

TAKE  
FREE

クリエイター専門マネジメント会社が伝える、クリエイティブ×人材の今



# EXPRESS

2022  
December  
Vol. 14

フェローズ総研

## 2022年総括！ 業界別人材動向まとめ

トレンドウォッチ

### アニメ業界 デジタル移行の実態調査



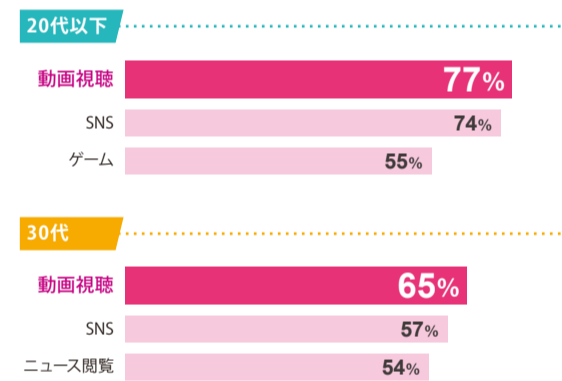
## 2022年総括！業界別人材動向まとめ

クリエイティブ業界に特化したフェローズのエージェントが語る2022年。  
クライアントとスタッフの双方の“声”を聞くエージェントだからこそ、リアルな情報が満載！

### 映像業界 ますます進む！働き方改革。

近年のコロナ禍の影響により、大打撃を受けた映像業界。しかし動画市場は「巣ごもり需要」から、急激に拡大しました。スマートフォンPLUSが行った「スマートフォンの使用に関する調査」によると、「スマートフォンで何をしているか？」に対し、20代以下では77%、30代では65%が「動画視聴」と回答しており、いずれも動画視聴が1位となりました。

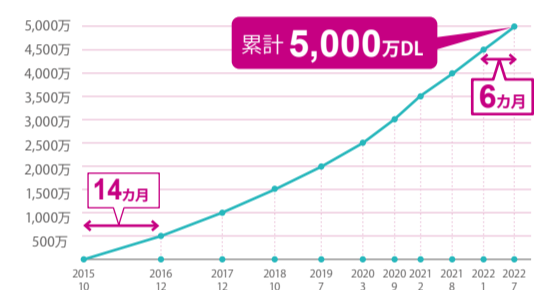
#### ■スマホの使用用途の6割以上が動画視聴(図1)



出典：(図1)スマートフォンPLUS「スマートフォンPLUS-スマートフォンの使用に関する調査」<https://coetas.jp/smartphone-plus/2864/> (図2)株式会社TVer「無料動画配信サービス及びTVerに関する調査」<https://tver.co.jp/news/20220722-1.html>

また、民放公式テレビ配信サービス「TVer(ティーバー)」のダウンロード数は5000万を突破(2022年7月)。レギュラー番組の見逃し配信は500番組を超え、20~30代の女性を中心に多くの層に利用されています。

#### ■数か月ごとに500万ダウンロードのペースで増加(図2)



こうした配信サービス拡大が、放送広告収入が減少を続けている要因の一つとなっています。新たなビジネスモデルとして、動画配信を中心にさまざまなメディア(コンテンツ)と連動する企業も出てきました。

さらに今年は、技術の進展によりBSの放送枠が増え、松竹やジャパネット、吉本興業が新たに参入してきました。配信スタジオを開設する企業やポスプロも登場。映像業界を取り巻く環境が大きく変化しています。民放テレビ局の早期退職者がBS局に流れたのも注目です。人材面では、ドラマ制作関連やSNS運用などのスキルを求める求人が増えました。

「働き方改革」の影響と人手不足から、アシスタントディレクター(AD)の需要が高まり、給与が大幅にアップしました(月給が5万円以上アップしたケースも)。働き方もコンテンツも目まぐるしく変わる中、どれだけ迅速に対応できるかが、人材獲得のカギと言えます。

