

北海道で働く人のリアルがわかる! 高校生・大学生のためのキャリア探求マガジン

未来の しごとの参考書

vol.8
CGクリエイター
のお仕事編

幼い頃から大好きなアニメ、
今も夢中になってるゲーム。
この世界の仕事って?

アニメ&ゲームの世界のシゴト

◎巻頭インタビュー

現場の声を聞いてみよう。先輩に尋ねてみよう!

教えて!CGクリエイターのシゴト

School Report

CGクリエイターを育む学び舎

TAKE FREE

◎編集発行 HAJ(株)北海道アルバイト情報社

札幌市中央区南2条西6丁目13-1

<https://official.haj.co.jp/>

◎共同発行 一般財団法人さっぽろ産業振興財団

◎取材・編集 有限会社シーズ

◎発行日 2022年10月3日



アニメを見る。
ゲームで遊ぶ。
...だけじゃ、足りない気持ち。

初めて見たアニメは、どんなストーリー？どんなキャラ？
初めてのゲームは、アドベンチャー？パズル？レース？

テレビやパソコンのディスプレイに釘付けになったり、
スマホやコントローラーを握りしめながら
夢中になって遊んだ思い出は、誰にもあるはず。

多くは多彩なコンテンツを楽しみながら大人になるけれど
中には「PLAY」見る、遊ぶ」では満たされない、
自分で「CREATE」描く、制作する」に挑戦したい、
そんな思いを抱く人たちが、出てきます。

それが、CGクリエイターの卵。
それが、未来のアニメやゲームを作る人。

そしてそんな若者を応援するのが、
この小さな冊子の役割です。

未来の しごとの参考書 vol.8 CGクリエイターの お仕事編

本小冊子「未来のしごとの参考書」は、株式会社北海道アルバイト情報社が、CGクリエイターの仕事や、アニメ・ゲーム制作の現場で働く人たちの声や思いを伝えるために製作したフリーマガジンです。

School Report
CGクリエイターを育む
学び舎

13 【専門学校編】
吉田学園情報ビジネス専門学校

15 【大学編】
札幌市立大学 芸術の森キャンパス

17 北海道内でCGを学べる
主な学校

18 eスポーツ人気で広がる、
CGクリエイターの活躍の場。

19 キミへのメッセージ
from
アニメーションプロデューサー

株式会社アレクト
成田 穂さん

21 キミへのメッセージ
from
ディレクター

株式会社ジーアングル
水野 玄樹さん

23 遊び心がいつぱいの
オフィスに潜入！

ゲームドゥウ有限公司
佐藤 有史さん

25 札幌を
CGクリエイターのメッカに。

一般財団法人
さっぽろ産業振興財団
佐藤 有史さん

08 株式会社ENG
札幌スタジオ
塚本 菜摘さん

09 株式会社ウタリカ
水本 乾太さん

10 株式会社グラフィニカ
札幌スタジオ
坂口 遥佳さん

11 ゲームドゥウ有限公司
木村 玲さん

12 株式会社サイクロンゼロ
原田 真奈さん

なるほど! ザ・アニメ
「トゥーンレンダリング」

昨今のアニメは3Dで制作し、2D風に表現する「トゥーンレンダリング」が主流。一見すると2Dの作品も、実はフル3Dで制作されていることもあります。

コンポジット
(撮影担当)

各素材を1つの画面に集約し、合成する仕上げ作業です。手描きの時代に各セル画(イラスト)を重ね合わせて1コマずつ写真を撮っていたので、現在も「撮影」と呼ばれています。

ポスト・プロダクション

カットの編集、音響やセリフのアフレコを行う最終段階

公開!

人気作は続編や映画化、ゲーム化等の可能性も!

デジタルとアナログを織り交ぜた手法や、予算、自主制作か受託かなど、制作フローは作品ごとに異なります。



教えてくれた人
株式会社 ENGI
札幌スタジオ所長
いがらし なおみさん

背景担当

空や雲、遠い街並みなど立体的な動きがない風景は、2Dや水彩画で描かれるケースも多いです。

「絵」と「動き」

こそアニメの鍵!

アニメーター

キャラクターやカメラなどの「動き」を担う役割。絵コンテに沿って立体的に動きをつけていくほか、場面に合わせた照明やエフェクト(特殊効果)など演出面を担当するケースもあります。

モデラー

登場人物や乗り物、生物などを立体的に作ります。アニメの肝となる「絵」と「動き」のうち、絵を決定付ける重要なポジションです。キャラクターを動かすための機能(リグ)や質感(テクスチャ)を作ること。

100人以上がチームプレー!

アニメーションの世界 のシゴト

アニメは一般的な30分の作品でも、制作陣の人数は100人以上。さらに、制作期間はおよそ3カ月にも及ぶそうです。2Dと3Dで制作フローは大きく異なりますが、ここでは近年主流となっている3D制作のケースを紹介します。

アニメってどんな風に作られていくの?
アニメ制作の流れ

プリプロダクション

企画やシナリオ、設定などの準備段階

絵コンテ担当

アニメの元となる設計図。シナリオに沿って場面ごとの登場人物や動き、セリフ、BGM(音楽)やSE(効果音)などを文字と絵で記入していきます。

レイアウト担当

絵コンテで描かれた大まかなカットをより具体化。どんな背景で登場人物がどんな動きや表情をし、カメラがどのように動くのか決めます。

すごい!プロのおシゴトリレー! ゲームの世界のシゴト

一般的なものでも数年、大作になると6年以上の歳月をかけて完成を迎えるゲーム。今日では分業化が進み、各部門のスペシャリストたちが協力したり、作業を受けついだりしながら制作が進行していきます。

