

# テクニカルアーティストラウンドテーブル議事録

Q(質問) | A(解答) | C(コメント)

## テクニカルアーティストラウンドテーブル① 情報収集編

※各解答ごとにA~B~Cと仮名を振り分けているので、質問をまたいだAが同じ人物とは限りません。

まずは最初に登壇者(コアメンバー)による自己紹介をさせていただきます。

自己紹介を通じて各社テクニカルアーティストの実情を発表して、日本の現状のTAを把握していけたらと思います。

参加者の方でも自己紹介できればお願いします。

と、説明し、

時間があれば海外のTA事情のダイジェストを軽く流して、日本のTAは今後どうしていくべきか？というところで前半を終了したいと思っておりました。

Twitterのハッシュタグを最初に公開します。「#cedecTART」セデックタルトと覚えてください。

今後もハッシュタグやML等そういった場で議論の展開をしていけたらと願います。

Q: 見たこと(発言したことある人) 約5~8名くらい

### ■目的

テクニカルアーティストラウンドテーブルを私がCEDECに応募させていただいた経緯は・・・海外からTAという職種名が入ってきて、だいたいなんとなく皆さんが実際にそういう業務をしている人も多いでしょうし、WEBからも情報を集められますが、まだまだぼんやりしているので日本国内でもはっきりさせていきたいという希望。

さらに、このまま海外から入ってきたTAという言葉なのですが、日本国内におけるTAは海外を真似るだけでいいのか？それとも日本独自のTA像というものが必要なのか。

長期的にTAが浸透した上で考えていきたい。

そして日本のTAのメーリングリスト等コミュニティを築いていきたい。

といった説明をさせていただきました。

### ■自己(事例)紹介(敬称略)

#### ➤ 麓の例

株式会社セガ SCR&D 推進部 テクニカルアーティスト

①TAになろうと思ったきっかけと経緯

5年ほど前にPS2の開発がひと段落してきて、次世代という存在が台頭してきたころに、丁度弊社のアーケード用の筐体で次世代っぽいものを作るという情報を知り、描画ライブラリを作っているCSR&D推進部に移動。

そのローンチタイトルであるHOD4のタイトルサポートとしての仕事が最初。

そこでシェーダというグラフィック表現に重要な部分なのに、デザイナーの側からアプローチができないのを問題に感じ、デザイナーの側から表現に関するアプローチができないかとシェーダを勉強し、シェーダ言語を理解した。

そういった流れでPS3の戦場のヴァルキュリアのタイトルサポートの時はDCCツールのサポートをする中、スクリプトを勉強しツールカスタマイズを覚えた。

## ②セガのTA事情

CSR&D推進部のグラフィックスサポートセクションが社内ツール製作とDCCツールサポートをやっていて、そこに所属するTAが2名(プロジェクトに属さない切り離された存在)います。

その他各部のプロジェクトごとにいたりいなかったり、通常業務兼務でTAがいたりしますが、実は何名いるのか把握ができておりません。10名くらい??

## ➤ 痴山の例

### ①今まで何をしてきたか

大学卒業後、大手プロダクションに入社をし、元々エンジニア(プログラムバリバリで絵とかCGとかよくわからない)だが、そんな中システムインテグレーションとかリアルタイム映像の放送システムの運用とかをしていた(バーチャルセットとか)。

その後、リンクステジワークスで現場と密接にかかわる形でツールづくりをやっていた。

最初はモーションキャプチャの編集関係等絵を作る前段階の業務をしていたが、そのあと徐々に現場に沿ったツールを作るように。

データ変換パイプラインのツール、Rigを組む、Rigを組むためのツールを作り、エフェクトの絵作りを必要とするツール製作。

昨年1年くらいはプロジェクトが始まるとパイプラインの整備、ツールを使ったエフェクトの実製作に移行といったスタンスだった。

そんな中当時の日本のCGプロダクションはパイプラインもテクニカルも会社に一人いればいいか、くらいでそれでは日本の映像産業は成長しないと思って、一つの会社にとらわれず独立をしてCGプロダクションのテクニカルをやる会社を創立。

### ②TAに関する知見

もともと映像業界よりなため、TAという言葉は映像業界にはない。

一番近いのはTD(テクニカルディレクター)というものだが、こういうところで話をするにおいて、ゲーム業界のTAについては一番わからない立場だが、映像業界のTDと照らし合わせてどう違うのかといった話をできれば。

### ③JCGS(日本CGサービス)について

- ・アーティストTA

## ・エンジニア TA

映像を作るためのパイプライン構築等をメインに活動する組織のため、どうしても TA という職種の人たちを作っていかなければいけない。

そこで今考えているプランというのが、アーティストからの TA (もともと絵を作っていた TA) とエンジニア TA (プログラムが得意な人) がお互いにチームを構成し、コミュニケーションをとりながら仕事をしていければというプラン。

Q: 映像のジャンルだと TA があまり定着していない？

A: TD って名前はああるけど各社ばらばらで、TD って何？っていわれると結局技術に強いアーティスト～位のイメージ

あくまでも絵を作る人がツール作ったり、スクリプトを作ったりする人しかなくて、あまり意識している人もいない。

たまたま生まれたらそういう人がそういう仕事をする。

: 定義が曖昧という点ではゲーム業界とあまり変わらないのが実情??

