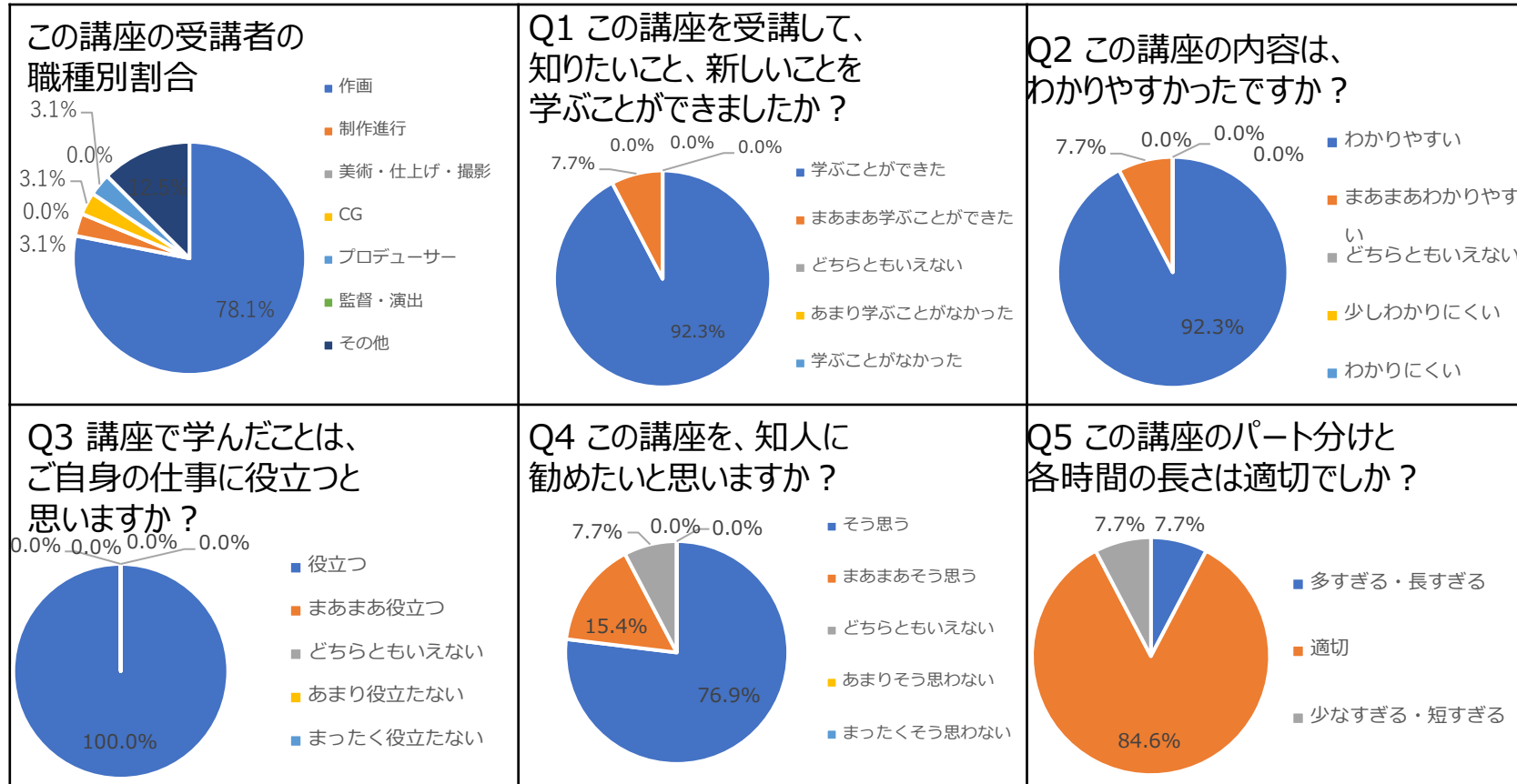
アニメーター

### ■プロフィール

1968年 東京都生まれ。フリーのアニメーター。主な参加作品は総作画監督として『東京リベンジャーズ第2期』。作画監督では『キングダム第3期・第4期』『NARUTO』『NARUTO疾風伝』『BLEACH』『妖怪ウォッチ』。

