

2019年度メディア芸術連携促進事業

アニメーションブートキャンプ 2019 実施報告書

令和2年2月

メディア芸術コンソーシアム JV

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム /
一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構 / 大日本印刷株式会社

森ビル株式会社

目次

第1章 事業概要	4
1.1 事業の目的とこれまでの流れ	4
1.1.1 事業の目的	4
1.1.2 アニメーションブートキャンプの理念	4
1.1.3 アニメーションブートキャンプのこれまでの流れ	5
1.2 実施内容	8
1.2.1 本年度の重点課題	8
1.2.2 本年度の実施概要	8
1.3 実施体制	9
1.4 実施スケジュール	11
第2章 成果・課題・評価	12
2.1 成果	12
2.1.1 本年度の成果	12
2.1.2 過去8年間の成果	12
2.2 事業成果の課題	13
第3章 実施内容①国外ワークショップ（フランス・アヌシー）	15
3.1 実施内容	15
3.2 実施体制	15
3.3 参加者数	16
3.4 実施レポート	16
3.4.1 実施風景写真	17
3.5 参加者アンケート	18

目次

第4章 実施内容②1day ワークショップ	21
4.1 実施内容	21
4.2 実施体制	21
4.3 実施期間	22
4.4 参加者数	22
4.5 実施レポート	22
4.5.1 タイムスケジュール	23
4.5.2 課題	23
4.5.3 実施風景写真	24
4.6 参加者アンケート	25
第5章 実施内容③合宿ワークショップ	27
5.1 実施内容	27
5.1.1 合宿中止による代替講座①：3DCG アニメーション参加者向け	27
5.1.2 合宿中止による代替講座②：手描きアニメーション参加者向け	27
5.2 実施体制	28
5.2.1 合宿中止による代替講座①：3DCG アニメーション参加者向け	28
5.2.2 合宿中止による代替講座②：手描きアニメーション参加者向け	28
5.3 実施期間	28
5.4 参加者数	29
5.4.1 応募者及び参加者データ	29
5.4.2 合宿中止による代替講座①：3DCG アニメーション参加者向け 参加者	30
5.4.3 合宿中止による代替講座②：手描きアニメーション参加者向け 参加者	30
5.5 実施レポート	30
5.5.1 タイムスケジュール	30
5.5.2 課題	31

目次

5.5.3 実施風景写真.....	33
5.6 参加者アンケート	35
5.6.1 合宿中止による代替講座①：3DCG アニメーション参加者向け	35
5.6.2 合宿中止による代替講座②：手描きアニメーション参加者向け	36
第6章 実施内容④教育機関・地方連携に関する検討.....	39
6.1 連携協議について	39
第7章 成果検証及び今後の課題	40
7.1 プログラムディレクター考察 ①	40
7.1.1 はじめに.....	40
7.1.2 本年度の試みとその成果	41
7.1.3 本事業における5年間の総括と今後の課題.....	47
7.2 プログラムディレクターによる考察②.....	49
7.3 プログラムプロデューサーによる考察③	56
第8章 付録.....	61
8.1 広報・広報制作物	61
8.1.1 WEBサイト.....	61
8.1.2 チラシ	63
8.1.3 Twitter 広告	65
8.2 運営・講師プロフィール.....	69
8.2.1 プログラムプロデューサー.....	69
8.2.2 プログラムディレクター	69
8.2.3 マネージャー.....	70
8.2.4 講師.....	70

第1章 事業概要

1.1 事業の目的とこれまでの流れ

1.1.1 事業の目的

「アニメーションブートキャンプ」はアニメーション産業界と教育界とが連携して、これからの時代に即した人材の育成について様々な課題を明らかにし、実践を通じてそれらを解決するという、人材育成プログラムの開発を目的とした事業である。

現在、国内でアニメーション教育を行う専門学校や大学等の教育機関は多数あるが、創造性教育と技術教育のバランスを取ることは難しく、カリキュラムや教育方法など、まだまだ改善すべき課題がある。一方のアニメーション業界においては、アニメーター不足などの問題もあり、十分な新人育成の機会を設けることが難しい状況にある。

そのような状況の中、本事業では、アニメーションプロデューサーとアニメーション教育研究者の産学協同ディレクター体制の下、ワークショップの実践を柱とした多様な取組を進め、産学の垣根を越えて様々な立場の人たちが参加し、知恵を出し合い、さらにその知恵を共有する、という人材育成におけるプラットフォームとなることを目指している。

1.1.2 アニメーションブートキャンプの理念

優れた技術力・創造力で名声を得てきた日本のアニメーション業界が今必要とするのは、表現に対する明確な意識と、それを実現するための技術を身に付ける努力ができる人材である。

「表現とは第三者に伝えることである」という意識を持ち、その実現のために 2D・3D を問わず柔軟に適応し、自己開発・自己発展できる人材が求められている。

アニメーションブートキャンプでは、体験を通して演技を考え、創 [つく] り、それをアニメーションとしてきちんと表現できる人材を増やしていくことが、日本におけるアニメーションの更なる高みに繋 [つな] がると考え、既存のマンガやアニメの表現をパターン化してコピーのようにまねをするのではなく、日常を観察し、自身の身体を動かす「観察する」ことから始めている。

日常を観察し、自分の身体を動かすことで発見をする——つまり自身の「体験」を通して感じるものがどのようにすれば他者に伝わる表現となるか、を明確に意識させることを起点としている。

プログラムの構成は技術を教えることをゴールとするのではなく、技術を身に付けるための「考え方」を習得することを目的としており、第一線で活躍する講師との双方向のコミュニケーションや、グループ内での活発な話し合いの中で学ぶことで、画一的な方法論ではなく、柔軟性のある考え方を身に付けることを重視している。

第1章 事業概要

アニメーションブートキャンプにおける人材育成の基本理念について

① 自己開発・自己発展できる人材を育てる。	デジタル化による急激な技術進化、市場のグローバル化など、アニメーション業界全体が直面している流動的で不安定な状況において、こうした時代の変化にも柔軟に対応できる人材が求められている。
② 身体性と観察することを重視する。	昨今のアニメーション制作本数の多さに関わらず、表現の多様性はむしろ狭まり、似通ったパターンの使い回しに陥っていることへの危機感がある。安易な表現のコピーではなく、「自身の身体で感じ、観察すること」を原点とする表現の基礎教育が必要である。
③ 他者に伝わる表現を目指す。	昨今のアニメーションを学ぶ若者たちの中に、観客との共通認識に基づいた「伝わる表現」を追求する意識が足りないことに対しての問題意識がある。

図 1-1 アニメーションブートキャンプにおける人材育成の基本理念について

これらアニメーションブートキャンプにおける人材育成の基本理念は、いずれもアニメーション業界を巡る現状に対する問題意識に基づいており、ブートキャンプに携わる産・学それぞれの立場で感じていることをフィードバックしながら形成されてきたものである。

1.1.3 アニメーションブートキャンプのこれまでの流れ

この取組は 2011 年度に文化庁のメディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業の一環としてスタートし、昨年度実施した OB/OG 調査ではアニメーション業界への就職者を多く輩出していることが分かった。

講師には第一線で活躍する現役のアニメーターが参加し、毎年参加の講師を迎えてネットワークを広げ、事業成果は産学が参加する報告会にて共有し、課題や今後の展開について議論を進めてきた。その中でより具体的な展開を模索すべく、一昨年度より分野横断を視野に入れた 3DCG 分野のカリキュラム開発に着手し、昨年度は合宿形式のワークショップに 3DCG アニメーターを参加させる試みに挑戦した。このように毎年改良を加え、継続的な発展に向けて努力を重ねている。

過去の実施概要は以下の通りである。

【2011 年度 アニメーター育成テストケース】

初年度は絵の技量は問わずにアニメーションに興味を持つ学生を対象とし、九州地区の 5 つの大学・専門学校から推薦で選ばれた参加者に向けたワークショップを福岡で開催した。

きちんと観て、考え、記憶したものを表現することを重視したカリキュラムを考え、結果ほぼ全員が観て考えることを実践できるようになり、指導方法として有効であることが立証され、アニメーションブートキャンプの原型が形作られた。

【2012 年度 アニメーションブートキャンプ 2012】

その成果を受けて、2012 年度には『アニメーションブートキャンプ 2012』と名前を改め、日帰りの講義 2 回と、東京藝術大学那須研修施設にて 2 泊 3 日の合宿を行った。前年度と同様に現実のも

第1章 事業概要

のを観て、記憶して、表現するという「観察力」を重視した適切な課題の検討と、参加者の作品について技術・表現の両面から評価を行うことを目指した。

参加者については、東京近郊の4年制の美術系・芸術系大学、大学院に在籍する学生のうち、

- ・描画力のある学生
- ・アニメーション業界に就職を希望する、あるいは興味のある学生

を各校の先生方に推薦してもらった。

ワークショップを合宿形式で行ったことは、

- 1) 参加学生が集中して作品制作に没頭できる
- 2) 講師が常にそばでアドバイスすることができる

という大きなメリットがあることが分かった。

【2013年度 アニメーションブートキャンプ 2013】

2013には『アニメーションブートキャンプ 2013』を開催した。前年同様に各校の先生方からの推薦学生に加え、一般公募も開始した。地方在住の参加者もいたため、上京の負担を考慮し、通学の講座は行わず、合宿期間を1日延長して3泊4日のワークショップを行った。受講者数、講師数も拡大し、地方の大学や、美術系・芸術系ではない一般大学に通う学生など、参加者のバックグラウンドも多様化した。グループによる課題制作を通じて、お互いが切磋琢磨 [せっさたくま] し、知識や情報の交換など活発な交流が生まれた。またワークショップ実施前・後で、参加学生の技術や表現力がどのように変化したかを客観的に読み取れる個別の評価表を導入した。

【2014年度 アニメーションブートキャンプ 2014】

2014年度は、『アニメーションブートキャンプ』も4年目を迎え、「多様化・拡大化・国際化」をキーワードに、発展的なバリエーションを持たせた合計3回のワークショップを実施した。

外国人学生（中国、韓国）を含む混成チームでのワークショップ（『アニメーションブートキャンプ in Asia』）、関西圏で初めての開催となった1日間のワークショップ（『アニメーションブートキャンプ in 京都』）、全ての参加者を一般公募とした3泊4日の合宿形式でのワークショップ（『アニメーションブートキャンプ 2014』）である。

参加者のバックグラウンドはより多様化し、『アニメーションブートキャンプ in Asia』に参加した中国・韓国人学生はもちろんのこと、日本国内の参加者も北海道から九州までの全国各地から集まり、また年齢層も高校生から社会人までと大きく広がった。

※その後海外（アジアなど）でのブートキャンプの展開は、別事業にて進められている。

【2015年度 アニメーションブートキャンプ 2015】

2015年度は前年度に好評を得た、体験的に学べる1日間のワークショップ『アニメーションブートキャンプ 2015 京都』と、大学生以上を対象としたより専門性の高い3泊4日の合宿形式でのワークショップ『アニメーションブートキャンプ 2015』を開催した。同時に、初めて女性講師を2名

第1章 事業概要

起用するなど、指導者の育成、新規講師の採用にも力を入れた。

またアニメーション業界・ゲーム業界・CG業界の方々を迎えての『アニメーションブートキャンプ 2015 報告・意見交換会』を開催し、『アニメーションブートキャンプ』の理念や実践内容についてのプレゼンテーションと、分野横断的な連携の可能性を探るディスカッションを行った。

【2016年度 アニメーションブートキャンプ 2016】

2016年度は、初めて都内で開催した1日間のワークショップ『アニメーションブートキャンプ 2016 1DAY@TOKYO』、より専門性の高い3泊4日の合宿形式でのワークショップ『アニメーションブートキャンプ 2016 4DAYS@NASU』、3DCGアニメーションのカリキュラムを模索するためのテストケースとして『アニメーションブートキャンプ 2016 3DCG トライアル』を実施した。『アニメーションブートキャンプ 2016 3DCG トライアル』では東京近郊の大学・大学院・専門学校に御協力を頂き、学生向けのワークショップを行い、終了後には御協力を頂いた各教育機関の先生方、3DCG・ゲーム分野の専門家、講師らと意見交換会を行った。その結果3DCGアニメーションの教育プログラムの開発という新たな取組に向けスタートを切った。

【2017年度 アニメーションブートキャンプ 2017】

2017年度は、前年度に実施した3DCGのトライアルワークショップを発展させ、さらにこれまで手描きアニメーションで蓄積してきたノウハウを応用し、手描きと3DCGアニメーション合同のワークショップを実施した。

Twitterを活用した募集方法の改善や、ワークショップ参加者の人数の拡大、新しい会場になったことで可能となったオブザーバーの受け入れなど、運営方法についても様々な改善を行った。さらに、多角的・包括的な映像記録としてワークショップ時に多数のビデオカメラでの記録を行った。

【2018年度 アニメーションブートキャンプ 2018】

2018年度は3DCGプログラムのブラッシュアップに重点を置き、合宿ワークショップ前日にオリエンテーションの実施、ワークショップで使用する3DCGモデルの改善、手描きと3DCG担当講師の連携など多くの改善を重ねた結果、いくつもの問題点が解消された。

また、過去の参加者の追跡調査・成果の検証を行い、これまでの参加者の約4割(127名)がアニメーターになるなど、アニメーションブートキャンプが数多くのアニメーターを輩出していることが分かった。さらに個別ヒアリングにおいてもこのワークショップでの経験がその後のキャリア形成に良い影響を与えていることが確認された。

第1章 事業概要

1.2 実施内容

1.2.1 本年度の重点課題

本年度は昨年度に引き続き、国内外の学生・プロ・教員など多様な学習者が参加可能なワークショップの継続実施を通して、プログラムをブラッシュアップしていくとともに、連携促進事業の最終年度としてブートキャンプのエデュケーションパスを整理し、今後の活動方針や継続実施のための体制づくりを目指した取組を進めた。

・3DCGプログラムの改善

3DCGは手描きのアニメーションと違い、パソコン・ソフトウェアなどのツールや、3DCGモデルデータなど準備が必要となるものが多く、作業環境の整備については検討を重ねてきた。ワークショップ中は指導の観点からも運用上の観点からも、参加者の作業環境は統一されていることが望ましいが、現在主流で使われている3DCG制作ソフトウェアは、MAYA、3dsMAXなど、ばらつきがあるのが現状である。またそれらのソフトウェアは費用も高額となるため、導入へのハードルが高い場合も多い。

その問題を解決すべく、今回はフリーウェア（無償）であるBlenderの採用を試みた。ソフトウェアの変更と同時に課題で使用する3DCGモデルの調整も必要になるため、合わせてソフトウェアに最適な3DCGモデルの調整も行った。

・次年度以降に向けた体制の検討

メディア芸術連携促進事業が最終年度を迎えるため、本事業の新しい運営体制を検討する必要がある。アニメーション教育に積極的に取り組んでいる教育機関や、文化事業を推進している地方自治体との協力体制を図り、「継続的発展」「教育対象の拡大」「国際連携」という3つの観点から産学官の連携を強めるため、具体的に協議を行った。

1.2.2 本年度の実施概要

・ 国外ワークショップの開催

毎年6月に開催されている世界最大級のアニメーション映画祭である「アヌシー国際アニメーションフェスティバル」において、作画ワークショップ『Animation Boot Camp in Annecy2019』をフランスの22名の学生に向けて開催した。

・ 短期型（1日）ワークショップの開催（以下、1dayワークショップ）

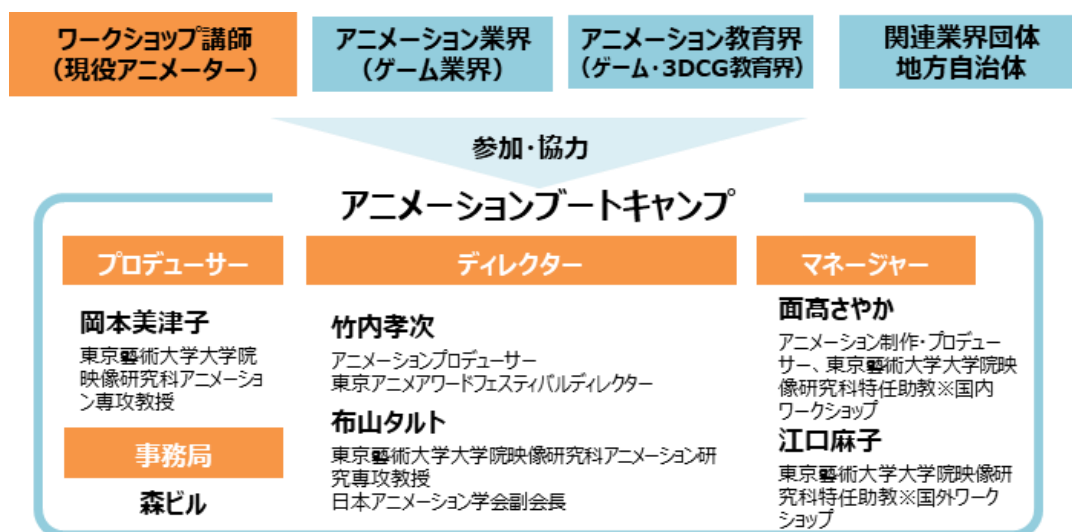
昨年初めて実施した、動きを複数のポーズで捉え、動きの中にある「キーポーズ」を見つけるワークショップ「アニメーションブートキャンプ『キーポーズ編』」を開催した。動きを作る上での基礎的理念を体験できるワークショップであり、アニメーション未経験者から社会人、プロのアニメーターまで、幅広く応募があった。

第1章 事業概要

- ・合宿型（3泊4日）ワークショップ ⇒ 台風のため中止
主にアニメーション業界への就職を希望している学生に向けた専門性の高い合宿型ワークショップを実施予定であったが、台風19号の影響により1日目の3DCG事前講習のみ実施し、その後の2～4日目のプログラムを中止とした。そのため1日目に開催していた3DCG事前講習のプログラムをアレンジしてアニメーションを作成する講座を開催。同様に手描きアニメーション参加者に向けて代替の講座を12月に開催した。
- ・合宿中止による代替講座①：3DCGアニメーション参加者向け
本来であれば合宿に向けた事前講習として、合宿で使用するソフトウェア「Blender」の操作やキャラクターモデルの構造に慣れることを目的とした講座を行う予定であったが、合宿が台風の影響により中止となったため、急遽「きゅうきょ」プログラムを調整し、いくつかの基礎的な動作のアニメーションを3DCGで作成するという課題に取り組んだ。
- ・合宿中止による代替講座②：手描きアニメーション参加者向け
合宿の中止に伴い、日を改めて都内で2日間のワークショップを実施した。合宿向けの内容を2日間であるべく体得できるようカリキュラムを再構成し、演出やキャラクターの演技を含む作画課題に取り組んだ。

1.3 実施体制

アニメーションブートキャンプは産学協同ディレクター・プロデューサーの体制のもと、現役アニメーターに講師として協力いただき事業を推進する。ワークショップの開催に当たっては、自治体や他事業とも連携し、効率的かつ効果的な実施体制を検討しながら進めていく。



第1章 事業概要

図 1-2 アニメーションブートキャンプの実施体制

※五十音順

運営事務局・事業主体： 森ビル株式会社

協力： 東京藝術大学大学院映像研究科

プログラムディレクター： 竹内 孝次（プロデューサー）
布山 タルト（東京藝術大学大学院 映像研究科 教授）

プログラムプロデューサー： 岡本 美津子（東京藝術大学大学院 映像研究科 教授）

マネージャー： 面高 さやか（東京藝術大学大学院 映像研究科 助教）

ワークショップ講師： 石川 優希（CGI ディレクター、CG アニメーター）
板津 匡覧（アニメーター）
稲村 武志（アニメーター/株式会社スタジオポノック）
大久保徹（キャラクターデザイン、作画監督/
株式会社プロダクション・アイジー）
押山 清高（アニメーター、アニメーション監督/株式会社ドリアン）
後藤 隆幸（アニメーター、キャラクターデザイナー/
株式会社プロダクション・アイジー）
斎藤 俊介（映像ディレクター/アニメーションディレクター）
佐藤 広大（アニメーション監督・3DCG アニメーター）
瀬口 泉（アニメーター）
佐藤 好春（アニメーター/日本アニメーション株式会社）
瀬谷 新二（作画監督/株式会社手塚プロダクション制作局作画部長）
セドリック・エロール（アニメーター、キャラクターデザイナー）
高橋 賢（アニメーター・アクションディレクター・アニメーション監督）
富沢 信雄（アニメーション監督/株式会社テレコム・アニメーションフィルム）
中島 智成（CG ディレクター/株式会社武右エ門）
三浦 菜奈（アニメーター）
森田 千誉（アニメーター/株式会社プロダクション・アイジー）
山田 桃子（アニメーター/スタジオななほし）
りょーちも（アニメーター・キャラクターデザイナー・アニメーション監督）

