



Case Study

IPプロデュース事業における アニメーターの育成

OSAMU TANIGUCHI

谷口 理

株式会社バンダイナムコフィルムワークス

IP制作本部 副本部長

制作部 / 制作管理部 ゼネラルマネージャー



サンライズ作画塾

広い視点を持って、 今後のアニメーション業界を 支えるアニメーターを育成

アニメーション産業においては、以前からアニメーターの人材が不足している傾向があり、私たちとしても早い段階から、次世代のアニメーション業界を支える人材育成の取り組みを推進してきました。私たちは多くの作品を世に送り出していますが、すべては人材から生み出されるものであり、最終的には人材こそがアニメーション産業にとっての土台です。そうした意味で、将来的な監督候補など若いアニメーターが多様な才能を発揮できるように、作品を制作しながら様々な経験ができる人材育成の取り組みを推進しています。

具体的には、2018年に開設した「サンライズ作画塾*」に加え、2021年からは

「サンライズ美術塾*」を開設しています。さらに、社員向けに経験豊富な演出家や著名な脚本家を招いての取り組みとして、「演出塾」や「シナリオ塾」も開催しています。実際に、当社内および外部で監督やメインアニメーターなど、制作現場の第一線で活躍している卒業生も数多く存在し、取り組みに対する結果は確実に出ています。そして結果を受けて応募者も増加し、優秀な卒業生を輩出する良い循環が生まれています。卒業生の中には当社ではなく外部制作会社で活躍することもあります。今後のアニメーション業界を支えるためにも、取り組み続けていく必要があると強く感じています。

私としては、今後海外の制作スタジオなど、現地人材の育成に携わることに挑戦したいと思っています。さらに、海外で育成した人材に日本の制作を経験してもらい、日本の人材には海外経験を積んで

もらう、といった交換留学の形をつくるなど、これまでとは違った視点の活動も行っていきたくと思っています。

IP軸戦略をさらに進化させるためにも、新たな視点を持ったアニメーターを育成することは必要です。私たちの育成方針として、社員それぞれの希望を尊重し、ポジション変更などにも柔軟に対応するなど、様々な経験を積んでもらうことも意識しています。バンダイナムコグループの定番IPの長期安定化や新規IPの創出を支えるアニメーターを育成することで、アニメーション業界のさらなる活性化にも貢献できるよう、今後も継続すべき使命として取り組んでいきます。

* 募集要項に基づいて外部公募を実施し、アニメーションの作画または美術に関する実習を提供する制度。現役のアニメーターや美術監督・美術スタッフが講師となり、塾生は奨励金による生活面のサポートを受けながら、半年から1年間の実習期間を経て、実際の仕事現場で活用できる技能や知識の習得を目指します。