

文化庁委託事業  
令和7年度 アニメーション等人材育成調査研究事業

# 実施報告書

令和8年3月  
一般社団法人 日本動画協会



令和7年度アニメーション等人材育成調査研究事業  
実施報告書

一般社団法人日本動画協会  
令和8年3月

目次

第1章	概要	
1.1	事業の目的	5
1.2	実施概要	5
1.3	実施体制	6
1.4	実施スケジュール	6
1.5	育成委員会 委員一覧	7
第2章	アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラム	
2.1	主旨	8
2.1.1	目的	8
2.1.2	背景①：過去から現在まで継続される「アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラム」	8
2.1.3	背景②：講座映像のオンライン受講形式	8
2.1.4	本年度の受講対象者について	9
2.2	令和7年度オープン講座の企画	9
2.2.1	令和7年度オープン講座の企画の考え方	9
2.2.2	今年度のオープン講座のプログラム	9
2.3	講座の分類	12
2.4	「オープン講座」の受講登録者について	13
2.5	受講者アンケートについて	14
2.6	「アニメーションプロデューサーズ ケーススタディ」について	17
2.7	プログラムの評価と今後の課題－育成委員会 教育プログラム担当による考察（制作会社の視点）－	18
2.7.1	加藤 浩幸 委員	18
2.7.2	五十嵐 守 委員	19
2.8	プログラムの評価と今後の課題－育成委員会 教育プログラム担当による考察（教育機関の視点）－	20
2.8.1	五十嵐 淳之 委員	20
2.8.2	三上 浩司 委員	23
第3章	アニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラム	
3.1	概要	27
3.1.1	背景と目的	27
3.1.2	昨年度の実績と課題	27
3.1.3	本年度の重点課題	28

3.1.4	実施体制	29
3.1.5	実施スケジュール	31
3.2	アニメーションブートキャンプ仙台	31
3.2.1	概要	31
3.2.2	講師	32
3.2.3	会場と日程	32
3.2.4	参加者データ	32
3.2.5	カリキュラム	33
3.2.6	実施風景	33
3.2.7	参加者アンケート	36
3.2.8	省察のまとめ	44
3.3	アニメーションブートキャンプ 1Day 東京	46
3.3.1	概要	46
3.3.2	講師	47
3.3.3	会場と日程	47
3.3.4	参加者データ	48
3.3.5	カリキュラム	48
3.3.6	実施風景	50
3.3.7	参加者アンケート	51
3.3.8	省察のまとめ	69
3.4	アニメーションブートキャンプ in School テストケース	69
3.4.1	概要	69
3.4.2	講師	70
3.4.3	会場と日程	70
3.4.4	参加者データ	70
3.4.5	カリキュラム	70
3.4.6	実施風景	72
3.4.7	参加者アンケート	73
3.4.8	省察のまとめ	80
3.5	ビデオ講座	81
3.5.1	概要	81
3.5.2	各ビデオ講座の概要	82
3.5.3	視聴データ	84
3.5.4	アンケート結果	84
3.5.5	省察のまとめ	98
3.6	スキルチェッカー	99

3.6.1	概要	99
3.6.2	アンケート結果	99
3.6.3	省察のまとめ	109
3.7	教育プログラム担当による評価と今後の課題	111
3.8	付録：講師プロフィール	116
第4章	事業広報内容	
4.1	広報活動	120
第5章	総括	
5.1	育成委員長・副委員長による総括と提言	122
5.2	事業全体の評価と今後の課題	129
奥付		136

## 第1章 事業の概要

### 1.1 事業の目的

我が国のアニメーションは国内外において幅広い層に支持を受け、これまで大きな発展を続けてきたが、その創出を担う制作現場では、デジタル制作への移行、制作方法の多様化に伴う世代交代、人材の不足、近年改善されてきてはいるものの、労働環境等の課題が指摘されており、現状において、今後も持続可能な状態とは言えない状況である。

このような状況において、我が国のアニメーション文化の将来を担う優れたアニメーターや制作進行等、日本のアニメーション制作における人材の育成は喫緊の課題である。

令和7年度アニメーション等人材育成調査研究事業（以下「本事業」という。）では、その人材育成を行うための効果的な事業実施のための手法について、実践的な調査研究を通じた成果の評価を行うとともに、効果的な人材育成の手法の普及を推進することにより、我が国のアニメーション文化の発展に資することを目的とする。

### 1.2 実施概要

本事業では、次にあげる2つのプログラムを実施し、その効果と調査、及び検討を行った。なお、それぞれのプログラムの詳細および総括は各章において言及する。

#### ① アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラム

本プログラムでは、日本のアニメーション制作における人材育成のため、幅広い業界人に向けたスキルアップ教育プログラムを開発。愛称を「オープン講座」として、主にオンラインでの講座を実施。

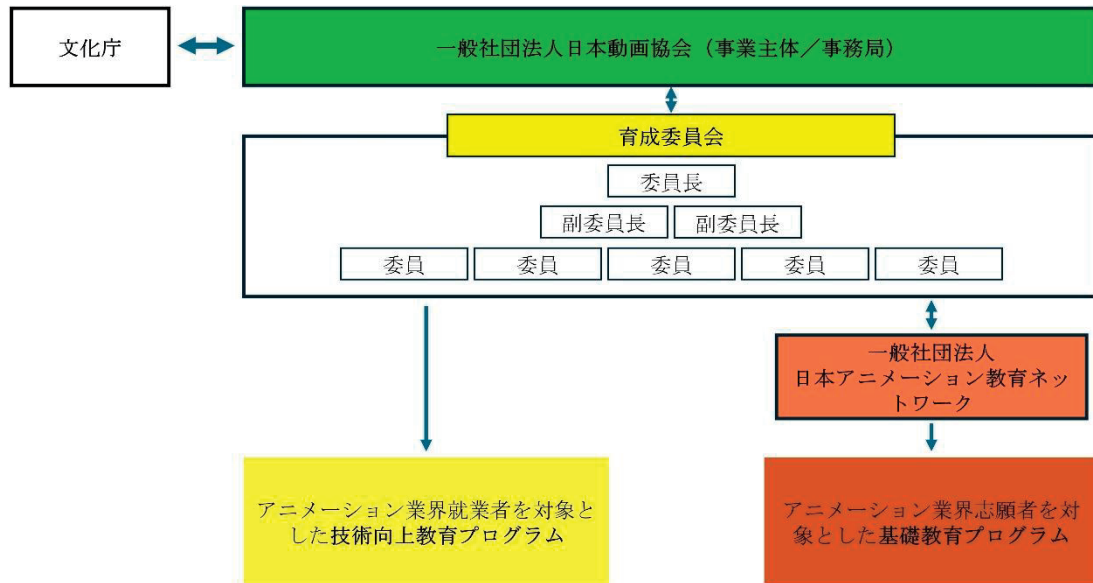
実施回数	18 講座
参加者（合計）	1045 名（延べ登録数：4,097）

#### ② アニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラム

本プログラムでは、主に幅広い層のアニメーター志願者に向け、アニメーション制作を心底面白いと思える「原体験」を得られるワークショップを提供。また、ワークショップ参加者以外への教育の拡充のため、アニメーションの基礎を学ぶ「ビデオ講座」と、オンライン自習支援システム「スキルチェッカー」を、WEB上で提供。

