

**コンテンツ・プロデュース機能の
基盤強化に関する調査研究**

クリエイティブディベロップメント

はじめに

本「クリエイティブディベロップメント」では、「プリプロダクション（実際の撮影に入るまでの準備段階を指す）」における企画初期から制作開始直前までのクリエイティブな設計全般について解説する。このプロセスや役割を理解することで、プロデューサーとして制作を始める前、つまり準備段階においての基礎知識を習得できる。また、これらの知識はどの段階でどのようなスタッフがどのような作業を行うべきかといったことの理解につながるものであり、いかに実際の制作の段階で効率よくプロダクションワークができるか、プロジェクトとしてのコストパフォーマンスをあげるかという観点から、プリプロダクションを理解することができる。

すなわち、クリエイティブディベロップメントとは全体のプロジェクトの設計であり、ここでの設計の完成度が、プロジェクトのコスト、制作工程のスピードを大きく左右するのである。

CONTENTS

はじめに

Chapter 1

リサーチ

Section 1

シノプシスとスクリプト

Section 2

ショットブレイクダウン

Section 3

クロスプロット

Section 4

時代考証・事実確認

Section 5

ロケーションハンティング

Section 6

キャストイング

Chapter 2

アートディレクション

Section 1

ストーリーボード

Section 2

ビデオリール

Section 3

カラーデザイン

Section 4

プリプロダクションのデザイン

- 1 コンセプトアートデザイン
- 2 セットデザイン
- 3 ライティングデザイン
- 4 プロップデザイン
- 5 コスチュームデザイン、メイクアップデザイン、ヘアデザイン
- 6 キャラクターデザイン
- 7 サウンドデザイン

Chapter 3

検証と開発

Section 1

シーンシミュレーション

Section 2

エフェクト

Section 3

キャラクター

Section 4

技術開発

Chapter 1

リサーチ

プリプロダクションはまず、その後のコンテンツ制作をスムーズにするために、リサーチという作業から開始する。リサーチにおいては、コンテンツの核であるストーリーを決定することに加え、コンテンツの映像化の基礎部分に関わる情報を整理したり、確認を行う。

まず、どんなコンテンツを作るかを決める場合に、一から作品のストーリーを作成するのか、あるいは何らかの原作からスタートするのか、という2つの可能性について検討する必要がある。この検討において、深くリサーチすることが有効なのである。

一般に一から作品のストーリーを作っていくことは非常に困難であると思われる。また一方で、原作から映像化する場合には、著作権という問題が生じるので、本当に使いたい原作でも実際には別のプロダクションが映像権を押さえていたり、さまざまな要因によってこちらの意図通りに原作を映像化することができるとは限らないという問題点もある。いずれにしても、原作もしくはオリジナルどちらかの方法で映像化するコンテンツの詳細を確定していく。

Section 1

シノプシスとスクリプト

シノプシス（トリートメント treatment）というシナリオのたたき台にあたるストーリーの素案を作成することによって、おおかたどんな作品になるかという概要を述べる。この作品の概要を示すシノプシスによって、投資家などプロジェクトの事業家チームが映像化に関するプロジェクトの可能性を検討し始める。シノプシスは、2~3ページ程度の分量で表す。

ある程度可能性が認められた場合に初めてスクリプト、いわゆる脚本が作成される。このスクリプトでは、具体的に映像化をするためのシーン分けなどは行わずに、純粋に文字原稿として脚本が作成される。

スクリプトの目的は、映像コンテンツ制作において、核となる映像の具体化のためのストーリーの完成である。したがって、そのストーリーの整合性、あるいは登場人物などの舞台設定など、映像化するために最小限必要なさまざまな要素がどのくらいきちんと考えられて盛り込まれているか、矛盾がないか、という観点からスクリプトを検証していく。スクリプトは何回も何回も書き直しが行われ、第何稿という形で改定（リバイズ）されていく。

スクリプトには、映像化に必要な要素も文字で記述する。そのため、スクリプトには記述様式がある。構成要素は、柱、ト書き、台詞の3要素である。柱は、場所や時間が書かれている。たとえば、仕事部屋、夜。ト書きには、場所の描写や登場人物の行動などが書かれる。たとえば、机は書類で山積みになっている、などのように、映像化のヒントを記載する。

また、スクリプトには映像の時間の概念も含まれている。日本のスクリプトは、1ページ30秒、英文のスクリプトでは1ページが1分を目安に書かれている。つまり、スクリプトの最後のページ番号を確認することで、映像コンテンツの長さが大体把握できるのである。