第1章 事業概要

1.4 実施スケジュール

事業の実施スケジュールは以下の通りである。

◎...Animation Boot Camp in Annecy2019

■...1day ワークショップ

●...合宿型ワークショップ（代替講座を含む）

4月	
5月	<p>■ 5月31日</p> <p>『アニメーションブートキャンプ 2019 1day チャレンジ-キーポーズ編-』 募集開始</p>
6月	<p>◎ 6月12日</p> <p>『Animation Boot Camp in Annecy2019』 開催</p>
7月	<p>● 7月18日</p> <p>『アニメーションブートキャンプ 2019』 募集開始</p> <p>■ 7月27日</p> <p>『アニメーションブートキャンプ 2019 1day チャレンジ-キーポーズ編-』 開催</p>
8月	
9月	<p>● 9月1日</p> <p>『アニメーションブートキャンプ 2019』 募集締切り</p> <p>● 9月6日</p> <p>『アニメーションブートキャンプ 2019』 審査会</p>
10月	<p>● 10月10～11日</p> <p>合宿中止による代替講座①： 3DCG アニメーション参加者向け 開催 ※アニメーションブートキャンプ 2019（合宿ワークショップ）は台風 19 号の影響のため中止</p>
11月	
12月	<p>● 12月14日～15日</p> <p>合宿中止による代替講座②： 3DCG アニメーション参加者向け 開催</p> <p>● 12月16日</p> <p>プロダクション・アイジー見学、ジブリ美術館見学</p>

第2章 成果・課題・評価

2.1 成果

2.1.1 本年度の成果

・ 国外ワークショップの開催

世界最大級のアニメーションの世界祭である「アヌシー国際アニメーションフェスティバル」の2019年の名誉国に日本が選出され、作画ワークショップ Animation Boot Camp in Annecy 2019 を実施。ブートキャンプのアニメーション教育には多くの関心が寄せられ、身体を動かしながら体験と実感を伴った作画のワークショップは、参加した22名のフランスの学生からも好評を得た。これにより日本のアニメーション教育を、海外へ向けて情報発信、展開する足掛かりとなった。

・ 3DCG プログラムの改善

3DCG のワークショップにおいて Blender を使用し、ワークショップでの効果検証を行うことができた。合宿が中止になったため当初予定していたプログラム全体にわたっての確認はできなかったが、おおむね Blender がアニメーションブートキャンプのワークショップにおいて使用可能ということが確認された。

これにより、Blender は無償のソフトウェアであるため PC さえ持っていれば、ブートキャンプ前の予習や、ワークショップ終了後の自主学習が可能になり、さらに今後、参加者が持参した PC を使ってワークショップを開催するという方法も考えられるようになるため、3DCG の参加人数の拡大も可能となった。

2.1.2 過去8年間の成果

アニメーションブートキャンプという名称で2012年にワークショップを実施して以降、8年間にわたる事業実施で以下の成果が得られた。

- ・ ワークショップ実施を通してこれまで数多くのアニメーター志望者にプログラムを提供。昨年度（2018）実施した OB/OG 調査では127名（調査対象の約4.5割）がアニメーション業界に就職するなど数多くのアニメーターを輩出した。

これまでのワークショップ参加者（延べ人数） 約450名

短期型ワークショップ7回

合宿型ワークショップ8回

※アニメーター育成テストケース実施を含む

- ・ ワークショップ講師として30名弱のアニメーター、アニメーション監督らが参加し、業界における指導者の育成に貢献した。最終的には過去のワークショップ参加者が講師として参加

第2章 成果・課題・評価

するサイクルが生まれた。

- ワークショップ実践と関係者からのフィードバックに基づく改善を重ね、手描きと3DCGに共通する具体的な指導方法を開発した。その普及に向けてブートキャンプの教育論をまとめた書籍の刊行に向けた準備を始めている。
- 多様な対象に向けた異なるバリエーションのワークショップを実施することを通じて、アニメーションブートキャンプ型教育のエデュケーションパスが設計された。

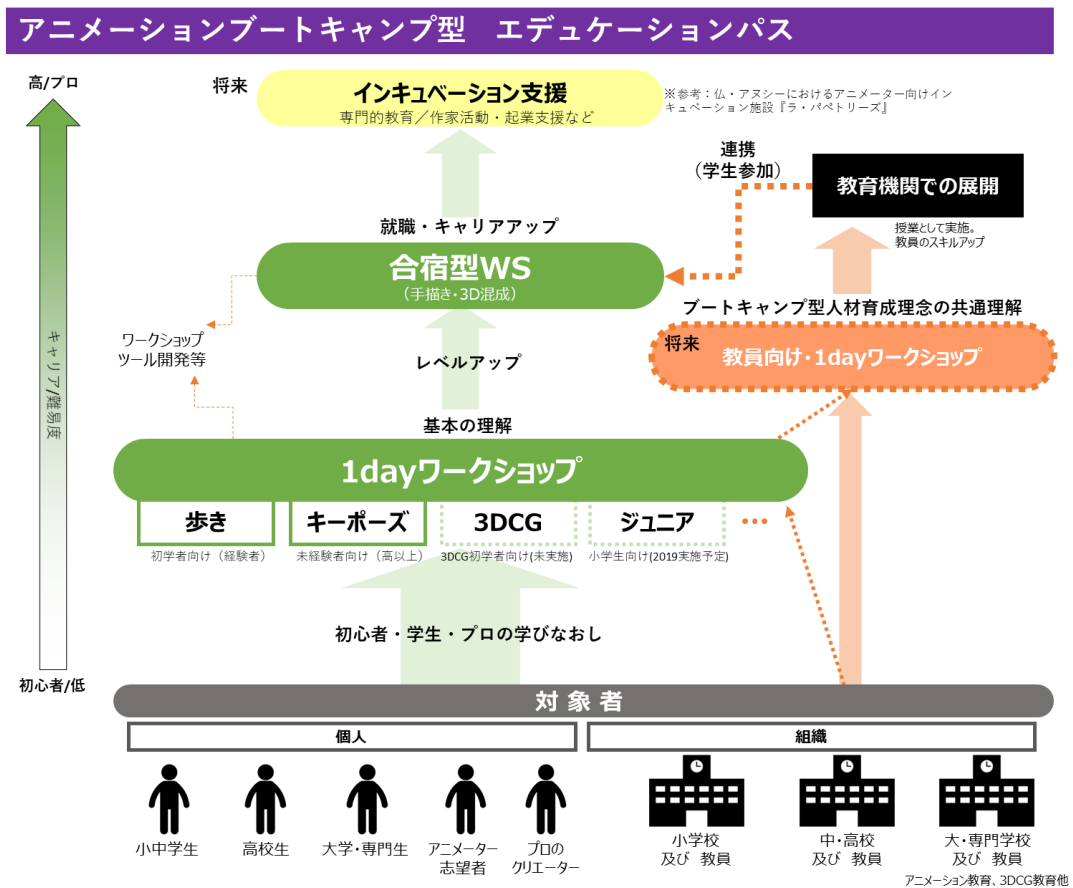


図 2-1 アニメーションブートキャンプ型エデュケーションパス

2.2 事業成果の課題

更にこのプログラムを発展し続け、産学が連携した人材育成のためのプラットフォームとして機能をし続けるための課題として重点的に取り組むべきことを以下3点にまとめる。

第2章 成果・課題・評価

【持続的発展（サステナビリティ）の課題】

業界で優秀なアニメーターが不足している状況はまだ改善されておらず、今後も本プロジェクトが培ってきた教育を持続的に行っていくことが必要である。そのためにも教育機関との連携（教員向けワークショップや講師派遣）や、地方自治体との連携（教育機関の少ない地方でのワークショップ）の更なる推進が求められる。また業界における指導者育成も持続的に取り組むべき課題である。

【教育対象の拡大（スケーラビリティ）の課題】

これまでの実践を通じ、ブートキャンプのニーズは当初想定していた学生だけでなくプロの学び直しのニーズもあることが明らかになった。今後はプロ・アマが混在した教育プログラムとしてさらに規模拡大していく可能性を検討する必要がある。また本ワークショップは専門教育のみならず一般向けの創造性教育やコミュニケーション教育としても有効であると考えられ、長期的観点から日本のアニメーション文化を活性化していくためにも、小中学生向けブートキャンプなど、さらに裾野を広げた教育の取組が必要である。

【国際連携・情報発信の課題】

今後も高度な人材育成プログラムを維持発展していくためには、国内だけでなく海外にも目を向け、国際的な情報共有を図ることが必要である。本年度、韓国の研究者が調査に訪れたほか、フランスのアヌシーで行ったワークショップではブートキャンプの教育が海外でも有効である可能性が示された。海外から注目されながらブラックボックスだった日本のアニメーション教育を情報発信するために、短期型のブートキャンプはその糸口として特に有効だと考えられる。

第3章 実施内容①国外ワークショップ（フランス・アヌシー）

アヌシー国際アニメーション映画祭は、毎年フランスのアヌシー市で開催されている世界最大のアニメーションの祭典である。今年で開催42回目に当たり2019年6月10日～15日（土）の6日間にわたって開催された。アヌシーは毎年名誉国を決め、その国のアニメーションや制作者たちにフィーチャーした上映やイベントを行っている。今年の名誉国は「日本」であり、日本のクリエイターによる上映会やトークセッションなどが開催され、その一環としてアニメーションブートキャンプをフランスの学生に向けて開催した。

ワークショップは Les Papeteries（レ・パペトリー）というアニメーションに関連するインキュベーション施設で開催され、アヌシー市近郊の美術学校に通う学生を中心にプロの3DCGクリエイターなど計22名が参加し、「椅子に座る」「物を持ち上げる」など基本的な動作の作画を行った。

アンケートによると参加者全員が「大変面白かった」と述べ、「ワークショップで学んだことは将来役に立つと思うか」という問いに対して、95%の学生が「大変役に立つ」「役に立つ」と答えた。このワークショップの様子はNHKのニュースや国際放送でも繰り返し放送された。

3.1 実施内容

アニメーションブートキャンプ in アヌシー

日程：2019年6月12日（水）10：00～18：00

場所：Les Papeteries・Image Factory 1階 アトリウム

主催：文化庁（2019年度メディア芸術連携促進事業）

3.2 実施体制

※プログラムディレクターを含む事務局内の実施体制については1.3実施体制を参照

講師 板津 匡覧（アニメーター、アニメーション監督）

※五十音順 押山 清高（アニメーター、アニメーション監督）

りょーちも（アニメーター、アニメーション監督）

セドリック・エロール（アニメーター 通訳兼）

見学者 文化庁：

宮田 亮平（文化庁 長官）

伊野 哲也（文化庁 参事官（芸術文化担当）付 参事官補佐）

伊藤 由美（文化庁 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係長）

戸田 桂（文化庁 参事官（芸術文化担当）付 調査官（映画・映像担当））

大日本印刷株式会社：

森 由紀（大日本印刷株式会社）

特定非営利活動法人映像産業振興機構：

第3章 実施内容①国外ワークショップ（フランス・アヌシー）

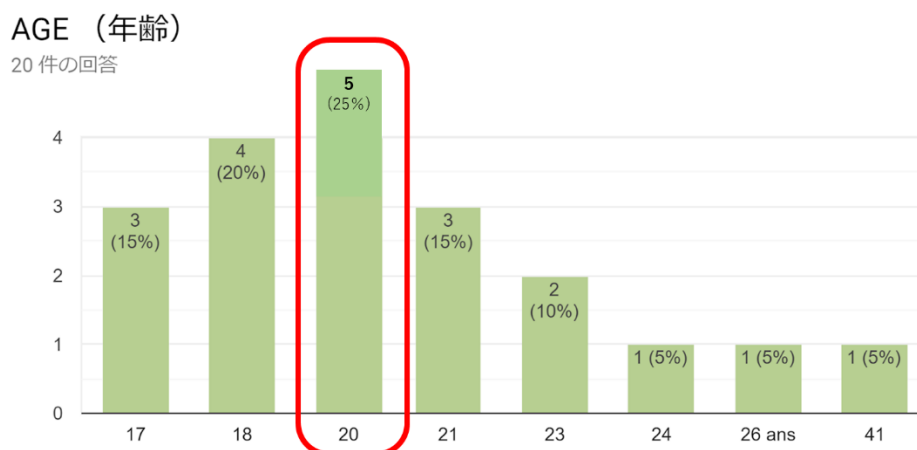
槇田 寿文（特定非営利活動法人映像産業振興機構）

内藤 恵（特定非営利活動法人映像産業振興機構）

3.3 参加者数

22名

アヌシー市近郊の美術学校に通う学生が中心。17～41才までが参加し、平均年齢は21才であった。



グラフ 3-1 ワークショップ参加者の年齢分布

3.4 実施レポート

ワークショップは最初にパントマイムで体を動かすことからスタートした。その後、「椅子に座る」「物を持ち上げる」という2つの課題を通して、人に伝わる動きに必要なキーポーズを探し作画した。作画は個人で行うが、できたアニメーションについてどう見えるのか、グループ内で意見を言い合うなどグループワークの中で課題を進めた。

完成映像のプレビューの後は講師への質疑応答の時間を設け、スキルアップに関することから日本のアニメーション業界の話題まで多岐にわたり、1時間を超えるやり取りが行われた。

3.4.1 実施風景写真



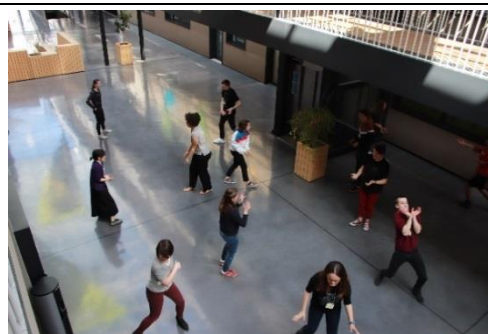
会場となった Les Papeteries



ワークショップ会場の様子



パントマイムの説明をするりょーちも氏



体を動かす参加者



課題の動きを確認する参加者



ボールを持ち上げて動きを確認する参加者



壁に貼った画をみながら意見を言い合う参加者



自ら描いて指導をする押山氏



図 3-1 ワークショップの様子

3.5 参加者アンケート

参加者 22 人、回答件数：20 件、回答率：90.9%

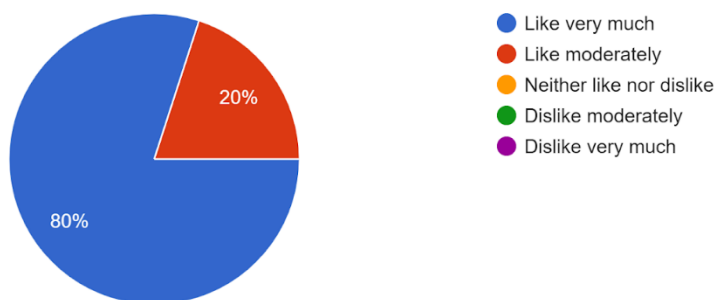
アンケート結果からの考察：

- ・ プログラム内容、指導方法ともに満足度が高かった。
- ・ 課題に込められた意図が伝わり、学習効果が生まれた。

※設問、自由記述式回答ともに一部抜粋

Do you like Japanese animation? (日本のアニメーションは好きですか?)

20 件の回答

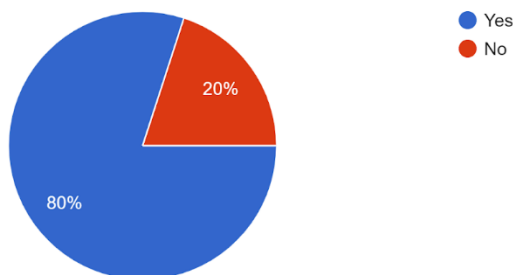


グラフ 3-1 参加者アンケート結果

Have you made animation before?

（これまでアニメーションの制作経験はありますか？）

20件の回答



グラフ 3-2 参加者アンケート結果

Was the workshop interesting for

you?（ワークショップはおもしろかったですか？）

20件の回答

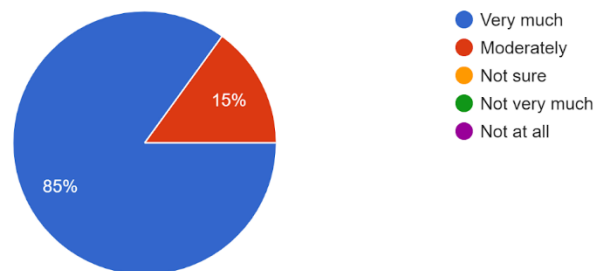


グラフ 3-3 参加者アンケート結果

Was the curriculum of the workshop appropriate?

（カリキュラムは適切でしたか？）

20件の回答

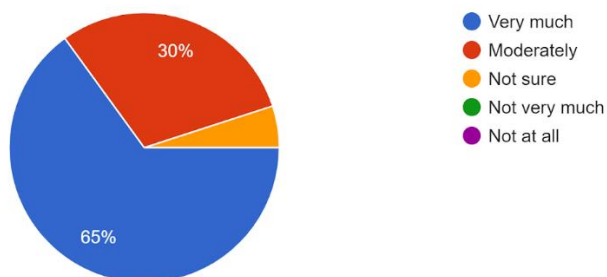


グラフ 3-4 参加者アンケート結果

第3章 実施内容①国外ワークショップ（フランス・アヌシー）

Do you think what you have learnt in this workshop will help you in your future projects? †（このワークショップで学んだことは将来役に立つと思いますか？）

20 件の回答



グラフ 3-5 参加者アンケート結果

第4章 実施内容②1day ワークショップ

『アニメーションブートキャンプ 2019 1day チャレンジ～「キーポーズ」編～』

アニメーションの動画を描く準備段階で考えるべき「キーポーズ」に焦点を絞り、キャラクターの動きがどのようなポーズで構成されているか、アニメーションの基礎的な理念を体験できるプログラムを実施。アニメーションのための基礎となる、キーポーズの探究プロセス（身体を動かしながら体験、観察、発見する）に焦点化したカリキュラムで、高校生から若手アニメーターまで広い層を対象としている。

また将来的に、様々な地域や会場でできるだけ手軽（講師人数・機材環境）に開催できるよう、ミニマムな形式となっている。

カリキュラム・指導方法の特徴

- ・「キーポーズ」を発見するプロセスに焦点化
- ・「サムネイル」で多数のポーズを描かせる
- ・「みんなで見る」ことで「伝わるポーズ」を意識させる
- ・ミニマムな機材環境で実現する

4.1 実施内容

日 程：2019年7月27日（土）10：00～17：30

会 場：DNP 五反田ビル 1階ホール

主 催：文化庁 2019年度メディア芸術連携促進事業

協 力：東京藝術大学大学院映像研究科

4.2 実施体制

※プログラムディレクターを含む事務局内の実施体制については1.3実施体制を参照

講 師 稲村 武志（アニメーター/株式会社スタジオポノック）

※五十音順 瀬口 泉（アニメーター）

セドリック・エロール（アニメーター、キャラクターデザイナー）

山田 桃子（アニメーター/スタジオななほし）

見 学 者 文化庁：

牛嶋 興平（文化庁 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係研究補佐員）

大日本印刷株式会社：鈴木 守（大日本印刷株式会社）

森 由紀（大日本印刷株式会社）

第4章 実施内容②1day ワークショップ

岩川 浩之（大日本印刷株式会社）
酒井 淳一郎（大日本印刷株式会社）
その他：
野村 康治（松陰大学）
オ・ドンイル（鮮文大学）
キム・ドヒョン（鮮文大学）
松岡 優（株式会社ビー・エヌ・エヌ新社）

4.3 実施期間

2019年5月31日（金）

広報を開始。

告知方法は以下の通り。

- ・チラシ：アニメーション、3DCG 関連の学部、学科を持つ全国の教育機関、美術系の施設等に約5,000枚配布。
- ・アニメーションブートキャンプ WEB サイト
- ・Twitter：著名なアニメーション監督、アニメーター（講師含む）、アニメーション制作会社、アニメーション情報サイト、アニメーション関連イベントや映画祭、アニメーション関連の学科を持つ教育機関などをフォローするそれぞれのユーザーに対して、広告配信を実施。
- ・メール案内：アニメーションブートキャンプに興味を持つ教員、アニメーション関係者に情報発信を行った。