実施回数	3 回
ワークショップの参加者（合計）	86 名

### 1.3 実施体制



事業主体である一般社団法人日本動画協会（以下「日本動画協会」という。）内に本事業の事務局を設置し、事業を運営。人材育成に実績のあるアニメ業界関係者やアニメーション教育に知見をもつ教育機関関係者で構成される育成委員会が2つのプログラムを監修する。アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラムは、育成委員会において実施内容を検討し、実施。アニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラムは、一般社団法人日本アニメーション教育ネットワーク（Japan Educational Network of Animation／略称：JENA）に再委託し、同法人がワークショップ等を実施。また、アニメ業界の人材育成の課題解決に取り組む日本動画協会 人材育成委員会が、本事業の育成委員会をサポートした。

### 1.4 実施スケジュール

本年度の事業実施のスケジュールは以下のとおりである。

時期	プログラム	内容
2025年7月	②	7月18日～ ビデオ講座 公開
	②	7月18日～ 第1回スキルチェッカー 公開
2025年9月	②	9月11日～ 第2回スキルチェッカー 公開
2025年10月	②	10月18日、19日 アニメーションブートキャンプ仙台
2025年11月	②	11月9日 アニメーションブートキャンプ in School テストケース
2025年12月	②	12月7日 アニメーションブートキャンプ 1Day 東京

	①	12月26日 オープン講座 公開
2026年3月	①	3月 オープン講座 プロデューサー講座 公開

※プログラムにおいて表記している略称が指し示す内容は次の通り。

- ① アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラム
- ② アニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラム

## 1.5 育成委員会 委員一覧

※役職別 五十音順 敬称略

委員長 ・育成委員会全体の統括 ・人材育成の責任者	舩本 和也	株式会社トリガー 常務取締役
副委員長 ・委員長の補佐	上田 陽子	株式会社プロダクション・アイジー 取締役
	長谷川 雅弘	株式会社ヒューマンメディア 事業プロデューサー/ 専修大学ネットワーク情報学部 非常勤講師
教育プログラム担当 ・技術向上教育プログラムに関する企画立案、育成方針の検討 ・理想的なOJTモデル作成への検証	五十嵐 淳之	学校法人電子学園日本電子専門学校 クリエイター教育 部長
	五十嵐 守	株式会社A-1 Pictures クリエイティブグループ 本部長
	加藤 浩幸	株式会社オー・エル・エム 制作1部 部長
	三上 浩司	学校法人片柳学園東京工科大学 メディア学部 教授・学部長
	布山 タルト	日本アニメーション学会 副会長・事務局長/国立大学法人東京芸術大学大学院映像研究科アニメーション専攻 教授

## 第2章 アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラム

### 2.1 主旨

#### 2.1.1 目的

令和7年度の「アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラム」(以下、「オープン講座」と記す)では、アニメーション制作に携わる様々な職種の育成を目的とし、アニメーション制作の就業に必要な知識やスキルの習得方法の検討、効果的な受講方法の検討、受講者アンケートによる受講効果の検討を踏まえ、有効となる教育プログラムの調査研究を行った。

#### 2.1.2 背景①：過去から現在まで継続される「アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラム」

平成22年から実施されてきた「若手アニメーター等人材育成事業」は若手アニメーターを育成の対象として、受講対象を受託制作団体の育成対象者に限り、1講座20名程度の受講者への対面講座を行ってきた。

令和2年度の本事業からはオープン講座として「広く」アニメーション業界の就業者が受講するものとした。「広く」という点には2つのポイントがあり、1つは育成対象者の担当する工程・職種を「広く」という点、もう1つは育成対象者の世代、キャリアを「広く」という点であった。結果、令和2年度から令和5年度の講座では、幅広い担当工程・職種、また幅広い世代、キャリアの就業者を対象とする講座を実施してきた。

本年度のオープン講座では、対象とする基礎的な講座および各工程の理解を進める講座の網羅性を高めた。これにより、アニメ業界就業者がオープン講座によって身に着けることが推奨される基礎的な情報の整備が成された。

#### 2.1.3 背景②：講座映像のオンライン受講形式

令和2年度から、感染症に対する対策の状況を鑑みて対面型でのオープン講座の開催は困難と判断して、リモートでの実施を検討してきた。リモートでの実施の方法は、リアルタイムの生中継とアーカイブによる映像配信がある。生中継では参加者からの質疑に答えるなどのコミュニケーションは可能だが、受講の日時が限定されることでリモートの利便性は乏しい。一方で映像配信では、リアルタイムのコミュニケーションができないもののいつでも繰り返し受講でき、受講者を広げる効果が高いことがわかった。

このため、本年度のオープン講座も映像配信講座を中心として実施した。

#### 2.1.4 本年度の受講対象者について

「オープン講座」はアニメーション業界就業者を対象者としている。しかし、受講対象者については、過年度事業である「あにめたまご」「あにめのたね」より、幾度となく当時の育成委員会において「受講対象者を広げてはどうか」という検討がされてきた。過去にもアニメーション業界を志す一部の学生を受講対象とすることを試験的に行ったこともあったが、昨年度までのこれらの試験的な試みの成果、受講アンケートの結果、さらにアニメーションを教える教育機関からの要望も受け、今年度から「オープン講座」の受講者をアニメーション業界就業者だけではなく、アニメーション業界への就業を目指す学生も、受講対象とすることとした。

「オープン講座」は業界就業者向けの講座ではあるが、むしろ、学生にとっては「就職した後に、具体的にどのような知識が必要か。」といった入社後のイメージや、自己研鑽（学習）のプラスになると考えられる。特に、税金、保険については、社会人として自立する上でも、すぐに必要となる知識である。学生も対象とすることで、各映像講座を学生の立場からどう捉えられたか、難易度についてもアンケートによる回答を得ることができ、今後の講座作成の役に立つとも考えられる。

「オープン講座」ではアニメーション制作の全工程・職種の理解を進めることができる基礎講座として用意していることから、アニメ制作会社においても、またアニメーション業界に入ることを望んでいる学生にも、基礎的な知識習得の機会として活用していただくことが期待される。

## 2.2 令和7年度オープン講座の企画

### 2.2.1 令和7年度オープン講座の企画の考え方

令和7年度のオープン講座は、昨年度までに収録したアーカイブでの映像配信の継続活用とともに、一部の講座については講師と相談の上で現状に合わせた形で更新を行うこととした。また基礎的な学習を目的とした映像配信に加えて、「アニメーションプロデューサーにとって大切なこと」を記録し後世に残していくことで将来の「アニメーションプロデューサー育成」に役立てていくことを目的とした「アニメーションプロデューサーズ ケーススタディ」というインタビュー形式の講座を新設した。