Section 2 ショットブレイクダウン

スクリプトの最終版が完成すると（あるいは最終形が見えてくると）、次の作業として、そのスクリプトから実際の映像を想定したショットブレイクダウンという作業が行われる。

ここでは、どの部分をどういう表現で映像化するか、ひとつのシーンとして表現するのか、別々に撮影するのかなど、さまざまな映像化を念頭においてスクリプトの線引きや区分けがなされる。

作業としては、まずスクリプトをカラーマーカーで場所や登場人物など、映像化に必要な要素を色分けする。また、カットごとに線を引き、カットの情報を視覚的にわかりやすくする。

上記の情報にもとづき、ショットブレイクダウンシートを作成する。ショットブレイクダウンシートにおいても、スクリプトの色分けをそのまま使い、視覚的に識別しやすくすることが多い。

Section 3 クロスプロット

ショットブレイクダウンシートが完成すると、次の作業としてクロスプロットティングを行う。これは、各ショットあるいは各シーンが、どういう時間設定で撮影されるべきかを記述する作業で、昼・夜といった情報、あるいはどういう場所で撮影するべきかという場所に関する情報をもとに、たくさんのシーンを昼夜ごと、場所ごとに整理をしていく。

この作業は、実際の撮影を行うときに同じ場所であるべくいろいろなシーンを撮影できるようまとめることで、すなわちストーリーの展開する順番に撮影するのではなく、なるべく移動量を少なくして撮影を同じ場所で行って撮影工程を効率化するうえで必要な作業である。クロスプロットティングをすることによって、撮影のスケジュール作成が可能になる。

スケジューリングは、同じ場所で昼間に撮影をするグルーピング、そしてその夜、日が暮れてから撮影をするグルーピング等、撮影のやりやすい順番で撮影を行うリストを作っていく。

このクロスプロットティング作業によってクロスプロットをカットごとに整理した一覧できる表を作成する。この表をプロダクションボードという。プロダクションボードは、ひとつの列がひとつの制作カットを表している。カットごとに、場所、時間、必要な役者、スタッフなどの情報が表記されている。次に、このプロダクションボードの1列ずつを色分けされた紙の帯（ストリップと呼ぶ）として分解していき、ストリップボードと呼ばれる板に貼っていく。これが撮影スケジュールを決定する基本情報となる。ストリップ

に分解している理由は、ストリップの順序を入れ替えることで、撮影スケジュールを入れ替えることになり、スケジュールを容易に変更できる。

Section 4 時代考証・事実確認

映像化のイメージが少しずつでき上がってくる段階で、舞台設定となるさまざまな検証をして確認を行う。特に歴史的な背景を伴う場合には、時代考証が必要となる。あるいは、ドキュメンタリータッチの作品の場合には、その史実の真偽がどうであるかという事実確認が必要である。これら2つの史実を確認するという作業は、映像があくまでも本当の歴史に近づいているということを証明するために、重要な役割を果たす。

実際には、歴史の事実確認にとどまらず、その時代、例えば車はどういうデザインの車が走っていたのか、あるいは、その時代の衣装はどんな衣装か、例えばある町や国の市民・国民はどんな衣装を着ていたのだろうか、というようなさまざまな要素も含む時代考証を行っていくわけである。

Section 5 ロケーションハンティング

実際にロケをするような場所の候補地を世界中のいろいろな場所から探し出していく作業をロケーションハンティングと言う。ある程度候補地があがってくる段階で、実際にそのロケ地の候補の現場に移動して、本当にここは撮影が可能なのか、適しているのかということを確認する作業を行う。

世界中でロケを行う場合においては、それぞれの現地で確認する作業が必ずしも可能ではないので、ロケーションハンティング専門のチームが、いろいろな場所に飛んで行って、写真あるいはビデオにおさめて監督、あるいはプロデューサーに届けて、このロケ地が適しているかどうかの検証を行う。

特に、天候条件などを事前調査しておくことが重要である。ロケーションハンティングを実施する時期と撮影時期のずれが生じると、撮影時期が雨季であったり、台風が多かったりするため、撮影ができなくなる可能性があるからである。

また撮影地として選ばれることは、ロケ地側にとっても、撮影隊の滞在による経済効果や、作品を通じての観光客の増加などといったメリットの多いものである。そのため、ロケーション撮影を積極的に誘致し、撮影をサポートするフィルムコミッションという機関が存在する。