## ・亀井の例

株式会社ディンプス ソフトウェア技術部 テクニカルデザイナー

### ①TAの運用

2年くらい前から TA の運用が始まっている。

他の会社も同様だと思うが、次世代開発が始まってデザイナーだけでもプログラマーだけでも対応しにくい状況が出てきた。

パイプラインやワークフローなどどう効率化していこうかというのを結構悩んでいた中で議論があり、テクニカル素養が強いデザイナーを集めてそこでワークフローやパイプラインの効率化を考えていけないうところからできたのが TA チームの素。

ソフトウェア技術部は R&D 的な動きをする部署。

プラグイン、ツール、ミドルウェアを開発、整備するプログラマーがいたり、ゲームエンジンを整備するようなプログラマーがいる。

ゲームを開発するところから離れていて、全社的にライブラリを整備するためにある。

### ②TAの実情

TA といっても画一はしてなくて、プロジェクトに入って仕事をしている。

TA 兼 VFX や TA 兼アニメーションという状態。

TA を作ってみたものの、全社的な動きもしていない。

シェーダやスクリプト仕事をするのが TA の仕事。

デベロッパーから見た TA の働き方という方向からのお話できれば。

Q：TAの仕事はプロジェクトに属さないTAが存在していないのが現状？

A：現状は全員プロジェクトに入っているが情報共有は部の集まりで話している。

#### ・ 山口の例

Sony Computer Entertainment JAPAN スタジオ

##### ①過去の経験から

現在はアーティスト寄りのTA業務を担当。

2001年ごろにカーアクションを開発期間1年強、背景3人で作るという経験をした。

街は箱庭で香港でステージ的には何でもアリなものをオーダーされた。

その頃は新人だったのでとりあえず作業に入り、ポリゴンモデリングをやるのかなと思っていたが、ほとんど毎日開発に関わる雑用だったが、上司も自分もその雑用は重要だということを認識していたが、それが何の職なのか、どういう役職なのかというのを当時から悩んでいた。

今から思えばあれがTAと呼ばれるものだったのかなと、当時わからなかった雑用の部分がTAの仕事だったのか・・・。

具体的に雑用の内容は、ワークフローを強力なプログラマと協力して、作業の策定をし処理不可も後で泥作業にならないように

こういうパラメータでしましょうとか、いかに楽にするかということばかり考えてフローをプログラマに提案していた。

努力の甲斐あって、3人だったけど誰も徹夜せずプロジェクトが終わった。

2作目も3人でさらに広くとあったが、同じワークフローでうまく回った。

そのころからDCCツールはMaxだったが、MaxScriptの分厚い本を読んで覚えた。

プログラムって難しいとつきにくいものだと思われがちだけど、If文とかFor文は誰にでもわかるんじゃないかなと

今でも思い、とつきにくいかな？と嫌煙していたその部分を一步超えると、わかるようになるもんだな・・・と当時から思っていた。

これをすることで作業が楽になるんだったら、みんなやるべきじゃないかなあと思っていた。

##### ②現在は

現在はSCEでアートディレクターとTAチームに所属して、2週間に1度MTGを行い、各タイトルのサポートとかツールを作ったり、2週に一度MLを発行し、最新技術とかそういった情報を共有する底上げ運動もしている。

今日のTAの話し合いで意識が変わるかもしれないので楽しみ。

#### ●ここで参加者の挙手アンケート

Q：私はテクニカルアーティストですよ

=全体の4分の1程

Q: アーティスト(またはアートディレクション)

=全体の3分の2

Q: プログラマ

=全体の4分の1程

#### ■参加者の自己(事例)紹介

・CG2の村上さん

肩書はTAではないが、TAを目指している。

ゲーム業界は2年目、もともとソフトウェア開発でプログラマをやっていた。

ゲーム業界に入ったときはアニメーションをやり始めたのでそのままアニメーターとして仕事をしているが、MaxScriptを開発している。

開発手法などをもともと開発をしていた頃持っていた知識を生かして開発の現場に情報を共有したり、スクリプトの啓蒙をしている。

CG2にはTA部署が無いが、そのままにしておくわけではなく、TAマスターというカリキュラムを用意してシェーダをかける人員を育てている。

社内的にはシェーダやRigができる人員が少し弱いため、補充していきたいといった感じ。

Q: 教育でゲーム開発の現場と離れたところ、でどこで育てていくのがいいのか?