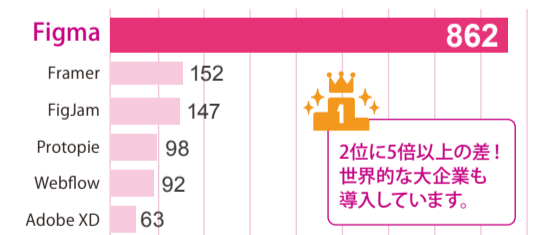
西畑 弘明(にしはた ひろあき)  
ブロードキャスト&ビジュアルセクション(映像制作) マネージャー  
得意分野:テレビ・CM



### Web&デジタル業界 自走できる人材の価値が高まった一年。

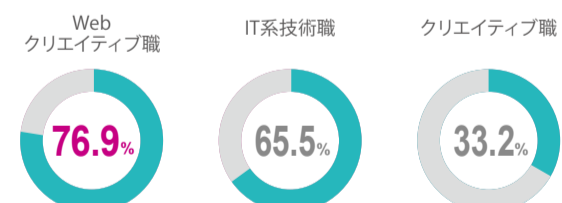
米フェイスブックが、2021年10月に「Meta」へと社名を変更して1年。「メタバース」という言葉を耳にする機会が増えました。VR(仮想現実)やAR(拡張現実)関連の市場が急拡大し、開発にかかわるエンジニアやコンテンツを制作するデザイナーの求人が増えました。VRの知見だけでなく、仮想空間でのアバター売買や、収益化についての情報を盛り込んだコンテンツをプランニングできる人材の需要も出てきました。また、2022年9月にAdobeがUIデザインツール「Figma」を買収する意向を発表しました。Figmaは、「2022年に最も使いたいツール」として、第1位に選ばれています。共同作業に特化しており、リモートワーク時代においてその優位性を見せつけました。これにより、UI/UXデザイナーは、Photoshop、Illustratorに加え、XDまたはFigmaが基本的なスキルセットとして求められる傾向になりました。

#### ■デザイナーが選ぶ2022年最も使いたいツール(図3)



Web系の職種は、フルリモートを続ける企業と、出社・リモートワークを両方取り入れたハイブリッド勤務をする企業の両方が主流に。フルリモートを続ける企業は、全国から人材を募ることができるため、より高い能力や自走力を求める傾向が顕著になりました。一方で、リモートワークが当たり前になったがゆえに、完全出社を希望・可能な人材が減少し、相対的に需要が高まっています。

#### ■職種別リモートワーク実施率(図4)



さらにWebコンテンツの多様化やAI技術の普及などにより、フロンエンドエンジニアの需要も高まっています。特にさまざまなフレームワークを扱える人材は、今後ますます獲得競争に拍車がかかると考えられます。また、本格的にNFT関連のサービスも一般化していくことが予想されます。

重光 陽(しげみつ よう)  
Web&デジタルコンテンツセクション マネージャー  
得意分野:ベンチャー、Web業界



出典：(図3)UX Tools「Which tools are you most excited to try in 2022?」<https://uxtools.co/survey-2021/#exciting> (図4)パーソル総合研究所「第六回・新型コロナウイルス対策によるテレワークへの影響に関する緊急調査」<https://rc.persol-group.co.jp/thinktank/assets/telework-survey6.pdf>

人材・技術トレンドなどのクリエイティブ業界動向を、フェローズならではの情報網と視点でお届けします。

### 空間&プロダクトデザイン業界 「モノ消費」から「コト消費」が生んだトレンド。

もともと建設・建築業界は、全業種のなかでも特に人手不足が深刻だと言われています。コロナ禍の影響で、新規出店や改装リニューアルなど、工事の延期や中止が増加しました。プロジェクトが決り、実際に稼働するまでのスパンも短く、なかには2週間で必要な人材を確保しなければならない、といったプロジェクトもありました。また、「ウッドショック」と呼ばれる木材価格の高騰や、建築資材の不足も戸建住宅の建築に大きな影響を与えています。一方で、EC事業が好調となり、リアル店舗の役割が変化してきています。そのブランドならではの「リアルな体験」を提供し、商品を販売する以上の付加価値を提供して顧客満足度を向上させる「リテールテイメント」や商品を実際に見て、