フィルムコミッションは、世界31ヶ国、約300ヶ所に存在し、ロケ地斡旋に対する手数料などを取らない非営利の機関である。

こういった機関とうまく連携することにより、円滑なロケーションハンティングが可能となる。

Section 6 キャスティング

登場人物が確定してくると、実際にどういう俳優・女優を割り当てるかという、俳優・女優候補を洗い出していく。

多くの場合、キャスティングには「キャスティングプロデューサー」と呼ばれる専門スタッフが当たる。エージェンシー（芸能プロダクションのこと）から取り寄せた、俳優、女優の資料をもとに、スケジュールやギャランティーを考慮しながら、最適な人材を探し出し、配役の案を決定し、決定後にはギャランティーやスケジュールの交渉など、契約の作業も手がける。

また、有名な俳優・女優以外に、新たにいろいろな俳優・女優を探し出す場合にオーディションを行うことも少なくない。特に子役などの場合にはオーディションを開催し、その中から優秀な子役を見つけるということがよく行われている。

配役の決定は、演技力、イメージなどの複合的な要素で決定していく。さらに、役者のスケジュールによって、撮影スケジュールの見直しを迫られる場合もあるので、役者の撮影可能時期の情報も考慮するべきである。

Chapter 2

アートディレクション

前章で述べたさまざまなプリプロダクションの作業に加えて同時並行する形で、さまざまなアートディレクション、美術に関わる作業が始まる。

Section 1

ストーリーボード

アートディレクションの一番重要な作業として、ストーリーボード（絵コンテともいう）がある。これは、前章で述べたスクリプトにもとづいて、各カットを絵という形で表していく作業である。このストーリーボードは各カットに1枚から2枚程度を平均として、なるべくわかりやすい典型的な絵を記述していく。

ストーリーボードは、実際の撮影現場においても、バイブルともなるので、非常に重要な役割を担う。さらに、ポストプロダクションにおいても、ストーリーボードが参考資料として用いられる。

ストーリーボードは、すばやく変更できる程度のスケッチでよい。時間をかけて描き込んだ絵は求められていない。ただし、各カットの撮影を指示する情報が含まれていなければならない。すなわち、ストーリーボードは、音楽の楽譜に相当する作品制作の記述方法なのである。

Section 2

ビデオリール

ストーリーボードは静止画のイラスト、スケッチの集まりなので、それぞれのスケッチのコマが大体映像にするとどのくらいの長さなのか、紙の上で描かれているとはいえ、イメージがしにくいというのが事実だ。そのため多くの場合、このスケッチされたストーリーボードの1コマ1コマをビデオに落とし込んでいくことによって、実際の作品の長さに近いストーリーボードのビデオ版を制作する。1枚の絵が例えば3秒のシーンを表しているとする、その絵を3秒間ビデオに記録をし、その次が例えば4秒であれば4秒間次のスケッチを表示するという形で、絵コンテであるストーリーボードのスケッチをビデオに落とししていくのである。これをビデオリール、あるいはビデオストーリーボードともいう。

ビデオリールを見ることによって、そのショットが長すぎるのか短すぎるのか、というような全体のバランスを見ることが可能となる。

Section 3 カラーデザイン

同時並行して行われるいくつかの作業として、次にカラーデザインという作業がある。この作業は映像化するうえに必要な色に関係するすべての設計を行うものである。

例えば、映画「シュレック」のアートディレクターはインタビューの中で、「カラスクリプト、色鉛筆などで描いた絵コンテ、ストーリーボード、あるいはさまざまなカラーデザインは、その作品の中でのムード、雰囲気、あるいは感情表現をするうえで実際には非常に重要である」と指摘している。

カラーデザインによって、例えば、非常に彩度の高い色を使う場合には、とても楽しい雰囲気を演出するというような色の強さの使い分けが可能となっている。

また、映画「ダイナソー」の制作では、さまざまなシーンを色彩計画のチャートのような形に落とし込むことによって、どのシーンがどういう心理的表現をするためにどういう色合いを使うかということを決定していた。また、「ダイナソー」のケースではカラーキーと呼ばれる、主たる色の組み合わせというチャートを作っており、いくつかのカラーキーのグラデーションパレットを用意しておくことによって、シーンごとにそのパレットを使い分けながら、色における心理描写を実現している。これら色彩計画を密に行うのは、「ダイナソー」が特別な例ではない。特にデジタルによって色彩の変化が容易に行うことができるようになるにつれて、色の設計は映画や映像コンテンツを作る際に欠かすことができないデザイン作業になっている。