ゲームってどんな風に作られていくの? ゲーム制作の流れ

ゲームって、プロのシゴトの結晶なんだ。

プログラマー

ゲームは全てプログラムで作動しています。このプログラムを組み「仕様書」に沿ってゲームを動かす人です。いくつかの担当チームで取り組むことも多いです。

なるほど!ザ・ゲーム「関係プレー」

アニメーションの制作までがデザイナー、それを動かすのがプログラマー。ゲーム制作には、両者の関係プレーが欠かせないのだ。

サウンド (音響担当)

キャラクターの声、BGM(音楽)やSE(効果音)などを制作します。声優が活躍する場面も。

テスト(品質担当)

バグ(不具合)や誤作動はないか、入念にチェックしていきます。

予算やスケール、受注が自主制作かなどで、かわる方の職種や人数も変わってきます。



教えてくれた人
株式会社サイクロンゼロ
マネージャー
堀川 敦史さん

待望の製品化!
ヒットするといいね!

なるほど!ザ・ゲーム「移植」

環境(ゲーム機、スマホ)が異なってもゲームを楽しめるよう、プログラムの一部を書き換えるという作業が生じることも!

デザイナー (エフェクト担当)

ビジュアルを加工したり、モーションを加えるなどアニメーションの細部をデザインしていきます。

デザイナー (ビジュアル担当)

キャラクターや風景、建物などを作成し、ゲームの世界観を具体的なビジュアルへと進化させていきます。

なるほど!ザ・ゲーム「開発ツール」

ゲーム制作に欠かせないのが「Unity(ユニティ)」「Unreal Engine(アンリアルエンジン)」という開発ツール。このソフトの登場で開発スピードがグンとアップしたんだ。

プランナー

ゲームの世界観をつくる人です。おおまかな企画を練ったり、企画書や仕様書を上げます。

ディレクター

ゲームの制作を管理していく監督の役割。プランナーが兼任する場合も多いです。

シナリオ制作

具体的なストーリー展開を考えます。キャラクターの設定、セリフなども決めます。



日常生活には 「モーション」の ヒントがいっぱい！

株式会社 ENGI 札幌スタジオ
CGクリエイター（デザイナー）

塚本 菜摘さん

（25歳／CGクリエイター歴3年）

おシゴト解説！

3Dモーション制作

髪の毛の揺れから表情の変化まで、
アニメの細部を描きます。



けではなく、頬の筋
肉や下まぶたが上昇
し目が細まるなど、
顔のパーツが微妙に
連動して「笑う」と
いう表情を作り出し

く揺れます。笑顔も口角が上がるだ
けではなく、頬の筋
肉や下まぶたが上昇
し目が細まるなど、
顔のパーツが微妙に
連動して「笑う」と
いう表情を作り出し

高 校時代には北海道教育大学の
学生によるアニメ上映会を
見て感動し、自分も教育大学に進学。
アニメーション研究室に所属し、主
に手描きでの作品づくりに取り組
みました。その経験を仕事でも生か
したいと思い、卒業後はアニメの制
作会社に入社。現在はテレビや動画
配信サイトで放映予定のSFアニ
メの制作に携わっています。

ています。このリアリテ
イを普段からじっくり観察し、
アニメーションの世界に再
現していくことが私の役割
なのです。

シナリオを読み込んで動
画を作成するケースの他、よ
り細密な表現が必要な時は、
役者の方々にその動きを再現
してもらい、その動画を見ながらア
ニメを描き起こすというケースも。
本物より本物らしく…アニメーショ
ン作成にはそんな配慮が必要になる
こともあるんです。

この世界で働き始めて3年。動
画作成に取り組んでいる時間も充
実していますが、作品が完成しテレ
ビやネットで配信された時…中でも
エンドロールに自分の名前が載って
いるのを目の当たりにした時の喜び
は言葉にできないほど。何度も繰り
返し見てしまいます。

現在所属する会社のオリジナル
アニメ作品を世に出すのが夢。いつ
か必ず実現させるつもりです。

株式会社ENGI 札幌スタジオ
札幌市中央区（サッポロファクトリー周辺）
<https://engi-st.jp>



現場の声を聞いてみよう。先輩に尋ねてみよう！



教えて！

CGクリエイターの シゴト

発想する、描く、動かす…ゲームやアニメ制作の現場で働く
先輩たちのオフィスを訪ね、マイクを向けてみました。
「CGクリエイターの仕事の楽しさって何?? 大変さってどこ?」





おシゴト解説!