触って、試すことをメインとした「ショールーミング」と呼ばれる手法がトレンドになってきています。「リテールテイメント」は、「リテール(小売)」と「エンターテイメント(娯楽)」を融合させた商業形態で、「モノ消費」より「コト消費」を重視するミレニアル世代やZ世代の消費傾向とマッチしています。展示会も、オンラインから、リアル開催に戻りつつあります。さまざまな業態において、ネット(オンライン)とリアルを融合したOMO(Online Merges with Offline)の概念が必要とされています。さらに、環境に配慮した「サステナブルデザイン」が進んでいます。例えば、国産木材の使用や脱プラ・脱炭素、リサイクル商品の再利

用など、ここ数年で求められる設計スキルは大きく変化しています。そのため、さらに採用の難易度が上がると予想されます。



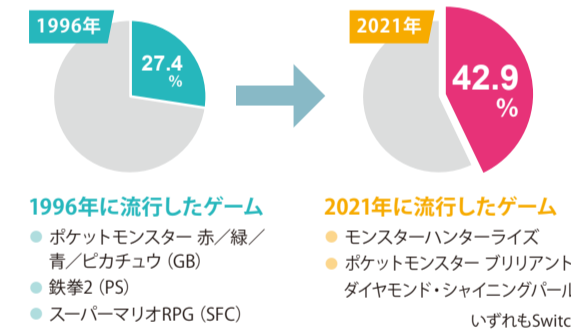
小橋 旭(こばし あきら)  
プロダクト&スペースデザインセクション アシスタントマネージャー  
得意分野:プロダクトや高空間デザイン



### ゲーム業界 開発の大規模化により、求められる細分化したスキル。

コロナ禍で多くの産業が苦境に立たされる中、ゲームソフト業界は売り上げを伸ばしました。ゲームユーザー自体も年々増えており、2021年、日本でスマートフォン、家庭用ビデオゲーム機、またはPCゲームでゲームをプレイする参加率は43%近くに達しました。

#### ■日本のゲーム参加率(図5)



出典：(図5)statista「Participation rate of playing games on smartphones, home video game console or PC in Japan from 1996 to 2021」<https://www.statista.com/statistics/755327/japan-participation-rate-home-video-games-pc-games/>

2020年に爆発的にヒットを記録したNintendo Switchソフト「あつまれ どうぶつの森」をはじめ、「ファイナルファンタジー」や「ストリートファイター」などのゲームシリーズは、日本国内だけでなく、海外でも広く支持されており、ゲームソフトの販売競争の主戦場が海外市場に移りつつあります。2022年4月にはゲームエンジン「Unreal Engine5(UE5)」が正式リリースされました。これにより、映画のような高品質なビジュアルのゲームを作ることが可能になりました。アニメ同様、「ゲーム」をもとに、映画化や舞台化、e-スポーツなどのイベントといった多角的な展開をしているからこそ、UE5やUnityによる開発経験だけでなく、VR、AI、NFTの知識、運営経験、マーケティングの知見など、範囲は

広いものの、職域は細分化してきています。また、「NFT(非代替性トークン)」の影響で、「NFTゲーム(仮想通貨の「ブロックチェーン技術」をベースに開発されたゲーム)」も注目されています。コンシューマゲームの開発においては、数百人規模のプロジェクトが増加。大規模化により分業化が進み、例えばプランナーも細分化されてきています。そのため、「UIに強い」「フィールド設計に強い」など、なにかしら特出した自身の「強み」を作ることが求められ始めています。

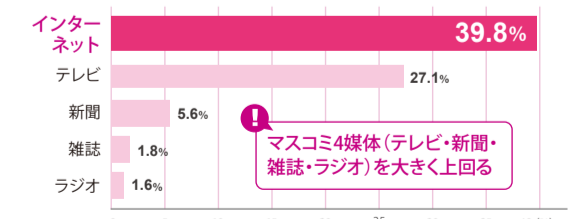
大野 克明(おののかつあき)  
ゲームエンターテインメントセクション マネージャー  
得意分野:コンシューマ領域