2019年6月27日（木）

定員に達したため、募集を締切り

2019年7月27日（土）

アニメーションブートキャンプ 2019 1day チャレンジ～「キーポーズ」編～』実施

4.4 参加者数

参加者 45名（男 16名・女 29名）

所 属：社会人 13名・大学生 18名・専門学校生 12名・高校生 2名

4.5 実施レポート

ワークショップは5～6人が1組のグループに分かれ「椅子に座る」「物を持ち上げる」という2つの課題で行われた。

4.5.1 タイムスケジュール

- 10：00～10：10...オリエンテーション
- 10：10～11：10...練習課題、作画、撮影、グループごとに講評
- 11：10～11：20...課題①説明
- 11：20～11：30...休憩
- 11：30～12：20...課題、作画、撮影
- 12：20～13：10...昼食
- 13：10～13：30...課題①振り返り
- 13：30～13：45...講師（稲村武志氏）による全体解説
- 13：45～15：10...課題、グループごとに講評、研究、
- 15：10～15：20...休憩
- 15：20～15：50...課題発表会、総評
- 16：00～17：00...質疑応答
- 17：00～17：30...敢闘賞の授与、アンケートなど

4.5.2 課題

■練習課題「椅子から立ち上がる」

男の子のキャラクターが椅子から立ち上がる演技を描く。

動きの始め（椅子に座っている）と終わり（立ち上がっている）の絵を配布し、その途中に必要と考えるポーズをできるだけたくさん見つけて描く。

iPad用アプリケーション『KOMAKOMA』で簡易撮影を行い、ラフな映像を作成する。

■課題「モノを持ち上げる」

男の子のキャラクターがボールを持ち上げる動きを描く。

グループごとに持ち上げるボールを2種類から選び、始め（立っている）と終わり（ボールを持ち立っている）ポーズを統一する。

1. 軽くて大きいボール
2. 重くて小さいボール

必要なポーズ（サムネイル）をA4用紙に10～20ポーズ程度描く。

iPad用アプリケーション『KOMAKOMA』で簡易撮影を行い、ラフな映像を作成する。

4.5.3 実施風景写真

	
<p>作業風景</p>	<p>椅子からの立ち上がりを実際に体験、観察する</p>
	
<p>ボールを実際に持ち上げて体験する</p>	<p>実際に絵を描きながら指導する稲村氏</p>
	
<p>ポーズをサムネイルで動く</p>	<p>描いたポーズを KOMAKOMA で撮影</p>
	
<p>撮影した動きをグループで確認する</p>	<p>質疑応答</p>

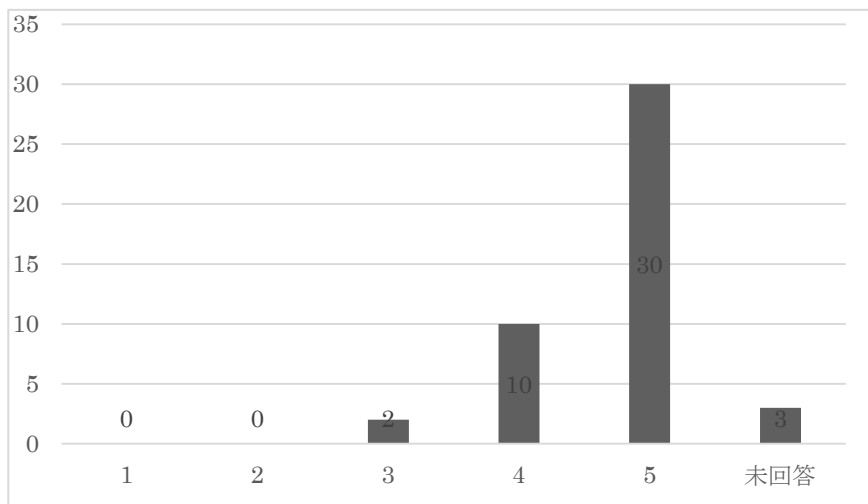
図 4-1 ワークショップの様子

4.6 参加者アンケート

※設問、自由記述式回答ともに一部抜粋

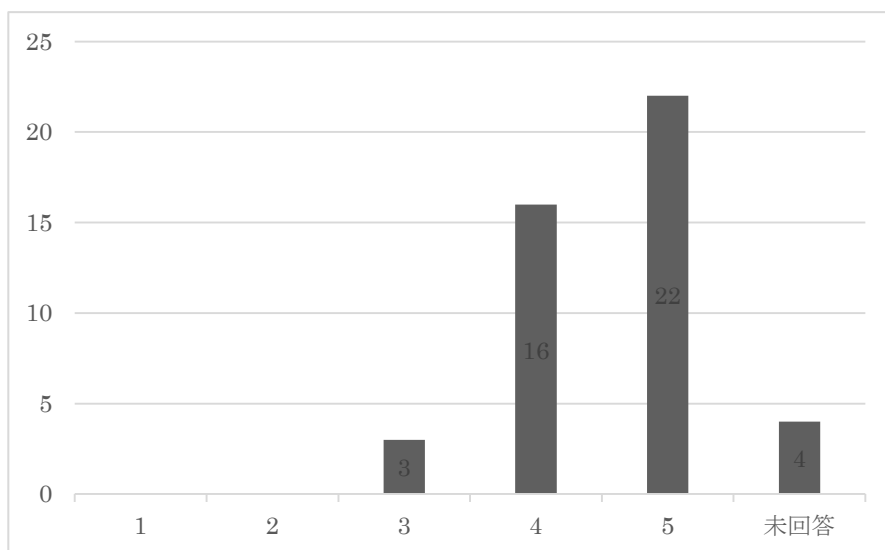
参加者 45 人、回答件数：42 件、回答率：93.3%

◆今日の体験は、面白かったと思いますか？



全く面白くなかった ← → 非常に面白かった

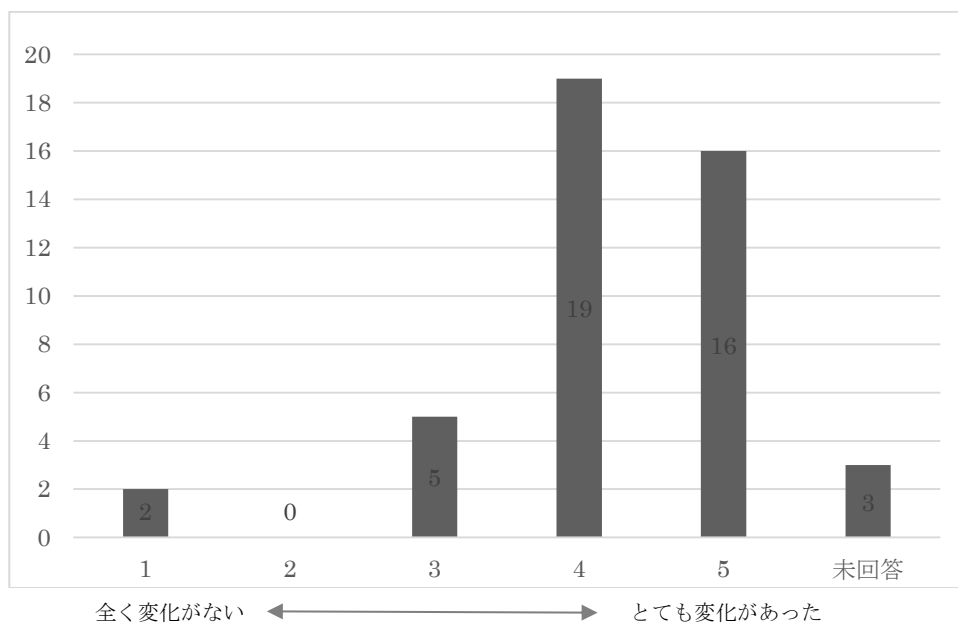
◆講師の指導方法は適切だったと思いますか？



全く適切ではなかった ← → 非常に適切だった

◆ブートキャンプに参加する以前と今とで、自分の考え方に何か変化はありますか？

第4章 実施内容②1day ワークショップ



- ◆「変化がある」と答えた方は、それがどのような変化だと思うか、以下にご記入ください
 - ・ 重心の移動や重さの表現について考えるようになった。
 - ・ 動きを描く時に大事なのは経験だということで、今まで意識していなかったことも意識して生活していこうと思うようになった。
 - ・ 観ている側に伝わるような表現を意識するようになった。
- ◆今日の体験の中で、印象に残っていることは何ですか？
 - ・ 講師の方々が答えを教えるのではなく、自分で導き出せるようヒントをくださったのがありがたかったです。また、自分の好きなアニメに携わってきたアニメーターさんたちに直接指導を受けられ、お話を聞いたのがとても有意義だった。
 - ・ フィクションを描くように思われたアニメーションの中にも、しっかりと物理法則などがあり、それがないと受け手が理解できないということ。
 - ・ グループディスカッションでよりよい作品作りに取り組めたこと。
 - ・ 同じ課題のなかで他の人の作品がたくさん見られたことが参考になった。
- ◆今日のワークショップで、あなたはどのようなことを学んだと思いますか？
 - ・ アニメーションにおいて表現できるものの幅は自身に蓄積された体感や経験によるものであるもので、もっと積極的にあらゆることへ目を向けること。
 - ・ 実際に動いてみた経験を人に伝わるように描くという意識が大切だと思った。
 - ・ アニメーションを描く上での重心の意識の大切さ。ライバルの多さ。

第5章 実施内容③合宿ワークショップ

主にアニメーション業界への就職を希望している学生に向けた、専門性の高い合宿型ワークショップ。参加者は応募時に課題のアニメーションを提出し、講師による審査を経て参加者を決定する。ワークショップは3泊4日（3DCGで参加する場合は前日に事前講座を開催）で行い、グループワークで課題のアニメーションを制作する。手描きと3DCGのグループが混在する形で参加者全員が同じ課題に取り組む。3DCGのプログラムについては、昨年から検討を続けた結果、初めて3DCG制作ソフトウェアとしてBlenderを採用することになった。

しかし本年度は大型の台風19号の上陸に伴い、参加者の安全を最優先に考慮し中止の判断を行った。対応策として、3DCG志望者には当初合宿ワークショップが予定されていた1～2日目（2日目は午前中のみ）に、手描きの志望者には12月の2日間に、代替講座を実施することで、少しでもアニメーションブートキャンプのメソッドを学んでもらう機会を設けた。

5.1 実施内容

5.1.1 合宿中止による代替講座①：3DCGアニメーション参加者向け

日 程：2019年10月10日（木）11：00～18：00

2019年10月11日（金）9：30～12：30

会 場：六本木ヒルズ森タワー 会議室

参加者：6名（男2名・女4名）

所 属：社会人1名・大学生4名・専門学校生1名

主 催：文化庁 2019年度メディア芸術連携促進事業

協 力：東京藝術大学大学院映像研究科

5.1.2 合宿中止による代替講座②：手描きアニメーション参加者向け

日 程：2019年12月14日（土）10：00～18：30

2019年12月15日（日）9：00～17：00

会 場：DNP 五反田ビル 1階ホール

参加者：17名（男2名・女15名）

所 属：社会人3名・大学生9名・専門学校生5名

主 催：文化庁 2019年度メディア芸術連携促進事業

協 力：東京藝術大学大学院映像研究科

5.2 実施体制

5.2.1 合宿中止による代替講座①：3DCGアニメーション参加者向け

※プログラムディレクターを含む事務局内の実施体制については1.3実施体制を参照

講師 石川 優希 (CGIディレクター、CGアニメーター)
※五十音順 稲村 武志 (アニメーター/株式会社スタジオポノック)
斎藤 俊介 (映像ディレクター/アニメーションディレクター)
佐藤 広大 (アニメーション監督・3DCGアニメーター)
高橋 賢 (アニメーター・アクションディレクター・アニメーション監督)
中島 智成 (CGディレクター/株式会社武右ヱ門)

5.2.2 合宿中止による代替講座②：手描きアニメーション参加者向け

※プログラムディレクターを含む事務局内の実施体制については1.3実施体制を参照

講師 稲村 武志 (アニメーター/株式会社スタジオポノック)
※五十音順 後藤 隆幸 (アニメーター、キャラクターデザイナー/
株式会社プロダクション・アイジー)
佐藤 好春 (アニメーター/日本アニメーション株式会社)
富沢 信雄 (アニメーション監督/株式会社テレコム・アニメーションフィルム)
三浦 菜奈 (アニメーター)
森田 千誉 (アニメーター/株式会社プロダクション・アイジー)
文化庁 牛嶋 興平 (文化庁 参事官 (芸術文化担当) 付 メディア芸術発信係研究補佐員)
後藤 流音 (大日本印刷株式会社)
茂野 夏実 (大日本印刷株式会社)
オブザーバー 渋谷 裕子 (大日本印刷株式会社)
白石 彩乃 (大日本印刷株式会社)
末吉 覚 (大日本印刷株式会社)
森 由紀 (大日本印刷株式会社)

5.3 実施期間

2019年7月18日(木)

広報を開始。

告知方法は以下の通り。

- ・チラシ：アニメーション、3DCG関連の学部、学科を持つ全国の教育機関、美術系の施設等に〇〇枚配布。
- ・アニメーションブートキャンプWEBサイト

第5章 実施内容③合宿ワークショップ

- ・Twitter：著名なアニメーション監督、アニメーター（講師含む）、アニメーション制作会社、アニメーション情報サイト、アニメーション関連イベントや映画祭、アニメーション関連の学科を持つ教育機関などをフォローするそれぞれのユーザーに対して、広告配信を実施。
- ・メール案内：アニメーションブートキャンプに興味を持つ教員、アニメーション関係者に情報発信を行った。

2019年9月1日（金）

応募締切り日。

2019年9月6日（水）

『アニメーションブートキャンプ 2019』審査会

ディレクター、プロデューサー、講師による応募書類、応募課題の審査を行い、応募者 38 名の中から参加者 23 名（手描きアニメーション 3 名×6 グループ、3DCG アニメーション 5 名）を選出した。3DCG の参加者は講師からの推薦者を 1 名追加し、計 6 名（3 名×2 グループ）とした。

2019年10月10日（木）、11（金）

合宿中止による代替講座①：3DCG アニメーション参加者向け 実施。

2019年12月14日（土）、15（日）

合宿中止による代替講座②：手描きアニメーション参加者向け 実施

2019年12月16日（月）

スタジオ見学（プロダクション・アイジー）、ジブリ美術館見学

5.4 参加者数

5.4.1 応募者及び参加者データ

応募者数：38 名

手描き志望：33 名（86.8%）、3DCG 志望：5 名（13.1%）

性別：男性：15 名（39.4%）、女性：23 名（60.5%）

平均年齢 22.7 才（最年少：18 才 | 最年長 55 才）

居住地：石川、東京、埼玉、千葉、神奈川、静岡、愛知、岐阜、奈良、三重、鹿児島、沖縄など

参加予定者：24 名（合格者 23 名と講師からの推薦者 1 名）

手描き志望：18 名（75.0%）、3DCG 志望 6 名（25.0%）

性別：男性 6 名（25.0%）、女性 18 名（75.0%）

平均年齢：22.1 才（最年少：19 才 | 最年長 28 才）

居住地：石川、東京、千葉、神奈川、群馬、静岡、愛知、岐阜、三重、沖縄など

5.4.2 合宿中止による代替講座①：3DCGアニメーション参加者向け 参加者

参加者：6名

性別：男性2名（33.3%）、女性4名（66.6%）

平均年齢：23.3才（最年少20才 | 最年長28才）

※手描きアニメーション志望者の1人が、合宿中止の連絡以前に遠方から上京していたため、3DCG事前講習に参加した。

5.4.3 合宿中止による代替講座②：手描きアニメーション参加者向け 参加者

参加者：17名

性別：男性2名（11.7%）、女性15名（88.2%）

平均年齢：21.6才（最年少19才 | 最年長27才）

5.5 実施レポート

5.5.1 タイムスケジュール

5.5.1.1 合宿中止による代替講座①：3DCGアニメーション参加者向け

【2019年10月10日（木）】

11：00～11：20...オリエンテーション、自己紹介

11：20～12：20...Blenderでモデルを動かす練習

12：20～13：10...練習課題①、作画作業

13：10～14：00...お昼休み

14：00～15：50...練習課題②

15：50～17：00...練習課題③

【2019年10月11日（金）】

09：30～11：30...練習課題③

11：30～11：50...全体上映

11：50～12：30...質疑応答

5.5.1.2 合宿中止による代替講座②：手描きアニメーション参加者向け

【2019年12月14日（土）】

10：00～10：10...挨拶、オリエンテーション

10：10～10：45...練習課題、作画

10：45～11：00...練習課題全体解説（竹内氏）

11：00～11：15...練習課題個別解説（各グループ講師）

第5章 実施内容③合宿ワークショップ

11：15～11：45...応募時提出の「歩き」課題の添削、解説（稲村氏）

11：45～12：40...課題

12：40～13：30...昼休み

13：30～16：00...課題、作画、撮影

16：00～16：20...全体上映①

16：20～18：30...課題、作画、撮影

18：30～18：45...全体上映②

【2019年12月15日（日）】

09：00～12：20...課題、作画、撮影

12：20～12：40...全体上映会③

12：40～13：30...昼休み

13：30～15：30...課題、作画、撮影

15：30～16：00...完成上映、講評

16：00～17：00...質疑応答

5.5.2 課題

5.5.2.1 合宿中止による代替講座①：3DCGアニメーション参加者向け

■練習課題①「椅子から立ち上がる」（紙に絵を描く）

男の子のキャラクターが椅子から立ち上がる演技を描く。

動きの始め（椅子に座っている）と終わり（立ち上がっている）の絵を配布し、その途中に必要と考えるポーズをできるだけたくさん見つけて描く。

■練習課題②「足を踏みかえる」

キャラクターモデルが右足から左足に足を踏みかえる

■練習課題③「歩く」

キャラクターモデルが元気に歩く

5.5.2.2 合宿中止による代替講座②：手描きアニメーション参加者向け

■練習課題「椅子から立ち上がる」

男の子のキャラクターが椅子から立ち上がる演技を描く。

動きの始め（椅子に座っている）と終わり（立ち上がっている）の絵を配布し、その途中に必要と考えるポーズをできるだけたくさん見つけて描く。

グループごとに「動きに合わせた音」（どのように立ち上がるか）も設定する。

第5章 実施内容③合宿ワークショップ

■課題「男の子で、歩きを伴う演技を作る」

1. グループで下記の画面外ストーリー“あ〜う“のいずれかを選び、男の子の心情を表現した歩きを作る。
2. グループ内3人が、A〜Cの障害物を分担で越えるようにする。

画面外のストーリー：

あ：友達の家に行っていたら、大好きな叔母さんが海外から、たくさんお土産を持って帰って来たという知らせがはいった。（男の子の気持ちと態度）家に帰る。

い：友人の家が子猫をくれると言う。とてもかわいかった。お母さんに話したら、『うちでは飼えない』と言われてしまった。（男の子の気持ちと態度）友達にそれを伝えに行く。

う：サッカーでゴールしたのに、審判にオフサイドだと言われ、得点が取消しになった。絶対にオフサイドじゃないのに、納得が行かない。（男の子の気持ちと態度）家に帰る。

障害物：

歩きの中で、下記の障害物を越えるようにする。グループ内では、各自異なる障害物を越える。同じ障害物を二人が使うことはできない。

- A. 高さ 30cm くらいの花壇の仕切りを跨 [また] いで越える。（避けて通る。）
- B. 幅 60cm くらいの水たまりを越える。（避けて通る。）
- C. 高さ 80cm くらいのも干しのバーをくぐる。

条件：

1. キャラクターは全員男の子を使う。男の子の身長は 120 cm くらい。
2. 俯瞰の角度で、画面内を横切る（フレームイン、フレームアウトする）ようにする。
画面外から歩いていて、画面外に歩いて出る。立ち止まったところから歩き始めるのではない。
3. 方向は自由。
4. グループ内で、キャラクターの性格を統一する。
5. グループ内で、同じ設定の歩きにする。
自分たちのキャラクターの歩きを決める。そして、そのキャラクターの歩きに合わせた音を決める。