3DCGアニメーター

3Dモデルという「人形」に表情や演技といった動きを付けます。



一瞬の動きの 答えを追い求め続ける 奥深い世界なんです。

株式会社グラフィニカ 札幌スタジオ
CGクリエイター(3DCGデザイナー)

坂口 遥佳さん

(28歳/CGクリエイター歴6年)

子 どもの頃「千と千尋の神隠し」を母親と観て、あんな素敵な作品のエンドロールにいつか自分も載ってみたいと思ったのが、この業界を志したきっかけです。出身は宮城県ですが札幌市立大学でCGを学び、故郷とは違った涼しい気候が気に入って、そのまま北海道での就職を決めました。

当社はTVアニメやゲーム、テレビCMなどさまざまな媒体の3DCGを手掛けています。私が担当しているのはCGに動きを付けるアニメーターという役割です。ただ制作の幅は広くて、キャラクターだけでなく背景やレイアウトを作り込む機会も少なくありません。空間全体を理解してそれぞれの動きを付けていかなければならないので、事前の取り決めは必須。例えば、あるアニメでは人物は2D、モンスターは3Dと分かれて別々なチームが制作します。前もってそれぞれの動きをすり合わせておかないと、完成したCGを合わせた時に人と

モンスターが意図せず衝突事故”を起こしてしまうこともあるんです。

映像の世界の中でも、とりわけ3DCGは日々進化を続けていますので、制作スキルの勉強や練習が欠かせません。決して簡単な仕事ではありませんが、それでも続けていられるのは「好きだから」という一言に限ります。その気持ちさえあれば、どんな技術や知識だって、後から付いて来ると信じているんです。

心に残っている仕事は、2019年公開の劇場用アニメで主要キャラクターの表情を制作したこと。たった数秒のシーンでも、ストーリーをしっかりと読み取って「この時、このキャラクターならどんな表情や仕草をするだろう」と想像を膨らませながら作りしました。表現の世界には答えがありません。でも、どこまでも答えがないからこそ突き詰めたと思う仕事なんです。

株式会社グラフィニカ 札幌スタジオ

札幌市中央区大通西12丁目4-69 あいおいニッセイ同和損保札幌大通ビル5F
<http://www.graphinica.com/>



働き始めてまもなく一年。専門学校で基本技術を培っていたので、入社後すぐに絵コンテ制作など2D

アニメの編集作業を担当することができました。その作品はテレビ放映されたのですが、エンドロールに僕の名前を見つけた両親が大喜びしたことを聞き、心からこの仕事に就いて良かったと思いました。

現在はゲーム内で使われるアニメのキャラクターたちが、ダンスをする場面のモーション制作に取り組んでいます。実際に演者がダンスをしているムービーをもとにアニメの動きを整えていくのですが、例えば陽気なキャラなら笑顔も豪快に、大人しいキャラならダンスの動きもやや抑えめになど、キャラクターの微妙な表情の変化、動作の細部の表現に関しては自分の感覚や判断に任されています。苦労も多いけれどその何倍もの達成感を味わっていますね。

幼い頃から心の中に貯めてきた「自分の作品」。いつの日かそのすべてを世間に向けアウトプットするのが、僕のひそかな夢です。



水本さんが専門学校時代に描いた作品。

心の中に貯めた 作品をいつか アウトプットしたい。

株式会社ウタリカ
3DCGクリエイター(アニメーター)

水本 乾太さん

(21歳/CGクリエイター歴1年)



おシゴト解説!

3Dモーション制作

キャラクターの性格を熟知した「自然な動き」を心がけています。



株式会社ウタリカ

札幌市中央区(札幌駅周辺)
<https://utalica.jp/>

幼

い頃から絵を描くのが好きで、大学は美術系を目指していました。ところが入試に落ちてしまい…予備校で毎日絵の練習に励んでいた時にふと、「アーティストとしての自己表現ではなくて、誰かのために絵を描きたい」という自分の気持ちに気付いて、専門学校へ進みました。さまざまなタッチを描けるという能力が評価され、先生に勧められたのがゲーム業界です。

私の仕事は2Dでゲームの背景や、メニューやボタンといったUI（ユーザーインターフェイス）を作るのが中心。ゲームのデザイナーといえばキャラクターばかり描いていると思うがちですが、実はさほど多くありません。UIやアイテムのデザインは決して華やかではありませんが、その一つひとつがゲームの世界観を構築する大事な要素

なんです。

この仕事はイラストレーターとは異なり、携わるデザイナーがバラバラに個性を出しすぎてはいけません。大切なのは、ゲームの世界観にフィットすること、そしてプレイヤーの気持ちに寄り添った表現を心がけることです。

現在はスマホゲームも家庭用ゲームも境目がなく、高画質・高品質に進化を遂げています。私たちCGクリエイターに求められるクオリティも高まり、制作に使用するソフトも多様化していますし、プログラミングのような作業を求められることもあります。日々進歩するテクノロジーに追いつくには、パソコンを操作するスキルや知識、日頃の情報収集が不可欠です。

遊びやすく、 ゲームの世界観に 忠実なデザインを 心がけています。

ゲームドゥ有限公司
CGクリエイター(デザイナー)

木村 玲さん

(33歳/CGクリエイター歴12年)

ゲームドゥ有限公司

札幌市豊平区平岸2条6丁目2-18 ランドビル平岸3・4F
https://gamedo.co.jp/

おシゴト解説!