# 各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑭

	テーマ	申込者数	開催結果	講座の尺	アンケート回答数
			参加人数		
14	アクション作画	30	13	4時間	13



講座番号 / 15

## カメラのレンズと画角・構図

目的 / 各工程・職種のスキルアップ講座



黒川隆広

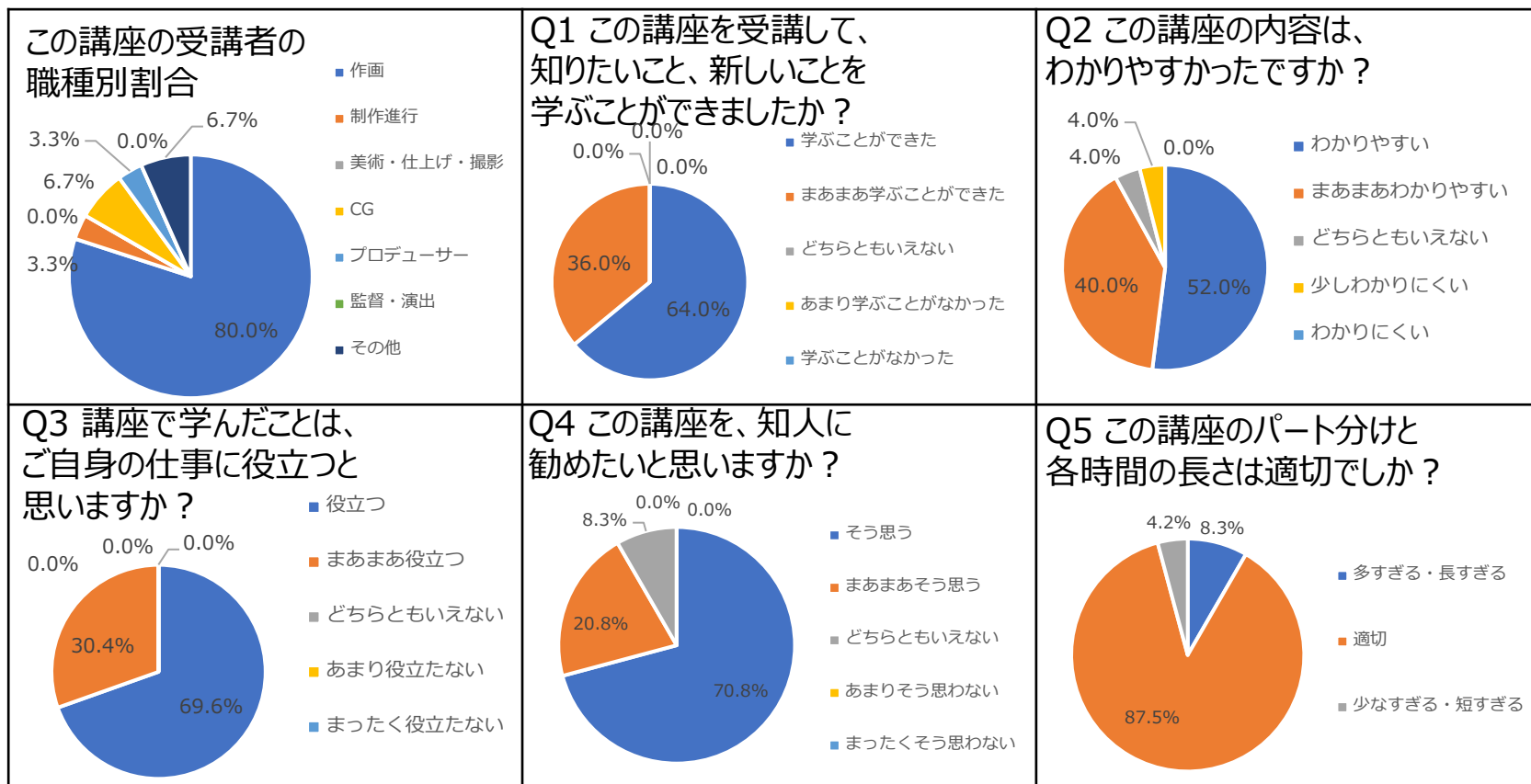
フォトグラファー

### ■プロフィール

1984年アーバンパブリシティ（株）に入社。（現：（株）amana。）（株）amanaを2016年退社。30年以上商品撮影の第一線で活躍している現役のフォトグラファー。月刊「コマーシャル・フォト」で連載。ニューヨークADCをはじめ、APA賞、日経広告賞など数々の受賞歴がある。大手ECサイトで商品撮影講座を実施。横浜美大非常勤講師。写真の学校特別講師。著書が多数あり、2010年に発行された「美しい写真ライティング」は写真ライティングのバイブルとなっている。

# 各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑮

	テーマ	申込者数	開催結果	講座の尺	アンケート回答数
			参加人数		
15	カメラのレンズと画角・構図	34	26	4時間	26



# 各講座の理解度を測るアンケート設問①

- ◆今年度のアンケートでは、各講座の理解度を測る設問と選択式の回答を設定した
- ◆設問と回答の設定は、各講師の希望により若干異なる
- ◆この設問と回答で、受講者の理解を測ることができるか分析した
- ◆設問と回答の正解率等の例は以下の通り