Section 4 プリプロダクションのデザイン

1-コンセプトアートデザイン

コンセプトアートデザインとは、撮影に必要なセット、プロップなど各ディティールの設計図を作成するため完成後の映像イメージを細かくデザインしていく作業である。

このコンセプトアートにはセットや、照明、ライティング、あるいは大道具、小道具といったプロップと呼ばれるもの、または衣裳とかヘアスタイルといったファッションデザインのような情報、さらに登場するキャラクターのデザインといったものが全て盛り込まれていく。

このコンセプトアートを通して、映像化するときに必要となる被写体の詳細な設計、計画というものが行われる。

2-セットデザイン

セットの設計であるセットデザインを進めるうえでも、前述のコンセプトアートがよりどころとなる。セットデザインで重要なことは、セットを全て作るのか、あるいはデジタルである程度拡張するのか、あるいはセットをミ

ニチュアで作成しておいて、後に俳優などを合成してひとつの映像として仕上げていくのか、などいろいろな選択肢から、セットの作り方に留意することである。

すなわちコンセプトアート以降の各種のデザインでは、いわゆる美術的なデザインワークに加えて、どの方法で実現していくべきかということについて、コストとスケジュールや、どのくらいの時間がかかるのか等、いろいろな観点から考えたうえで適切な決定をしていかなければならない。すなわち、セットデザインは、セットがどんな雰囲気の場所なのかということを表していると同時に、どういう部品を用い、具体的にどういうセットを物理的に作らなければいけないかということがわからなければならない。

3-ライティングデザイン

ライティングデザインでは、セットと同様、セットのなかに組み込むさまざまな照明の当て方について検討する。特に複雑な照明を必要とするようなシーンにおいては綿密な照明計画というものが求められる。

例えば、映画「ロード・オブ・ザ・リング」で使用されたシーンに用いられるセットでは、雰囲気を演出するためにスモークを焚き、そのうえで、非常にたくさんの複雑な照明をセットして、その場の情景を形にしている。

また、このように複雑な照明をデザインすると、ロケ現場で照明を準備する時間がかかる。そのため、ライティングデザインではロケ現場での作業効率も検討しておく必要がある。

4-プロップデザイン

プロップデザインとは、小物、乗り物、アクセサリや腕時計などの身に付けるようなもの、家具などの大道具等、さまざまなセット以外に必要なようなもの（プロップ）を、ひとつひとつ全てをデザインしていく作業である。プロップでは、映画の演出のため新たに作り出すものを全てを、部品レベルまで細かく決定しておく必要がある。つまりこれによりプロップを制作する設計図としてプロップデザインが必要となるのだが、演出として必要とされる度合いに応じてCADのように非常に綿密な図面を起こす場合もあるし、イラストレーションのようなレベルでとどまる場合もある。

プロデューサーとしては、予算や実現性、演出との兼ね合いのなかで、プロップをオリジナルで製作するのか、類似製品を探してきて使うのかを判断する必要がある。

5-コスチュームデザイン、メイクアップデザイン、ヘアデザイン

コスチュームデザイン、メイクアップデザイン、ヘアデザインにおいても、その他のデザインと同じく必要とされるデザインを決定していく。

「スター・ウォーズ エピソード1」のように、現実の世界と大きく異なる世界の設定では、コスチュームデザインの完成イメージは、何案かイラストレーションを起こした後に、それを試作し、そのうえで実際のコスチュームになった場合、どのデザインが作品にとって望ましい効果が得られるのかを

緻密に検討する。このようにイラストレーションでデザインしたコスチュームと、実際に映画で使われたコスチュームとでは、若干の隔たりができたとしても、効果的なイメージで演出するコスチュームが作成される。

同様に、ヘアデザインにおいても、いくつかの候補のうちのひとつのアイデアをベースとして、実際のヘアデザインをして撮影を進めることになる。

6-キャラクターデザイン

キャラクターデザインは、映像のなかで登場する人物などを、実際の俳優・女優ではない方法で表現するためのデザインを指す。それは動物であったり、架空の生き物であったり、あるいはアニメーションというジャンルにおけるキャラクターであったり、さまざまなものを含んでいる。