A: CG2では初期の段階では純粋に技術を学んで(シェーダとは?スクリプトとは?とか)もらったほうが良いと思っている。

しかしやはりある程度経験を積まないとTA職務を発揮するとは思ってなくて、現場に入ってもらい経験を積みながら、TAの業務を行いながら徐々に育っていけば良いと思っている。

そもそもいない人材なので2~3年我慢して育てて行ってくれば良いと思っている。

ある程度適性を持ったアーティストとしての経験を積んだ人員をTAに迎え入れ、両方をチームとして組んでもらうことで若い人も育っていければ。

と考えている。

↑Q人の事例紹介: プロジェクトに入って自らTAを名乗っているが、会社からはそういわれていない。

プロジェクトに入っている人と、TAチームというのがあってそこからプラグインが提供されている。

現場のほうは教育されているというわけではなく、元々テクニカルな素養のある人が上がってくる。

他に情報共有も社内にやっぱりどれだけいるかを把握してなくて、情報共有もできていないので、

そのあたりで参考になる情報があれば・・・。

他にもうちの会社だと情報共有はこうやっているよという例はありますか?

Q: 山口さんのMLの例はたとえば全開発に向けてでしょうか??

A: 現在は部署としてグラフィックデザインとプログラマが分かれているのでグラフィックデザインに対して出されている。

内容のツールの紹介も工夫をしていて、単純に難しくツール紹介をしてもとっつきにくいので、ML の書き方に工夫をして、概要や内容の面白さを工夫して出している。

せっかくゲームという遊びを使っているのに、スクリプトだからってカッコつけずに砕けた感じで紹介すれば入りやすいかも。

Q：亀井さんのところは情報共有いかかでしょうか？

A：そんなに人数はいないからというのがあるが、「作業が何倍速くなる」等砕けた感じで紹介する Wiki がある。

チーム内で作業見学をして研究するなど、かなりアットホームな情報共有がなされている。

Q：痴山さん前の会社ではいかがでしたか？

A：Wiki にまとめてはいたが、情報をまとめている人が自分しかいなかった。

Wiki はまとめる人がどうしても業務の関係上限られてしまうのが悩み。

社内 Google を社内に置くわけにもいかないし・・・そういうソリューションがあるといいなと普段から探している。

SQUARE・ENIX のナレッジ・マネジメントセッションにあったようなものもやっていけたらと思っている。

今思っているのはアーティストの席にいて、作業を見せてもらい、作業の無駄をツール化してみたり。

使ってもらえなくても直談判してみたりする、じかに顔を合わせるコミュニケーションが一番効果は高いのかな？と実感する。

Q：他にも TA にかかわらず情報共有の手段はありますか？

A：アニメータの人数がアーティスト全体からしても少ないので、いいアニメーションを作っていこうという意図から、社内セミナーを定期的開いている。

昨年を例に挙げると 4 か月に 1 回 (3 か月ごと) で内製タイトルだけだが、タイトルの終わりがけに講演を依頼しに行く。

しかし、最初はよく資料がめんどい、人前でしゃべるのは嫌、など言って突っぱねられた。

そこで考えたのが、「資料も発表もいりません、10～15 分で普段の作業の流れを話してください」とお願いしてみた。

すると大体 30 分くらい話している。

そして、どうでもいいかと本人が考えているようなところが意外に勉強になったりする。

ある人は二時間しゃべり続けていた人がいて、CEDEC に応募して発表まで至った。

等、そういうところでも効果が大きかった。

いまはちょっと倦怠期みたいですがこし止めていて、情報がたまったらやるでいいかなとも考えている。

情報共有のことに少し深く触れたのは、TA はツールやシェーダを作るだけではなく、それを説明しなければいけない。

そういった技能も必要とされるのではないかと普段思っているところから。

Q：今後人数が増えていくとしたら、情報共有の方法を参考にしたい。

A(A社)：情報及び、ツールの共有についての取り組み。

DCC 技術共有というポータルサイトを用意して、MAYA や XSI のオペレーションだったり、CG に関する雑談ができる。

スクリプトに関しても社内全社で使えるように共有したり、DCC ツールのスクリプトを各人で書き、それを WEB ベースでアップ。

DCC ツールを起動するときは起動環境を社内で統一していて、起動する前にどのツールをチェックアウトするかというのを設定できて、それで DCC を起動させている。

ツールのアップデートも起動時に Information を出していて、そこで社内に今どういうツールがあるんだという情報を把握できるようになっている。

ただ、どのツールがどの程度使われているかを把握できない問題などがあり、もっと地道な宣伝活動をやっていかなければいけないんじゃないかという取り組みになっている。

A(B社)：DCC ツールの終了時に履歴をとって必要な情報を HP 上で公開し、使われているツールを公表できるが、そのページをどれだけの人が見ているかが、課題になっている。

