

株式会社バンダイナムコフィルムワークス

2025 年 11 月 17 日

バンダイナムコフィルムワークスの人材育成 日本のアニメ産業を支える次世代クリエイターを育て続けるために

TOPICS

◆バンダイナムコフィルムワークスの人材育成

- ・制作現場の即戦力を育成するしくみ「サンライズ作画塾」・「サンライズ美術塾」
- ・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」
- ・デジタル技術のノウハウ蓄積、人材育成のため CG、撮影専門チームを設置
- ・社員の挑戦機会を創出する「オリジナル IP 企画応募プロジェクト」

株式会社バンダイナムコフィルムワークスは 2025-2027 年度中期計画の重点戦略の1つに「人材戦略」を掲げています。アニメ産業全体の市場規模は2023年に3兆円を突破するなど、国内外で市場が拡大する一方、市場の拡大に伴い制作現場では慢性的な人材不足が深刻化しています。今後も日本が育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ちながらアニメを制作するためには、しっかりと技術を身に着けたクリエイター人材の育成が急務と考えています。そして、「“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・制作を生業としてきた当社もその責任の重要な一端を担っていると考えています。

■制作現場の即戦力を育成するしくみ「サンライズ作画塾」・「サンライズ美術塾」

昨今、テレビアニメの制作本数は年間300作品と、この20年で約3倍になり、現場では様々な経験を通じた人材育成が追いつかなくなるほどの勢いです。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しくみとして、「サンライズ作画塾」(2018～)と「サンライズ美術塾」(2021～)を運営しています。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し、しっかりと基礎から実践までの様々な技術を習得することができます。

そのほか、奨励金の支給や昼食の無料提供など、生活面もサポートしています。今年から奨励金を10万円から17万円に増額し、より授業に集中できる環境を整えています。また、ここで確かな技術が身につき、卒業試験に合格すれば、弊社の専属スタッフとして活躍する道も拓かれています。



これまでに作画塾は累計で70名が入塾し55名が、美術塾は26名が入塾し20名が合格し、クリエイターとして活躍しています。また、作画塾の前身である「若木塾」も含めた卒業生からは、アニメ業界を牽引するスタークリエイターが輩出されており、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しくみとして、今後も大切にしていきたいと考えています。

- サンライズ作画塾 <https://www.sunrise-inc.co.jp/sakuga/>
- サンライズ美術塾 <https://www.sunrise-inc.co.jp/SUNRISE arte/bijutsu/>
- SUNRISE arte <https://www.sunrise-inc.co.jp/SUNRISE arte/>

※「SUNRISE arte」は SUNRISE Studios のアニメ背景美術部門です。サンライズ美術塾卒業後、実技試験に合格した卒業生が社員クリエイターとして「SUNRISE arte」に配属され、即戦力としてさまざまな作品で活躍しています。

■社員の夢を後押し、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、オリジナル作品の創出は命題であり、作品の根幹となるシナリオや絵コンテ、演出は非常に重要な要素の一つです。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」、絵コンテの書き方や演出を学ぶ「演出塾」を開催しています。この取り組みは社員のキャリアチェンジの支援にもつながっており、社内だけにとどまらず、業界全体の底上げも視野に入れた人材育成プログラムです。これまでに「シナリオ塾」では118名が受講し、文芸担当やフリーランスのシナリオライターとして、「演出塾」では 50 名が受講し、半数がアニメ演出家として独り立ちし、活躍しています。

■デジタル技術のノウハウ蓄積、人材育成のため CG、撮影専門チームを設置

当社の制作スタジオ SUNRISE Studios(サンライズスタジオ)では、進化を続けるアニメ制作において重要な3DCG や撮影処理のノウハウを集約するため、社内に専門部署を設置し、人材の確保と育成、技術の蓄積を行っています。

興行収入 50 億円を超える大ヒットとなった『機動戦士ガンダム SEED FREEDOM』の戦闘シーンは当社の「制作クリエイション課」の3DCG チームが手掛けており、蓄積された技術力と社内だからこその連携の良さで多数の3DCG モデルを用意し見ごたえある戦闘シーンを作り上げました。

また、昨今、複雑化している撮影処理を行う撮影チームも社内に置き人材を獲得・育成することで、スタジオの撮影クオリティラインを引き上げています。



■社員の挑戦機会を創出する「WB スタジオ」の設置と「オリジナル IP※企画応募プロジェクト」

弊社は制作(クリエイト)と製作(プロデュース)の両方の機能を有しており、この双方のノウハウをつなげ、活かし、中長期視点での IP 創出・獲得と人材育成推進を行う部署「WB スタジオ」を設置しています。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で、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ます。

また、この「WB スタジオ」が主催する「オリジナル IP 企画応募プロジェクト」では、新企画を社員に公募し、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ます。採用された企画は映像事業部署が事業計画のサポートを行うため、実践を通じた人材発掘と育成の機会となっています。なお、審査過程において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ことで、社内のノウハウや知見を共有し共に学ぶ機会となっています。今後、採用された作品が公開されていく予定ですので是非ご期待ください。

※IP:キャラクターなどの知的財産

バンダイナムコフィルムワークスは、アニメーション業界の人材育成について、企業の立場から今後も新たな挑戦をし続け、世界で活躍できるクリエイター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もあるアニメーション産業の発展に寄与してまいります。

株式会社バンダイナムコフィルムワークス



株式会社バンダイナムコフィルムワークスは、映像作品を企画、製作し、テレビ、映画、配信など様々なメディアを通してお届けするだけでなく、著作権・版権の管理運用、映像関連商品の企画・販売や映像関連サービスを通して、世界中の皆様に広く発信しております。川上から川下まで担う総合映像エンターテインメント企業として、“いいもの”を生み出し、しっかりと皆様にお届けし続けてまいります。

主な事業内容

アニメーションなどの映像コンテンツおよび映像関連サービスの企画・製作・販売および著作権の管理・運用
<https://www.bnfw.co.jp/>