3次元コンピュータグラフィックスによる、キャラクターが演じる映画「バグズ・ライフ」では、非常に綿密なキャラクターの図面起こしから始まり、実際に模型を作って立体的なキャラクターを作成して確認し、この立体的な模型を参考にしながら、3次元コンピュータグラフィックスのモデルが作成されていくプロセスによって制作されていった。

7-サウンドデザイン

サウンドデザインでは、映像のなかに登場するさまざまな音に関するデザイン、設計を行っていく。

特に重要なのはテーマ曲、あるいは映像のなかに使われるさまざまな楽曲のデザインである。ここでいうデザインとは、必ずしも最終的に使われる楽曲そのものを定義してしまうことではなく、どのような雰囲気曲であるのか、似ている曲はどんなものなのか、どういう風な曲が望まれているのか、リズムはどうなのか、というような大まかなイメージを決めていくことを指す。作曲をしていく際に、必要な要素を定義し、あるいは既存の楽曲のなかから選ぶという場合には、その候補を絞り込んでいくという作業も含まれる。

さらに楽曲以外にも、映像のなかでのさまざまな特殊音響効果、すなわちサウンドエフェクトに関するデザインも行われる。特に実際にないものの音については、どのような音が相応しいのかということも検討していく必要がある。例えば、レーザービームの音とはどのような音なのか、具体的に示すなどである。

Chapter 3

検証と開発

この章は、前章までに取り上げたさまざまな設計について、本当にその撮影が可能なのかという点や、実現のために複雑な撮影を求められるかどうかなどを確認するプロセスである「検証」と、検証の結果必要とされる新技術の「開発」について紹介する。

Section 1 シーンシミュレーション

非常に複雑な映像表現を行い、VFXあるいは、さまざまな別々に撮影されたものを複雑に合成するコンポジットという作業が必要となるようなシーンにおいては、アニメティックスと呼ばれるシミュレーションをしておく必要がある。

アニメティックスではカメラの配置や動きを設定し、コンポジットに必要なさまざまな要素を仮に合成して確認を行う。その方法としては、実際に想定される映像をコンピュータグラフィックスで荒削りながらも作成し、設計どおりのカメラとレンズで撮影した映像と合成し、セットはどのくらい作っておかなければいけないのか、あるいは、カメラがある動きをする場合にそれが物理的に可能な動きなのか等を確認していく。

このアニメティックスの作業をすることによって、特定のシーンにおいて、対象を何秒撮影するのか、そしてそのうちの何秒が映像として必要なのかということを割り出すこともできる。

すなわち、シーンシミュレーションではカメラの動きの確認、セットの完成度を確認し、そして合成が可能なのか、最終的にはどのくらいの尺数が必要なのかという情報を、このアニメティックスで割り出していく。尺数においては、特にCGを伴う制作で場面が1秒でも多くなるとかなりの計算時間がかかり、コストアップにもつながるため、正確に必要な秒数を割り出しておくことが重要である。

Section 2 エフェクト

エフェクトの設計は、アニメティックスと同様、いろいろな方法を想定し、これを決定する必要がある。ひとつのシーンをどのような方法で具現化するかについては、

- ・ 実写のロケによって撮影をする方法
- ・ スタジオの中で実写で撮影をする方法
- ・ ミニチュアを使う方法
- ・ 最新のCGを使う方法

などが考えられる。多くの場合はこれらをうまく組み合わせることによって最終的にコンポジット、合成をするという工程でシーンを作成していく。

すなわち、それぞれのシーンをどういう組み合わせで撮影し、制作するかということを決定する必要がある。

全てを最新のCG技術に頼ることによって膨大なコストがかかってしまうときには、場合によってはミニチュアでやったほうが安上がりであったり、実写でできる撮影のほうがリアルであったり、というようにそれぞれの方法で特長と欠点があるので、その特長をお互いが生かせるような方法で組み合わせることで制作することが求められる。

Section 3 キャラクター

キャラクターの作成方法として、ミニチュアという手法、ロボット工学を使ったアニメトロニクスのような方法、クレイアニメーションのように1コマ1コマを丹念に撮影していくという方法などさまざまなものが考えられる。さらに最近多用されるものとしてCG（コンピュータグラフィックス）を使ったキャラクター表現もある。

これら多様な手法のなかから、どのシーンにはどの表現が適しているか考えながら、同じキャラクターでも場面によって表現を変えていく、適切な選択をしていくということが重要であり、それがコストパフォーマンスの向上にもつながる。