ゲームデザイナー

ゲームに登場するキャラクターやアイテム、背景、メニューやボタン等をデザインする仕事。

シナリオに 「ビジュアル」という 命を吹き込む仕事。

株式会社サイクロンゼロ
CGクリエイター(デザイナー)

原田 真奈さん

(21歳/CGクリエイター歴1年半)



おシゴト解説! 絵コンテ制作

ゲーム中のムービー場面のもとになる「絵で見る台本」を制作します。



原田さんが個人的に描いたキャラクター。

ゲーム好きが高じ自分でもゲームを制作したいと札幌の専門学校に進学。一年半ほど前に新卒でゲーム制作会社に入社しました。

現在は社内のデザイナーや社外のクリエイターとチームを組み、スマホ用のRPGの制作に取り組んでいます。私の担当は、ところどころに盛り込まれるムービーの絵コンテの作成です。絵コンテとはテキストで書かれたシナリオをもとに、キャラクターや背景の配置を考えたり、それらを動かしたり、そこにセリフやナレーションを組み合わせたりする「絵で見る台本」のようなもの。ゲームの世界観やストーリーを表現するムービーのイメージや詳細を決定する大切なプロセスです。

例えばシナリオに「ここでキャラクターAが亡くなる」という一文が記載されていた場合、どんな状況で息を引き取るか、その最期はどんな動作がふさわしいかなど、ゲームの世界

観と照らし合わせながら、その場面の詳細を描いていくのが私の役割となります。淡々と進行する、あるいはドラマティックに盛り上げるなど、表現内容は多彩。ちなみに私はそのシーンを、キャラクターの手の中から生き残る者たちへの希望を託した魂が浮かんでいく…という風に描いてみました。

もちろんいつでも私のアイデアが採用されるわけではなく、上司やディレクターにダメ出しされることもしばしば。すぐに描き直すこともあります。さすがに、気分を変えたいために映画や動画を見てそこから着想のヒントをもらうこともあります。

大きなプロジェクトに参加している喜びを実感する一方、自分の未熟さを感じることも多いです。作品の完成までまだ時間がかかりそうですが、その分、出来上がった時の感動はとても大きいはず。今から楽しみです。

株式会社サイクロンゼロ

札幌市中央区大通西11丁目4番地22 第2大通藤井ビル5F
https://www.cyclone-zero.jp/

※RPG…ロールプレイングゲーム



実務レベルの
学びを生かし、
アニメーターになりたい！

CG学科(現コンピュータグラフィックス学科)
2年
竹中 彬人さん

物心ついた頃からゲームが好き。いつかゲーム制作に携わりたいと高校の先生に伝えたところ、プッシュしていただいたのが吉田学園情報ビジネス専門学校。キャラクターに動きを付けるアニメーションの手法を実務レベルで学べ、現場に即した制作のスケジュールングなども体感することができます。道内にもアニメ会社が増えてきたので、卒業後はアニメーターとして就職したいと思っています！



School Message

CGクリエイターの
「幅広さ」を伝えるのも
務めです。

情報系学科 教員
石崎 怜さん



本校は担任の教員がアニメ・ゲーム業界の出身。現場の経験に基づいた実践力を高める指導によって、就職後もすぐに活躍できるのが強みです。この世界は技術の進歩が激しいため、私たちもセミナーに参加して最新情報を仕入れた上で、学生たちに噛み砕いて教えています。本校に入学するのはアニメ・ゲーム好きが大半。当初はCGクリエイターの幅広い活躍の場を知らずにいますが、例えば「ボタンを押すと動くモーションの面白み」「レンダリングによって画が完成する手応え」なども伝えることで、学生の興味を広げていくことも教員の務めだと考えています。



吉田学園
情報ビジネス
専門学校

札幌市東区北15条東6丁目3-1
TEL 011-711-6311
<https://yoshida-jobi.jp/>



CGクリエイターを 育む学び舎

【専門学校編】

〔吉田学園情報ビジネス専門学校〕

CGクリエイターになるための道のりは多種多彩。とはいえ、早くプロとして活躍したいと思っている人にとっては、専門学校を選ぶのは「近道」といえます。その実践的な学びについて、札幌市東区の「吉田学園情報ビジネス専門学校」を直撃！

クラス担任も業界の
第一線で活躍していたプロ！

吉田学園情報ビジネス専門学校には、CGクリエイターを育成する「コンピュータグラフィックス学科(来年度からCG学科/3年制に変更)」があります。3Dアニメーションソフト「Maya(マヤ)」や「Adobe After Effects(アドビアフターエフェクト)」を導入した高



「好き」を仕事にするという
夢が叶う環境です。

CG学科(現コンピュータグラフィックス学科)
1年
本間 鈴菜さん

絵を描くことが好きで、何かを制作する仕事に就きたいと吉田学園情報ビジネス専門学校に進みました。PCの貸与も助かりますし、全員でゲームを作る「合同制作」といった実践的な活動にも惹かれたんです。担任が現場に即した技術だけでなく、仕事の流れや業界の雰囲気まで伝えてくれるので、とても参考になります。「好き」を仕事にするのは素敵ですし、その夢が叶う環境です。



性能な最新ノートPCを貸与し(卒業時には譲渡！)、学生がいつでもどこでも制作に向き合える環境を提供。世界的な企業のクリエイターが特別講義を開く機会も豊富です。
何より、クラス担任がアニメ・ゲーム業界のプロとして第一線で活躍していた実績があり、授業内外で経験に基づいた技術や現場に即した知識を伝えます。こうした実践的な学びが企業にも評価され、採用担当との太いパイプも多いことからアニメ・ゲーム業界への就職率は100%。まさにプロに学びプロに直結する力を育んでいます。