### グラフィック業界 デジタル化は加速するも、グラフィックデザインは堅調。

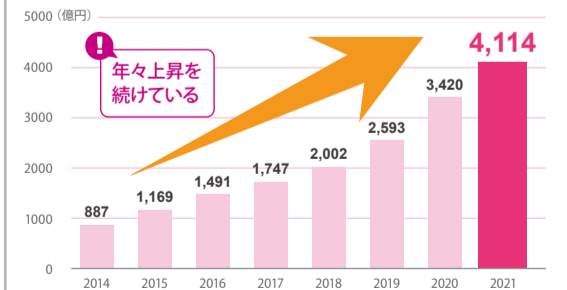
世界的にまん延したコロナ禍や、SDGsによる環境保全の意識の高まりは、さまざまなペーパーレス化・デジタル化の後押しをしました。広告市場においても顕著で、インターネット広告費は、2021年に「マスコミ4媒体広告費」を初めて上回り、日本の広告費全体の約40%を占めるまでに成長しています。

#### ■日本の媒体別広告費分布(図6)



電子コミック市場も年々拡大しており、2021年の電子コミックの売上高は、2014年の4倍以上まで伸びています。

#### ■国内の電子コミック販売額(図7)



いままで「グラフィック=紙」でしたが、紙からWeb、アプリ運営、マーケティングまで一貫

して行える企業のニーズが高まり、それに伴い、必要とされる人材も変わってきました。デジタル化が進むグラフィック業界において重要なのは、トータル提案力と知識のアップデートです。デジタル化やGoogle Analyticsを活用したマーケティングやWeb制作などのリスクリングに取り組む印刷会社や制作会社が増えています。クライアントからのさまざまな要望に応えるためにも、リスクリングに取り組むことは当たり前になってくると思います。

及川 大貴(おいかわ ひろき)  
グラフィック&パブリッシングセクション リーダー  
得意分野:デザイン



出典：(図6)statista「Distribution of advertising expenditure in Japan in 2021, by medium」<https://www.statista.com/statistics/276754/percentage-breakdown-of-advertising-expenditure-in-japan-by-medium/> (図7)statista「Sales value of digital comics in Japan from fiscal year 2014 to 2021」<https://www.statista.com/statistics/1119858/japan-e-comics-market-size/>





常にスキル向上が求められるクリエイターに学びの場を提供。全国のフェローズ拠点でセミナーを開催！  
セミナー、企業研修、e-ラーニング、クリエイターズファームを軸に  
クリエイターの「学びたい」気持ちをサポートします。

## トレンドウォッチ

Trend Watch

いまさら聞けない？

## ネギ子の『アニメ業界』実態調査



ネギ子 (25)

アカデミー最年少メンバー。  
企画・運営担当。  
格闘技アニメが好き。

### アナログからデジタルへの移行に、企業はどう対応すべき？

アメリカや中国をはじめとする海外のアニメーション業界では、3DCGなどによるデジタル化が進んでいますが、日本ではいまだに紙を使用したアナログでの制作も根強い印象です。

とはいえ、ポストプロダクションの工程ではデジタル移行がすでに始まっています。実際に現場で働いているプロのアニメーターや絵コンテライターはどう考えているのでしょうか？ズバリ、聞いてみました！

#### 1. アナログ作画からデジタル作画への移行は、業界ではまだ決着がついていません。個人的にはどうお考えですか？

**いがらし:**紙がよいと考える人はまだ根強いですが、学校の設備や現場の多くはデジタルに移行済みで、近年の学生さんは紙での作画による授業をあまり受けていない状況にあります。紙での表現はメリットがあれば一部では残り続けるかもしれませんが、現場はデジタルに移行するのが必然と考えています。

**アミノ:**ほぼデジタル作画になるでしょう。しかし、デジタルによる撮影、彩色、背景などは、常にアナログを意識しているのが現実。例えば、アナログの肌感を出すための試行錯誤と、デジタルならではの美肌表現が融合して今に至ります。ただし、アナログレコードが愛されるように、紙と鉛筆によるアニメも生き残ると思います。