このためそれぞれの方法が各シーンごとに使用可能なものであるかということを確認していく作業が必要となる。例えば、CG技術がまだまだ今よりも稚拙だった頃に、映画「ジュラシック・パーク」では、リアルな恐竜を表現するためアニメトロニクスを検討していた。それに対して特撮の制作会社では、CG技術でも同等もしくはそれ以上の恐竜を表現できるということを実証していった。このような検証プロセスのなかで、どの手法で恐竜を作るのが適切かということが明確になっていったのである。

以上、見てきたようにプリプロダクションの作業のなかでは、制作に必要なさまざまな要素を設計、確認し、確定していくことが、重要なポイントとなる。この設計を綿密に行い、精度の高いものにより、現場でのスムーズな進行や、コスト効果の高い撮影・制作が可能となるのである。

特に最近の複雑なコンポジット表現を伴う映像表現のなかでは、別々に撮影したり制作された素材が、いかにきちんと融合して矛盾なく表現されていくかということが重要であり、それらを事前に確認するという意味でも、このクリエイティブディベロップメントというフェーズは、より重要な役割を持つようになった。

Section 4 技術開発

多くのエフェクトを伴う映像表現は、より進化して今まで見たことのない

ような斬新な視覚表現が求められるようになってきている。その多くは既存の技術では実現できないような表現であり、新しい技術を開発する必要が出てくるものもある。そこで、本当にその新技術が使えるのか、開発できるのかということをまず確認する。またその際、もし開発した技術が意図する表現のレベルに達しない場合には、代替案を用意しておくというバックアッププランについても設計する必要がある。

例えば、映画「ツイスター」では、「竜巻」のように今までCGで表現されていなかった大規模なものの映像化のために、非常に複雑な流体力学の方程式をコンピュータに解かせることによって、リアルな竜巻を実現するソフトウェアの技術開発を行った。

あるいは映画「マトリックス」では、まったく見たことのないような表現として、“ブレットタイム”という新しい概念を取り入れ、百何十台の一眼レフのカメラをコンピュータで制御し、同時に、あるいは僅かな時間の差によって撮影をしていくというシステムが開発された。

また、このように撮影された映像が本当に斬新に見えるのかということの検証も入念に行いながら、さまざまな技術開発とその確認作業が行われていく。

【編集】

経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課
(メディアコンテンツ課)

課長 広実郁郎

課長補佐 片岡宏一郎

新映像産業専門職 杉浦健太郎

産業活性化係長 赤石綾子

【カリキュラム策定・テキスト執筆】

「プロデューサー論」

プロデューサー養成カリキュラム策定委員会

株式会社電通エンタテインメント事業局業務管理部投資管理課主管 亀田卓

「映画製作」

プロデューサー・映像士 竹本克明

「アニメーション製作」

東映アニメーション株式会社東映アニメーション研究所デジタルアニメーション学科長 鷲谷正史

「デジタルコンテンツ製作」

「クリエイティブディベロップメント」

「テクノロジ」

「いろいろなコンテンツジャンル」

慶應義塾大学環境情報学部教授 稲藤正彦

「法務（著作権・契約関係／日本）」

太陽法律事務所 弁護士 寺澤幸裕

弁護士 田中享子

「法務（著作権・契約関係／米国）」

米国カリフォルニア州・ニューヨーク州弁護士 ミドリ・モール

「ファイナンス」

株式会社Entertainment Farm代表取締役 小谷靖

みずほ銀行ビジネスソリューション部ニュービジネスチーム調査役 半田邦雄

「映像製作の収支構造とリクープの概念」

株式会社電通エンタテインメント事業局業務管理部投資管理課主管 亀田卓

「会計・税務」

株式会社プロデューサーズアカデミア代表取締役社長 山田有人

「配給・マーケティング」

株式会社キネマ旬報社常務取締役 掛尾良夫

「マネジメント」

慶應義塾大学大学院経営管理研究科教授 山根節

「国際展開」

株式会社クリーク・アンド・リバー社

監修

株式会社ゴンゾ・ディジメーション・ホールディング最高執行責任者 内田康史

【カリキュラム策定事務局】

株式会社クリーク・アンド・リバー社

執行役員（プロジェクトマネジメントグループ）

鈴木寿一郎

プロフェッショナルエデュケーションセンター長

清田智

プロフェッショナルエデュケーションセンター

渡部泰子

ディレクターズマガジン

及川佐知枝

アシスタント

小林悟