札幌市立大学 芸術の森キャンパス

札幌市南区芸術の森1丁目
TEL 011-592-2300
<https://www.scu.ac.jp/>

将来に向けて
多彩な方向性が
見えてきました。

デザイン学部 人間情報デザインコース2年 高橋 こはくさん

小さな頃から絵を描くことやものづくりが好きで、アニメ・ゲームにも目がないタイプです。ただ、将来の夢を一つの職業に絞っているわけではなかったため、高校卒業後はCGに限らず幅広いデザインを学べる札幌市立大学に進みました。1年生はPCソフトの基本的な扱い方や描画スキルを学び、デザインの土台をがっしりと組み立てるイメージ。札幌市南区のロゴやポスターデザインに挑戦したことも印象的です。2年生からは3DCGについても学んでいます。私はプログラミングに苦手意識を持っていましたが、トライしてみると自分のイメージしたものが立体的にビジュアライズされることが楽しくて。映像、グラフィック、プロダクト、そして3DCG…将来に向けて多彩な方向性が見えてきました。私のように職業を決めきれない人には、大学がオススメです。

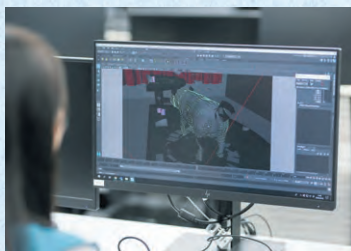
School Message

基礎理論から
教えることで
実務でも応用がきく
人材に。



デザイン学部 講師
松永 康佑さん

大学での学びは一つの職業に特化したことを突き詰めるのではなく、デザインについて広く知識を養うイメージです。3DCGの分野ではコンピュータ内でベクトルや行列の計算をさせて絵をつくり上げていきます。その数学的な知識やプログラミングといった基礎理論から教えることで、実務でも応用がききやすくなるんです。例えば、「Maya」にはもともと付随していない機能をプログラムによって付け加えるなど、CGクリエイターとして問題解決できる幅が広がられるようになると思います。また、本校では3DCGだけではなく、木工や陶芸、さらに3Dプリンターといったプロダクトのツールも豊富です。自分のやりたいことに合わせて手段を選べる環境なので、将来社会に羽ばたいていった後も、多彩な知識を組み合わせる面白い課題解決ができる人材に成長してほしいと考えています。



CGクリエイターを 育む学び舎

【大学編】

〔札幌市立大学 芸術の森キャンパス〕

ゲームやアニメ、映像などの分野に興味はあるけれど、まだまだ将来の夢を決めかねている…そんな人にオススメな進学先の一つが大学。将来の選択肢を広げる多彩な学びについて、「札幌市立大学デザイン学部」でインタビューを実施しました。

世の中の課題を
デザインで解決する力を。

デザインと看護学の2つの学部を設

け、異分野横断型の連携教育による新しい考えを実践している「札幌市立大学」。デザイン学部の人間情報デザインコースでは、人々の暮らしを快適で楽しくするようなモノやコトのデザインを学べます。具体的には、ワクワクするプロダクトを作り出す「ものづくりデザイン」、情報技術を活用した提案力を養う「情報コミュニケーション

デザイン」、コンピュータを使ってデザインの表現力を磨く「人間情報総合デザイン」などの分野を統合的に身につけられるのが特徴です。

加えて、同校では問題解決型の教育スタイルを重視しています。例えば、札幌市南区と一緒に区政50周年のリーフレットを制作したり、ゼミによっては企業と連携してデザインを提案したり、表現を軸とした総合力を磨ける学びも展開。制作だけではなく、企画やディレクションなどの仕事の選択肢も広がっています。



TOPIC.

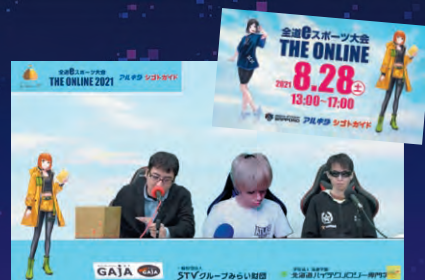


札幌のプロeスポーツチーム「NORTHEPTION (ノーセプション)」には国内外で活躍する選手も多数在籍。ジョブキタビルで開催された大規模オフライン大会「HSTSP extend 2021」にも参加し、熱い戦いを繰り広げました。



ゲーム＝遊びという図式は過去のもの。ビデオゲームで技術を競い合うeスポーツの世界競技人口はすでに1億人以上といわれ、海外では優勝賞金1億円を超える大会も開催されています。もちろんこの興奮と感動は北海道にも拡大中。道内最大級のeスポーツイベント「HOKKAIDO esports FESTIVAL 2022」には道内外から約700名のプレイヤーが参加した他、道内eスポーツ文化の発展を目的とする「THE ONLINE」など、さまざまなeスポーツイベントが開催されたり、札幌市を拠点とし国内外で存在感を増してきている「NORTHEPTION」をはじめとしたプロeスポーツチームが設立されたりと、大きな盛り上がりを見せています。

CGクリエイターが制作するゲームは、今や国境や言語の壁を越え、世界の人々の交流を生み出すカルチャーになっているのです。



当冊子を発行する北海道アルバイト情報社も、若者支援の一環として、eスポーツイベント「THE ONLINE」を毎年主催。コロナ禍でも安心して参加できるのも、オンラインeスポーツイベントの魅力の一つです。