### 2.2.2 今年度のオープン講座のプログラム

今年度のオープン講座は、18講座編成のプログラムとした。講座カテゴリーを分かりやすく整理し、これらの講座はいずれも基礎的な内容とした。各工程の担当者が自身の基礎能力を向上させるために受講するとともに、自身が携わらない工程についても理解を進めることを目的としている。

【講座一覧】

	講座名称	講師（敬称略）	
1	作画のスキル・ 作画の役割	遊佐かずしげ	アニメーター/アニメーション監督/演出家 トムス・エンタテインメント 作画アカデミー講師 京都精華大学マンガ学部元教授 株式会社アニハッチ顧問
2	レイアウトのスキル	神志那弘志	アニメクリエイター集団 株式会社スタジオ・ライブ代表取締役 兼アニメクリエイター
3	動きのスキル	後藤隆幸	株式会社プロダクション・アイジー アニメーター
4	著作権	告坂彰次朗	株式会社プロダクション・アイジー 管理部
5	演出・絵コンテ	村田和也	アニメーション監督
6	制作管理	舩本和也	株式会社トリガー常務取締役
7	色彩設計・仕上げの役割	辻田邦夫	アニメーション色彩設計
		高橋枝里	アニメーション色彩設計 株式会社アセンション所属
		倉田咲	アニメーション仕上げ・色指定検査フリーランス 元 東京アニメーター学院専門学校 非常勤講師
8	美術・背景とは なんぞや	河野次郎	アニメーション美術監督 有限会社 Imageroom ジロー
		渡邊洋一	アニメーション美術監督 ヴェイサエンターテインメント株式会社
9	撮影・編集の役割	関谷能弘	株式会社グラフィニカ VFX 部撮影セクション撮影監督
		渡邊千波	株式会社グラフィニカ VFX 部編集セクションエディター

10	働き方と保険、 年金、税金	小野打恵	株式会社ヒューマンメディア代表取締役社長 日本動画協会人材育成委員会副委員長 デジタル制作環境委員会副委員長
		古川天	社会保険労務士法人 TENCOLORS 代表社員 特定社会保険労務士
		田子周一	税理士
11	～いつも笑顔の 制作チームの作 り方～アニメー ション制作者の コミュニケーション マナー講座	舩本和也	株式会社トリガー常務取締役
		鈴木優	有限会社優和総合サービス代表取締役
12	キャラクタービ ジネスの仕組み ～スタジオと制 作会社の外側に ある世界～	望月克己	株式会社 PONT00N 取締役
13	アニメーション の音響制作とは	西名武	株式会社ハーフエイチピースタジオ 常務取締役 アニ メ関連制作事業部執行役員 音響プロデューサー
14	ポストプロダク ション・納品仕 上げ	大野和正	株式会社 IMAGICA エンタテインメントメディアサービ ス プロダクション営業部アニメーション営業グループ
		西部育	株式会社 IMAGICA エンタテインメントメディアサービ ス プロダクション営業部アニメーション営業グループ
		金沢直樹	株式会社 IMAGICA エンタテインメントメディアサービ ス 映像制作部 アニメーション制作グループ メインエディター
15	ブレンダーによ る動きのスキル	うもとゆうじ	ウサギ王ディレクター・アニメーション作家

16	アニメーション プロデューサー ズ ケーススタデ ィ 講座1 (音 声講座)	丸山正雄	アニメーションプロデューサー
17	アニメーション プロデューサー ズ ケーススタデ ィ 講座2 (映 像配信)	石川光久	株式会社プロダクション・アイジー 代表取締役会長/ プロデューサー
18	アニメーション プロデューサー ズ ケーススタデ ィ 講座3 (映 像講座)	丸山正雄	アニメーションプロデューサー

### 2.3 講座内容の分類

令和7年度の「アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラム」(通称：オープン講座)では、18講座の映像を配信。講座内容を以下のように分類している。

#### ○全工程・職種共通の基礎理解

「演出・絵コンテ」「制作管理」「アニメーションの音響制作とは」「ポストプロダクション・納品仕上げ」「著作権」「キャラクタービジネスの仕組み～スタジオと制作会社の外側にある世界～」

#### ○各工程・職種の基礎理解

「色彩設計・仕上げの役割」「美術・背景とはなんぞや」「撮影・編集の役割」

#### ○スキルアップ

「レイアウトのスキル」「作画のスキル・作画の役割」「動きのスキル」「ブレンダーによる動きのスキル」

#### ○アニメーション制作者の働き方

「いつも笑顔の制作チームの作り方～アニメーション制作者のコミュニケーションマナー講座～」「働き方と保険、年金、税金」

#### ○アニメーションプロデューサーズ ケーススタディ (今年度新設)

「丸山正雄 氏 (音声講座)」「石川光久 氏 (映像講座)」「丸山正雄 氏 (映像講座)」

「全工程・職種共通の基礎理解」「各工程・職種の基礎理解」では、アニメ制作に携わる

従事者およびアニメ業界の仕事を目指す学生が、自身が携わる工程について基礎的なスキルを身に付けるとともに、全工程の従事者が他工程やアニメビジネス全般についての基礎を学ぶことを視野に入れている。「スキルアップ」は作画・CG関連のスキルアップを目的としたものだが、こちらも他工程の従事者が作画・CGの業務に関する基礎を学ぶことを想定している。「アニメーション制作者の働き方」は、制作現場の工程そのものではなく、環境づくり、労働制度に関する知見を得られるものとなっている。そのため、講座で伝える範囲は、アニメ制作の具体的な工程に留まらない。

このような講座編成を行っている背景には日本のアニメの制作体制がある。日本のアニメは、作品によっても異なるが、テレビアニメ1話あたり200名程度のスタッフが関わり、分業とチームワークによって制作が進められている。そのため、アニメ制作の従事者は自身の専門的な領域にて業務を行うようになっている。これは制作の効率化という面で非常に意義があるものの、一方でOJTを中心として育成をされてきたアニメ制作の現場においては他工程に関しての知見を学ぶ機会が乏しいという面もある。

そのため、これらの講座は、全工程の従事者が把握することが望ましい内容として、各工程の基礎、アニメ制作に関わる周辺知識を編成した。

## 2.4 「オープン講座」の受講登録者について

本年度、オープン講座を配信した結果として、講座視聴の登録者を以下のようにまとめた。(令和8年3月6日時点)

属性		登録人数	延べ登録数
申込者		1,045	4,097
男性		410	1,539
女性		567	2,292
平均年齢		26	
講座登録者の所在地	東京都	400	1,514
	それ以外	645	2,583
講座登録者の属性	企業関連	266	1,026
	フリーランス	243	925
	教職員	8	65
	学生	473	1,791