#### 2. デジタルに移行したことで、どんな変化が起きていますか？

**いがらし:**データでのやり取りにより、原画搬送にかかる時間的なロスはなくまりました。逆に、セルのレイヤー数に制限がなくなったことで表現の幅が格段に増え、今までより作業時間や経費がかかるようになった面もあります。また、PCとタブレットさえあればどこにいても仕事が可能なため、東京以外の地域でも遜色なく仕事ができるようになったのは大きな変化ですね。

**アミノ:**今をアナログ作画からデジタル作画への過渡期だとすると、アニメーターの作業スピードも同様に変化しつつありますが、まだ全速になっていないと考えられます。仮に今の状態で業務量が増えようと、アニメーターはオーバーワークでパンクしてしまうかと思えます。

#### 3. 「アナログ作画→デジタル作画」に移行する際のお勧めの機材は何でしょうか？

**いがらし:**液晶タブレットだと思います。最近では、3万円弱から描き味が良いものも多くあり、紙に近いタッチです。大きさは、16~22インチが人気ですが、描き味などを試してから購入するのがベスト。また、「iPad」も使う方が増えると思います。ペンと表面の距離が液晶より近く、紙に描く感覚に近いです。

**アミノ:**これはもう個人によるとしかいいようがないです。慣れないと、板タブは使いづらく、曲芸に近い。でも子供の頃からスマホの画面に指で描いている神童もいます。デジタル初心者なら液タブとPCをつないで描くのがいいでしょう。省スペース、あるいはモバイルにこだわるなら、「iPad」とPC一体型の液タブですね。

**■いがらしなおみ**  
株式会社ENG札幌スタジオ所長  
手塚プロダクションで修行後、劇場版アニメ、TVアニメの原画、海外向けアニメーション原作などを制作。主な参加作品は、劇場版『クレヨンしんちゃん』の原画、劇場アニメ『さよなら、ティラノ』他。(社)日本漫画家協会会員、日本アニメーション協会会員、日本アニメーション学会会員。

**■アミノ テツロー**  
アニメーション演出家、監督  
フリーランスで、サンライズ、葦プロダクション、ジーベックなどの作品に参加。主な代表作は、『爆走兄弟レッツ＆ゴー』監督・絵コンテ、『マクロス7』監督・脚本・絵コンテ、『機動戦士SDガンダム』監督・脚本。最近では『ピアノの森』絵コンテ、『リアデイルの大地にて』絵コンテを担当。

### ネギ子のまとめ

鉛筆だから出せる色彩などはアナログの良いところですが、アニメの制作の幅を広げるにはデジタルへの移行が避けられないのではないのでしょうか。しかし、設備や教育環境を整えなければならないという課題もあるので、多面的に検討していくべきだと思います。

調べてほしいソフトやツールがありましたら [academy@fellow-s.co.jp](mailto:academy@fellow-s.co.jp)までご連絡を！



## エージェントおすすめ講座！

クリエイティブ人材ニーズの現場を知るエージェントからのピックアップ！

### 手塚プロ出身！いがらしなおみに教わる「CLIP STUDIO PAINT」の技！



イラストレーターやアニメーターとして活躍したい！そんな夢があるあなたへ、さまざまな有名アニメ作品を手掛けてきた講師が、CLIP STUDIO PAINTを使って絵を描くポイントや、作画を教えます。就活に関するお話もできるので、これから業界に入りたい方にお勧めです！



■札幌支社 エージェント/太田 彩香(おた あやか)

### 【東京】デザイナー必見！目にしたものをそのままイラストで表現する力



キャラクターや人物、立体を描く際に必要な「3次元の理解」と「デッサン力」が学べます！ドローイングペンシルを使って、形のバランスや人物の体型の比率などを学んでいただけます。立体の描き方を理解できると、グラフィック業界の企業への提案書デザインや、企画書作成に活かされます。