## 設問と回答の正解率等の例

2	著作権	正解率
著作物を創作するものとは	創作に関わった人は全て著作者になる/ 法人に所属する従業員が制作した著作物は法人が著作者になることがある	95.1%
原作・脚本・音楽などの著作物が 組み合わされているアニメは	映画の著作物である/それ自体は著作物ではない	95.1%
アニメを利用する「商品化権」は	法律で定められた用語である/ <b>業界内の造語である</b>	64.3%
大好きなマンガ作品をリスペクトして オマージュのアニメを作る際は	<b>弁護士などに相談した方がよい</b> /漫画家に許諾を取らなくてよい	100%
背景画の一部に著作権フリーサイトで 見つけた写真を加工して使う際は	写真は著作物ではないので使ってよい/ <b>利用規約や写真に写っている内容を確認して使う</b>	100%

# 各講座の理解度を測るアンケート設問①

2	著作権	正解率
著作物を創作するものとは	創作に関わった人は全て著作者になる/ <b>法人に所属する従業員が制作した著作物は法人が著作者になることがある</b>	95.1%
原作・脚本・音楽などの著作物が 組み合わされているアニメは	<b>映画の著作物である</b> ／それ自体は著作物ではない	95.1%
アニメを利用する「商品化権」は	法律で定められた用語である／ <b>業界内の造語である</b>	64.3%
大好きなマンガ作品をリスペクトして オマージュのアニメを作る際は	<b>弁護士などに相談した方がよい</b> ／漫画家に許諾を取らなくてよい	100%
背景画の一部に著作権フリーサイトで 見つけた写真を加工して使う際は	写真は著作物ではないので使ってよい／ <b>利用規約や写真に写っている内容を確認して使う</b>	100%

3	働き方と保険、年金、税金	正解率
フリーランスの保険、年金、税金は	ギャラを支払う会社が加入し、支払いを行ってくれる/ <b>自分で加入し、支払いを行う</b>	100%
フリーランスの国民健康保険の加入は	<b>全ての人が保険に入る必要がある</b> / 任意であり、入らなくてもよい	97.7%
フリーランスの労災保険の加入は	個人では加入できない/ <b>アニメーション制作者は特別加入ができるようになった</b>	90.9%
フリーランスが課税される所得金額は	<b>収入から経費、控除額を引いた所得金額に課税率をかけたものである</b> / 収入そのものに課税率をかけたものである	100%
青色申告のための資料には	経費や控除額の資料だけでよい/ <b>経費や控除額の資料に加え支払いを受けた支払調書や源泉徴収票も必要になる</b>	100%

# 今年度のオープン講座の成果・評価・課題①



## 【講座テーマ・分類・編成・講座数・講座の尺について】

- 講座の目的を、制作全体の基礎理解/全工程・職種共通基礎理解/各工程・職種の基礎理解/各工程・職種ごとのスキルアップ、キャリアアップ（作画の基本スキル）に分け、工程・職種との組み合わせで、申込不要一般公開2講座、オンライン講座13講座、対面講座2講座の編成。
- 昨年度のオンライン講座は30分を基準にパート分けしたが、今年度は30分以下、新規作成分は10分程度からとした。
- 対面講座は13：00～17：00の4時間とした。

アンケートでは、分類、種類数、尺は概ね適切。

## 【告知方法、受講方法について】

- 業界への告知とSNSでの告知を行った。
- 受講方法 講座映像のオンライン受講は昨年同様、申込制。一部講座は資料配布を行った。  
一般公開2講座は、申込なしで、誰でも、いつでも視聴可能。  
対面講座も申込制。1講座は講座映像のオンライン受講後に、対面受講を推奨した。

アンケートでは、SNSよりも、会社の人・知人から聞いたという割合が5割弱。  
オンライン講座の受講者数は減少、一昨年度、昨年度作成の講座の中には、対面受講の数と変わらないものもあった。  
オンライン受講は概ね「満足」だが、一昨年度から「いつでも、どこでもがよい」、「地方でも受講できてよい」等のコメントは減った。  
感染症対策終了後の、対面・オンライン併用の講座提供方法をさらに検討する必要がある。  
過去に作成した映像講座は、申込不要の一般公開の方が多くの人が見る。  
映像講座の新作は求められるテーマを検討すべき。  
業界の認知を高め、「人材育成キャンペーン」のような機運、「冬の人材育成期間」のような機会をつくることが重要。

# 今年度のオープン講座の成果・評価・課題②



## 【受講者の評価・理解について】

- アンケートでは、各講座共通に「学ぶことができたか」「わかりやすかったか」「仕事に役立つか」「知人に勧めたいか」との設問に加え、各講座毎の理解度を測るための設問を行った。
- 理解度を測るための設問は、「ほぼ正解」となった。

- ・オンライン受講の満足度、理解度、効果を測るのは容易ではない。
- ・感染症対策終了後の、対面・オンライン併用の講座提供を視野に入れた、効果測定、評価の方法を検討する必要がある。