第5章 実施内容③合宿ワークショップ

5.5.3 実施風景写真

5.5.3.1 合宿中止による代替講座①：3DCGアニメーション参加者向け

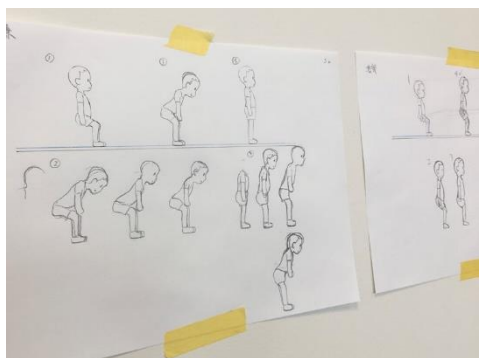
1日目：10月10日（木）



課題の講評をする竹内氏



Blenderの操作方法を指導する斎藤氏



描いたポーズを壁に貼り全員で確認する



参加者同士コミュニケーションが取りやすい配置

2日目：10月11日（金）



自分とキャラクターの動きを併せて確認



全体上映、総評

図5-1 合宿中止による代替講座①：3DCGアニメーション参加者向けの様子

第5章 実施内容③合宿ワークショップ

5.5.3.2 合宿中止による代替講座②：手描きアニメーション参加者向け

1日目：12月14日（土）



グループで意見交換の機会を多く設ける



描いたポーズを貼り出し全員で確認する

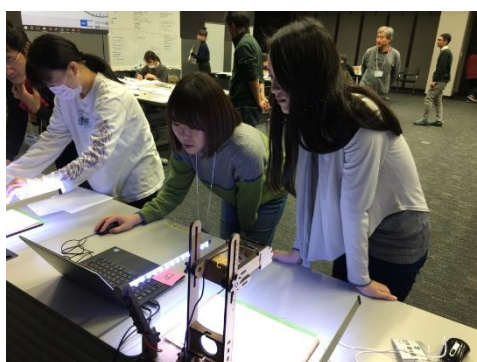


歩きの課題を自分で再現する



実際に絵を描いて指導する佐藤氏

2日目：12月15日（土）



KOMA Checker による撮影



全体上映

図 5-2 合宿中止による代替講座②：手描きアニメーション参加者向けの様子

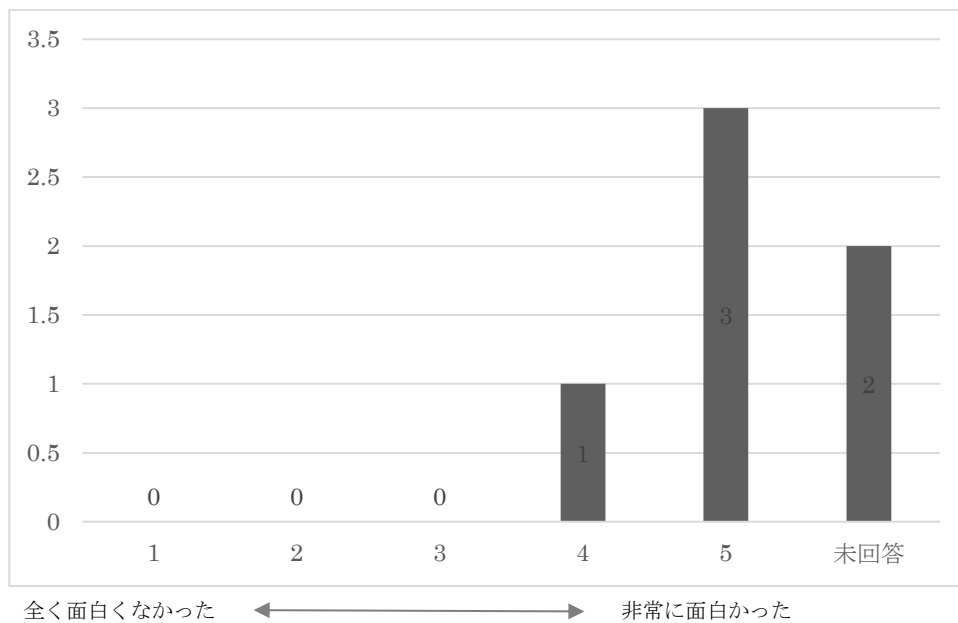
5.6 参加者アンケート

5.6.1 合宿中止による代替講座①：3DCGアニメーション参加者向け

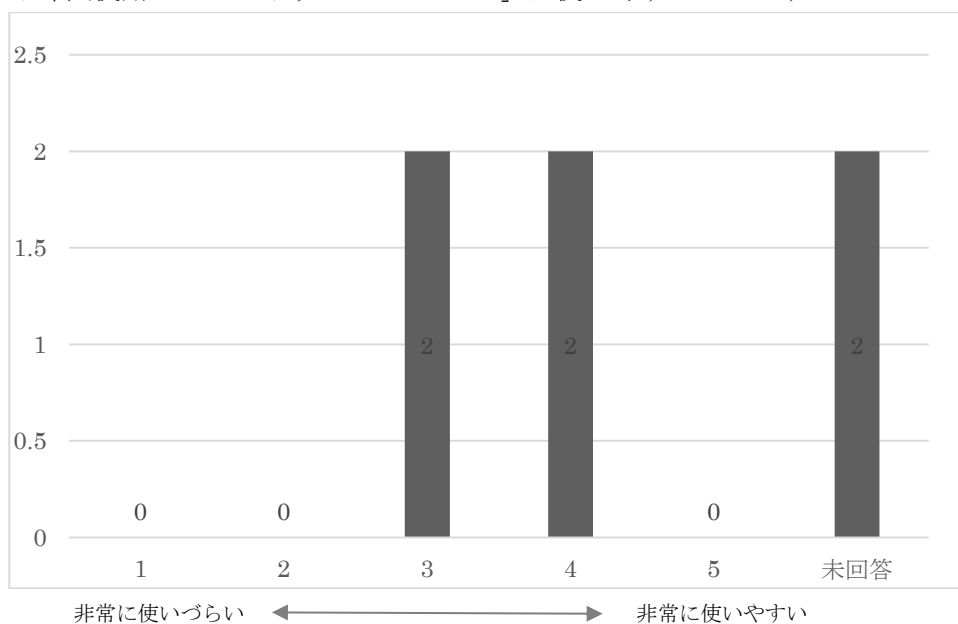
※設問、自由記述式回答ともに一部抜粋

参加者6人、回答件数：4件、回答率：66.6%

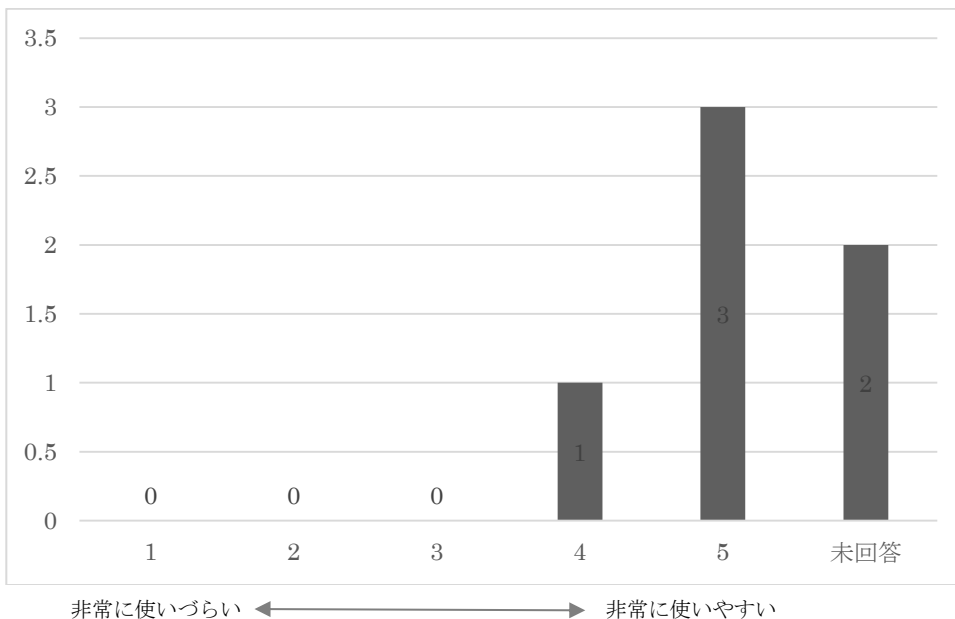
◆今回の講座は、面白かったと思いますか？



◆今回使用したソフトウェア「Blender」は使いやすかったですか？



◆今回使用したキャラクターデータは使いやすかったですか？



◆今日の体験の中で、印象に残っていることは何ですか？

- ・リミテッドアニメーションとフルアニメーションとではキーフレームが違うという点に関して分かっていたつもりでしたが、改めて意識させられました。
- ・キーポーズの持つ意味。1フレーム目のポーズが決まらないと動かせないという講師の方の言葉。

◆今日のワークショップで、あなたはどのようなことを学んだと思いますか？

- ・いかに動きを見ていないのかを感じさせられました。もっと注意してみていきたいと思います。
- ・3DCGの手法に少し触れたこと、歩く動作を重ねたり観察することで動きに対してここが見られてなかったんだなということを知れた。また、演技の引き出しが少ないことにも気付いてもっとがんばろうと思った。

5.6.2 合宿中止による代替講座②：手描きアニメーション参加者向け

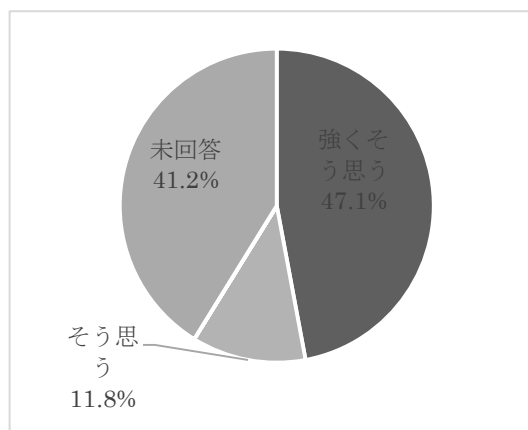
※設問、自由記述式回答ともに一部抜粋

参加者 17 人、回答件数：10 件、回答率：58.8%

第5章 実施内容③合宿ワークショップ

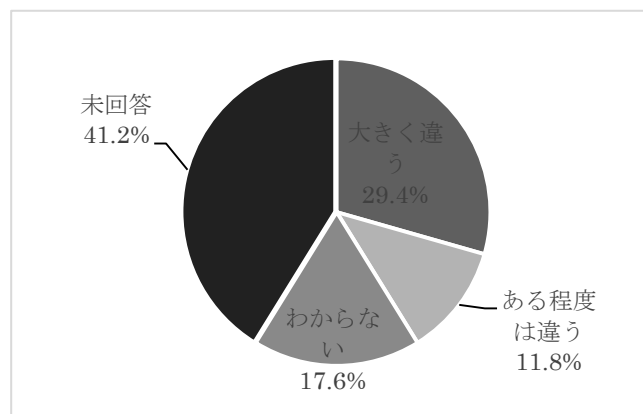
◆ブートキャンプに参加してよかったですか？

- ・強く思う 47.1% (8名)
- ・そう思う 11.8% (2名)
- ・あまりそう思わない 0.0% (0名)
- ・全くそう思わない 0.0% (0名)
- ・どちらとも言えない 0.0% (0名)
- ・未回答 41.2% (7名)



◆ブートキャンプで学べることと、学校で学べることには、何か違いがあると思いますか？

- ・大きく違う 66.7% (5名)
- ・ある程度は違う 14.3% (2名)
- ・余り違いはない 0.0% (0名)
- ・わからない 9.5% (3名)
- ・未回答 9.5% (7名)



◆大きく違う、ある程度は違う、と答えた方はそれがどのような違いか記述してください。

- ・学校では動きのパターンを覚えるのが大半ですが、それを自分の動かしたい動作に変えることは余りなかったのととても面白かった。
- ・学校では、そもそもアニメーションについての授業がなく、それについて学びたいという人も少ない。ブートキャンプでは、アニメーターとして活躍されている方が実践的な形式で、アニメーターを目指す学生やアニメーターの方と意見を交わしながら制作できる。

◆講師の教え方について、感想を自由に記述してください。

- ・こまめに確認してくれて、教え方もこちらの理解度を確かめながら丁寧に指導してもらえた。
- ・雑談のなかにもアニメーターの技術的なことや、業界の話、おすすめの技術本などを知ることができ、リラックスした雰囲気でお話を聞くことができたのはとても良かったと感じた。しかし、批判的でも構わないので、自分が描いた動きについての感想やアドバイスをもっと知りたいと感じる瞬間もあった。

◆ブートキャンプの課題内容（歩きの課題）について、感想を自由に記述してください。

第5章 実施内容③合宿ワークショップ

- ・ アニメーションについていくつかの問題に取り組みながらもそれぞれを段階に分けて一つ一つ向き合うことのできる良い課題だと思った。
 - ・ 俯瞰というのは接地面への意識が欠かせないので、重心がどうなっているかなども考えながら取り組めた。やり甲斐はあるが、自分1人では中々取り組まないものなのでボロがいっぱい出て学びになったと思う。紙での作業はどう動いているかのイメージもデジタルに比べてつきにくく、その分できていないところがしっかり分かったり、動かす上で意識しないといけない点を掴 [つか] めたような気がする。
 - ・ 難しかった。短時間で芝居から画づくりをしなければいけなかったのが大変だった。だが、その分有意義な時間になったと思う。
- ◆他の参加学生とのやり取りで、印象に残っていることは何ですか？
- ・ 美大の人と話した時に自分の知らないことを沢山 [たくさん] 聞くことができたのでとても刺激になった。みんなアニメが好きなんだなと思った！
 - ・ 相手の動きについて意見を出し合ったり、自分ではない発想などを得られて改めて人に見せて意見を聞くことの大切さを知った。

第6章 実施内容④教育機関・地方連携に関する検討

アニメーションブートキャンプはこれまで8年にわたる事業において約450名に教育プログラムを実施するとともにプログラムの改良を重ねてきた。

その結果、専門的な合宿型のプログラムだけではなく、初心者や若年層も参加可能な短期型のプログラムができるなど、バリエーションにも幅が生まれた。

特に短期型のプログラムに関しては、学び直しのためにプロのアニメーターが参加したり、また中学・高校の美術教師が参加したりするなど、当初想定していたアニメーターを目指す学生以外にもニーズがあることが分かり、専門教育のみならず一般向けの創造性教育やコミュニケーション教育としても可能性があることが確認できた。

さらに、夏には独自の取組として、六本木ヒルズで開催された「MIRAI SUMMER CAMP」において小学生向けのワークショップを実施するなど、対象となる年齢層の幅も拡充することができた。

今後はそれらを継続的に実施し、持続的な発展を続けるためにも教育機関や地方自治体などと連携した取組にも着手していかなければならないと考え、本年度は具体的な協議・検討を進めた。

6.1 連携協議について

本年度は福島県との協議を進めた。福島県では、郡山市にある国際アート&デザイン大学校が中心となり、福島県に点在している数々のソフトコンテンツを繋ぎ、地域に必要となるソフトコンテンツ分野の中長期的な人材の育成を目指して教育機関や行政機関、企業団体等が集まる連携体制を構築している。また国際アート&デザイン大学校は福島県三春町において小学生に向けたマンガのワークショップを開催するなどの実績がある。

教育ワークショップの実施に当たっては、予算や運営面において自治体と教育機関との連携が不可欠であることから、このように産官学の連携の素地がある福島県での協議を行った。

協議ではアニメーションブートキャンプでの取組や理念を共有することができ、次年度以降に福島県内でのアニメーションブートキャンプの実施を目指して予算枠組みの検討を継続して行っていくことを確認した。

日 程：2019年12月17日（火）13：30～17：00

会 場：福島県郡山市 国際アート&デザイン大学校

参加者：福島県 企画調整部 地域政策課

福島県 田村郡 三春町 産業課 商工観光グループ

国際アート&デザイン大学校

竹内孝次

布山タルト

森ビル株式会社

第7章 成果検証及び今後の課題

7.1 プログラムディレクター考察 ①

布山タルト（アニメーションブートキャンプディレクター/
東京藝術大学大学院映像研究科教授）

7.1.1 はじめに

「アニメーションブートキャンプ（以下、ブートキャンプ）」は、2011年度に文化庁メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業において実施された「アニメーター育成プログラムテストケース」をその前身とし、2012年度にその発展形として正式に始まり、同事業の中では2014年度まで3年間にわたり実施された。この期間をブートキャンプの「第1期」と呼ぼう。第1期に試みられたのは、産学共同ディレクター制、合宿形式の導入、学校推薦制から一般公募への移行、1日形式の試行などであり、現在のブートキャンプの基本形式がおおむねこの時期に確立したと言ってよい。いわばブートキャンプの基礎構築段階である。

その後、2015年度からはメディア芸術連携促進事業・連携共同事業の中の一つとして採択され、本年度まで5年間にわたり実施されてきた。本稿ではこの期間を「第2期」として捉え、その成果と課題について論じる。基礎構築段階の第1期と対比すれば第2期は発展段階である。メディア芸術連携促進事業の全体の狙いとして「既存の枠組みを超えた、新しい仕組みや機能を創出する」ことが挙げられているが、我々の挑戦はこれまでの伝統的な手描きアニメーションの枠組みを超えた領域横断的な教育プログラムへとブートキャンプを発展させることであり、具体的にはゲーム分野との連携も視野に入れた3DCGアニメーター育成の検討に取り組んできた。ただしそれは3DCGアニメーターに特化した教育ではなく、手描きと3DCGに共通する普遍的アニメーション教育である。共同ディレクターの竹内孝次氏は、それをアニメーションの技法の垣根を越えた「ユニバーサル・アニメーション」の教育と呼んでいる。ユニバーサル・アニメーション教育の確立を目指し、ブートキャンプを発展させることが第2期の挑戦であった。

第2期を簡単に俯瞰すると、まず初年度に当たる2015年度には、その可能性を探る第一歩としてゲーム業界や3DCGアニメーションスタジオの方々と交えた「報告・意見交換会」を実施した。その会議においておおむね一致した意見は、手描きも3DCGも基本は同じであり、その根幹に関わる基礎力を養う教育プログラムとしてブートキャンプの方法論が有効だということであった。つまりユニバーサル・アニメーションの教育ビジョンに対し、他業界の方々からも賛同を得たわけである。その上で最初の実験として、2016年度に試験的に3DCGアニメーターを対象とした一日形式の「アニメーションブートキャンプ3Dトライアル」を実施し、ブートキャンプのカリキュラムが3DCGアニメーターに対しても有効であるという手応えを得られた。そこで翌2017年度には、初めて合宿形式のワークショップに3DCG参加者も受け入れることにした。手描きグループと3DCGグループとを混在させて同じ課題に取り組ませるといった統合教育の試みである。しかし、その実践においては講師

第7章 成果検証及び今後の課題

の不足やソフトウェア選択など予想以上に多くの問題が生じ、必ずしも理想的な教育を行うことはできなかった。その反省を踏まえて行われた2018年度の合宿では、カリキュラムや指導体制・指導方法等が見直され、前年度の諸問題は大きく改善され成功を収めた。

以上の経緯を経た本年度は、第2期の仕上げとして過去4年間にわたり取り組んできたユニバーサル・アニメーション教育の完成を目指すとともに、来年度以降の「第3期」の展開に向け、ブートキャンプの国外での実践と国内での地方連携という2つの異なる方向性からの検討を行った。

7.1.2 本年度の試みとその成果

以下、本年度の試みと成果について大きく5つの観点から省察する。

1) カリキュラムと指導方法の改善

本年度は合宿型ワークショップが行われなかったため、ここでは1day型のワークショップに絞って、カリキュラムと指導方法の改善点を2つ取り上げて論じる。まず1つ目の改善点はカリキュラムに関するもので、具体的にはワークショップの最初に取り組む練習課題の内容が見直され、昨年度の「ジャンプ」課題が「椅子から立ち上がる」課題に差し替えられた。また課題の所与条件も変更され、昨年度は白紙にゼロからポーズを描かせるアプローチだったのに対して、本年度は「椅子に座っている状態」と「立っている状態」の2つのポーズがあらかじめ描かれた紙を用い、その間のポーズを発見するアプローチになった。

これらの変更はいずれも竹内ディレクターの発案によるもので、次節で詳細が述べられているが、筆者の認識では、この変更によってキーポーズとブレイクダウンという鍵概念を「重心」と結びつけて理解しやすくなったように思われる。キーポーズとブレイクダウンを重心と結びつける考え方自体は、昨年度のワークショップでも説明されていたが、必ずしも学習者の十分な理解を得ることに成功しておらず、事後アンケートでも「何を学んだか」という問いへの回答に重心への言及は見られなかった。その要因として、昨年度の「ジャンプ」の動作が重心の理解にはあまり適していなかった可能性が高く（むしろ「重力」へ意識が向かいやすい動作である）、またゼロからポーズを描かせる方法についても、学習者に始めから重心以外の様々な要素を考えさせることになり適切ではなかった。そこで本年度の課題では、重心をより意識化しやすい単純な動きとして「椅子から立ち上がる」という動作に変更し、また描かせる方法も最初と最後のポーズをあらかじめ用意することで考えるべき要素が絞られ、初学者にもアプローチしやすくなったはずである。