講座名	登録人数	講座名	登録人数
演出・絵コンテ	444	レイアウトのスキル	420
制作管理	200	作画のスキル・作画の役割	347
アニメーションの音響制作とは	180	動きのスキル	385

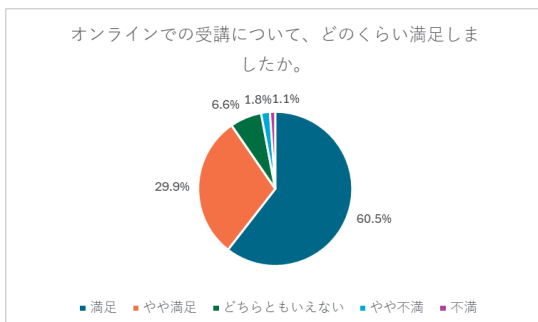
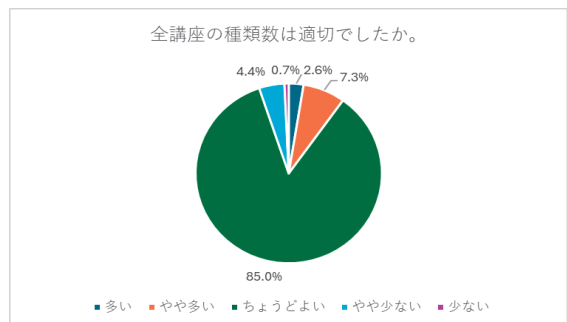
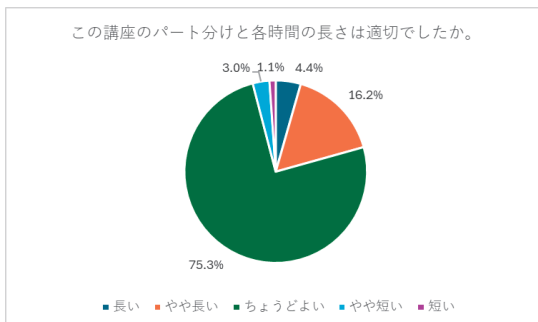
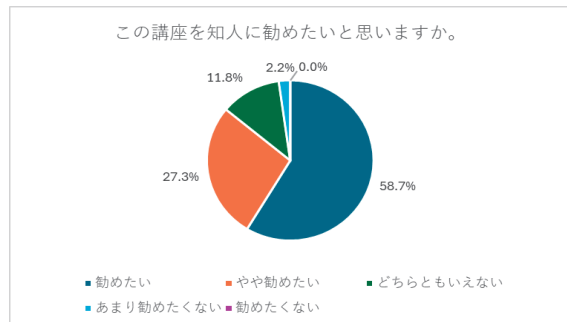
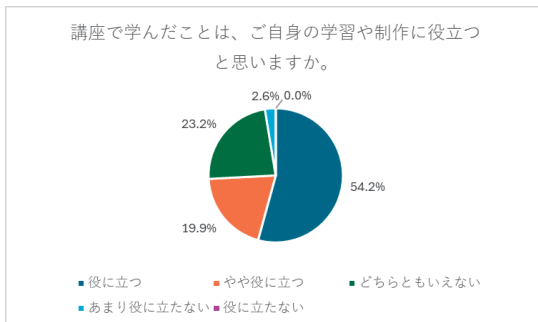
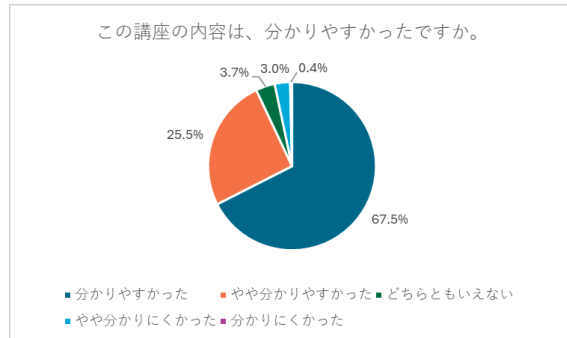
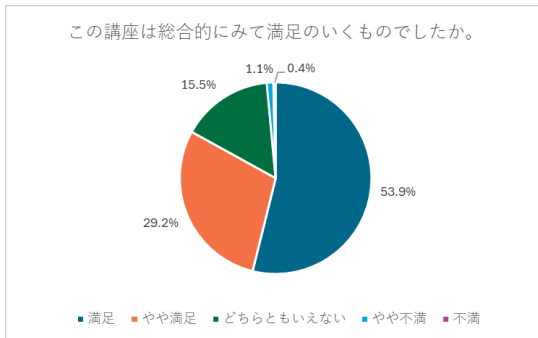
ポストプロダクション・納品仕上げ	173	ブレンダーによる動きのスキル	258
著作権	230	～いつも笑顔の制作チームの作り方～ アニメーション制作者のコミュニケーションマナー講座	281
キャラクタービジネスの仕組み ～スタジオと制作会社の外側にある世界～	180	働き方と保険、年金、税金	286
色彩設計・仕上げの役割	239		
美術・背景とはなんぞや	262		
撮影・編集の役割	212		

重複なしの登録人数は 1,045 人で、延べ登録数は 4,097 回となり、一人の登録者が平均で約 4 講座を視聴していたことになる。男女比では、男性が 410 人、女性が 567 人となっており、アニメ業界の志望者は女性の割合が高いと言われてきたが、それが数値にも表れた結果となった。講座登録者の所在地については、東京都が 400 人、それ以外の地域が 645 人となっており、アニメ制作が東京集中の産業となっている中で、東京以上に地方からの視聴を得られた。特に近年はアニメスタジオの地方スタジオの展開が進み、地方におけるアニメ関連教育機関への注目も高まっているため、地方からのアニメ業界への就業需要の高まりが明らかになった点は意義が大きい。講座登録者の属性では、企業関連・フリーランス（アニメ業界従事者）の参加が合計 509 人、学生（アニメ業界志望者）が 473 人となった。本講座はアニメ業界従事者とアニメ業界志望者の双方をターゲットとしていたため、視聴者が一方に偏る可能性もあったが、双方からバランスよく視聴が得られたことは喜ばしく感じる。

講座ごとの登録人数では、演出・作画関係の講座の登録人数が多く、制作工程からの外縁になるにつれて登録人数が少なくなっている。受講者は自身の関連する講座から順に視聴を広げていくことは想定されるため、多くの講座を視聴することで身に付けることができる知見やメリットを受講者側に打ち出していく必要がある。

## 2.5 受講者アンケートについて

以下は本講座の登録者が映像講座を視聴し、その後に WEB 上のアンケートに回答した結果を集計したものである。アンケートは選択式の回答と自由回答があるが選択式の回答のみの集計結果となる。なお、アンケートは個別の講座にて回答を取得しているが、以下では全講座を統合した集計結果を掲載する。