■グラフィック&パブリッシングセクション サブリーダー/平松 紀子(ひらまつ のりこ)

## 企業研修について、カテゴリーごとに説明いたします！

### クリエイティブスキル企業研修

Creative Skills Training

#### カリキュラム

各Adobeソフト、Webマーケティング、SNS運用、ライティングなど、さまざまな研修を用意しています。レベル別・スキル別・職種別など、各レイヤーにマッチした研修が必要なシーンに合わせてご用意します。

#### 予算

御社の課題とご予算に合わせて、柔軟に対応いたします。ご予算を気兼ねなくお申し出ください。ご予算がイメージできない場合は、こちらから参考になる事例をお伝えします。

#### 研修環境

オンラインor対面式、オンラインと対面式の同時開催も設定可能です。東京本社7階のセミナールームでは、デスクトップPC16台、ノートPC6台を完備。受講形態や受講環境など、お気軽にご相談ください。

### 企業研修事例

株式会社アール・エム  
https://r-m.jp/

Webデザイナーが、After EffectsやPremiereで、サイト内の動画コンテンツを制作。映像編集のプロから学ぶことで制作の大幅な時短を目指す。

#### 企業が抱える課題

動画を含んだサイト制作で、動画編集もWebデザイナーが実施。Webデザインは問題無いが、動画編集は各デザイナーが個別に調べて制作しているため、時間がかかっている。

#### 研修成果のポイント

- 動画制作のプロの技術を学び、圧倒的な制作時間の短縮につながった
- クライアントと制作意図を合わせるための、動画制作の基礎である企画・構成案が学べた
- AEのシェイプのアニメーション制作で、いかに無駄な努力をしていたかが分かった

#### 研修内容

デザイナーが習得すべきプロフェッショナル企画・構成から、効果的な動画制作までの実践

#### カリキュラム

- ✓ 絵コンテ、Vコンなど映像シナリオの基本
- ✓ テンプレートを使ったモーションの制作と事例紹介など (After Effects)

#### 研修コーディネーターから

映像編集のプロから学ぶことで、時間のかかっていた制作が、簡単に再現できて皆、驚いてました。技術力アップと効率的な制作につながりました。

#### 実施プログラム

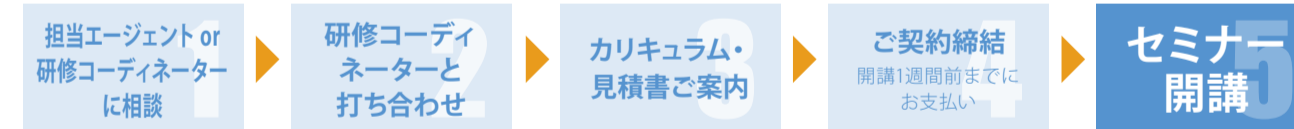
- 実施時間:全4h(2日間)
- 対象人数:6名
- 職種:Webデザイナー
- 研修形態:オンライン

### Q&A 企業さまからのご相談事例

**Q** 広告代理店ですが、営業のWeb知識にばらつきがあります。今後はサイト制作からプロモーションまでをトータルで受注したいのですが、今の組織だとまだ難しいです。まとまった研修時間も取れそうもなく、危機感ばかりあります。

**A** 営業がデジタルマーケティングのリテラシーを体系的に学べる研修があります。Web広告編、マーケティング編、SEO編、解析編とあり、時間も毎週決まった曜日の1時間を数週にわたって実施する研修なので、ご相談ください。

### 企業研修開講までの流れ



### お問い合わせはコチラまで！

研修コーディネーター：小山・文元  
[academy@fellow-s.co.jp](mailto:academy@fellow-s.co.jp)

クリエイティブNEXT・2022.12.15(Thu) 13:00~

エンタメの常識をひっくり返すプロジェクトの「SUPER SAPIENSS(スーパー サピエンス)」  
森谷 雄プロデューサーが登場！  
**無料** オンライン トークライブ