結果、本年度は短時間で全員が最初の課題を完了させることができ、またアンケートの記述でも重心についての言及が見られるようになったことから、この導入課題の設定とその指導方法の改善はいずれも適切だったと言えよう。

2つ目の改善点は指導方法の改善で、具体的には「キーポーズ」に対応する用語として「態度」という言葉が新たに用いられた。アニメーション用語の「キーポーズ」という言葉は、初学者にとっては抽象度が高く、その意味するところを直感的に理解することは難しい。それに対して「態度」という言葉には意志や感情を含むニュアンスがあり、直感的に理解しやすい。例えば「この演技ではどん

第7章 成果検証及び今後の課題

なキーポーズが必要か」と考えるよりも「この演技でキャラクターはどんな態度なのか」と考えた方が、初学者にとってははるかにイメージしやすい。

ただし実際のワークショップでは、「キーポーズ」という言葉が全面的に「態度」に置き換えられたわけではない。最初の練習課題ではまず「キーポーズ」という言葉が用いられ、その概念を重心との関係でしっかりと理解してもらうことに焦点があてられた。それを理解してもらった上で、2番目の課題から始めて「キーポーズ」を「態度」と置き換えられたのである。このように用語を途中から切り替えることは、ともすれば学習者の混乱を招きかねないが、実際にはそうした混乱が生じた様子は見られなかった。最終的な成果物は、昨年度よりも全体的に感情豊かな表現になっており、こうした段階的な用語の使い分けは適切だったと考えられる。

以上のカリキュラムと指導方法の改善点は、いずれも些末[さまつ]な微修正のように思われるかもしれないが、こうした概念や用語の整理とそれに基づく指導方法の改善こそが、ユニバーサル・アニメーションの教育を完成させる上で欠くことのできない重要な取組だと言える。

2) 国外ワークショップについて

ブートキャンプの国際化の試みは、第1期の最終年度に当たる2014年度にも試みており、そのときには日本、韓国、中国の3か国の学生が参加するワークショップを国内で実施した（「アニメーションブートキャンプ in ASIA」）。また2015年度からは文化庁のASEAN文化交流・協力事業としてタイでもワークショップを開催している（「アニメーションブートキャンプ ASEAN」）。これらの事例はいずれもアジア圏における実践であるが、本年度、我々が新たに取り組んだのは欧米圏での実践、具体的にはフランスのアヌシーで現地の学生たちを対象としたブートキャンプである。フランスは映像文化・アニメーション文化の長い歴史を持つ国である。初等・中等教育における映画教育が盛んで、またアニメーションの専門教育ではゴブランをはじめ世界のトップレベルの教育が行われている名門校があるなど、映画・アニメーション教育の先進国と言える。そのフランスの学生たちに、果たしてブートキャンプの教育が通用するのかどうかは全くの未知数であった。

結論から言えば、参加者のアンケート結果を見れば明らかなように、フランスの学生たちにもブートキャンプの教育は十分に意味のあるものであることが分かった。その成功の要因として考えられるのは、まず第1に参加者の多くが日本のアニメに対する強いリスペクトの念を持っており、学習意欲が高かったということ。第2にそうした意欲の高い参加者の募集とワークショップ実施環境の構築に尽力してくれた現地パートナー（CITIA）の献身的な協力。第3にプロジェクトプロデューサーの岡本美津子氏らが現地パートナーと事前に綿密な交渉を重ね、ブートキャンプの理念や方法について事前に十分な理解を得られたということ。第4に講師兼通訳としてセドリック・エロール氏という優れたアニメーターに参加していただけたということ。第5にティーチングアシスタントとして東京藝術大学大学院映像研究科の学生たちの協力が得られ、撮影作業等の煩雑なプロセスを円滑に行えたことなどが挙げられる。

当初、我々はブートキャンプの教育内容がフランスの学生たちにとって初歩的すぎると見なされることを懸念していたが、参加学生たちの多くはブートキャンプのような教育は初めてで、面白かった

と述べていた。その理由について、エロール氏は「フランスではブートキャンプのように全員が同じ動作に取り組む課題は珍しいからではないか」と分析している。伝統的に個の表現を重んじるフランスの美術教育では、皆に同じことをやらせる課題はあまり好まれないらしい。一方でブートキャンプの課題では、あえて全員同じ動作に取り組みせ、その結果を比較しあうことで「伝わる表現とは何か」を吟味しあうことに重きが置かれる。こうした方法論に対して、フランスの学生たちは息苦しさを感ずるよりもむしろ物珍しさを感じていたようだ。こうした気づきはフランスでブートキャンプを実施したことで初めて得られたものである。国際的視点から見たブートキャンプの独自性を再認識させられる貴重な発見であった。

3) Blender の導入

本年度のブートキャンプで 3DCG アニメーター指導のツールとして初めて採用した Blender はオープンソースの 3DCG ソフトウェアであり、誰でも無償で使うことができる。対応 OS も Windows、MacOS、Linux 等のクロスプラットフォーム対応で間口が広い。以前はやや特殊なユーザインターフェースが障壁となっていたが、昨今のバージョンアップでユーザビリティが大幅に向上しており、また 2D 表現も扱えるようになったことで、日本のアニメ業界にも導入され始めている。

Blender をブートキャンプの 3DCG 教育の基本ツールとすることは、開かれた教育を目指すブートキャンプの方針からすれば当然とも言える判断であった。実は昨年度の時点で既に Blender の導入が検討されていたが、元々 Maya 用に開発されていたリグを Blender 用にコンバートする過程で万全を期すことができず、直前に見送られた経緯があった。本年度は早い段階から 3DCG 担当講師の佐藤広大氏や石川優希氏を中心にリグの調整を行い、満を持して Blender の導入に踏み切った。

残念ながら台風のために合宿での検証はできなかったが、代替講座において Blender を用いた教育の有効性については大きな手応えを得ることができた。ほとんどの参加者が Blender を初めて使った状況だったにも関わらず、3つの課題を無事にこなすことができ、アンケート結果を見ても Blender を「使いづらい」と回答した者はいなかったのである。

こうした結果を得られた要因としては、第1に今回新たに Blender 用にカスタマイズされたリグデータの質が高かったためだと考えられる。アンケートの別の質問でキャラクターデータのユーザビリティも聞いているが、未回答者を除く全員が「使いやすい」と回答している。第2に Blender を熟知した斎藤俊介氏が講師として参加してくれたことも大きい。ワークショップの途中に不明点があったときに、斎藤氏が即座に対応してくれたことで円滑な進行が可能になった。第3に 3DCG 担当講師の人数の多さが挙げられる。今回、6人の受講生に対して 3DCG 担当講師が4人つくというかなり贅沢 [ぜいたく] な布陣で指導が行われているのである。もし仮に今回よりも講師の人数が少なく、斎藤氏のようなスペシャリストがいなければ、ワークショップ進行に支障を来していた可能性は否めない。今後は最小限の講師人数でも運用できるように、事前のオンラインチュートリアル教材による学習支援なども検討すべきだろうし、また Blender を専門とする講師の育成を進めていく必要もあるだろう。

これらの諸課題は残されているものの、本年度の実践を通じて Blender の導入が可能であることが

第7章 成果検証及び今後の課題

示された意義は大きい。昨年度の報告書の中で、筆者は今後の課題の一つとして、3DCGのソフトウェア・ハードウェアの問題を指摘したが、今回の成果によってこの課題を解消できる見通しが立った。ソフトウェアとして Blender という誰でも入手可能なオープンソースソフトウェアをベースとすることは十分に可能であり、またハードウェア調達の問題についても、Blender を使うのであれば、今後は参加者が自前のラップトップ PC を持参して参加するような機材持込み方式へ移行していくことも可能だろう。

4) 教育機関との連携・地方自治体との連携

昨年度の報告書で筆者が指摘した今後の課題のもう一つは、教育機関との連携強化であった。この課題については、本年度のもう一つの課題である地方自治体との連携可能性の検討と併せて述べたい。本年度、福島県郡山市にある学校法人国際総合学園 FSG カレッジリーグの運営する国際アート&デザイン大学を訪問し、同校の中野寿郎学校長並びに福島県の企画調整部地域政策課の方々、さらには地域でアートクリエイター教室を実施している福島県田村郡三春町の産業課商工観光グループの方と面会し、ブートキャンプの将来的な実施可能性についてヒアリングを行った。

結論としては、同校との連携により来年度以降に福島で 1day 形式のブートキャンプを実施する可能性は十分にあり得ることが分かった。同校は文部科学省が 5 年間にわたり推進してきた専修学校による地域産業中核的人材養成事業にも採択され、アニメーションを含むソフトコンテンツ人材育成に積極的に取り組んでおり、三春町のアートクリエイター教室にも貢献するなど、自治体との連携にも実績がある。一連の取組を先導している中野学校長は、フランスのアニメーション教育機関の視察経験もあり、ローカルを拠点としつつも国際的観点からアニメーション教育の未来を考える視野の広さも持つ方であり、我々の教育理念にも賛同してくれた。ブートキャンプが学校教育と相反するものではなく、むしろ相乗効果を生むものであることも理解していただけたと思われる。ブートキャンプが参加者に与えることができるのは「学びの原体験」とも言える強力な動機づけであり、その刺激が学校教育における学びを後押しするものだという理解である。将来的なブートキャンプの実施可能性については、予算的な問題を除けば、会場の提供や参加学生の呼びかけ（同校だけでなく福島地域全体）などの面で積極的に御協力いただけるという回答を得られた。

一方、県からの支援については、やはり予算面の問題があり短期的な実現は難しいことが明らかになったが、地域振興という観点からは人口減少問題を解消することに繋がる試みが望まれるとのことで、例えばブートキャンプの合宿を自然豊かな福島環境で行い、参加者が将来的に福島での起業や移住を考えるきっかけとなると良いといったアイデアが出された。

5) OB/OG が講師を務める持続的サイクル

筆者が本年度の最も大きな成果の一つと考えているのは、2013 年度にブートキャンプを受講した OG の森田千誉氏が講師として参加したことである。ブートキャンプで学んだ OB/OG がその後、講師を務めることで持続的な継承のサイクルが生まれるという状況は、かねてより我々が思い描いてきた理想のイメージであった。残念ながら当初予定していた合宿への参加は実現できなかったものの、

第7章 成果検証及び今後の課題

代替ワークショップにおいて、それが実現できたことの意義は大きい。森田講師は既に作画監督としての経験もあり、講師としての資格は十分にあると考えられたが、実際に講師として関わった結果はどうだったのであろうか。指導の様子を筆者が観察した客観的視点と、本人のインタビューに基づく主観的視点という、2つの異なる観点から省察したい。

まず客観的視点から述べる。ワークショップ中の関わり方を観察すると、森田氏は参加者と世代も近いことから、「講師」というよりは「先輩」として関わっているかのように見えた。担当したグループのメンバーは全員女性であったが、気軽に質問する様子も見られ、森田氏自身も楽しんでいる様子であった。基本的にブートキャンプでは講師が「教える」のではなく、学習者がやろうとしていることを適切に「支援する」形で関わる。マラソンで言えば、ランナーに併走するコーチのような関わり方とでも言えようか。そのイメージで言えば、森田氏はランナーとともに全力で併走するタイプのコーチ（ないし先輩）であり、その真剣な姿勢によって学習者を感化していたように思われる。他の熟練した講師たちが一歩引いたところから学習者の様子を観察するのに対し、講師経験の浅い森田氏は、むしろ学習者と一緒に考え、制作に関わるようなスタンスであった。そうした彼女の振る舞いを見たディレクターの竹内氏が、学習者たちに「森田さんは真剣に身体を動かしているよ（みんなはどうだろうか?）」という示唆を与える場面があり、そこからは俄然 [がぜん]、学習者たちが真剣に身体を動かして演技を模索するようになり、結果的にこのグループは表現力豊かなアニメーションを生み出すことに成功していた。竹内氏のサポートを得て、森田氏の指導方法が功を奏したのだと言えよう。

一方、森田氏が当初、苦戦しているように見えたのは、**KOMA CHECKER** を使って試し撮りしたアニメーションを「みんなで見る」ときに、どのような言葉をかけるべきかの判断であったように思われる。熟達した講師であれば、ここで積極的な指導は行わず、むしろ作画した本人やグループメンバーからの発言を優先的に引き出そうとするが、森田氏はつい最初から「こうすれば良くなるのではないか」という助言を発してしまいがちであった。とは言え森田氏は決して押しつけの助言をすることはなく、むしろ上述のように「一緒に考える」という姿勢の元で助言を与えており、その言葉には説得力もあった。また助言の仕方も、回数を重ねるごとに少しずつコツを掴んできているようだった。ちなみに竹内氏は、森田氏が担当したグループの両隣のグループに富沢氏と佐藤氏という熟練した講師を据え、森田氏のサポートをするようお願いしていたが、ワークショップの最初は何度かサポートする局面があったものの、後半にはそうしたサポートも必要なくなっていた。

さて以上が筆者からの評価であるが、一方で彼女自身はどのように捉えていたのだろうか。筆者が森田氏に行った30分ほどのインタビュー内容を元に、以下、A~Cの3点に要約してまとめた。

<A. ブートキャンプと現場の違い>

今回、ブートキャンプに講師として参加できた経験はとても良かった。ふだんの仕事では、自分でじっくり考える機会や余裕がない。ブートキャンプのように自由に自分で演技をつくれる機会を久しぶりに持てたことが良かった。講師として参加して改めてブートキャンプの良い点だと思ったのは、「話し合うことが大事」ということ。みんなで見て意見を言い合うとか、どのような演技にするかを

みんなで話し合っただけの過程がすごく良いと思った。プロの現場ではやはり演出を担当するコアスタッフが決めたことに従う形になりやすく、カットごとにアニメーターが話し合う機会は少ない。「歩き」一つとっても、業界では「作業」となりがちで、キャラクターの感情や内面まで考えて作画することは少ない。そういう現状に対する問題意識を共有している仲間もいて、「現場のやり方を少しずつ変えていきたい」と話している。

<B. 指導の難しさ>

自分で描いて描けた、という達成感が重要だと思い、講師としてどこまで直してあげるべきか、あるいは描いてみせたりすべきかのさじ加減が難しかった。自分のブートキャンプでの経験を思い出すと、すごく面白かったという実感が強く残っているが、講師からどうやって教わったかは思い出せない。今回、自分が参加者にどのように教えるべきかはすごく悩んだ。より良くするためには描き直さなきゃいけないことが分かっているが、それを伝えたら楽しくなくなってしまうんじゃないか、でもそれにOKを出していたらブートキャンプで学ぶ意味がないんじゃないかなど、あれこれ考えてしまった。自分なりに出した結論は、「提案」として出したら良いのではないかということ。「強制」ではなく「提案」。

<C. 今後の講師育成について>

OB/OGの中でブートキャンプの講師を務められる人材は自分以外にもまだまだいると思う。おそらく講師を務められる段階の一つの目安は、アニメーターとして経済的にも自活できるようになってからではないか。それまでは教える立場に立てる余裕がないと思う。ポジション的には作画監督や動画検査を務めるレベルのキャリアが必要。

今回、アシスタントではなく講師として参加できたのは良かった。アシスタントとなると余計に関わり方が難しくなって、どうしたらいいのかわかなくなってしまったと思う。いきなり講師を任されても、ブートキャンプを経験したことのある人であれば、どう振る舞うべきかきつと分かると思う。

以上の森田氏の一連の発言から、ブートキャンプのOB/OGが講師を務めることの意義が2つ浮かび上がる。第1にOB/OGが講師としてブートキャンプに参加することが「初心に戻る」ための機会となっているということだ。教える行為が学びの経験になっており、いわばプロの「学び直し」である。第2に多少教える経験が乏しくとも、講師を任されて自分なりに教えることの難しさを経験し、それを乗り越えることを通じて講師としての成長が期待できるということだ。ブートキャンプに講師育成プログラムとしての価値があることは、これまでに本事業の評価委員から指摘されたことがあるが、今回の森田氏へのインタビューからもそれが裏づけられたと言えよう。講師としての潜在的な能力は、ブートキャンプの場で伸びる可能性があるのだ。

ところで森田氏の回答の中で、筆者が特に印象的だったのは、<A>の中で述べられているブートキャンプと実際の現場とのギャップに関する諸発言と、その上で「現場のやり方を少しずつ変えていきたい」という発言である。ブートキャンプと制作現場にはギャップがあり、ブートキャンプで学んだことをそのまま現場で活かすことが難しいという認識は、おそらくブートキャンプに関わる講師たちが誰しも一度は抱いたことがあると思われる。ブートキャンプで理想的なアニメーションの作り

第7章 成果検証及び今後の課題

方・考え方を教えれば教えるほど、それが実際の現場の現状から乖離 [かいり] していくというジレンマが存在するのである。こうしたジレンマに対し、森田氏が述べた「現場のやり方を少しずつ変えていきたい」という発言は、一つの希望を我々に与えてくれる。ジレンマを抱えながらもあくまでも「理想」を示すことは、長い目で見ればこうした変革意識の芽生えに繋るのであり、やはり意味があるのだ。

ブートキャンプの参加者は、我々が示す「理想」（例えば、じっくりと時間をかけて演技を考え、失敗を重ねながら試行錯誤し、皆との話し合いを重視するなど）を経験し、その後、実際にプロの現場の現実はその理想とは異なることに悩みながらも、いずれは現実を理想へと寄せていこうとする努力が生まれうる。もし仮にブートキャンプも現状の制作現場に基づいた現実主義的な指導方法（例えば、短時間で効率的に作業を進めるノウハウや、あらかじめ決められたパターンに基づく教え方など）を行ってしまえば、学習者が現場に入ってからそれに対して批判的な意識を持つことはできず、現状追従になるだけであろう。

アニメーションブートキャンプは学習者に対して、生涯にわたって心のより所となるような原体験を与える場、理想の制作現場の有様を経験できる場なのだと思う。もちろん実際に業界をよりよい方法へと変えていくためには長い年月が必要かもしれないが、その原動力となる「理想」を、教育を通じて示すことはやはりとても重要なのだと再認識させられた。

7.1.3 本事業における5年間の総括と今後の課題

最後に本事業におけるブートキャンプの5年間の実績について3つの点から総括する。

第1に「ブートキャンプ第1期に形成された基本形をどのように発展させたか」という観点からは、手描きアニメーターだけでなく3DCGアニメーターまでも対象に含めた教育へと拡張することができた。キーポーズ、ブレイクダウン、重心等の基礎概念を整理し、それらの実践的理解のためにサムネイルを用いた指導法を開発し、その教育が3DCGアニメーターにも有効であることを示した。また統合教育を通じて手描きを専門とする講師たちが3DCGアニメーションの理解を深めるきっかけとなりうることも、昨年度の報告書の考察で示した。今後の課題としては、こうした理念や方法論について、広く教員や業界関係者らの理解を得ていくために、積極的に情報発信していく必要がある。本年度、筆者は日本アニメーション学会の研究集会でブートキャンプの統合教育について発表したが、手描き・3DCGを問わず現場の指導者から賛同のコメントや有益なフィードバックを得ることができた。今後もこうした発表の場を設け、WEBや書籍など様々な媒体を通じて情報発信と知見の共有を推進したい。

第2に「今後の事業発展に繋る成果」という観点からは、まずアニメーションの実践を通じて「欧米の学習者に向けた教育にも拡張しうる可能性」が示され、また福島での調査を通じて「地方開催に向けた教育機関との連携可能性」が示された。いずれの可能性もこれまでのブートキャンプではリーチできていなかった層を新たに開拓する「才能発掘」の観点から大きな意義がある。今後の課題は、国外・国内を問わずその範囲を広げていくことであり、そのためには各地の教育機関や自治体との連携可能性を引き続き模索していく必要がある。また我々はブートキャンプが専門教育のみならず、広く一般

第7章 成果検証及び今後の課題

に向けた基礎的な表現教育として発展させられる可能性もあると考えており、今後は対象を小中高生にまで広げるなど、アニメーション教育のエデュケーションパスの間口の更なる拡張にも取り組んでいきたい。