A(C社)：社内ポータルからスクリプトをダウンロードしている人(見ている人)は少ない。

開発のチーム個別のスクリプト共有システムで DCC 起動時に起動させて見れるようにしてる。

ただ、更新情報はないので何が新しくなったかはわからないけど、チーム内だけのことなので何とかなっているかな。

A(D社)：社内で作っているものを配布してインストールして使うが、だれがどのツールを使っているのか実験的にアンケートを作ってみているが、正確性がないので公開はしていない。

FAQ を作っているがそれも社内ですべて閲覧されているのか、それは把握できていない。

これからどうやって教育を込めて配布、使い方を普及していくのかそれが課題になってきている。

ここで時間が来て前半終了・・・

↓↓↓↓

## テクニカルアーティストラウンドテーブル② 意見交換編

※各解答ごとに A~B~C と仮名を振り分けているので、質問をまたいだ A が同じ人物とは限りません。

まず最初に海外の TA 事情を軽くダイジェストで紹介します。

事前資料 [TART2010\_plus.pdf] より…

## 海外の TA の紹介

### ①成り立ち

- ・ ピクサーにおけるテクニカルディレクター
- ・ グラフィックだけに集中するから「テクニカルアーティスト」
- ・ グラフィック職を支援するためのプログラム職と定義されていた  
新清士のゲームスクランブル「テクニカルアーティスト」という  
ゲーム開発の新職種 GDC を読む (1) より

### ②海外における TA の業務 (求人情報から)

- ・ TA はアーティストとプログラマの橋渡し役
- ・ データパイプラインの効率化
- ・ DCC ツールのカスタマイズ、メンテナンス
- ・ スクリプトが組める、Rig が組める
- ・ 少なくとも 1 つは、DCC ツールについての十分な知識がある
- ・ コミュニケーション能力

### ③Tech-Artist.org から業務内容を読み取る

<http://tech-artists.org/>

Wiki から

- ・ Shaders
- ・ 3dsMax/MAXScript
- ・ Python & Scripting
- ・ Rigging
- ・ Maya/MEL
- ・ Forum から
- ・ Tools and Pipelines
- ・ Languages
- ・ Visuals
- ・ Rigging

<挙手> 見ている人 : 6 ~ 7 名

### ④事例

- ・ CEDEC2008 Halo の開発: テクニカルアートの役割  
パイプライン整備に関する記述
- ・ NaughtyDog 事例  
TA はアーティストサポートであり、プログラマではない  
環境モデラーやキャラクター TD という職種もある

↑ ここまでを軽く流して。



Q: アーティストのこれからの職種の発展の中で TA を考えているひとは「プログラムが書ける必要があるのか?」といった問題に直面します。山口さんいかがでしょうか?

↓↓↓↓

A: この場で物議を交わしたいものの一つで、TA というのはプログラマをかけないといけないというイメージがあるが、例えばフロー、パイプラインのエンジニアリングだったりとか、実現するためにディレクターと意見交換をできないといけなかったりとか、そういうことを言える人。

間に入ってバランスとりができる人も TA だと言えるんじゃないか?

海外でもちよくちよく聞く例で、最新技術に明るくてそういったものを率先して調べる力とか、デザイナーとプログラマとそれぞれちゃんと話ができる力を持った人がいる事でチームがきれいに回ることもあるので、TA というのを狭めたくはない。

もっと広いジャンルで役割を持っている人なんだ、チームの中でもかなりウェイトの高い立場の人なんだというところをアピールしてみんなで共有したい。

Q: 現在の業務は別にプログラムを書いているわけではない、という例を話せる人はいますか?