映画・映像業界におけるコンテンツの作り方、楽しみ方、収益モデルなどのあらゆる面で革新的な「SUPER SAPIENSS」。プロデューサーの森谷氏にプロジェクトの背景や現状についてお話しいただけます。



■登壇者：森谷 雄(もりや たけし)氏  
株式会社アットムービー代表取締役。「SUPER SAPIENSS」プロデューサー。フジテレビにて、プロデューサーデビュー。作品は、連続ドラマ『サ・クイズショウ』『深夜食堂』や、映画『シムソンス』『しあわせのパン』など多数。『ミッドナイトスワン』は「第44回日本アカデミー賞」の最優秀作品賞ほか、数々の賞を獲得。



## フェローズ/Creative Academy とは

1. クリエイティブセミナー (オンライン/対面式)  
講師は第一線で活躍する現役クリエイターで、実務に即したセミナーを開催しております。

2. クリエイターズファーム (就業者限定)  
就業者限定サービスです。就業前や就業後に、現場での不安を解消するための勉強会をエージェント主導で無料で実施しております。

3. e-ラーニング (ネット会員無料)  
好きな時間・好きな場所でスキルアップしていただける無料ネット講座です。

クリエイターの皆さまの「学びたい」気持ちをサポートいたします。受講された方のリクエストで生まれるセミナーも多数！また、講師をしてみたい方も大募集中です。

株式会社フェローズ  
フェローズ/Creative Academy事務局

小山 満(こやま みつる)・文元 永美(ふみもと ひさみ)・根木 沙織(ねぎ さあや)

03-5728-5580

[academy@fellow-s.co.jp](mailto:academy@fellow-s.co.jp)

全国12拠点実施、オンライン講座、開催リクエストも受付中。

※お問い合わせの際は、ご興味のある講座名・開催地域をお伝えください。

### フェローズ/Creative Academy SNS



# 第5回フェローズフィルムフェスティバル学生部門 2023年1月29日(日)に開催決定!

詳細はこちらを  
ご覧ください



応募総数103作品の中から、最優秀賞(賞金50万円)を手にするのはどの作品か!?  
新たに設置された「ソニーミュージック賞」の行方は? 決定の瞬間をお見逃しなく!

**日時** 2023年1月29日(日) 開場 12:30 / 開演 13:00

**場所** 渋谷ユーロライブ(渋谷区円山町1-5 KINOHAUS 2F)  
※入場無料 ※ライブ配信も行います

## 賞

- 最優秀賞(50万円)
- 優秀賞(10万円×2)
- 観客賞(10万円)
- ソニーミュージック賞(30万円相当)

## 審査員

樋口真嗣監督  
清水崇監督  
広山詞葉(女優・プロデューサー)  
東紗友美(映画ソムリエ)  
伊藤伴雄プロデューサー(ディグ&フェローズ)  
野儀健太郎(フェローズ代表取締役社長)



主催: 株式会社フェローズ(FFF-S事務局)

## News pick up by CREATORS STATION

### SAITAMA

株式会社 KADOKAWA

来場者数15万人突破!好評につき2023年  
1月9日(月)まで会期延長決定  
体感型デジタルアート展『ファン・ゴッホ  
—僕には世界がこう見える—』



### TOKYO

小田急電鉄株式会社

XR世界の体験、クリエイターの作業場、  
最新デバイスの展示など、日本初のXR  
特化型複合施設  
11月1日、新宿西口にXRをテーマにした  
常設施設「NEUU(ニュー)」開業!



### HYOGO

株式会社フェリシモ

史上最多のパッケージ収集を目指す  
フェリシモ チョコレート ミュージアムが  
開館1周年を祝うアートフルなイベントと  
新たな企画展を10月22日(土)から開催



### FUKUOKA

株式会社ユニゾンシステムズ

北九州初! 動画制作・配信ができる大型  
クロマキースタジオ「Thumb Studio」が  
10月19日グランドオープン!