以下では、アンケート集計結果を設問ごとに見ていく。

○「この講座は総合的にみて満足のいくものでしたか。」

「満足」「やや満足」合算が83.1%、「どちらともいえない」が15.5%、「やや不満」「不満」合算が1.5%だった。このようにほとんどの講座では満足度が高くなっている。ただし、「働き方と保険、年金、税金」などの直接制作と関わらない講座では「どちらともいえない」の回答が多くなっている。

- 「この講座の内容は、分かりやすかったですか。」  
「分かりやすかった」「やや分かりやすかった」合算が93.0%、「どちらともいえない」が3.7%、「やや分かりにくかった」「分かりにくかった」合算が3.4%だった。本設問についてはほとんどが「分かりやすかった」「やや分かりやすかった」を選択している。映像講座は不明な点を巻き戻して視聴できるため、分かりやすさが高まっているとみられる。
- 「講座で学んだことは、ご自身の学習や制作に役立つと思いますか。」  
「役に立つ」「やや役に立つ」合算が74.1%、「どちらともいえない」が23.2%、「あまり役に立たない」「役に立たない」合算が2.6%だった。この設問では、「どちらともいえない」の割合が高い。自身が携わる工程以外に関する知見については、すぐに役に立つことを実感できる内容ではないため、このような傾向が出てしまうが、講座提供側にて、担当外の業務内容を把握していることで業務が改善するモデルケースを示すことでの解決も考えられる。
- 「この講座を知人に勧めたいと思いますか。」  
「勧めたい」「やや勧めたい」合算が86.0%、「どちらともいえない」が11.8%、「あまり勧めたくない」「勧めたくない」合算が2.2%だった。「どちらともいえない」を選択した回答では、講座内容が専門的な知識であることから、意欲的に学ぶ姿勢が必要であるとの指摘があった。本項においても、知見を得ることで業務改善につながるモデルケースを示すことでの解決が考えられる。
- 「この講座のパート分けと各時間の長さは適切でしたか。」  
「長い」「やや長い」合算が20.6%、「ちょうどよい」が75.3%、「やや短い」「短い」合算が4.1%だった。同じ講座でも回答が混在しているが、「長い」「やや長い」が「短い」「やや短い」よりも多くなっている。近年は映像の短尺化が進んでいる中で、経年的に適切な時間分けについての検証が必要となる。
- 「全講座の種類数は適切でしたか。」  
「多い」「やや多い」合算が9.9%、「ちょうどよい」が85.0%、「やや少ない」「少ない」合算が5.1%だった。現状、全ての講座を視聴することを推奨しているが、今後、講座数が増えていく中では、視聴講座の組み合わせを示すことで、「多い」「やや多い」の割合を減少させることができる可能性がある。
- 「オンラインでの受講について、どのくらい満足しましたか。」  
「満足」「やや満足」合算が90.4%、「どちらともいえない」が6.6%、「やや不満」「不満」合算が2.9%だった。オンラインでの視聴に対しては若年層ほど親和性が高く、また延べ受講者も増えるため講座の配信方式として適切であると感じている。一方で、対面は対話による理解の促進、意識の向上の効果があるため、対象を限定したうえでの実施も検討が必要である。

## 2.6 「アニメーションプロデューサーズ ケーススタディ」について

本年度は新たにアニメーションプロデューサーへのインタビューを映像教材とした「アニメーションプロデューサーズ ケーススタディ」を新規に制作した。インタビューを受けていただいたのは、丸山正雄氏（有限会社マッドハウス、株式会社MAPPA、株式会社スタジオM2 創業者）、石川光久氏（株式会社プロダクション・アイジー 代表取締役会長）の2名である。

お二人には、アニメ業界に入った初期から現在まで、どのようなキャリアを積み重ねてきたか、その段階ごとの仕事の中での判断や、一緒に仕事をされてきた人達との関係性についてお話を伺い、アニメーションプロデューサーとしての考え方を記録に残した。結果、本インタビューでは、日本におけるアニメーションプロデューサーの独自性が明らかになったと考えている。

そもそも、アニメにおけるプロデューサーという仕事は一般的には業務内容が十分に理解されていない傾向がある。理由として、アニメ制作会社のプロデューサーと、アニメ制作に出資するクライアント側のプロデューサーが存在し、さらには現在のアニメビジネスの主軸となる製作委員会方式においては多数のプロデューサーが参画し、それぞれが担う役割は多岐にわたり、外部からはその区分が分かりにくいためだ。

制作会社のプロデューサー、つまりアニメーションプロデューサーは、作品制作というクリエイティブにおける責任者であり、作品の企画段階での中核に立つクリエイターのスタッフリングや制作現場の構築、作品制作が進行するなかでのクリエイティブ面・スケジュール面・資金面での管理、作品制作全般についてのクライアントへの営業・交渉を担っている。

今回のインタビューでは、アニメーションプロデューサーという仕事を、異なる形で発展させてきたお二人の話を伺うものであったが、それぞれがアニメーションプロデューサーとしての哲学を持ち、クリエイターをはじめとした多くの方との関係のなかで真摯に向き合ってきた姿が明らかとなった。監督に寄り添いクリエイティブを実現すること、ビジネスに飛び込んでいくこと、クリエイターに見出してきたこと、後進のプロデューサーに求めていること、これらの全てが日本のアニメを支えてきた根幹であった。

現在、日本のアニメビジネスは3.8兆円を超えて、国内のみならず世界的にビジネス規模を拡大させてきた。歴史を紐解けば、日本のアニメの本格的な産業化は、1956年東映動画『白蛇伝』を経て、1963年虫プロダクション『鉄腕アトム』を起点としてはじまった。1960年代の黎明期のテレビアニメはテレビ局の番組制作のビジネス構造の中にあり、アニメ制作会社はテレビ局からの制作発注を請けてアニメ作品を制作していた。1970年代にはビジネスの中心が広告代理店にシフトしたものの、テレビ局の番組制作の枠組みの中での作品制作であることに変わりはない。転機は1980年代のOVA (Original Video Animation) のブームである。テレビアニメとは別の枠で、ファンに向けてビデオパッケージを販売するOVAが登場し、アニメ制作会社はビデオメーカーからの発注を受けてアニメ作品を制作した。これはテレビ局を中心とした映像ビジネスの脱却でもあった。90年代後半からはこの構造

が発展して、深夜枠でアニメを放送してビデオパッケージで収益を得ることを目指すビジネスが拡大。ビデオメーカーを中心とした制作委員会からのアニメ制作の発注が主流となった。2010年代後半から視聴メディアがビデオパッケージから映像配信に移行しても、深夜アニメの拡大と制作委員会を中心とした構造は続いており、更に映像配信を通じてアニメが海外にも届くようになり、2020年代にアニメ産業は急拡大を遂げた。

このようにアニメ制作の現場を取り巻く環境は、何度も変化を続けてきた。アニメーションプロデューサーたちは、様々なクリエイターと共に作品制作を続け、経営するアニメ制作会社の形を変えながらもこうした時代の変化を超えてきた。当然、これからの時代でも変化は続いていく。本講座から得られる学びは、先達の動きや考えをトレースすることではない。時代の変化のなかで、多くの方々との関係性を築くスタンス、それを成す考え方を知り、独自の考えを養う糧とすることが本講座の目的となっている。