A(Aさん): 自分の場合はプログラマだが、ネイティブに C とか C++ がかける必要はないと思っている。今のところアーティストとプログラマのやり取りの部分であれば、たとえば MAYA の場合 API の Mel コマンドで呼び出せるものを作り、アーティストの方でコマンドで呼び出せて GUI 化する、というやり取りをしている。

GUI の場合はスクリプトレベルでできるので、そういう部分を TA が担い、プログラマはローレベルな部分で実装をしていけば良いのかと。

※C の API を呼び出して高速化するのがプログラマかなと…。

A(痴山さん): 正直プログラムがかける必要がないと思っている。

書ける書けないでいうとかけるほうがいいのですが、それはあくまで手段の一つで、TA が何をしなければいけないかという、ソリューションを提供することであって、その手段の一つがプログラムであれば良いのかなと。

アーティストが何百対ってモーションを変換しないといけない時に、作業をした部分を Log に出してもらって、そこをプログラマが読み取ってツール化することができた。

これが面白いのが、アーティストはプログラマのことがわからないのに、プログラマはそのログが何をしているものなのかがわからない。

が、結局できたものはきれいなデータをはくためのバッチでできている、という誰も全体像がわかっていないけど、結果が出来ている。

XSI のソリューションがあったからそれができたのだけど、一人ではだめでうまくアーティストとプログラマの間で言葉を翻訳してつなげることができれば十分なのかなと。

前半でもアーティスト出身の TA が多かったのも、それはアーティストの言葉を理解したうえでツール化するための変換ができる。

これがアドバンテージなのかもしれない。

例えば自分がそのままアーティストとじかにやり取りすると、アーティストが何を言っているのかわからない。

「ちょっと右に動かしてください」

「ちょっとって何センチですか？」

こんなやり取りが頻繁に行われてた。

これくらい言葉が違うので、そこを埋めるソリューションを提供できるのがTAの役割なのかなと思っている。

A(Bさん)：前の会社でフレームワークとかエクスポートを作るという業務をしていた。

そこでもTAを育てないといけないとされていて、チーム内は全部プログラマでやっていた。

使っているDCCツールのエクスポートやエクステンションは作っていたが、実際アーティストが日々手を動かして作っているワークフローをプログラマがやっていないので理解できないので、そこを効率化するツールを作ってくださいと言われるのはすごく難易度が高い。

基本的には反復作業なので、実際にその作業をやっている人でないとわからない。

TAは作業の設計を出来るかというのが必要で、プログラムを書けるかどうかというのは半々で、書けるのであれば自分でどんどん手を入れてつぶしていけるし一番早いので、そういう意味ではやれるべきだが、ポイントはそこでなくてそこはプログラマがやってもいいこと。

プログラマは膨大な作業のどのポイントが修正点なのかを判断してもらおうと修正できる。

TAに必要な素養はまずはそういうところで、プログラマが一生懸命ツールを作っても「なんかちがう」とか「あまり効率化されていない」とか右往左往していたので、重要なのはそこだと思う。

A(Cさん)：昨年アニメーターラウンドテーブルでTAの議題を扱った時のお話。

絵画のTAの指向性の話題になり、アーティスト出身・プログラマ出身の他に理論家という人がいるという情報が提示された。

会場にいた人の中で、自分はアーティストでプログラムは組めないんだけど、技術に対しての興味のモチベーションはすごく高い。

技術→アート手法をアーティストに伝える立場になりたい。という方がいた。

そういったところから、アーティストックでもプログラミングではなく、別に理論家とかそういった言葉で表されるスキルが、活かされるんじゃないかなと思う。

A(Dさん)：TAを名乗っているが、元々プログラマです。

TAに何が必要かというところで今まで出ていなかった話題で、「新しい価値を生み出せる」というところも大事かと思う。

ツールプログラマという位置づけだとアーティストの話をもっと正しく理解できなかったりするし、アーティストだけだと技術的に良いソリューションを考えられなかったりする。なのでちょうど中間的な立場の人が、技術もわかっている、映像もわかっているというのが一番理想的で、現場のアーティストと話し、エンジンプログラマと話し、両方の想像の域を超えたような良いソリューションを提供できれば新しい価値を見いだせるんじゃないかなと思う。

Q: 日本の TA につながるところで質問。

TA の役割って二つ大きく分かれて、よい表現をするためにどういった技術を取り込めば良いかというところを担当する TA と、生産性を上げるためにどこの部分を効率化させようかというパイプライン構築の部分とで二つの指向性があると思う。

この二つは結構ごっちゃになっているが、そこを分けて、生産性専門 TA と絵作り TA を分けられるものか、分けている会社がいたら聞いてみたい。

A(A さん): 新しいことをやらせてもらえるチームにいるが、TA という職種になっているが実際は CPP のソースを書いている。

アニメーターからこういうことをやりたいという要望があるなど、リアルタイム RIG を使って Pose を作りたい。

そして Pose を作るためにはアーティストの感覚で作りたいというのに答える業務をしている。

やっていることは DCC ツールのプラグインを作っているわけではない。

仕事の感想としてはこれが TA の醍醐味でもあり、だれもやっていないところに足を踏み入れていくといった部分がこれからの日本の TA にあると良いのかなと感じている。

