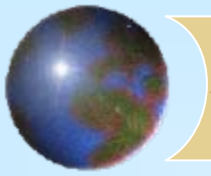


大連アニメ産業の現状

2008年11月14日

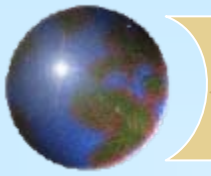
大連毅信軟件有限公司



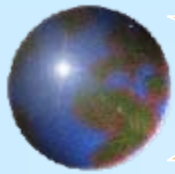
目 次

- I. 大連アニメ産業の現状と、
今後の可能性

- II. アニメ関係のオフショアで
良い結果を出すための
注意事項

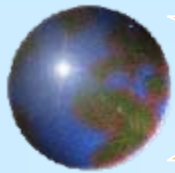


I. 大連アニメ産業の現状と、 今後の可能性



大連アニメ産業の現状と、今後の可能性

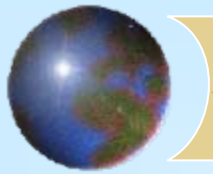
1. 大連にて行っているアニメ業務の概要項目
 - (1) 3Dアニメーションやゲームの企画及び制作
 - (2) 2Dアニメーションやゲームの企画及び制作
 - (3) 携帯電話用ゲームの企画及び制作
 - (4) シミュレーションモデル制作（工業機械用など）
 - (5) 建築用CGパースの制作
 - (6) ホームページのデザイン及び制作
 - (7) ポスターやパッケージの企画及び制作（製造も含む）
 - (8) 教育用コンテンツの企画及び制作
 - (9) その他



オフショア事例（アニメ関連）

2. 大連にて行ってるオフショアの事例概要

- (1) ・ **成功要因：大連定住の日本人センスの活用**
- ・ 顧客：日本のアミューズメントメーカー企業
- ・ 概要：アニメーション及びゲームキャラクター制作
- ・ 環境：3DSMAX, FLASH, 他
- ・ 目的：コストダウン及び人材不足補填
- ・ 規模：50人月（6ヶ月）
- ・ 問題：日本人と中国人のセンスや色使いの違い
- ・ 総評：顧客の要求（絵コンテなど）を元に、制作を進めていたが、開始当初は専任の日本人ブリッジデザイナー（BDE）がいなかったため、良い結果が出せなかったが、BDEを採用後、良い結果が出るようになった

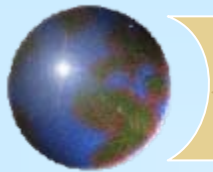


オフショア事例（アニメ関連）

3. 日本人BDE（ブリッジデザイナー）の例

（1）現場での仕事内容

- ①日本顧客との連絡（電話，メール，スカイプ，他）
 - ・ 技術的な問い合わせや、質疑応答など（現地窓口）
- ②スケジュール管理（納期厳守のため）
 - ・ 仕事より私事を優先する習慣が有るため
 - ・ 時間の感覚は「大体」という習慣が有るため
- ③品質管理（日本顧客の要求に合った成果物の検証）
 - ・ 時間と同様、品質も「大体」という習慣が有るため
- ④日本向けの教育（センスや色使いなど）
 - ・ 日本の文化や仕事に対する責任感なども教育



オフショア事例（アニメ関連）

（2）顧客との仕事の流れ（3DCGキャラクター制作例）

①モデリング

- ・ Mayaや3dsmax等を使用したキャラクターモデル制作

②テクスチャー

- ・ Photoshop等を使用したキャラクターの質感等の制作

③キャラクターセットアップ

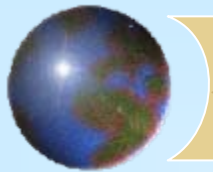
- ・ モデルを動かすために、モデルへの骨入れ

④モーション

- ・ アニメーション付け（動作付け）

⑤コンポジット

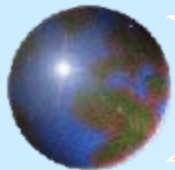
- ・ 背景合わせや、ライティング設定等をし、作品に仕上げるための合成



オフショア事例（アニメ関連）

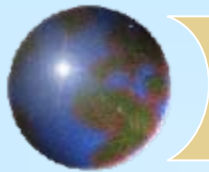
（3）実際に担当したオフショア概要

- ①パチンコ及びパチスロの3DCG制作
 - ・モデル，テクスチャー，モーション制作
- ②ゲーム制作
 - ・マップモデル，モーション制作
- ③操作教育用シミュレータモデル制作
- ④不動産宣伝用ムービー制作
- ⑤マンション宣伝用CGパース制作
- ⑥Webサイトの制作
- ⑦漫画の色付け（カラー着色）
- ⑧動画投稿サイト用エフェクトの制作
- ⑨Web及び携帯サイト用アバター制作