第3に「講師育成」という観点からも大きな成果を挙げることができた。まず数字的には第1期に講師を務めた12人に加えて、第2期の過去5年間に新たに18人が参加し、合計30人になった。そのうち3DCGを専門とする講師は6人である。また第1期の講師は全員男性であったが、第2期は6人の女性講師が加わりジェンダーバランスが改善された。また年齢的にも20～30代の若い世代のアニメーターが講師として参加するなど、講師の年代にも広がり生まれた。そして何よりも大きな収穫として、第1期にブートキャンプに参加したOB/OGが、本年度初めて講師として参加するという事例が生まれ、立派にその務めを果たしてくれた。今後は更に多くのOB/OGを講師として登用していくことで、ブートキャンプの縦の繋がりの好循環を生み出していきたい。またそうした縦の繋がりでなく、OB/OG同士をつなぐ同窓会的なプラットフォームの構築など、横の繋がりを促進していくことにも取り組んでいければと考えている。

7.2 プログラムディレクターによる考察②

竹内孝次 (アニメーションブートキャンプディレクター/
アニメーションプロデューサー)

はじめに：

アニメーションブートキャンプは、なぜこのように継続して成果を挙げてこられたかを、本報告書をまとめながら振り返って考えてみた。そこで思い至ったのは、元々参加メンバーたちには下記の3つの暗黙の共通認識があったということだ。

1. 産学連携への信頼

産学連携であっても、これほどがっちりとして産学が手を結んで成功させたプロジェクトは、稀であり、非常に大事なプロジェクトであることを改めて痛感した。その根底にあるのは、立ち位置の違いを分かりながら、お互いの考えを認めることができる信頼感である。

2. 目線の先は将来

ブートキャンプの参加メンバーたちは、今の業界、今の教育を見ているのではなく、その先をもっと良いものにしようと欲している。目線の先に見据えているのは、より良い未来である。

3. 世界を見ている

日本を基盤にし、日本と他の違いを認識しながらも、世界を意識している。世界で行われていることに同化しようというのではなく、世界レベルで考えようとしている。

本年度の実施所感：

本年度は台風による「アニメーションブートキャンプ 4days 合宿」の中止というアクシデントがありながらも、それを好機と変えることができ、対象者・対象者の技量・実施期間・使用ツール等の異なる多様なブートキャンプを複数回実施できたことが、結果としてよかった。

また本年度は、フランス・アヌシーでのブートキャンプ実施があり、そのために本プロジェクトの始動を早められたことも好結果に繋がった。

実現できたこと：(順不同)

1. 新しい課題を作ることができた。

対象者・対象者の技量・実施期間がそれぞれ異なるブートキャンプを実施しなければならなかったことが、新しい課題の作成に繋がった。

2. 課題内容のブラッシュアップができた。

同じ課題でありながら、参加者に、よりの確に伝えるための工夫ができた。

例として、『**練習課題 1**』の**変化**』を後章で示す。

3. 課題のユニバーサル化ができた。

2Dにも3Dにも適用できる課題、日本人にも外国人にも適用できる課題が作れた。

これはフランス・アヌシーのブートキャンプで実証できた。

第7章 成果検証及び今後の課題

4. 課題同士の有機的構成が作れ、多様性が生まれた。
複数の課題を組み合わせることで、ブートキャンプの目標をそれずに、対象者・対象者の技量・実施期間・使用ツール等に合わせたプログラムを組むことが容易になった。
5. アニメーションの原画の定義を作成できた。
2D・3DCG・学生・プロ・外国人等、多様な対象者が理解できるような定義と解釈を作れた。
世界的に見ても、少なくとも国内では、最も明確で誰にでも理解できる解釈になっている。
『キーポーズ+ブレイクダウン+タイミング=ブロッキング=原画』
6. 3DCGのフリーソフトウェア“Blender”を使用してのブートキャンプができた。
“Blender”というフリーウェアが、実際に使えることを確認できたことは大きな成果だ。
これについては、後章「ブートキャンプ 3DCG」で実施過程を含め示す。
7. 本年度も新しい講師が増えたこと、また講師間でのブートキャンプの理解が深まったこと。
ブートキャンプに学生で参加した人が、業界に入り、今回講師として参加した。
また、外国人に初めて通常の講師として参加してもらった。

上記1～7を、下記**実例1・2**で具体例を示して説明する。

実例1；練習課題とその改善内容の実例

ブートキャンプの課題は独自のものであり、それぞれに明確な目的・目標が設定されている。その全ての課題が要求するのは、動きやポーズの模倣ではなく、観察し考えることである。そして、参加者が自発的にその課題に取り組むような導入の仕掛けもその都度、検討・改善されている。下記にその具体例を示す。

「練習課題1」の変化：

練習課題1：「立ち上がる」という動きの途中のポーズをたくさん見つけ出す。

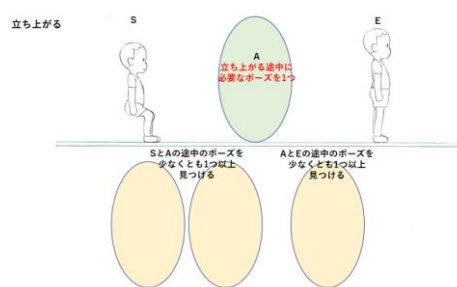


図 7-1 練習課題 1

- 1) 「座っている」⇒「立ち上がった」の「途中に必要と思うポーズ」を描く。
- 2) その下段に、「途中に必要と思うポーズ」の前後の思いつくポーズをできるだけたくさん描く。

教育メソッドの一つとして考えた課題である。

初心者には分かりにくい、「動きを構成するポーズ」を探すことを促すための練習課題であり、キーポーズ、ブレイクダウン等の定義を明確に説明するための課題でもある。

この課題は、6月開催のアニメーションブートキャンプ in アヌシーから12月開催の合宿中止による代替講座②：手描きアニメーション参加者向けまで、どのブートキャンプでも使用している。

改善点：途中で下記2点を明確にし、強調した。

1. 動きに合わせたオノマトペ（擬音 or ニュアンスの音）を考え、その音を口で発しながら動きを行う。例えば、立ち上がる動作に合わせ、「ヨッ」とか「のそのそ」とか、自分で決めた音を出しながら動作を行う。
2. 「何でもいいから途中と思うポーズ」「どこでもいいから途中のポーズ」を描く、という表現にして、『正確』とか『真ん中』とかという表現を避けた。

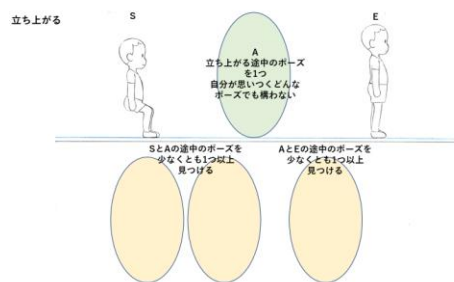


図 7-2 練習課題 1

- 1) 「座っている」⇒「立ち上がった」の 途中のどこでもいいので、見つけたポーズを描く。
- 2) その下段に、途中のポーズの前後のポーズを見つけてできるだけたくさん描く。

<この方法の利点>

この課題は、ブートキャンプ独自の課題であり、ポーズを見つけるための有効な方法である。はじめから闇雲にポーズをたくさん見つけようとするより、はじめに見つけた一つを足掛かりにして、その前後を見つけて行く、この方が見つけやすい。

色のトーンを例にとると分かりやすいと思う。白と黒の間のグレーのトーンを考えると、とにかく何でもいいからグレーを一つ見つけ、その一つを頼りに白とグレーの間、グレーと黒の間を見つけて行けば、たくさんのグレーのトーンが見つけられる。

ここで大事なのは、「見つける」ことを行うこと。

ブートキャンプ 1day では、「必要と思うポーズ」という言葉が無意識に使ったため、日本人には、「正しさ」を要求されていると捉えられてしまった。それ以前にフランスで行ったときは問題なかったのだが、フランス人は他人と違うことを積極的に良しとするので、日本人はフランス人とはメンタリティーが違うことを再認識させられた。

最終的に、「何でもいいから途中と思うポーズ、どこでもいいから途中のポーズを描く。」と、積極的に正しさを求めない言葉を使うのが最適であり、これによって参加者は、より気楽に自由に「見つける」ことができるようになった。

実例 2 ; 「アニメーションブートキャンプ 3DCG」での課題構成（内容と順番）と結果の実例

ブートキャンプで参加者をリードする考え方と工夫が、この練習課題の組合せに現れている。動きの要素を分解し X 軸だけ、Y 軸だけのような単純な要素に切り分け、参加者がどこまで理解しているかを確認しながら、複雑になりすぎないように要素別に動かしてステップアップしていけるようにしている。

第7章 成果検証及び今後の課題

実施日：10月10日（木）・11日（金）

参加人数：6人

目的：

- 3DCG ソフト・Blenderが、アニメーション制作ソフトとして使えるか、その使用感を検証する。
- Blender 上で、3D モデルは支障なく動作するか、検証する。
- 参加者がアニメーションを作ることに支障がないくらいまで Blender を使えるようになるか、検証する。

目標：「演技する（＝動く）」ためのキーポーズ、ブレイクダウンを見つけ、「動かす」ことを知る。

課題：練習課題0 ⇒ 練習課題1 ⇒ 練習課題2 ⇒ 本番課題2「キャラクターらしく歩く」

練習課題0：Blender 上で下記のポーズを指示に従って作る。そのポーズを保存し、動かしてみる。

1. スタートポーズ 両腕を左右に水平に広げたポーズを作る・・・手のひら下
2. そのまま膝を曲げ沈み込む・・・両腕は水平を保つ
3. スタートポーズ（両腕を左右に水平に広げたポーズ）に戻る
4. 水平方向に90度身体を捻る
5. スタートポーズ（両腕を左右に水平に広げたポーズ）に戻る
6. 右手を上上げる・・・手のひら正面（関節を理解しているかどうかの確認です。）
7. スタートポーズ（両腕を左右に水平に広げたポーズ）に戻る これで終わり。

この「練習課題0」を行う目的：

1. 参加者にソフトウェアに慣れてもらう。
2. 参加者に各モデルのパーツの動かし方に慣れてもらう。
3. 参加者の各モデルのパーツの動かし方の理解度を確認する。

<この方法の利点>

動きそのものは、簡単な動きである。しかし途中から、関節の方向を考慮しながら動かすことを要求する設定にしてあり、モデルを動かす基本要素とそのときに注意すべきことが短時間で体験できるように作ってある。これもブートキャンプ独自の課題である。

練習課題1：「立ち上がる」という動きの途中のポーズをたくさん見つけ出す。（紙と鉛筆での作業）

1. 動きに合わせたオノマトペ（擬音 or ニュアンスの音）を考え、その音を口で発しながら動きを行う。

2. 「何でもいいから途中と思うポーズ」「どこでもいいから途中のポーズ」を描く。

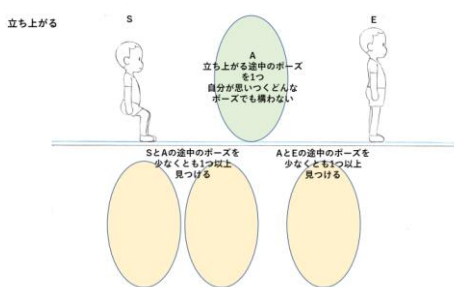


図 7-3 練習課題 1

- 1) 「座っている」⇒「立ち上がった」の途中のどこでもいいので、見つけたポーズを描く。
- 2) その下段に、途中のポーズの前後のポーズを見つけてできるだけたくさん描く。

練習課題 2： Blender 上で「踏みかえ」（＝右足から左足への体重移動）を行う。

片足を軽く浮かす。踵だけでなく、つま先も軽く地面を離れるくらいまで浮かす。

次には反対の足を同じように上げる。この動きを繰り返す。

この「練習課題 2」を行う目的：

体重移動（＝動き）を行うときは、必ず腰が動く（左右に移動する、傾く等）を理解すること。

この課題を行うことで、歩くときの腰の動き（傾き、回転、移動）に、自然に着目するようになる。

本番課題 2：「キャラクターらしく歩く」

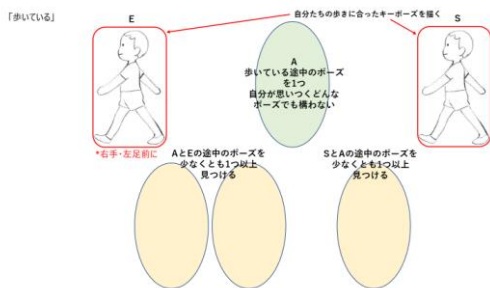


図 7-4 本番課題 2

- 1) 態度を決める。
- 2) 態度に合った自分なりのオノマトペを決める。・・・サッサとか、テクテクとか
- 3) その音を口で発しながら、演技を行う。

やり方は、練習課題 1「立ち上がる」と同じ。

この本番課題 2 では、当初ニュートラルな歩きを作ることを想定していた。しかし、実際に作業を始めてみると、それぞれの参加者がキャラクターのそれらしい態度を追及して歩かせる、という良い誤算が起きた。手描きでは、さすがにこの短時間で動きは作れない。

「アニメーションブートキャンプ 3DCG」の結果と考察：

ブートキャンプ以前は、腰を全く動かさずに動き（ロボットのような動き）を作っていた参加者たちが、1日で、いきいきと動かすことを楽しそうにし始めた。適切な指導者と適切な刺激、適切な

第7章 成果検証及び今後の課題

アドバイス、それを素直に咀嚼 [そしゃく] できる参加者が集まれば 3DCG というツールは、短時間で動きを映像にして見られるので、教育ツールとして有効だと感じた。

日本の教育機関でも、2D/3DCG を教育段階で分けるのではなく、3DCG で動かすことを初期のアニメーション教育に組み込むことを検討すべきだと思う。ただしその場合にも、ブートキャンプで行ったように、必ずサムネイルを手描きで行う等、手を伴って完成形を考えることを行ってから、3DCG で動きを作るようにすべきである。3DCG だけだと、動いただけで満足してしまう、あるいは動いたので正しいと誤認することがある。便利なツールを使うためには優秀な指導者が必要となる。

次に、“Blender”について述べる。“Blender”は、フリーウェアでありながら、海外では、特に欧州では長編制作にも使用されている。今回使用したキャラクターモデルを動かすのにも特別なスペックの PC を必要としない。だから、今後、地方でブートキャンプを開催する等を考えたとき、使用ソフトウェアの費用負担がなくなり、使用機材の特殊性も要らなくなる。つまり、人的費用を重点に予算を考えられるので大きな前進だと思う。

まとめ：

日本のアニメーションは大きな岐路に立っている。今までは長所であったものがどんどん失われ、逆に短所となりつつある。3 コマ基本のリミテッドアニメーションは、海外ではポーズの強さを取り入れた 3DCG (1 コマあるいは 2 コマ) となり、より高品質のアニメーションとして生まれ変わり、日本では単なる 3 コマ偏重に陥っている。いまだに、原画・動画工程のデジタル化が整わないのは、日本だけである。欧米だけでなく、アジアでも日本以外はデジタル化されている。今の日本は内向化が著しく、海外の優秀なものを見ようとしなくて独自性を盲目的に守ろうとする、自発的鎖国状態に陥っている。

このような状態を打破するためにもアニメーションブートキャンプの取組は有効であり、継続して実施していくためには「産」「学」「官」が連携した体制が前提となり、官の継続的な支援が必要不可欠である。

そして、具体的に今の日本に最も必要なのは、共通感覚である。多くの人が共感 “**empathy**” できるものを作らなければならない。違いを見つめると同時に、違いの数よりはるかに多い共感できる態度、共感できる仕草を見つけて行かなければ世界に認められるアニメーション・スタッフや作品は生まれない。

ブートキャンプは様々なところで発見を促す。全てにおいて、パターンに囚 [とら] われない。

ブートキャンプの発見の特徴：

1. 見つける (発見する) 方法を教え、見つけることを促す。
2. 見つけたものが十分か足りないか、正しいか誤りかをその場でジャッジする。

グループ全員で見ることで、足りない・間違いに自分たちが気づくようにしている。

それで足りなければ、講師が例を挙げて幾つかの考え方を提示する。答えを直截 [ちよくせつ] に教えることはしない。

第7章 成果検証及び今後の課題

3. 不十分・誤りは、その場で自分たちが答えを見つけて修正する。
4. 自力で無理な場合は、講師が力を貸す。

最も大切なのは講師が、参加者が発見したこと／ものを見逃さず、発見したこと／ものを理論化して定着してあげることである。絵が拙くても、雰囲気がある。なぜ、雰囲気があるのかを一緒に考える。これは、答えを教えることとは大きく違う。理論化することで、将来応用が利くようになり、他の問題でも積極的に解決しようとする意欲が生まれる。また、自分だけで解決するのではない、ということを知る。ブートキャンプでは発見する方法を、体験を通じて教えるのであって、動きやポーズのパターンを教えるのではない。

参加してくる人たちの中には、発見することをせずに、自分の知っている・覚えているパターンを描こうとする人がいる。プロのアニメーターの中にも、自分のパターンを教えようとする人がいる。それだと、オノマトペに合わせた演技する動きが描けなかったり、覚えているパターン以外のポーズを見つけ出せなかったりする。

始めと終わりが同じキーポーズであっても、動きが異なればブレイクダウンは異なる。物理的に言えば、動きのタイミング（スピード）、文学的に言えばニュアンスが異なればブレイクダウンは異なる。キーポーズが違えば、当然全てが異なる。パターンで考えようとする人には、この簡単な定理が理解できない。

しかし、いずれにしても適切なキーポーズを見つけ出すためには、経験が必要となる。できるだけ短い期間で、適切なキーポーズを見つけられるようになる要素がブートキャンプには組み込まれている。

行政のブートキャンプへの理解と支援は、業界内で辛うじて残っている人材育成のヒエラルキー（段階的な組織構造）や専門学校を代表とする専門職教育を支え、これを実践しないとそれらが崩壊してしまうという危機回避に繋がる。

例えば日本の動画は、3コマを基本にしているので、原画のポーズさえしっかりしていれば、動画のポーズが多少変であっても、均等割りであっても、何とか見られる。だから近い将来、AIの作業となる可能性は高い。

このときに、原画を作れる人材を養成できていないと日本のアニメーションは、AIでも可能な作業となってしまう、労働条件など制作環境の改善はさらに難しい問題となってしまうであろう。

この将来展望を明るく転換させるためには、官民連携した体制の継続が強く望まれる。今はそのような岐路の時である。

7.3 プログラムプロデューサーによる考察③

アニメーションブートキャンプを持続可能なものにするために、個人的に、非体系的に実施に当たった重要なポイントをまとめてみた。

岡本美津子（アニメーションブートキャンププロデューサー/
東京藝術大学大学院映像研究科教授）

アニメーションブートキャンプは、2012年度からメディア芸術コンソーシアム事業としてスタートし、その後2015年度からメディア芸術連携促進事業に引き継がれ、毎年実施されてきた。参加者は延べ464人に上り、その内容の高さは受講生や有識者などから高い評価を受けている。受講生の中にはアニメーション業界に進み、若手アニメーターとして活躍しているなど、その成果は目を見張るものがある。

2019年度は連携促進事業の最終年度に当たり、この事業を将来にわたって持続可能なものにするために、実施に当たった重要なポイントをメモとして整理しておきたいと思う。思いつくままであり、全てが体系的に網羅されているわけではないので、最終的には複数の目を持って作っていくべきものである。

1. カリキュラムポリシー

- ・産官学の三位一体体制であることが重要…産の分野は産業系で必要とされているカリキュラムの構築と講師の供給、学の分野は、カリキュラムの教育的視点からの検証と学ぶ環境作り、官の分野はアニメーション分野全体の持続的発展へ向けた施策としての位置付けによる支援。この3つの役割のどれが欠けても成立し得ない。
- ・第3の学びの場とする…学校でもない、仕事場でもない、独立した第3の学びの場であることが重要。これにより学生、社会人、その他の受講生が一堂に会して一つの目的に向かって学ぶ場となる。
- ・受講生の自律的発展を支える…アニメーションのテクニックを教えるのではなく、作画をするに当たった考え方を教え、自律的に複雑な課題にも応用できる基礎を教える。

2. 学生の採用、募集

- ・モチベーションの高い学生を募集し、選抜する…商業アニメーション関連の仕事に就きたい学生を募集する。選抜に当たっては、履歴や応募動機の記載を求める他、ビジュアルとして、自画像及び斜め上俯瞰アングルからの男の子の歩くアニメーションを課題として出して、それらを講師陣とディレクターで審査し、受講者を選抜する。
- ・学生の募集はSNSが有効…大学の研究室単位での口コミ、及びSNSが有効である。