## 2.7 プログラムの評価と今後の課題－育成委員会 教育プログラム担当による考察（制作会社の視点）－

### 2.7.1 加藤 浩幸 委員

我が国のアニメーション産業は、国際的に高い評価と影響力を有する一方で、人材不足の深刻化、若手育成機能の低下、教育と制作現場の乖離など、構造的課題を抱えている。こうした状況を踏まえ、文化庁が実施するアニメーション等人材育成調査研究事業は、産業の持続的発展を支える重要な施策として位置付けられる。

近年、デジタル作画、3DCG、クラウド制作管理、リモート制作、AI補助技術等の導入が急速に進展し、アニメーション制作は高度なデジタル産業へと転換しつつある。これに伴い、制作者には従来の作画技術に加え、ソフトウェア運用能力、データ管理能力、デジタル工程理解、国際的製作標準への対応力など、より高度で多様な専門性が求められている。しかしながら、こうした環境変化に対応した人材育成体制は、依然として十分に整備されているとは言えない状況にある。

本事業は、業界における人材育成の実態および課題を調査・分析し、効果的な育成手法の確立および普及を目的として実施されている。技術指導にとどまらず、制作工程の理解、制作管理、労務環境、著作権等、実務に不可欠な知識を体系的に提供することにより、制作者として継続的に活躍するための基盤形成に寄与している点に大きな特徴がある。

また、本事業は、実制作を通じた実践的育成と、講座・研修による理論的教育を組み合わせることにより、現場に即した人材育成モデルを構築している。これにより、従来課題とされてきた教育機関と制作現場との間の乖離を是正し、連続性のある育成体制の整備が着実に進められている。

制作会社にとっては、若手人材を計画的に育成し、自社の制作体制に適応させることが可能となり、中長期的な人材確保および組織基盤の強化につながっている。さらに、育成過程

において制作工程の整理・標準化が促進されることで、生産性および品質の向上にも寄与している。

教育機関においては、本事業を通じて制作現場の最新動向や求められる能力を把握することが可能となり、教育内容の改善および実践性の向上に資する効果が認められる。これにより、学生の就業後の適応力向上や早期離職の抑制にも一定の成果を上げている。

さらに、本事業は個別企業や個人の育成にとどまらず、アニメーション産業全体の人材基盤強化および国際競争力の維持・向上に寄与している点において、文化政策および産業振興政策の両面から重要な意義を有している。

以上のことから、アニメーション等人材育成調査研究事業は、若手育成、教育改革、組織基盤強化、産業構造の安定化を総合的に推進する包括的施策であり、我が国アニメーション文化および関連産業の持続的発展に資する極めて有意義な取り組みであることから、本事業は単年度施策としてではなく、中長期的視野に立った安定的かつ継続的な投資対象として位置付け、さらなる充実・拡充を図ることが必要である。

## 2.7.2 五十嵐 守 委員

<現場統括の視点から見るオープン講座の意義>

私は現在 A-1 Pictures にて、作画・仕上げ・演出・美術など複数の部門を統括する立場にあります。その視点から本事業を振り返ると、急速なデジタル化と分業化が進む現在のアニメーション制作現場において、オープン講座が「共通言語の構築」という極めて重要な役割を果たしていると確信しています。

現在の現場では、工程の複雑化に伴い、スタッフが自工程以外の知識を得る機会が失われつつあり、この知識の欠落が伝達ミスや手戻りを生み、現場疲弊の一因となっているのが実情です。本事業が提供する体系的な知識は、こうした課題を解決し、組織として作品を作るための不可欠な「インフラ」であると捉えています。

<講座内容への評価：実務と連携の強化>

今年度のラインナップは、クリエイターが長期的に活躍するための「基盤形成」に大きく寄与するものでした。

特に「働き方・契約・税金・著作権等」に関する講座の充実は、フリーランスが多い業界構造において、トラブルを未然に防ぎ、持続可能な制作体制を維持するために必須の知識です。

また、撮影・音響・美術等の「各工程の相互理解」を促す講座群は、新人教育における「学びの穴」を埋める高い効果が期待できます。前後の工程を理解することは、単なる知識習得に留まらず、手戻りのない素材作成や円滑なコミュニケーションといった生産性向上に直結します。

「Blender 講座」のような新技術へのアプローチも、2D と 3DCG のハイブリッド化が進む

中、クリエイターが新たな武器を持つ重要な契機となります。

今後は中堅アニメーター向け講座としても、さらに深掘りしていく価値があるでしょう。

<今後の課題と提言：デジタル標準化と指導者支援>

今後の課題として、「デジタル制作における標準化」を強く提言します。

現状、各社・各作品でデータフォーマットや運用ルールが乱立しており、これが企業間連携や人材流動、学生教育の効率化を阻害する要因となっています。

今後は本講座の枠組みを活用し、業界標準となり得る規格やワークフローを広く提示することで、業界全体の底上げに寄与することを期待します。

また、現場のトッププレイヤーが教育に時間を割く困難さも増しています。学ぶ側だけでなく、技術継承を担う「指導者」への支援やノウハウ共有も、本事業の重要な役割として拡充を望みます。

併せて、SNS等を活用し若い人材がよりアクセスしやすい環境を整えるなど、周知面での新機軸も次年度に向けて検討していければ幸いです。

<まとめ>

アニメーション制作は、一人の天才だけでは成立しません。全セクションが高いレベルで連携して初めて、良質な作品が生まれます。今年度のオープン講座は、その連携の土台となる「基礎体力」を業界全体で底上げする、極めて有意義なプログラムでした。

今後も制作現場、学校教育の実情に即したアップデートが継続されることを切に願います。

## 2.8 プログラムの評価と今後の課題－育成委員会 教育プログラム担当による考察（教育機関の視点）－

### 2.8.1 五十嵐 淳之 委員

アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラムとして、今年度はオンライン形式で18講座が公開された。講座内容は昨年度と同様に、アニメーション制作の基礎講座をはじめ、作画、レイアウト、演出・絵コンテ、色彩設計・仕上げ、美術・背景、撮影・編集など、各制作工程の業務理解を促進する内容で構成されている。さらに、著作権、保険、年金、税金、キャラクタービジネスの仕組みといった制度的知識や、コミュニケーションマナーに関する講座も含まれており、アニメーション制作を取り巻く実務環境を幅広く学べる構成となっている。

これらの講座は、アニメーション業界で働く就業者にとってだけでなく、業界を志す学生にとっても有益な情報が得られる内容であり、バランスの取れた体系的なカリキュラムが構築されているといえる。講座受講者に対して実施されたアンケートでは、以下のようなコ