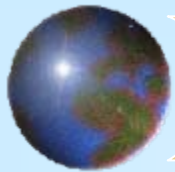
オフショア事例（アニメ関連）

- (4) 大連の協力会社に駐在し、日々現場で感じること
- ①日本人と中国人とのセンス（感覚）の違い
 - ・色使い，レイアウト，モーションなどの好み
が異なり、制作後に修正が必要となる
 - ②検収シートのチェック漏れなどがある
 - ・単純な抜けや、意識的な手抜きがある
 - ③品質でも納期でも、大体という習慣が強い
 - ④仕事（会社）より、私用（自分）を重視する
 - ・早く仕事を終わらせたいため、制作が疎かになる
 - ⑤顧客が気付かない問題が有っても報告・質問しない
 - ・質問・連絡すれば、対応する手間が増えるため
 - ⑥対応方法や解決方法を自分で決めてしまう
 - ・最適かどうかは別に、慣れている方法で対応する



オフショア事例（アニメ関連）

- ⑦会社での勤務マナーが良くない
 - ・勤務中に、私用話や、私用の携帯電話をする
- ⑧不明点は自分で調べるより、まずは他人の力を借りる
 - ・苦勞をしていないため、すぐに忘れ、身に付かない
- ⑨版權（著作権）に対する意識が低い
 - ・ダウンロードした素材をそのまま使用してしまう
- ⑩社員の異動が多く、制作レベルの底上げが出来ない
- ⑪日本の標準と中国の標準は異なる
 - ・Webサイトの制作など、中国ではaspを頻繁に使用しているため、顧客からの事前連絡が無い場合、aspで作ってしまい、納品時になってから違うことが判明し、修正となる場合がある
（名前付けや制作ルールも同様の場合がある）



オフショア事例（アニメ関連）

（５）現場での問題点と、その対策概要

問題①日本と中国の違い（文化やセンス）

対策①日本の文化やセンスを教育する

- ・日本のDVD，雑誌，アニメ，映画，ゲームなどを見させる

問題②会話能力の違い（専門用語も含む）

対策②日本人の日本語を教える

- ・週２回、日本人による日本語教育をする

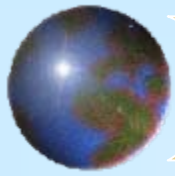
問題③品質や納期に対する意識の違い

対策③日本の厳しい品質・納期管理を教育する

（品質管理専用の部門を設ける事も良い）

問題④技術レベルの違いや、制作標準などの違い

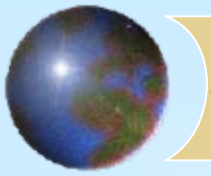
対策④日本人デザイナーとの共同制作で教育することや、慣れるまでは、事前の確認や指示が必要



大連アニメ産業の現状と、今後の可能性

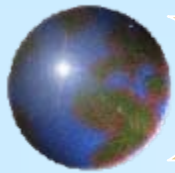
4. 大連アニメ産業の今後の可能性

- (1) 日本に比べ、現状のレベルは低いが、企業も政府も力を入れており、専門学校も増えているので、数年後には、レベルの高い技術者が増えると共に、簡単な作業レベルの人材は、数万人になると思う。
- (2) 現在の若い人材は、日本のアニメや漫画を見て育ってきた世代なので、日本のセンスを理解できる人材が非常に多くなってくると思う。
- (3) バイタリティーがあり、生活が掛かっているため、非常に良く勉強をしているので、数年後には日本と同じレベルになってくると思う。
- (4) 海外市場と共に、中国国内市場（膨大）への進出
 - 日本式のプロジェクト（納期）・品質管理教育が重要



Ⅱ. アニメ関係のオフショアで

良い結果を出すための注意事項



目的を明確にする

1. オフショアの目的を明確にする

(目的が明確であれば、結果の判断も明確になる)

(1) コスト削減 (人件費削減, オフィス代削減, 他)

(2) 人材不足補填 (人口は非常に多い)

(3) 人材の有効活用

(アシスタント業務移管で、高付加価値業務に集中)

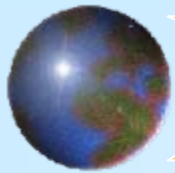
(4) 日本と異なるセンスの取り入れ

(日本には無いキャラクターやデザインの採用など)

(5) 中国進出の先行投資

(将来、中国市場へ進出するための基盤・人材作り)

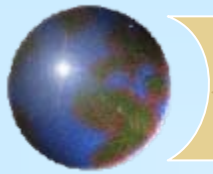
(6) その他



習慣などの違いを理解しておく

2. 習慣や考え方などの違いを把握しておく

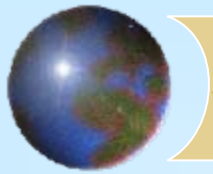
- (1) 競争社会のため会社案内や経歴書には誇大表現がある
- (2) 言葉の定義が異なる (例: 「出来る」とは?)
- (3) 仕事に対する責任感が違う (例: 品質や納期など)
- (4) 業務知識 (専門用語も含む) が不足している
- (5) 日本人の日本語と、中国人の日本語には違いがある
(勉強 : 日本人→学習 , 中国人→強要)
- (6) 日本のセンスと中国のセンスは違う
- (7) 相手に言わなければ、相手が理解できない
(暗黙の了解などは無い)
- (8) 中国は広大なため、同じ国内でも「言葉」, 「習慣」, 「性格」, 「考え方」などが異なる