※Creative Direction: Gianfranco Iannuzzi Created by: Gianfranco Iannuzzi - Renato Gatto - Massimiliano Siccardi KCM Editing: Rino Tagliaferro Production: Culturespaces Digital © 角川武蔵野ミュージアム



## シンガポールでも、 フェローズのクリエイターマネジメント

Hello Japan! 先日、スタートアップや中小企業、大企業の経営者層が  
500名以上集まるイベントに参加するため、一時帰国しました。シン  
ガポールのクリエイターを紹介したい一心で、数十社の経営者とは  
挨拶したところ、「グローバル」や「海外展開」というキーワードに敏感  
に反応してくださいました! 海外のユーザーやマーケットを視野に  
入れている日本の企業は多いですが、クリエイティブ制作に関して  
頼れるエージェントが少ないように感じます。フェローズシンガポ  
ールでは、日本に拠点を置く企業に対しても「海外クリエイター」をご  
紹介しています。バイリンガルのエージェントが仲介しますのでご安  
心ください! 皆さまからのお問い合わせをお待ちしております!



CXO交流会「ベンチャーCXOサミット」  
の様子

### フェローズシンガポールのクリエイティブ領域

映像制作・放送、Web・アプリ・システム開発、広告出版・グラ  
フィック、ゲーム、アニメ、プロダクトデザイン、空間デザイン

### シンガポールの人材・開発・制作に関するお問合せ先

FELLOWS CREATIVE STAFF SINGAPORE PTE. LTD.  
79 Anson Rd, #23-01, Singapore 077906  
Registration No. (ACRA): 201329050C  
License No. (MOM): 13C6828

URL: <https://www.fellow-s.com.sg/>

大石 隼矢(シンガポール) ▶ [j.oishi@fellow-s.com.sg](mailto:j.oishi@fellow-s.com.sg) TEL: +65 6220 3802  
土屋 高広(日本) ▶ [t.tsuchiya@fellow-s.co.jp](mailto:t.tsuchiya@fellow-s.co.jp) TEL: 03-5728-5580



### FellowsSG代表のクリステコラム

#### クリエイターズエージェント inシンガポール

シンガポールを中心にASEANのクリエイティブシーンに  
迫ります。ぜひ読んでください。



### 発行内容

発行元 株式会社フェローズ  
発行人 野儀 健太郎  
編集長 市川 桂  
デザイン 小池 玄 (GOODMORNING DESIGN INC.)  
表紙イラスト ササキ京  
作品はこちら ▶

通巻14号 2022年12月1日発行

### お問い合わせ先

株式会社フェローズ | クリエイター専門のマネジメント会社  
〒150-0021 東京都渋谷区恵比寿西1-7-7 EBSビル5F  
TEL: 03-5728-5580 (代表) <https://www.fellow-s.co.jp/>

### 拠点名

東京/札幌/仙台/新潟/金沢/名古屋/大阪/京都/広島/高松/福岡/熊本/  
鹿児島/沖縄/シンガポール/ハワイ

● **会社概要** \*労働者派遣事業許可番号(派-13-070556) \*有料職業紹介事業許可(13-ユ-070478)  
クリエイター(映像制作・Web・グラフィック・ゲーム・アニメ・空間・  
プロダクト等)の派遣・紹介(転職)等に特化した人材サービスを提供。  
クリエイターのスキルアップをサポートする「フェローズ・クリエイティ  
ブ・アカデミー」の開催、Webマガジン「クリエイターズステーション」の  
運営、映画プロジェクトなど

### ●発行によせて

2022年はコロナ渦により起こった変化の良し悪しが明確になってきた年で  
した。2023年はリモートワークを継続するか否かなど、生まれた変化をどう  
していくのか企業判断が分かれてくると思います。クライアントや求職者も  
選択の目がより細かくなっていくのかもしれない。

※「QRコード」は株式会社デンソーウェブの登録商標です。  
それ以外の記載の社名および商品名は、各社の商標または登録商標です。



編集長 市川 桂

クリエイターの  
転職・派遣の仕事情報は  
こちら



フェローズへの  
クリエイター登録は  
こちら



クリエイターをお探しの  
企業さまはこちら