メントが寄せられている（抜粋／一部編集）。

- ・原画の基礎を再履修できたし、動画マンに「映像に起こしたい動き」の完成系を伝えるにはどうしたらいいかを学べた。
- ・実際に描いているところを上から見られたのが良かった。
- ・実践的でよかったです。ほかの動きの動画作成も見たいです。
- ・原画の制作工程の流れを一から見たのは初めてでとても参考になりました。
- ・タイムシートの読み方や動きのタメツメの具合などを知ることができたので今後の制作に活かしていける場面がある。
- ・絵コンテの読みとり方について理解が進んだと思う。意図を汲み取りレイアウトや原画が描くのに手助けになった。
- ・多くの観点からの説明だったため、自分の知り得ない情報や言語化された情報を知ることができ、実践に移しやすいと考えた。
- ・代表的な撮影方法を、実際に作業を行いながら説明していた。
- ・実際の撮影画面を見ながら学べたおかげで、2D 素材をあんなに立体的に見せる技術の凄さを知ることができた。
- ・自分の苦手なパースに関する内容だったが、理解が不十分だった部分に焦点があてられていて、腑に落ちるところがいくつもありとても勉強になった。
- ・根底的な考え方をわかりやすく説明いただき、初心者の陥りがちな間違いにも気づくことができました。
- ・基礎的な内容から始まり、段階的に説明していただけたことで実務的な権利構造が理解できた。

これらの意見から、当該職種に特化した実践的な内容が、制作現場で働くプロクリエイターにとっても直接的に活用可能な講座として機能していることが確認できる。また、自身の専門職種とは異なる講座を受講することで、業務理解を広げ、自身の業務に応用できる知見を得ている点も注目される。例えば以下のような意見が挙げられている。

- ・制作進行が気をつけているポイントが知れて良かったです。
- ・思っていた以上に制作管理の業務は大変なんだと感じました。
- ・私は 3D アニメーター志望なのですが今回の講座で言う原画のポーズの選定は 3D アニメーションのキーポーズの選定にも当てはまると思いました。原画同士を繋ぐ動画の作成時の注意点（スペーシングなど）も参考になりました。

これらのコメントから、例えば 3D アニメーターの方が原画講座を受講し、その内容を自身の業務に結び付けている様子が見えてくる。分業体制が確立しているアニメーション制

作の現場では、前後工程の理解が重要である。各工程の業務内容や求められる水準を把握することにより、自身の業務の位置付けが明確になるだけでなく、他部署との情報共有やコミュニケーションの円滑化にもつながる。この点において、各制作工程に関する理解を深める講座が用意されていることには大きな意義がある。アンケート結果からも、本講座群が職種間の理解促進に寄与していることが確認できる。

また、講座の種類数についても「ちょうどよい」とする回答が多数を占めており、本講座群が必要な内容をバランスよく網羅していることを示している。

特筆すべき点として、これまで主に就業者を対象としていた本講座群が、今年度より学生にも正式に公開されたことが挙げられる。その影響もあり、受講者数は昨年度と比較して大きく増加したとみられる。講座によっては学生が授業課題として受講している例も確認されたが、その結果として若手アニメ人材に本講座の内容が広く共有されることとなった。今後も学生の積極的な受講が期待されるとともに、学校教員による授業内での活用などを通じて、より多くの学生に講座内容が届けられることが望まれる。

一方で、少数ではあるが改善を求める意見も見られた。

- ・字幕を入れて欲しい。しゃべりにメリハリがなく、興味深く聞くのが難しいと感じた。
- ・話を聞いて楽しかったですが、もう少し実践型の講座も見たい。
- ・blender がアニメ作品の中でどういう部分に使われ活用されているのか、キャラの原画・動画や背景美術と合わせるために blender で作る部分はどんなことにポイントを置いているのか、キャラも 3D で作っている場合は blender 側でどんな工夫をしているのか、などがわかる講座だと思っていたのだが、簡単な blender モデリングアニメの作り方だったので期待と異なった。

これらの意見のうち、特に 3DCG 関連講座については、他の制作工程に関する講座が比較的事務に即した内容となっているのに対し、「Blender 入門」に近い位置付けの内容となっているように見受けられる。ツールの基本操作を解説する動画はインターネット上でも多数公開されているため、本講座群では、例えば 3D レイアウトの作成方法や動画工程におけるアタリ作成など、実際のアニメ制作現場での 3D 活用事例や制作ノウハウを紹介する方が、受講者の期待により適合する可能性がある。

また、現在は講座ごとに個別申込を行う方法が採用されているが、「講座をまとめて視聴できるようにしてほしい」という要望も寄せられている。実際には、当初は申し込みをしていなかった講座を視聴した結果、有益であったと感じるケースも想定される。現在の運用方法を大きく変更する必要はないと考えられるが、講座の裾野を広げ、若手人材の育成に資するという観点からは、視聴機会の拡大を重視した運用方法についても検討の余地があると考えられる。

総じて、本プログラムの講座群は、アニメーション業界の就業者および学生を対象とした教育コンテンツとして高い価値を有している。講座内容のバランスも良好であり、既存の講座については概ね現在の構成を維持することが妥当であると考えられる。一方で、作画分野においてアナログ作画に関する講座のみが用意されている点は、現在の業界状況を十分に反映しているとは言い難く、デジタル作画に関する講座の追加、あるいは既存講座への内容補足が望まれる。また、前述の通り、3D 講座については内容の見直しが求められる。

なお、デジタル作画講座の追加、3D 講座内容の調整、講座動画へのテロップ追加については、昨年度の報告書でも指摘しているが、この一年間で大きな改善は確認されなかった。さらに、講座公開時期についても、昨年度は10月より早期の公開が望ましいと指摘していたが、今年度はそれよりも遅い公開となった。新規講座の追加も重要ではあるが、既存講座のブラッシュアップも同様に重要である。業界動向を踏まえながら、これらの点について継続的な検討が求められるとともに、今後は講座の早期公開の実現が期待される。

また、昨年度報告書では、より具体的で実践的な「生きた技術や情報」を得られる場として、対面講座の実施可能性についても提言した。若手アニメーション就業者や学生に共通して求められる基礎的内容はオンライン講座で提供し、より高度な内容や応用的内容については対面形式で実施するなど、教育内容の特性に応じた講座形式の棲み分けも検討の余地がある。今後も継続的な検討を期待したい。

本講座群は、アニメーション業界就業者、就業予定者、就業希望者、そして学生にとって貴重な学習機会を提供する教育コンテンツである。今後も内容の充実を図り、より多くの人材育成に寄与することが期待される。また将来的には、アニメコンテンツに関心を持つ中高生を対象とした教育的コンテンツの制作も検討されるべきであろう。アニメーション制作の魅力や職業としての可能性、さらには近年改善が進みつつある労働環境の現状などを紹介する映像を制作し、若い世代への情報発信を行うことも重要な取り組みとなり得る。