3. 講師の採用、配置等

- ・教育に興味と実績のある作画監督クラスの講師陣を選抜…ブートキャンプの講師は、作画監督

第7章 成果検証及び今後の課題

クラスの実績のある人材で、教育に関心及び実績のある人材を選抜している。

- ・講師へのオリエンテーションを行う…講師の就任に当たっては、ディレクターからブートキャンプのポリシーや教育方法、これまでの経緯等について入念なオリエンテーションが行われ、それらをあらかじめ共有しておく。
- ・講師の多様性を確保する…講師は作画監督 40 年以上のベテランから、入社 5 年目程度の若手まで、性別も男女混じって採用している。また 2019 年からは、フランス人のセドリック・エロール氏が、ブートキャンプ in アヌシー2019 及び 1day ワークショップの講師として加わった。
- ・若手講師を継続する…上記でも述べたように、若手を積極的に講師として投入することにより、教える側の継続を図るようにしている。
- ・講師は担任制とする…講師の担当するグループをあらかじめ決めて、担当の先生が直接指導に当たる方法を取り、より細やかな指導とコミュニケーションが可能となる。
- ・ブートキャンプ OBOG を講師に採用する…2019 年度、ブートキャンプ出身者が初めて講師として参加した。大変喜ばしい傾向である。

4. 実施場所、環境

- ・アイコンとしての場所を作る…ブートキャンプをブランド化し、修了後もそこで学んだことを記憶に留めるために、象徴となる場所を設定している。初年度から 2016 年度までは、東京藝術大学的那須研修施設、2017 年度からは、長野県・富士見町にある川崎市青少年自然の家で行っている。
- ・合宿が効果的である…ブートキャンプでは、合宿という体裁を取ることににより、その期間カリキュラムのみに専念できる。また、講師といわば“同じ釜の飯を食う”ことにより、より深い信頼と学習の機会が得られる。
- ・広い会場が必要…ブートキャンプの会場は、平坦 [へいたん] なししかも学生が作画機の外側で自由に動いて動きを確認できるようなスペースが必要である。また、撮影台などに必要なスペースも必要。また、職住近接により、より集中する効果を狙って、食堂と宿泊施設はワークショップ会場とできるだけ近接していた方がよい。

5. PC などの環境

- ・参加者 1 人当たりの機材、スペースを確保…作画機には、1 人 1 台のトレース台&タップが必要。また、作画した用紙を置いておけるスペースなども必要。
- ・コミュニケーションができるグループ配置…1 チーム当たり、3 人~4 人程度で構成し、机を向かい合わせにして島を作り、グループごとの円滑なコミュニケーションができやすくする。(デジタルの場合は背中合わせで振り向けばすぐに話せる環境を作る)。また、スペースに余裕があれば、各グループに講師の 1 人分の環境を用意する。
- ・撮影・編集・再生環境の確保が重要…作画を即座に撮影し、再生し、自他共にチェックするために、撮影機材と PC、撮影・編集ソフトウェアが必要。ブートキャンプの場合は、布山ディレ

第7章 成果検証及び今後の課題

クターが開発した KOMAKOMA 及び KOMA チェッカーというソフトウェアを使用している。撮影した素材を即座に動画として見る事が可能で、それをネットワークし、教室の全員で見られるようなクラウド共有機能もある。

・撮影台は離れたところに配置…上記撮影台は、1 グループに一つ、各グループから離れたところに設置する。

6. グループ핑グ、チーム作業

・参加者のグループ分けを行う…グループ핑グは、個々の課題や履歴、ポートフォリオなどを参照しながらディレクターが行う。能力、経験、男女、学校などが偏らないように、グループ内でのダイバーシティに考慮しながらグループ핑グを行う。

・参加者同士のコミュニケーションが必要な課題を出す…課題はチームで相談することが求められる課題となっており、否 [いや] が応でも他者とのコミュニケーションと共同作業が求められる。

・他者の目を入れて確認する…作画の撮影後は自分で確認した後、必ず、講師及びグループ内で試写をして、それがどう見えるかの意見をもらう。

7. 課題

・参加者の特性や能力に応じたカリキュラムを組む…課題はブートキャンプの種類や対象のレベルや特性等によって変わる

・課題がステップアップしていく構成とする…最初はシンプルかつ基礎的な課題、次に応用的要素を加味した課題、と時間経過と共に課題の難易度が上がっていく。

・合宿型の課題例…課題 1：観察を重視したバスの動きを作画する課題、課題 2「3 種類のキャラクターが、それぞれ重さの異なる 3 種類のボールを受け取って投げる」課題。

・1day の課題例…課題 1：椅子から立ち上がる。課題 2：演技を伴って歩く など。

・課題の設定は事前に行う…いずれもディレクターが事前に参加者の状態を把握し、講師の意見を聞きながら課題を設定する。

8. 教育態度

・自分で考えさせる指導を行う…講師は受講生に自身で思考させるため、結論を示し、それに従うような指示型の指導は行わない。講師のセリフ「XX と思うけど、どう？自分でよく考えてみて」など、学生に主体的に考えさせるような指導を行う。

・作画のために身体を動かす…身体感覚を感じてもらうために、キャンプ最初にアイスブレイクとして、パントマイムやボール渡しゲームなどを行うことも多い。また、途中で作画がうまくいかない、修正したい、などの場合は、実際に動いてみて確認するなど、参加者に動くことを推奨する。

・実践とレクチャーの効果的な配置を行う…最初から理論のレクチャーを行わず、実践後にまと

第7章 成果検証及び今後の課題

めとしてのレクチャーを行い、その後また実践が入るといふ、理論と実践の混合したカリキュラムとする。

- ・個別の参加者に沿った目標の設定をする…担任の講師は、早めに仕上げた学生には、更に難易度の高い取組をさせるなど各学生の能力や進捗に合わせた目標を設定する。
- ・講師による実践を目の当たりにできる環境とする…講師は、参加者の横で実際の作画風景を見せることもあり得る。それにより、作画のテクニックだけでなく、仕事への態度や講師の日常などを感じる事が可能となる。

9. 言語/音

- ・音をつけさせる…完成課題の発表のとき、本人に自分の映像に音をつけて発表させる。例えば、「よいしょ!」「エイヤー」など。それにより、本人が表現したかったことやアクションのタイミング、キャラクターの気持ちなどが自他共に確認できる。
- ・海外ではできるだけその国の母国語で行う…これまで、タイとフランスでの開催及び中国、韓国の学生を対象に日本での開催を行ったことがあるが、経験的に、その国の言語で教育した方が教育効果が上がる。もちろん、講師の発言のニュアンスをきちんと伝えられる通訳がいることが大前提であるが。

10. 時間

- ・作業時間を細かく区切る…作業ごとに締切りの時間を設け、アナウンスする。作業工程を細かく区切って締切り時間を設けることにより、参加者にとって作画の標準的ペースがつかめると共に、集中を高め、能率を上げさせる。
- ・密度を上げ、長時間持続させる…1day であっても、合宿形式であっても、終日にわたり、濃い密度でのカリキュラムとする。昼食や休憩時間は最小限の時間とする。それにより、全体の緊張が持続でき、教育効果が上がると共に、参加者にとって達成後の満足感と充実感が得られ、体験が記憶に刻まれる。

11. 完成披露、履修証明書授与式

- ・完成披露は全員の前で行う…課題の完成披露は、グループごとに、全員の前で、可能ならば大スクリーンで行う。その後、講師により全体講評が行われる。平常は時間が押して個別講評を行う時間が取れないのが常であるが、時間があれば、講師たちにより、また、参加者同士で、個別講評を行う時間もあっても良いかもしれない。
- ・履修証明書授与式を行う…海外の場合のみ履修した証しとしてこの授与式を行っており、大いに喜ばれている。国内でも、持ち帰って各学校の単位として読み替えてもらえるような履修証明書などを発行しても良いかもしれない。

12. アフターケア、修了生の把握

第7章 成果検証及び今後の課題

- ・講師たちによる Q&A セッションを最後に行う…長いワークショップを終えた後、講師たち全員による Q&A セッションを行っている。ワークショップで聞けなかったこと、アニメ業界への質問、講師個人への質問など、作業後だからこそ聞きたい質問が多々出されて大きく盛り上がる。更に時間と余裕があれば、講師も含めて懇親会を行うこともある。
- ・アニメスタジオ等見学会を行う…ブートキャンプの前後に、実際のプロの現場を見るためにアニメスタジオ見学会を希望者のみ行っている。プロダクション・アイジー（以下、I.G）の協力で毎年実現できている。I.G 見学の後、毎年ジブリ美術館も訪れている。
- ・事務局によるブートキャンプ後の進路の調査を行う…事務局によってアニメーションスタジオ就職者参加者などの進路を調査している。上記の懇親会などにブートキャンプ OBOG などにも声をかけている。

上記はブートキャンプ開始以来 8 年間かけて、両ディレクター、講師たち、事務局などブートキャンプに携わった人たちが協力して、改善を重ねながら培ってきたものであり、いわばアニメーター育成のための貴重な知的財産である。今回、マニュアルへの一助としてあえて見える化する作業を行ってみたが、正直、膨大なノウハウと教育的知見を内包していることに改めて驚かざるを得ない。しかしながら、最終的に最も大切なものは、業界の未来を切り開く若者を育てようとするディレクターと講師たちの熱意と力であり、彼らがいなければこれらの叡智 [えいち] も実を結ぶことはないだろうことは自明である。

第8章 付録

8.1 広報・広報制作物

8.1.1 WEB サイト



図 8-1 告知 web ページ (1day)



図 8-2 告知 web ページ (合宿)

8.1.2 チラシ

一生モノのワークショップ体験
アニメーションブートキャンプ2019
1dayチャレンジ ~「キーポーズ」編~

ANIMATION BOOTCAMP 2019

(先着順) 参加者募集!

【アニメーションブートキャンプ2019 1dayチャレンジ】はアニメーションで習得・活用すること興味を持っていただける方としたいワークショップです。
 今回のワークショップは「動きの要となるキーポーズ」を題材に「キーポーズ」編です。
 まず最初に、一定の動作の中にある、その動きを表現するにあたってのキーポーズを見つけ出します。
 そして、その動きを自分自身で表現するための動きを「キーポーズ」で表現する練習を行います。
 参加者の表現は自由ですが、最終的には自分自身で表現できるまでを目指します。
 第一歩で受講するアニメーターの方と一緒に、たくさんの方に習得・活用を「自ら実践して・質疑して・発表して・称賛する」というアニメーションの益を体験から学ばせてあげませんか？

参加者の声

「人に伝える」という言葉は、自分自身で表現し、人に伝えることが目的である。自分自身で表現し、人に伝えることが目的である。自分自身で表現し、人に伝えることが目的である。

アニメーションブートキャンプ2019の応募には **課題の提出** が必要です。
 詳細はサイト内の募集要項をご覧ください。
ANIMATION BOOTCAMP 2019
http://animationbootcamp.info/

募集マ切: 2019年7月19日(金) 18:00必着

2019年度 文化庁メディア芸術産業育成事業

「アニメーションブートキャンプ」とは?

「アニメーションブートキャンプ」は、文化庁によるメディア芸術の振興を目的とした委託事業の一つとして、2012年から産学協同で行われているワークショップです。主に関東や専門学校等でアニメーションを学ぶ学生たちに、日本のトップレベルのアニメーター達が指導をその理念は、「表現者として自己開花できる人材を育てること」、小手先の技術や知識ではなく、アニメーターとして成長していく上で必要な基本姿勢を、課題制作を通じて学びます。

ANIMATION BOOTCAMP 2019

■ ワorkshop概要

日程 2019年7月27日(土) 10:00 ~ 17:30(受付9:30 ~)

会場 DNP五反田ビル 1階ホール/東京都品川区西五反田3-5-20

参加費 無料(会場までの交通費は各自下さい。)

対象者 ・アニメーション制作に興味のある高校生以上の方
 ・日本語でのコミュニケーションが可能の方
 ・募集要項記載の個人情報取り扱い方針および注意事項をご読取の上、同意頂ける方
 ・ワークショップに最初から最後まで(10:00~17:30予定)参加可能な方
 ※1日限りの参加です。お申し込みの際は「参加費」を必ずお振込みください。
 ※ワークショップの申し込みは、お申し込みの締め切りまでお申し込みいただけます。

募集人数 40名
 ※お申し込みは先着順です。
 ※お申し込みは必ずお振込みを必ずおこなってください。

講師プロフィール

稲村武志 (アニメーター、株式会社スタジオゴゴック)
 シンガポールの映画制作会社「映像」でディレクターを務める。1994年東京大学卒業。その後、映像制作会社に勤務。2017年独立して、映像制作会社「映像」を設立。2017年現在、映像制作会社「映像」でディレクターを務める。

神山浩高 (アニメーター、アニメーション監修、株式会社ドリアン)
 毎日朝アニメーション制作会社に「スタジオドリアン」にて「作画監督」を兼任している。2017年現在、毎日朝アニメーション制作会社に「作画監督」を兼任している。

セドリック・エロール (アニメーター、キャラクターデザイナー)
 フリーアニメーター。A1 (act) 885、シシター、メルパルクなどのアニメーション制作会社に所属している。2017年現在、フリーアニメーターとして活動している。

山田桃子 (アニメーター、スタジオゴゴック)
 2010年、株式会社スタジオゴゴックに入社。多くの作品に作画・原画を担当している。2017年現在、株式会社スタジオゴゴックで作画・原画を担当している。

図 8-3 告知チラシ (1day)

2019年度 文化庁メディア芸術実践推進事業

参加者募集!

一生モノのワークショップ体験

アニメーションブートキャンプ2019

ANIMATION BOOTCAMP 2019

合宿版

参加者の声

「人に教える」という経験をもっと覚えたいと思い参加しました。自分の得意なところが手伝わなくていいのが、むしろありがたいですね。実際に作ったものが人に教えるという経験は、それだけでも貴重だと思います。

アニメーターになりたいと思って専門学校に行く。ブートキャンプにも参加しました。友達と一緒に行きました。ブートキャンプに参加して、アニメーターになりたいという夢を叶えたいという気持ちで参加しました。実際に教える経験が、自分自身にもいい経験になりました。

アニメーションの勉強は、自分で考えながら進んでいくのが好きです。ブートキャンプに参加して、友達と一緒に行きました。ブートキャンプに参加して、アニメーターになりたいという夢を叶えたいという気持ちで参加しました。実際に教える経験が、自分自身にもいい経験になりました。

第一歩のアニメーションに関する基礎と、アニメーターの心と向き合い方を学ぶことができたのが非常に勉強になりました。

アニメーションは、自分で考えながら進んでいくのが好きです。ブートキャンプに参加して、友達と一緒に行きました。ブートキャンプに参加して、アニメーターになりたいという夢を叶えたいという気持ちで参加しました。実際に教える経験が、自分自身にもいい経験になりました。

アニメーションの勉強は、自分で考えながら進んでいくのが好きです。ブートキャンプに参加して、友達と一緒に行きました。ブートキャンプに参加して、アニメーターになりたいという夢を叶えたいという気持ちで参加しました。実際に教える経験が、自分自身にもいい経験になりました。

アニメーションブートキャンプ2019の応募には **課題の提出** が必要です。

詳細はサイト内の募集要項をご覧ください。

アニメーションブートキャンプ2019公式WEBサイト

<http://animationbootcamp.info/>

参加を希望される方は応募課題の提出が必要です。参加希望者の中から応募課題による選考を行います。応募課題の選考をもって受付完了となります。参加の可否が異なります。

募集メチ: 2019年9月1日(日) 18:00必着

ディレクター 石川 俊希 (CGディレクター、CGアニメーター)

プロデューサー 藤村 武志 (アニメーション制作会社代表取締役)

講師 後藤 隆幸 (アニメーター、キャラクターデザイナー)

講師 佐藤 寛大 (アニメーション監督、3DCGアニメーター)

講師 三浦 菜奈 (アニメーター)

〒100-0001 東京都千代田区千代田 1-1-1

TEL: 03-5561-1111

受付時間: 10:00~17:00

募集メチ: 2019年9月1日(日) 18:00必着

詳しくは WEBをチェック!

「アニメーションブートキャンプ」とは？

「アニメーションブートキャンプ」は、文化庁によるメディア芸術の振興を目的とし、主な大学や専門学校等でアニメーションを学ぶ学生たちに、日本のトップレベルのアニメーション制作現場の経験を得てもらうこと、小売先での技術や知識を伝えること、アニメーターとして成長していく上で必要な基本姿勢、課題制作を通じて学びます。

委託事業の一つとして2012年から産学協同で行われているワークショップです。アニメーター達が指導を行ってまいりました。

■ ワークショップ概要

日程

- ① 3DCG事前講習: 2019年10月10日(木) 13:00~17:00
- ② 合宿: 2019年10月11日(金)~10月14日(月・祝) 3泊4日
- ③ 講評会: 2019年12月中旬(土日・どちらかの予定)

会場

- ① 3DCG事前講習: 東京都内近郊
- ② 合宿: 東京23区内
- ③ 講評会: 東京23区内

参加費

ワークショップ参加費用は無料

旅行費用13,500円(宿泊費・食事/軽食代)、保険料(手書き希望者: 500円、3DCG希望者: 700円)

対象者

- ・ 手書きアニメーション・3DCGアニメーション問わず、アニメーション制作に興味のある大学生、専門学校生以上の方
- ・ 日本語でのコミュニケーションが可能な方
- ・ ワークショップ全日程に参加可能な方
- ・ 募集要項記載の個人情報取り扱い方針および注意事項をご確認の上、同意いただける方
- ・ 3DCGアニメーションで参加を希望の方は、何らかの3DCGソフトウェア操作方法を習得してあり、それらのソフトウェアでアニメーション制作の経験がある方に限らせていただきます。
- ・ 3DCGで参加をご希望の方のみ、事前講習にご参加いただけます。ワークショップ時に使用するソフトウェア (mayaもしくはBlenderを予定) の操作方法、課題で使用できるキャラクターデータについて詳しくご説明いたします。(13:00~18:00@9,000円)

募集人数 24名程度 ※7名以内で定員となります。

■ 講師プロフィール

石川 俊希 (CGディレクター、CGアニメーター)

株式会社スタジオコロロ

1987年 東京都生まれ。CGディレクター、CGアニメーターとして活躍中。代表作として『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 前編』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 後編』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 最終章』などがある。

藤村 武志 (アニメーター、キャラクターデザイナー)

株式会社スタジオコロロ

1987年 東京都生まれ。アニメーター、キャラクターデザイナーとして活躍中。代表作として『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 前編』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 後編』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 最終章』などがある。

後藤 隆幸 (アニメーター、キャラクターデザイナー)

株式会社スタジオコロロ

1987年 東京都生まれ。アニメーター、キャラクターデザイナーとして活躍中。代表作として『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 前編』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 後編』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 最終章』などがある。

佐藤 寛大 (アニメーション監督、3DCGアニメーター)

株式会社スタジオコロロ

1987年 東京都生まれ。アニメーション監督、3DCGアニメーターとして活躍中。代表作として『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 前編』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 後編』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 最終章』などがある。

佐藤 好春 (アニメーター、日本アニメーション協会)

株式会社スタジオコロロ

1987年 東京都生まれ。アニメーターとして活躍中。代表作として『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 前編』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 後編』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 最終章』などがある。

三浦 菜奈 (アニメーター)

株式会社スタジオコロロ

1987年 東京都生まれ。アニメーターとして活躍中。代表作として『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 前編』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 後編』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 最終章』などがある。

詳しくは WEBをチェック!