eスポーツ人気で広がる、CGクリエイターの活躍の場。

北海道内でCGを学べる主な学校

北海道内でCGを学べる学校は他にもたくさんあります。

※順不同 ※令和4年度の情報です。詳細は各校のHPをご覧ください。

学校名	学部	住所
札幌市立大学(芸術の森キャンパス) https://www.scu.ac.jp/	デザイン学部 人間情報デザインコース	〒005-0864 札幌市南区芸術の森1丁目 TEL 011-592-2300
北海道科学大学 https://www.hus.ac.jp/	未来デザイン学部 メディアデザイン学科	〒006-8585 札幌市手稲区前田7条15丁目4-1 TEL 011-681-2161
札幌大谷大学 https://www.sapporo-otani.ac.jp/	芸術学部 美術学科	〒065-8567 札幌市東区北16条東9丁目1-1 TEL 011-742-1651
星槎道都大学 https://www.seisadohto.ac.jp/	美術学部 デザイン学科	〒061-1196 北広島市中の沢149番地 TEL 011-372-3111
北海道情報大学 https://www.do-johodai.ac.jp/	情報メディア学部 情報メディア学科 メディアデザイン専攻	〒069-8585 江別市西野幌59-2 TEL 011-385-4411
北翔大学 https://www.hokusho-u.ac.jp/	教育文化学部 芸術学科	〒069-8511 江別市文京台23番地 TEL 011-386-8011
北海道教育大学 岩見沢校 https://www.hokkyodai.ac.jp/iwa/	芸術・スポーツ文化学科 美術文化専攻	〒068-8642 岩見沢市緑が丘2丁目34-1 TEL 0126-32-0250
公立はこだて未来大学 https://www.fun.ac.jp/	◎システム情報科学部 情報アーキテクチャ学科 ◎システム情報科学部 複雑系知能学科	〒041-8655 函館市亀田中野町116-2 TEL 0138-34-6448
吉田学園情報ビジネス専門学校 https://yoshida-jobi.jp/	◎ゲームクリエイター学科 ◎CG学科	〒065-0015 札幌市東区北15条東6丁目3-1 TEL 011-711-6311
専門学校札幌ビジュアルアーツ https://www.visualarts.ac.jp/	ゲームクリエイティブ学科	〒060-0042 札幌市中央区大通西9丁目3-12 TEL 0120-326-276
専門学校札幌デザイナー学院 https://www.sdg.ac.jp/	総合デザイン学科	〒060-0042 札幌市中央区大通西9丁目3-12 TEL 0120-129-014
札幌マンガ・アニメ＆声優専門学校 https://www.smg.ac.jp/td/	アニメーションデザイン学科	〒060-0042 札幌市中央区大通西9丁目3-12 TEL 0120-722-867
札幌デザイン＆テクノロジー専門学校 https://www.sba.ac.jp/	◎AI&テクノロジー科 ◎クリエイティブデザイン科	〒060-0001 札幌市中央区北1条西8丁目2-75 TEL 0120-27-6200
総合学園ヒューマンアカデミー札幌校 https://ha.athuman.com/sapporo/	◎マンガ・イラストカレッジ ◎ゲームカレッジ ◎動画クリエイターカレッジ	〒060-0003 札幌市中央区北3条西2丁目1 NC北専北三条ビル5F TEL 0120-52-3860
北海道芸術デザイン専門学校 https://bisen-g.ac.jp/	◎マルチメディアデザイン学科 ゲームCGクリエイター専攻 ◎総合デザイン造形科(夜間部)	〒001-0024 札幌市北区北24条西8丁目1-12 TEL 0120-5888-96
北海道ハイテクノロジー専門学校 https://www.hht.ac.jp/	ITメディア学科	〒061-1396 恵庭市恵み野北2丁目12-1 TEL 0120-8119-17
日本工学院北海道専門学校 https://www.nkhs.ac.jp/	CGデザイナー科	〒059-8601 登別市札内町184-3 TEL 0143-88-0888

キミへの
メッセージ

from
アニメーション
プロデューサー

好きというピュアな気持ち
がすべての原動力です。

株式会社アレクト
成田 穰さん



作品のすべての責任を
負うのがプロデューサー。

札幌の中心部で3DCGのゲームやアニメーションの制作を手掛けているのが、株式会社アレクト。お話を伺った成田さんはプロデューサーという肩書きをお持ちです。

「作品の企画を考えたり、制作スタッフを決めたり制作の進捗を指示したり、あと予算や資金を管理したり。制作チームの司令塔であり、時には雑用もこなすマルチな存在ですね」

フランクにお話してくれる成田さんですが、彼のアイデアやキャスティングが作品の出来映えを大きく左右することも多いとか。その責任は重大です。

「売れるアニメの法則があったら、ぜひ知りたいところですけど、残念ながらそんなものはどこにもない。だからこそ悩みますし、人気に火が付いた時の達成感が大きいんです」

これまで数々の作品を手掛けた成田さん。中でも動画サイトで配信された「ブライト・サムライソウル」は世界中のアニメフリークの耳目を集めた超

好きが生み出す好奇心が
いい作品を生む。

今でこそ最前線のプロデューサーという立場ですが、業界に足を踏み入れた時はクリエイターのサポート役だったとか。

「いわゆる雑用係ですね。そこから経験を積み知識を蓄え、人脈を広げ実績を作りながら、一步一步プロデューサーへの道を上っていったという感じですよ」

若い年の失敗、経験が浅いゆえの苦労もしたはず。それでもアニメの世界で汗を流してきた理由は「好きだから」の一言に尽きると成田さん。

「好き」好奇心というのが僕の発想。好きだからもっと知りたいし、好きだからその先に行きたくなるし、好きだからもっと表現してみたい。いい作品を生む原動力も、クリエイターを育てる糧も、すべては一人ひとりの心に宿る『好き』好奇心なんです」