A(B さん): 生産性 TA とグラフィカル TA は分けられるかという点では、分けられるとは思うけど辞めたほうが良いと考えている。

ハードウェアが出たときはどういう表現ができるのかを洗い出し、試す時間でそれがあがる程度落ちていくと生産性を上げていくターンになる。

どうしてこういう絵を出すために必要なワークフローが何かというのを組めないかもしれないので、ちゃんと前者を理解していないとより正確な生産性の向上を図れないかもしれないので、あまり分けるのはお勧めしない。

両方できるほうが望ましいと正直思う。

A(痴山さん): 自分も両方できるほうが望ましいが、スーパージェネラリストを求めてしまう。

スーパージェネラリストを作るためにはプログラムを 10 年勉強しました、絵作りを 10 年勉強しました。気づいたら 40 歳です。

という人がなってしまうと、人材育成として成り立たなくなってしまうから、あえてここは分けたいと考えている。

それが前半に紹介した、プログラマ TA とアーティスト TA という分け方になる。

プログラマ TA は絵作りはよくわからないけど、生産性を上げる(アーティストが何年もかかってしまうような作業を 1 晩で作ってしまえるような)パイプラインを作るとするのが得意。

アーティスト TA はそこは得意ではないけど、アーティストの要求をうまく組み入れてパイプラインを作るための仕組みを考える、作り上げるモチベーションを上げるのは得意なので、職は分けるが必ず組でチームになっていて仕事をしていくのが理想かなと考えている。

A(Cさん) : 8年前から海外の開発に携わっているが、その頃からTAは山ほどいた。

みなさんベキ論から入っているが、海外の開発ではこういう問題があります、じゃあどう解決していきましょうか？という流れから職が決まる。

そこからTAを見ていくといろんなTAがいる。

で、何のためにやっているかという生産性を上げて行くもしくは絵を良くするため、というのがある。

議論をするよりも、何をしなくちゃいけないかだと思う。

そのうえで日本のTAはどうなっていくのかというところが見えてくると思う。

Q : 何をしなくちゃいけないか？について

Q : 生産性の向上という点でみなさんTAだから生産性の向上を目指していると思うが、実際ツールを作って現場に流しても実際現場のアーティストは淡々と泥にまみれて毎日作業をするのが好きという人が多いんじゃないか？

そういうTAと現場のアーティストの宗教的対立みたいなものがあるかな、と感じているがどうでしょう？

A(Aさん) : この話は非常に共感する。

自分の場合も便利なツールを作って、3倍速くしたが「これで3回試せる！」とクオリティが3倍あげられるとアーティストは考えていた。

自分は3倍生産性を上げたつもりでも、アーティストは3倍クオリティを上げられるとアーティストはとらえてしまうところはあるかなと…。

A(山口さん) : 効率を上げられるというのは時間が稼げるということなので、時間ぎりぎりまで作業すると、効率を上げる事でクオリティが上がると感じていたところもあった。