図 8-4 告知チラシ (合宿)

8.1.3 Twitter 広告

・配信ターゲットユーザー

配信ターゲットユーザーも 2018 年度同様、5 つにセグメントし、それぞれのユーザーに対して、静止画クリエイティブが掲載されるように設定し、配信を実施。

◆基本配信ターゲット設定

地域：日本全国

年齢：13 才～24 才

性別：男女

言語：日本語

◆配信ターゲットのセグメント：リーチ可能ユーザー総数 約 1,846,000 ユーザー

No.1	講師関連フォロワーユーザー	：リーチ可能ユーザー数	84,000 ユーザー
No.2	情報サイトフォロワー	：リーチ可能ユーザー数	230,000 ユーザー
No.3	アニメスタジオ関連フォロワー	：リーチ可能ユーザー数	950,000 ユーザー
No.4	学校関連フォロワー	：リーチ可能ユーザー数	47,000 ユーザー
No.5	その他、監督・イベント系フォロワー	：リーチ可能ユーザー数	390,000 ユーザー

<1day チャレンジ ～キーポーズ編～>

広告掲出期間 2019年6月9日～6月26日：18日間

・静止画クリエイティブ（以下の6パターンで掲出を実施）

No.1



No.2



No.3



第8章 付録



図 8-5 Twitter 広告のクリエイティブ (1day)

・掲載結果

<2019 年度結果>

1,300 クリックを獲得し、リンク先（ホームページ）に誘導。

表 8-1 Twitter 広告効果

	表示回数 (IMF)	クリック率 (CTR)	Webサイトへのクリック数 (CT)
TOTAL	675,782	0.20%	1,356

<ターゲット別>

ターゲット別では、「講師関連」ユーザーのクリック率が高く、相関が高い結果であったことが考えられる。

表 8-2 ターゲット別の広告効果

ターゲットユーザー×動画 or 静止画	表示回数 (IMF)	クリック率 (CTR)	Webサイトへのクリック数 (CT)
01_講師関連(静止画)	68,334	0.39%	264
02_CG関連(静止画)	166,596	0.17%	276
03_アニメスタジオ(静止画)	149,632	0.17%	253
04_学校関連(静止画)	112,467	0.24%	269
05_その他【情報サイト、イベント系】(静止画)	178,753	0.16%	294

<クリエイティブ別>

クリエイティブ別では、No.5 のクリエイティブのクリック率が高く、クリック数も高い結果となった。次点で、No.4 のクリエイティブのクリック率が高い結果。

第8章 付録

今回作成したバナーのクリック率が高い結果となり、バナーの作成、掲載が効果的と考えられる。

表 8-3 クリエイティブ別の広告効果

クリエイティブ	表示回数 (IMF)	クリック率 (CTR)	Webサイトへのクリック数 (CT)
001	43,018	0.18%	77
002	17,463	0.14%	25
003	168,197	0.18%	300
004	183,518	0.21%	391
005	81,525	0.32%	257
006	182,061	0.17%	306

<合宿版>

広告掲出期間 2018年10月1日～10月7日：44日間

- ・静止画クリエイティブ（以下の6パターンで掲出を実施）

No.1



No.2



No.3



No.4



No.5



No.6




図 8-6 Twitter 広告のクリエイティブ（合宿版）

第8章 付録

・掲載結果

4,500 クリックを獲得し、リンク先（ホームページ）に誘導。昨年度の集客 3,000 クリック程度と比較して、1.5 倍の集客をすることができた結果となった。

表 8-4 Twitter 広告効果

	表示回数 (IMF)	クリック率 (CTR)	Webサイトへのクリック数 (CT)
TOTAL	1,919,252	0.24%	4,529

・ターゲット別

1day チャレンジ同様、「講師関連」ユーザーのクリック率が高い結果となった。一方でその他【情報サイト、イベント系】ユーザーのクリック率が低い結果となった。

表 8-5 ターゲット別の広告効果

ターゲットユーザー×動画/静止画	表示回数 (IMF)	クリック率 (CTR)	Webサイトへのクリック数 (CT)
01_講師関連(静止画)	250,598	0.40%	999
02_CG関連(静止画)	469,827	0.19%	883
03_アニメスタジオ(静止画)	387,922	0.26%	1,012
04_学校関連(静止画)	250,005	0.26%	654
05_その他【情報サイト、イベント系】(静止画)	560,900	0.17%	981

・クリエイティブ別

クリエイティブ別では、No. 1 のクリエイティブのクリック率が高い結果となった。

表 8-6 クリエイティブ別の広告効果

クリエイティブ	表示回数 (IMF)	クリック率 (CTR)	Webサイトへのクリック数 (CT)
001	1,105,827	0.27%	2,941
002	340,268	0.19%	632
003	178,220	0.20%	363
004	136,365	0.20%	267
005	56,949	0.21%	117
006	101,623	0.21%	209

<統括>

合宿告知では、2018年度と比較し、2019年度は1.5倍の集客をTwitter広告で実現することができ、掲載を長期で実施したことで効率よく集客ができたと考えられる。

今後においても、掲載を長期にわたり実施することで効率的な集客が可能になると考えられる。

また、ターゲットユーザー別で考察すると、2018年度同様、講師関連へのフォロワーユーザーに対して、2019年度も効率的に集客ができた結果となった。引き続き、講師関連ユーザーに対しては掲載を継続する一方で、その他ユーザーに分類しているフォロワーユーザーについては、配信ターゲットも含め精査の必要があると考える。

8.2 運営・講師プロフィール

8.2.1 プログラムプロデューサー

■岡本 美津子

プロデューサー。1964年宮崎生まれ。京都大学卒業後、1987年日本放送協会（NHK）入局。2000年、デジタルアート作品の公募番組『デジタル・スタジアム』、2003年『デジタルアートフェスティバル東京』などの番組及びイベントの企画、制作を行う。2008年東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻教授就任。2010年4月からNHK Eテレで毎週月～金放送中の『2355』『0655』を企画、チーフプロデューサーとして制作中。2012年3月からNHK Eテレで放送『テクネ～映像の教室』、2012年6月放送NHK みんなのうた『moon festa』、同8月放送『ヤミヤミ』の映像プロデュースなどを行う。

8.2.2 プログラムディレクター

■竹内 孝次

アニメーションプロデューサー、東京アニメアワードフェスティバル フェスティバルディレクター。1953年生まれ。1976年に株式会社日本アニメーションに入社。1980年、株式会社テレコム・アニメーションフィルムに移籍。元テレコム・アニメーションフィルム最高顧問。2016年より東京アニメアワードフェスティバルのフェスティバルディレクターを務める。

【代表作】

『母を尋ねて三千里』『あらいぐまラスカル』『未来少年コナン』『赤毛のアン』『名探偵ホームズ』『じやりん子チエ』『リトル・ニモ』

■布山 タルト

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション研究専攻教授。1990年代からコンピュータを道具としたアニメーション制作を行う。2003年からトリガーデバイスとアニメーション制作体験ワークショップを国内外で多数実施。アニメーションを作る経験のデザインをテーマとして、独自のデバイスやソフトウェア開発を行っている。日本アニメーション学会副会長、日本アニメーション協会常任理事。

8.2.3 マネージャー

■面高 さやか

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻助教、大阪芸術大学大学院動態表現(映画・映像)専攻修了。2008年東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻の開設から教育研究助手として4年間勤務。アニメーション制作を行いながら、アニメーション教育や短編アニメーションのプロデュースにも携わる。静岡文化芸術大学、駿河台大学非常勤講師。

8.2.4 講師

■石川 優希 (CGIディレクター、CGアニメーター)

1983年沖縄県生まれ 28才で異業種からCGアニメーターに転身。株式会社サンライズ、株式会社YAMATO WORKSにて劇場、テレビ等の作品に携わる。現在はフリーランス。

【主な参加作品】

『SHORT PEACE・武器よさらば』(2013、CGアニメーター)

『革命機ヴァルヴレイブ』(2013、CGアニメーター)

『牙狼〈GARO〉-炎の刻印-』(2014、CGアニメーター)

『L.S (PV)』(2016、CGIディレクター)

『ニンジャバットマン』(2018、チーフモデラー)

など

■板津 匡覧 (アニメーター)

株式会社ぎゃろっぷを経てフリーのアニメーターとして活躍中。

【主な参加作品】

・テレビアニメーション

『こちら葛飾区亀有公園前派出所』(1996～2004、原画、動画)

『妄想代理人』(2004、作画監督、原画)

『電脳コイル』(2007、総作画監督、作画監督、原画)

『ボールルームへようこそ』(2017、監督 絵コンテ)

『レントン ミステリー探偵社～カトリックのナゾトキファイル～』(2018、原画)

・劇場アニメーション

『パプリカ』(2006、原画)

『風立ちぬ』(2013、原画)

『百日紅～Miss HOKUSAI～』(2015、キャラクターデザイン、作画監督)

『ポッピンQ』(2016、原画)

・舞台

「みつあみの神様」アニメーションパート (2015、監督・絵コンテ・キャラクターデザイン・作画監

督 原画)

など

■稲村 武志 (アニメーター/株式会社スタジオポノック)

シンエイ動画株式会社で動画・動画チェックを担当。1991年株式会社スタジオジブリ入社。数々のジブリ作品で原画を手掛け、フリーを経て、2017年株式会社スタジオポノックに移籍。

【主な参加作品】

『千と千尋の神隠し』(2001、原画)
『猫の恩返し』(2002、作画監督補)
『ハウルの動く城』(2004、作画監督)
『ゲド戦記』(2006、作画監督)
『崖の上のポニョ』(2008、作画監督補)
『コクリコ坂から』(2011、作画監督)
『風立ちぬ』(2013、原画)
『思い出のマーニー』(2014、作画監督補)
『バケモノの子』(2015、原画)
『君の名は。』(2016、原画)
『メアリと魔女の花』(2017、作画監督)
『未来のミライ』(2018、原画)

など

■押山 清高 (アニメーター、アニメーション監督、株式会社ドリアン)

アニメーション制作を中心に、「スタジオドリアン添削室」にて「伝わる絵」をテーマにウェブ作画添削、会員制インターネットコミュニティ「アトリエドリアン」を運営する。

【主な参加作品】

『電脳コイル』(2007、作画監督、原画)
『エヴァンゲリオン新劇場版：破』(2009、原画)
『借りぐらしのアリエッティ』(2010、原画)
『鋼の錬金術師 嘆きの丘(ミロス)の聖なる星』(2011、アニメーションディレクター・原画)
『風立ちぬ』(2013、原画)
『スペース☆ダンディ シーズン2』(2014、脚本、演出、作画監督、原画)
『フリップフラッパーズ』(2016、監督、脚本、原画)
『DEVILMAN crybaby』(2018、デビルデザイン)
『劇場版「フリクリ オルタナ」』『劇場版「フリクリ プログレ」』(2018、メカニックデザイン)
『SHISHIGARI』(2019、原作、監督、脚本、アニメーション)

など

第8章 付録

■後藤 隆幸（アニメーター、キャラクターデザイナー/株式会社プロダクション・アイジー）
プロダクション・アイジー取締役。アニメーターとして東映動画株式会社や株式会社タツノコプロの作品に参加。1988年、『赤い光弾ジリオン』終了後にタツノコ制作分室の石川光久とともに有限会社アイジータツノコ（現・プロダクション・アイジー）を設立。

【主な参加作品】

『Gu-Gu ガンモ』（1983、作画監督・原画）
『赤い光弾ジリオン』（1987、キャラクターデザイン・作画監督）
『ぼくの地球を守って Please Save My Earth』（1993、キャラクターデザイン・総作画監督）
『HUNTER×HUNTER』（1999、キャラクターデザイン・作画監督）
『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』（2002、作画監督）
『攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG』（2004、キャラクターデザイン・作画監督）
『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society』（2006、キャラクターデザイン・総作画監督）
『獣の奏者エリン』（2009、キャラクターデザイン・総作画監督）
『黒子のバスケ』（2012、総作画監督）
『銀河英雄伝説』（2018、総作画監督）

など

■斎藤 俊介（映像ディレクター・アニメーションディレクター）

1984年7月生まれ、2008年3月 多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業。

2008年4月 CM制作会社入社、2009年1月 よりフリーランスとして活動。

主に広告媒体でのアニメーションを制作しながら、個人の作品を制作。

手描きのアニメーションとCGのアニメーション、両方の手法をミックスさせた作風で、編集からコンポジットまで基本的には個人で完結させるジェネラリストとして活動中。

【主な受賞】

SHORT SHORT FILM FESTIVAL & ASIA 2015 CG アニメーション部門 ノミネート

ザグレブ国際アニメーション映画祭 2015 短編部門 ノミネート

第10回吉祥寺アニメーション映画祭 グランプリ

第33回バンクーバー国際映画祭 招待上映

第15回広島国際アニメーションフェスティバル 公式上映

第26回CGアニメコンテスト 入選

第36回ぴあフィルム・フェスティバル 入選

など

■佐藤 広大（アニメーション監督・3DCG アニメーター/スタジオななほし）

第8章 付録

合同会社スタジオななほし代表。1981年生まれ。大阪府出身。バンタン映画映像学院 CG 制作学科卒。企画から監督・モデリング・アニメーション・コンポジットまで手掛ける。サンライズをはじめ様々なアニメーションの現場で経験を積み、子供たちにアニメーションの楽しさを伝えたい、という思いからスタジオななほしを設立。若手アニメーター等人材育成事業あにめたまご 2018 の『えんぎもん』で監督を務め、自身のアニメーションの知識と経験を伝えるため、ブログ『こーだいと、CG アニメと。えんぎもんと。』を開始する。

【主な参加作品】

OVA 『KAKURENBO』(2005、CG アニメーター)

CM・OVA 『FREEDOM』(2007、CGI ディレクター)

短編アニメーションシリーズ『ヒピラくん』(2009、CGI ディレクター)

オムニバス劇場作品『九十九』(2013、CG アニメーター・モデリング・リグ)

短編アニメーション作品『ありんこへポーふたりのひみつきちー』(2015、監督)

OVA 『えんぎもん』(2018、監督)

短編アニメーションシリーズ『かいじゅうステップ』(2019、演出、コンテ、アニメーション)
など

■佐藤 好春 (アニメーター/日本アニメーション株式会社)

日本アニメーション株式会社所属のアニメーター。スタジオジブリや日本アニメーションにて世界名作劇場などの原画やキャラクターデザイン、作画監督などを手掛ける。

【主な参加作品】

『愛少女ポリアンナ物語』(1986、キャラクターデザイン、作画監督)

『となりのトトロ』(1988、作画監督)

『魔女の宅急便』(1989、原画)

『おもひでぽろぽろ』(1991、作画監督)

『ロミオの青い空』(1995、キャラクターデザイン、作画監督)

『劇場版 フランダースの犬』(1997、キャラクターデザイン・作画監督)

『シンドバッド』(2015、2016、キャラクターデザイン、作画監督)

など

■瀬口 泉 (アニメーター)

株式会社プロダクション・アイジーを経て現在はフリーランス。

【主な参加作品】

『わすれなぐも』(2012、原画)

『ROBOTICS:NOTES』(2012、作画監督)

『黒子のバスケ』(2012～2013、作画監督・演出)

『ジョバンニの島』(2014、原画)

第8章 付録

『攻殻機動隊 新劇場版』(2015、作画監督・プロップデザイン)
『甲鉄城のカバネリ』(2016、OP 原画)
『フリップフラッパーズ』(2016、原画)
『夜明けを告げるルーの歌』(2017、原画)
『メアリと魔女の花』(2017、原画)
『さよならの朝に約束の花をかざろう』(2018、原画)
『未来のミライ』(2018、原画)
『ポノック短編劇場 ちいさな英雄ーカニとタマゴと透明人間ー「カニーニとカニーノ」』(2018、原画)
など

■セドリック・エロール (アニメーター、キャラクターデザイナー)

フリーアニメーター、Alpictures、シグナル・エムディなど数々のアニメ制作会社で作品制作に携わる。2012年より女子美術大学 アート・デザイン表現学科メディア表現領域 非常勤講師

【主な参加作品】

『ルパン三世 血の刻印ー永遠の Mermaidー』(2011、原画)
『LUPIN the Third 峰不二子という女』(2012、原画)
『青の祓魔師 ー劇場版ー』(2012、原画)
『名探偵コナン 11人目のストライカー』(2012、原画)
『劇場版 あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』(2013、原画)
『銀の匙 Silver Spoon』(2013、原画)
『聖☆おにいさん』(2013、原画)
『スペース☆ダンディ シーズン2』 (2014、脚本、演出、作画監督、原画)
『世界征服～謀略のズヴィズダー～』(2014、原画)
『Ocrest la Legend』(2015、2D アニメーション)
『傷物語』(2016、原画)
『DRIFTERS』(2016、オープニング)
『ひるね姫 ～知らないワタシの物語～』(2017、作画監督、原画)
『夜明け告げるルーのうた』(2017、原画)
『僕のヒーローアカデミア サードシーズン』(2018、原画)
『ムタフカズ -MUTAFUKAZ-』(2018、原画)
など

■富沢 信雄 (アニメーション監督/株式会社テレコム・アニメーションフィルム)

株式会社テレコム・アニメーションフィルム所属のアニメーション監督。アニメーターとして『ルパン三世カリオストロの城』『未来少年コナン』などに参加。『名探偵ホームズ』では演出・絵コンテと

して参加。

【主な参加作品】

- 『ルパン三世カリオストロの城』(1979、原画)
- 『未来少年コナン』(1978、原画)
- 『NEMO ニモ』(1989、アニメーションディレクター)
- 『無敵看板娘』(2006、監督)
- 『二十面相の娘』(2008、監督)
- 『リルぷりっ』(2010、演出・助監督)

など

■中島 智成 (CGディレクター/株式会社武右ヱ門)

1997年スタジオ4℃入社。2000年よりフリーランス。

【主な参加作品】

- 『スプリガン』(1998、デジタルアーティスト)
- 『陶人キット』(2000、CGディレクター)
- 『スチームボーイ』(2004、デジタルアーティスト)
- 『新SOS大東京探検隊』(2006、アニメーションディレクター)
- 『いばらの王』(2009、CGディレクター)
- 『FRIENDS もののけ島のナキ』(2010、アニメーター)
- 『ベルセルク 黄金時代編』(2011、CGアニメーター)
- 『新劇場版エヴァンゲリオンQ』(2012、CGアニメーター)
- 『かぐや姫の物語』(2013、デジタルアーティスト)
- 『GUNDAM THE ORIGIN I』(2013、デジタルアーティスト)
- 『クロスアンジュ』(2015、CGアニメーター)
- 『風の又三郎』(2016、CGディレクター)

など

■三浦 菜奈 (アニメーター)

手塚プロダクション出身、現在はフリーで活躍中。

【主な参加作品】

- 『荒川アンダー ザ ブリッジ×ブリッジ』(2010、作画監督補佐)
- 『坂道のアポロン』(2012、作画監督補佐)
- 『ちはやふる 2』(2013、作画監督補佐)
- 『ハナヤマタ』(2014、作画監督)
- 『ヤング ブラック・ジャック』(2015、キャラクターデザイン・作画監督)
- 『クロムクロ』(2016、作画監督)

第8章 付録

『サクラクエスト』(2017、作画監督)
『だがしかし2』(2018、キャラクターデザイン)
『さよならの朝に約束の花をかざろう』(2018、作画監督補佐)
など

■森田 千誉 (アニメーター/株式会社プロダクション・アイジー)

プロダクション・アイジー 所属のアニメーター。アニメーションブートキャンプ 2013 に受講生として参加。

【主な参加作品】

『攻殻機動隊 新劇場版』(2015、動画)
『ハイキュー!!』(2015、動画、原画)
『劇場版 黒子のバスケ LAST GAME』(2017年、原画)
『ボールルームへようこそ』(2017、原画)
『風が強く吹いている』(2018、原画、作画監督)
など

■山田 桃子 (アニメーター/スタジオななほし)

2008年、株式会社手塚プロダクション入社。多くの作品で動画、原画を手掛ける。
2019年、CGアニメーターとしてスタジオななほしに勤務。

【主な参加作品】

『遊☆戯☆王 ZEXAL』(2011、原画)
『坂道のアポロン』(2012、原画)
『グスコープドリの伝記』(2012、原画)
『ポケットモンスターXY』(2013、原画)
『ろぼっとアトム』(2014、原画)
『クミとチューリップ』(2015、原画/アニメミライ)
『かつちけねえ!』(2016、原画/あにめたまご)
『ポケットモンスターXY&Z』(2016、作画監督)
『3月のライオン』(2016、作画監督)
『アトム ザ・ビギニング』(2017、作画監督)
『だがしかし2』(2018、作画監督)
など

■りよーちも (アニメーター・キャラクターデザイナー・アニメーション監督)

ゲーム会社勤務を経て、『BECK』で原画としてデビュー。キャラクターデザインや総作画監督を務めたのちに『夜桜四重奏 -ホシノウミ-』では監督を務める。

第8章 付録

さらに数多くの3D作品やハイブリッド作品に演出などで携わり、2D3Dの垣根を越えてデジタル技術を積極的に取り入れる制作スタイルのクリエイター。

【主な参加作品】

『BECK』（2004、原画）

『ノエイン もうひとりの君へ』（2005～2006、原画）

『NARUTO -ナルト-』（2006、原画）

『エヴァンゲリオン新劇場版：序』（2007、原画）

『鉄腕バーディー DECODE』（2008、キャラクターデザイン・総作画監督）

『鉄腕バーディーDECODE：02』（2009、キャラクターデザイン・総作画監督）

『夜桜四重奏 -ホシノウミ-』（2010、監督）

『夜桜四重奏 -ハナノウタ-』（2013、監督）

『亜人』（2016、演出）

『正解するカド』（2017、演出）

『スターオーシャン アナムネシス・Twin Eclipse』（2018、監督）

など

本報告書は、文化庁の委託業務として、メディア芸術コンソーシアムJV事務局が実施した2019年度「メディア芸術連携促進事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。