さてさて、この記事を目にするあなたの心に『アニメが好き』な気持ちは潜んでいるでしょうか？

話題作。今でも配信を目にした瞬間の感動は忘れられないんです、と成田さんは笑います。

北海道・札幌が
CGクリエイターのメッカに。

「ブライト・サムライソウル」は、制作の大半を札幌で行ったという点でも注目されました。

「かつては企業やスタッフが首都圏に集中していたため、制作も現地で…というのが業界の常識でした。けれど通

株式会社アレクト

3DCGに特化したアニメーション、映画、ゲーム、イベント、モバイルコンテンツなどの映像制作に取り組んでいる。

札幌市中央区南1条西7丁目16番2
岩倉ビル1F
<https://www.arect.co.jp/>





キミへの
メッセージ

from
ディレクター

有名作品のゲームイラストや
グッズを制作。

東京を本拠地にアニメ・ゲームの音楽からグラフィックまで、幅広く手掛ける株式会社ジーアングル。中でも札幌支社はイラスト・CGを専門に手掛ける一大拠点です。支社長兼ディレクターである水野さんにお話を伺います。

「弊社は20年程前『着信メモディー』を制作する企業として設立。徐々に事業を広げ、2010年代からはスマホゲームのグラフィックを手掛けるようになりました。家庭用ゲームに比べ、スマホゲームにはIPタイトルが多いのが特徴。ここ札幌支社はそんな需

要に応えるべく2014年に設立されたんです」

IPタイトルとは俗に言う「原作モノ」。人気のマンガやアニメを題材にしたゲームやアプリ、グッズのことを指します。例を聞くと、今流行のアニメから国民的少年マンガの名前まで……。ここで名前を明かせないのが悔しいところです。

「原作者の描いた設定画やイラストをもとに、ゲームで使用するポーズを描いたり、グッズ用にデフォルメしたりするのが私たちの役割。憧れの作品に直接携われる、貴重でやりがいのある仕事なんです」

原作の世界観と、
クリエイターの働き方を守る。

水野さんの肩書きであるディレクターは、クリエイターが描いたイラストをチェックする役割。IPタイトルを扱うという特性上、クリエイターにはオリジナリティよりも、原作に合わせて描く高度な画力やセンスが求められると言います。

「例えば同じ『キックするポーズ』で

とにかく、描いて、描いて、
描き続けること。

その先に本当の面白さがあります。

株式会社ジーアングル

水野 玄樹さん

も、人によって描く角度や構図に力強さが出たり、表情に繊細さが現れたり大きな差が出ます。そこそが本人の個性と能力の結晶。こうした力を生かし、一人ひとりの能力を伸ばすのも僕の役割なんです」

また受発注や納期、働き方を管理するのも水野さんの仕事。中でも労働環境の改善は、会社をあげて取り組んでいるとか。

「かつてのこの業界の仕事は、残業が当たり前。しかし当社では早い段階から生産性の向上に取り組み、制作会社の中でもいち早くホワイトな環境を整備してきました。現在は札幌支社はほぼ全員が在宅で、残業も少なめ。産休や育休などの制度も充実し、多くの女性社員が活躍しています」

描き続ける、ただそれだけが
夢へと繋がります。

41歳の若さで支社長に就任している水野さんですが、この業界に入ったのは実は30歳を過ぎてから。子どもの頃からアニメやゲームが好きで絵を描いてきたものの、大人になるにつれ夢を

諦めていたと振り返ります。

「30歳を前に再び夢に向かうと決意し、当時勤めていた会社を退職。それから一日中部屋に籠もり、自分が理想とする絵をひたすら模写して練習してきました」

その後の水野さんはフリーランスとして活躍。ジーアングルには2014年、札幌支社立ち上げスタッフとして抜てきされたそうです。

「今でも部下たちに伝えていることですが、ひたすら描いて、描いて、描き続ける。その先にスキルが生まれ、本当に描きたい絵が現れてくるんです。学生の皆さんは時間がある分、可能性も無限大。30歳を過ぎて夢を叶えた僕が言うんだから、間違いありません（笑）」

株式会社ジーアングル

2002年設立。アニメ・ゲームの楽曲や音響、CGデザイン、ライセンスの商品化などデジタルコンテンツ制作全般を取り扱う。

札幌市北区北10条西3丁目23番地1
THE PEAK SAPPORO 1階26号室
<https://www.g-angle.co.jp/>

26人と2匹で楽しいゲームを開発中!



みんな仲良しだワン!



毎日、朝礼で直近24時間以内にあった良いこと、新しい発見を発表します。世の中にアンテナを張れるようになったり、コミュニケーションが活性化するのだから。



遊び心がいっぱいの オフィスに潜人!

ルクくん
(2歳・♂)
元気いっぱい
で人懐っこく、
遊びたがり。



扉を開けると2匹のワンちゃんがお出迎え。明るいインテリアの部屋でみんながワイワイとゲームをしています。ココはゲーム開発会社「ゲームドゥ有限公司」のオフィス。こんな職場にしたのはどうして? 社長の中村さんに聞いてみました!

エアちゃん
(12歳・♀)
大人しい性格
で、抱っこする
とすぐに眠る。



ゲームで遊ぶのも 仕事のうち!

休憩室には大きなテレビと最新のゲーム機を完備。ソフトはみんなでワイワイと遊べるゲームが中心です。時々、ストップして「ココ、どうやって作っているんだろう...?」と観察するスタッフも。そう、遊ぶのも立派な勉強なんです!