A(Bさん) : 効率を上げるという話が出ていて、自分もそれを信じてやっているが、効率を上げると泥沼化していくということを最近感じていた。

ディレクターやプロデューサーはどんどん短くできるんじゃないかと思って、デザイナーは追い込まれてできなくなっていく…。

という現象を最近身近に感じている。

Q : 皆さんはそういう状況に危惧はしていないのでしょうか？

A(Aさん) : 海外の場合はTAとしてというよりその問題は組織としてどうしていきたいかという点になる。

自分の場合ここ数年ほとんど残業していない。土日も休んでいる。

法律で守られている分に関しては日本の数倍良いと思う。

海外の場合は働きすぎて訴えられることへのリスクを重要視していて、そこに対しての管理がしっかりしている。たぶんそれがなかったら無理がとおってしまう。

Q: TA はツールやエクスポーターを作っている人と一緒に仕事をする人が多いと話されていたが、弊社の場合は間接部門としてまとめている。

その部門の重要性や、どの程度リソースをそこに割くかといったところを其々の会社でどうしているのか知りたい。

生産性を上げるといってもビジネスとして成り立っていないと意味がないと思っているがそのあたりも含めて・・・。

A(麓) : 間接部門という意味では CSR&D 推進部もそういう役割も担っているが、社内のタイトルの種類が多くて共通の意出来る部分が少ないため

各部の負担も多いのも実情。

関節部門というものの存在性はそんなに必要とされていないが、まあ認められているといった感じ。

A(痴山さん) : 映像業界での技術への理解の低さは格段に低い。

プロデューサー>リードアーティスト>アーティスト>エンジニア/インフラ系というヒエラルキーになっているくらい、絵作りができてこそ評価される。

そういう意味では TA、TD という仕事をしていても会社の評価に残らない。

会社としては絵を作ってこそお金になる。というところに起因する。

ところが最近 4 月に法律が変わり、10 時以降は何割かましとかそういった条件が整ってきて、効率を上げる人たちに対する需要がちょっとずつ上がってくる。

なので今後間接部門やコストセンターのような仕事をする人たちが日の目を浴びてくるんじゃないかと認識している。

昔は業界自体も若かったので何日も徹夜して仕上げていたのが、最近は高齢化もしてきて家族持ちが増えてきたのであまり徹夜できなくなってきている。

高齢化そのものは悲しいですが、環境はちょっとずつよくなってきている。

A(山口さん) : TA グループは出来たてで、評価システムもちゃんとしていなくて、依然関節部になるのかチームに入るのかを議論したことがある。

ワークフローの提案だったりチームに入っていないと出来ないという実感が少しあって、フローを提案するタイミングも重要で、機嫌が悪い時に行ってみても「そんなんやだよ」ってつっぱねられたりとか、うまくいかなかったりもして、TA 業務は外からじゃ難しいなと思っている。

A(A さん) : とあるデベロッパでの失敗談を共有できれば・・・。

会社の中で TA の部(仮)があったが、会場内の TA 像と実際作業しているアーティストからの TA 像っていうのに解離があり、人によってはただの便利屋という認識だった。

例えば同僚で MAYA のカスタマイズができる人がいて、TA 部(仮)でデータベースを作ろうという動きがあって、DB を 3~4 か月やっていた。

その間その人が MAYA の支援してくれる人のはずなのに、TA 部(仮)の業務をずっとやっていたため、業務

の優先度の問題だったが、現場から支援をしてくれないという認識を持たれた。

最終的には精神的によくはない方向に行ってしまった。

そういう部に来る人はできる人が多いため、タスクが積まれる状態に陥りやすいのでセルフコントロールや上長のマネジメントが適切に働かない状態だと、過負荷状態に陥りやすいのと他の部署から見てどういう貢献ができるのかという定義があいまいなままだと部署名の一人歩きをしてしまいがち。

そういうこともあって、また他の事情によりその TA 部(仮)が無くなったという経緯があった。

なので技術を追い求めるのもいいけど、社内での立ち回りをうまく回していかないと体力のある会社はいいが、虚弱体質側の流れになっていると、どうしても危うくなると思う。

**Q**(CGArts 協会)：学生からみると TA という職種があるということ自体よほどアンテナが立っている学生じゃないと認知されていない。

どうしてかということも現状でも各社曖昧なままではっきりしていないため、なりたい、目指したいと思わない。

皆さん現在教育の現場にいる教師や学生に何を期待し、どんなキャリアパスが必要なのかを提示できるのか？

産業界と教育界への橋渡しはどういったことができるのかということも教えていただけないか？

**A**(A さん)：以前学生に教えていたこともあり、現在 TD という職をしているが学生に何をやっているかというとなかなか答えられない。

なぜかということ、学生が入ってきてすぐにできるという職ではなく、何年かの経験がやはり必要。

専門学校でプログラムをまずあまり教えていないため、卒業して学生がすぐ手を付けられるものではない。

DCC ツールを学んだばかりの人にプログラムをやれと言われてもできない。

また現場に教えたいという気持ちもあるのだけど、教え方がわからない。

これは日本だけの問題ではなく、二年前の CEDEC で聞いた Halo を作っている Bungie の人はアメリカでもどう定義しているかわからないから、TechArt.org を立ち上げた。

それぐらいなので RT 内で話し合うのは難しいんじゃないかなと思う。

九州大学芸術工学部の講師の方

芸術工学部は名前からして芸術が Art で工学が Technology なので TA という職種はものすごく素敵な響き。

例えば就職活動でデザイナー募集、プログラマ募集というのはあるけど中間は募集というのがない。

今まで学生はどちらかの職種だけでもう片方の素養もあると PR して入らなければいけなかった。

今回 CEDEC の TART をみて「これは素敵なことが始まるぞ」という予感がしている。

**Q**：芸術工学部の様な事をやっている機関があるのを知っていただいたうえで、そこにどういうことを望まれるか？

(お願い)：就職活動で「私はテクニカルアーティスト」になりたいです。といえるようになっていっていただければいいなと思う。

A(Aさん)：自分が学生から就職するときにアーティストの部分とプログラムの部分をやりたいと言ったら、どんな会社からも切られてしまった。

最終的に面接をするときに「エクスポーターが書きたい」と言ったら受かったという経緯がある。

なのでもしTAになりたいという学生がいた場合、情報共有されているのでどういう仕事をやりたいと明確な意思があれば、このセッションに参加するようなメンバーに加われるんじゃないかなと感じている。