オフショア時の注意事項

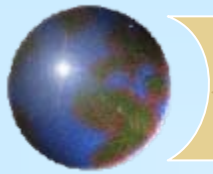
3. オフショア時の注意事項

- (1) 日本人の日本語と、中国人が勉強した日本語には、相違があるので、説明した（話した）内容を必ず確認する（分かりましたには、2種類がある）
 - ・ 内容も含め、日本語を理解できた場合
 - ・ 内容は別だが、日本語が理解できた場合
- (2) 連絡（メールなど）をする場合、指示なのか、参考情報なのか、提案なのかを明確に伝える（混乱や間違った対応をさけるため）
- (3) 問題発生時は、大きな声で怒らず、前向きな姿勢で注意をし、できる限り早く対処する（対処させる）（面子をつぶさず、モチベーションを下げない）
- (4) 問題発生時は、特に冷静に考える（急がば回れ）



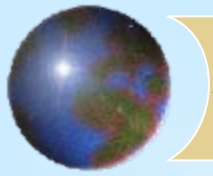
オフショア時の注意事項

- (5) 書類などは出来る限り明確にし、変更が発生した場合は早急に伝える（理由もきちんと説明する）
- (6) 説明をする時などは、図や絵を多用する
- (7) ゆっくりと、的確に、分かりやすく話をする
- (8) できる限り、カタカナは使わず、漢字や英語を使う
- (9) 説明をする時など、部分的ではなく、全体的なところから説明したほうが理解し易い
- (10) 文化や習慣の違いを理解しておくことが重要
- (11) 対等な立場で話をすることが重要（高飛車は駄目）
- (12) 外国人と言う先入観を持たずに接する
（変な意識をせず、きちんと対応する）
- (13) 密なコミュニケーションで、曖昧さを無くす



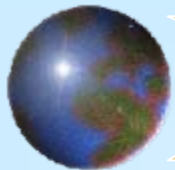
オフショア時の注意事項

- (14) 相互理解のためには、時間かかる事を理解する
- (15) 無理な要求をすると、失敗の原因となる
- (16) 丸投げをしないで、きちんと参画する
- (17) ルールや責任者、連絡窓口を明確にしてから開始し、急な場合でも、必ず遵守する
- (18) 説明の時など、相手が緊張しない雰囲気を作る
(柔らかい口調で穏やかな表情で話すことが重要)
- (19) 失敗した場合は、人は責めず、真の原因を見つける
(真の原因追求と再発防止が最重要)
- (20) 同じことは2名（以上）が把握できている体制を作る
(人材の流出対策や、緊急時対応の体制)
- (21) 行き過ぎた気配りや配慮は、勘違いの原因となる
(自分の価値やポジションを、勘違いしてしまう)



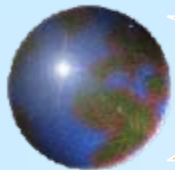
オフショア時の注意事項

- (22) 時間の感覚が違い、時間厳守の習慣は根付いていない
(中国の1年は日本の3年で、長期よりも短期重視)
- (23) 誇大広告をする場合が多いので、実態を調査すること
(個人でも同様、競争社会を生き残る手段である)
- (24) キーマンが流動しない会社を選択する (離職率)
- (25) 組織として機能している会社を選択する
(人材を活かせていない会社は、継続取引が困難)
- (26) 資本金や従業員数などで会社を選択しないこと
(急成長や急拡大の企業ほど要注意)
- (27) 「Win-Win」の関係を築く行動をする
(片側だけに無理を押し付けると失敗する)
- (28) 顧客 (発注) 側であることを忘れず、遠慮は不要
(仕事は厳しく、結果は正しい評価で、正しい判断)



ノウハウ集をDVDにて発売中

- I) 第1章
 - 1. オフショアの目的
 - 2. オフショアのリスク
 - 3. オフショア先企業の探し方
- II) 第2章
 - 4. オフショアの概要
 - (1) オフショアの全体的な流れ概要
 - (2) オフショアの役割分担概要
 - (3) オフショアの体制概要
 - (4) その他
- III) 第3章
 - 5. 最近のオフショア状況
 - (1) オフショアされている分野概要
 - (2) オフショア先の地域概況
 - (3) オフショア先の企業概況
 - (4) 最近のオフショア成功事例概要 (分野別)
- IV) 第4章
 - 6. オフショアをする際の詳細注意事項
- V) 第5章
 - 7. オフショアの成功率を高めるキーポイント
 - (1) 過去に発生した問題点とその対応策
 - (2) オフショアの成功率を高くする項目概要
- VI) 第6章
 - 8. 付録
 - (1) なぜ大連 (中国) なのか
 - (2) 中国人技術者を採用する場合の参考資料



大連毅信軟件有限公司

Best Choice



Best Partner