ゲームドゥ有限公司

スマートフォンや携帯ゲーム端末を中心に、小・中規模作品の企画、開発や制作を手掛ける。「小粒でもピリリと個性的で、いつまでも手元においていただけるゲームをつくる!」がモットー。

札幌市豊平区平岸2条6丁目2-18
ランドビル平岸3・4F
<https://gamedo.co.jp/>



札幌のゲーム業界を
一緒に盛り上げよう!

札幌はかつて私も在籍していたハドソン(※)創業の地。同社出身のクリエイターが設立したゲーム開発会社が多いのが特徴です。

※ゲームソフト開発・販売会社。2005年にコナミの子会社となり、2012年に解散。大ヒットを記録したコナミの新作「桃太郎電鉄」はハドソンの代表作だった。

ゲームドゥ有限公司
取締役社長
中村 恵美さん

1994年、株式会社ハドソンに入社。プランナーとしてオリジナルゲームを企画開発。2002年からフリーランスとして活動を開始し、05年にゲームドゥ有限公司を設立。ゲーム開発者向けイベントでは実行委員長を務めたことも。



心地よい空間で
打ち合わせも
スムーズ!

随所に配置したグリーンやナチュラルなインテリアで、リラックスできる空間に。エアちゃん、ルクくんも「癒やし犬」として活躍中。



コミュニケーションは必須!



快適で
居心地がいい
ワン!



快適なオフィスで
コミュニケーションと
アイデアを生んでいます。

ゲーム会社と聞くと男性が多く、静かで、ハードな働き方...というイメージを抱く方が多いのではないのでしょうか。ゲームドゥはそんなイメージを感じさせない、コミュニケーションが盛んな環境や、働きやすいオフィス作りに取り組んでいると中村さん。「例えばお昼休みは1時間15分と長め。外でのランチや食事後にゲームや雑談をする機会も設け、社員がまんべんなく交流できるようにしているんです。また、在宅勤務も2007年から取り入れていました。女性が多いので出産後も安心して働ける環境です」
今ではおよそ3分の2が女性で、毎年多くの新卒も入社。インターンも積極的に受け入れています。
「楽しいゲーム体験を提供するためには、社員みんなが楽しくなきゃ。賑やかな社風も働きやすい環境も、すべてはアイデアのためなんです!」

好きこそ
CGクリエイターの
上手なれ。

若いCGクリエイターがこう言いました。

「本当に好きならもっと知りたいと思うし、
本当に好きだから苦勞しても頑張れるんです」

才能、センス、素質…

そんな天性の力を持ち合わせている人はわずか。

多くの人は最初はトレースして、真似して、でも全然似てなくて、
落ち込んで、凹んで、でも諦めきれなくて。

また描いて、また作って、何度も頑張って、
気がついたら、少し、できることが増えていて。
自分らしいビジュアルも生まれたりして、
そうやって、自分でもわからないくらいにゆっくりと、
一歩ずつ、一ミリずつ、成長していくのです。

幼い頃からずっと消えない、
この先も絶対になくならないピュアな感情。

アニメもゲームも

多くのクリエイターの「好き」に支えられている…

この温かな発見が本誌を目にする若者たちに伝わりますように。

未来のしごとの参考書・編集チーム

Webサイトも
チェック!

未来の
北海道
しごとの参考書
<https://sankousho.haj.co.jp/>

北海道で働く人のリアルがわかる!
高校生・大学生のためのキャリア探求サイト

北海道で働く人のリアルボイスを多数掲載。仕事が見える!
やりがいがある! みんなの未来を応援するWEBサイトです。



札幌市や当財団が
若者の夢を応援します!

一般財団法人
さっぽろ産業振興財団
コンテンツ振興課
佐藤 有史さん

通信・設備環境の充実や
豊かさ志向から
注目される札幌。

ゲームは世界に誇る日本独自の文化であり、今後の日本を支える重要な経済コンテンツの一つとなっています。
こうした現状を見据え、現在当財団が札幌市役所などと協働で事業化しているのが、「CGクリエイター」の育成プロジェクト。これはアニメーションやゲームの世界で働きたいと考える若者たちを多方面から支援するという活動で、初年度の現在はCGクリエイターを育てる学校紹介、アニメ・ゲーム企業へのインターンシップ等の開催などに取り組んでいます。

点を移したり、札幌に制作スタジオを構える企業が増加傾向にあります。また企画から配信までの全工程を札幌で遂行したアニメも配信されています。
また働く側にも、在宅や地域など「場所を選ばない働き方」が浸透し始めており、豊かな自然を日常的に楽しめる北海道、そこに都会的な便利さを備えた札幌が「働き生きている舞台」として注目を集めているわけです。
CGクリエイターになりたいから道外へ…の時代はすでに過去。北海道で、札幌で、人間らしい暮らしも存分に楽しむCGクリエイターを目指しませんか。

一般財団法人
さっぽろ産業振興財団

札幌市役所や企業と協働しながら、札幌のまちを舞台に活躍してくれる若い人材を育てる多彩なプログラムに取り組んでいます。

札幌市白石区東札幌5条1丁目1-1
札幌市産業振興センター
<https://www.sec.or.jp/>

Let's work in Sapporo!



札幌を CGクリエイター のメッカに。

アニメ・ゲームは
日本の経済を支える
重要なコンテンツ。

ご存じのように日本のアニメは海外の評価が非常に高く、外国人が日本に興味を持つきっかけにもなっています。またビデオゲームをスポーツ競技として捉える「eスポーツ」も随所で盛り上がりを見せているように、今やアニメや