A(痴山さん)：まさにJCGSはそういう学生を募集しているので、是非お話を…。

日本のCG業界で絵を作らない、パイプラインを作りますという会社を作るときに一番困るのはHumanリソース。

元々そういう職がなかったところなので、学生もそういうことができる場所がわからない。

会社側としてもどこからそういう学生を探してこればいいかわからない。

なのでうまくマッチングできる場所が必要で、こういうTAの場でどうやっていけばいいかを話し合えれば。

今まではそもそもそういう職が無かったので、今後広めていきたいし、学校側もアーティストをしたいけどツールを作りたい学生とかそういうのを紹介していただけると、たぶんものすごく需要があるんじゃないか？

なので、学校側からもそういう学生がいるというのをアピールして欲しい。

Q：あらためて今の流れで聞きたいのが、TAというのは業界内でステータスは高いものなのか？

学生からすればそれだけでもモチベーションになると思う。

今までの話を聞いていると、会社によっては決して高くはないという印象を受ける。

A：現場からは尊敬されたりあがめられたりする存在で、社長や本部長からは「あんただれ？」って言われる存在。

(拍手が起こる)

開発会社がわかれていた時代があり、自分はそこでTAという職種になった。

そのころは実はTAが一番偉かった。

会社内のテクニカルサポートチームのリーダーが元アーティストからプログラムを書けるようになったカリスマ的存在だった。

その人の元そういうチームがあった。そして、当時の社長の中ではそういう人の重要性が認知されていて、給料もそれなりに高かった。

しかし、また本社に開発会社が吸収される際に、価値観がガラッと変わり、会社全体でどういう位置づけかというと前述のような位置づけ。

また、一時期弊社は九州大学芸術工学部(元九州芸工大)から採用していた人が多くて、だいたいそこからの学生がパイプラインを牛耳っていた。

当時の弊社の悪癖として、アーティストを有名芸術美術大学からばかり採用していた。

ごくまれに芸工大から入って来るアーティストが実力を発揮するということがあった。

基本 TA になった人員は入社時代からもともとプログラムをかけている。(学生時代からパソコンをいじっているいろいろやってきた)絵だけ採用で育った人間は少ない。

A(CGArts 協会):参考までにやっぱり Halo2 のセッションの時も TA を育てるにはどうしたらいいですか?と質問したら、まずは職種を認知させること、そしてそういう職種があるんだというのを学生に認知させること。

会社の中でその地位を確保すること。そうして初めて欧米ではいい TA が育つようになりました。と言われていた。

ギャラに関する話も教えてくれたが、一般的なアーティストより良いギャラはもらっている。

でもプログラマよりは低い。という言い方をしていたので、やはり日本との差を感じた。それが二年前。

C(A さん):このセッションに出てみて実は自分は TA だったのかもなと思いなおした。

申し込み時に TA という言葉をあまり知らなかった。

現在はエクスポーターを作る、間接部門という部署を実験的に運営し始めていて、現在それによってどう効率改善が行われたかをいま計測されている状態。

結局定義がないと正体不明のままになってしまう存在なんだなと感じた。

C(B さん):タイムリーに最近転職して、TA 募集の要項をみて TA として受けた。

ただ、やはり中途オンリーだったので今後新人採用も広まっていけばいいのかなと思っている。

C(C さん):はじめて TA ときいた時に個人的には「アーティストなのかな?(絵をかく人)」って思った。でも仕事の内容はテクニカルより。

アートを目指す人と技術を目指す人は幼いころにわかれる。

そこで TA というニーズがあるといってもどっちにどれだけ波及するのか、ニーズがあるのかがいまいち見えなかった。

これが良いと言い切れないが、先の話のようにアーティストよりのテクニカルと、テクニカルよりのアーティストと分けて定義したほうが、学生が目指しやすいのかなと思いました。

↓↓↓↓時間切れ

Q:最後にこの RT に出てみて実は自分が TA だったと気づかれた方どれくらいいますか?

=5 名挙手



- ・ 今後の RT 活動へ…

これからしばらくは毎年 TART を公募に出したい。

①TART の ML を運営

cedectart@googlegroups.com

②ハッシュタグは継続「#cedecTART」

これらを使ってしばらくは議論の続きをしていきたい。

他にも何かアイデアがあれば提案いただければ。