## 2.8.2 三上 浩司 委員

### 1. 全体としての所感

本講座はアニメーション産業を代表する著名な講師が、それぞれの分野を担当し、若手人材のステップアップと知識習得のために講演した動画である。業界の若手人材に限らず、周辺業界や、業界や周辺業界を目指すものにとってもこれらを視聴できるだけで有益なものである。

オープン講座の動画教材の Web サイトでは、大きな枠組みごとに動画教材をタグ付けして表示していた。そのため、全体では15講座とかなり量があるものの、視聴する側の視点では求める内容の講座かどうかわかりやすい。また、今回各講座の中で、動画が短いものは9分、長いもので41分と複数の動画に分かれていた。視聴者の集中が続く時間を考えた場合にこの長さは適している。

今回は過去に「あにめのたね」のオープン講座用に収録した動画を再編集したのもも多く

あり、動画によっては再利用ができなかったものがあつたため、各講座の所要時間がややばらつく結果となった（最短は「美術・背景とはなんぞや」の38分、最長は「演出・絵コンテ」の131分）。視聴者側とすれば、同じ講座は一気に学習したほうが理解度が高まると考える傾向があると考えられる。そのため、講座全体の尺（複数に分かれている場合には、それぞれの尺）が事前に把握できるとよいのではと考えた。今回各講座の時間にばらつきがあつたものの、各講座の内容については必要十分であり、短いがゆえに物足りなかつたり、長いために冗長的になっていたりということはない。適切にパート分けされており、学習しやすい情報量にまとめられていると考える。

今回のオープン講座はアニメ業界の比較的若い層をターゲットに無償での提供となっている。将来的に専門学校や大学等での授業に活用することを考慮するのであれば、各講座の所要時間は可能な限り一定の講座時間となっていると活用しやすい。また、個人向けであっても、有償でかつ講座ごとの単価を同じに設定して提供する場合は、各講座の所要時間が一定の範囲で収まるほうが適していると考えられる。

## 2. 専門学校、大学等での活用について

今回の教材は教育機関において（1）授業で利用する主教材、（2）予習や復習、自発的活動に利用する副教材、（3）研究のための資料などの側面で、有益に活用できるものと思われる。

### （1）授業で利用する主教材

今回の講座のテーマは15講座あり、一般的な専門学校や大学の1セメスターの授業回数に相当するため、授業の主たる教材として活用できる可能性がある。全体を一つの講座としてとらえて、「アニメ（アニメーション）制作総論」や「アニメ業界総論」などとして扱うことができるだろう。もう少し詳細に授業として実施する場合は、ビジネス的な要素をまとめ「アニメ産業論」（「著作権」、「制作管理」、「働き方と保険、年金、税金」、「～いつも笑顔の制作チームの作り方～」）、作画技術に特化した「アニメーション技法」（「作画スキル・作画の役割」、「レイアウトのスキル」、「動きのスキル」、「演出・絵コンテ」、「色彩設計・仕上げの役割」）、周辺技術をまとめ「アニメーション（作画）関連技術」（「美術・背景とはなんぞや」、「撮影・編集の役割」、「アニメーションの音響制作とは」、「ポストプロダクション・納品仕上げ」、「レンダーによる動きのスキル」）、CG系の学生などに特化して「アニメ表現技術のCG活用」（「作画スキル・作画の役割」、「レイアウトのスキル」、「動きのスキル」、「演出・絵コンテ」）などを分けて活用することで、制作現場の基本やニーズをとらえた質の高い授業が実現する可能性がある。

すべてを1講座で賄う場合は、総論であり教養としてのアニメーション業界の理解となるため座学が中心になるものと考えられる。一方で、詳細に授業として活用する場合は、「アニメ産業論」的な授業や、周辺技術にかかわる授業は座学中心で、教養や周辺知識の獲得というスタイルになると想定される。一方で、作画技術に特化した「アニメーション技法」的

な授業を想定する場合は、座学だけではなく、学生の実習を併用するスタイルが想定される。原則として、従来から作画の授業を担当していた教員が、制作現場のプロの進め方を取り入れながら、学生に開設しフィードバックを与えていくスタイルが想定される。CG アニメーション制作などのCG系の学生が活用する場合には、アニメの考え方として表現技法を咀嚼したうえで、それらを3DCGを利用した作品の中でどのように落とし込んでいくのかといった知見が必要になる。アニメーション制作会社の3DCG部門のスタッフであればそれらの素養を備えているため、これらの経験を持った講師の登用や、その知見を教育関係者が学び理解していくことが必要になる。

そのほか、すでに教育機関が実施している授業に際し、授業資料の一部として教員が利用することに関しては、どの講座も十分な内容を有していると思われる。本講座は教育機関におけるアニメーション教育の高度化に寄与するものであると考えられる。

### (2) 予習や復習、自発的活動に利用する副教材

本教材はすでにアニメーターとして従事する若手のスタッフの技術向上やステップアップ、必要な周辺知識の獲得の目的で制作されている。そのため、専門学校や大学で学んだ学生が、副教材として利用する場合でも非常に親和性が高い。

副教材としての利用の場合は、受講者が自分のスキルと興味に合わせて自発的に学習していくことから、各講座の尺や難易度等についてはそれほど問題にならないものとする。一方で、技術向上やスキルアップのためには、講座の内容を実践した上でのフィードバックが大事になる。そのような環境を教育機関などである程度担保していれば、かなり有用な教材となり得ると考える。

また、副教材としての利用の場合には、動画教材のみでなくさらなる教材や資料なども重要になる。本講座においても「制作管理」や「作画スキル/作画の役割」の講座において、日本動画協会の「アニメシリーズ制作における 制作進行のマニュアル」や「アニメーターの課題集 -動きの法則を理解するための第一歩-」が参考資料として提示されている。このように動画教材とその他の資料を関連付けることで、より高い学習効果も期待できる。

### (3) 研究のための資料

本講座の内容は、アニメーション研究（作品研究）の側面や新たな表現技術の創出（CGを用いた表現拡張）、さらには制作技術の革新（3DCGやAIなどを活用した将来の制作技法の研究）などに活用可能であるとする。

アニメーション研究者の視点では、作品の制作の過程や制作者の演出意図などの根幹に触れることができるため、これまで以上に作り手の視点で作品分析などが実現するものと思われる。研究の解像度が上がり、アカデミックな研究領域のみでなく、それらの国際的な発信は、国際的な競争力の向上につながり、産業界のさらなる発展にも寄与するものと考えられる。

新たな表現技術の創出の視点では、アニメーション制作の制作工程やその中で重視されていることなどが丁寧に説明されている。アニメーション制作の伝統的な技法の中で、考え方や特徴的なものを尊重したり、革新させたりすることで新たな表現を生み出すことにつながると考えられる。また、アニメーションに限らず様々な映像表現が存在する中で、新たな表現技法を取り入れた場合にアニメーション制作技法の系譜と照らし合わせることもできる。表現技術の発展や拡張に様々な裏付けが伴うことになり、こちらもアカデミックな領域のみならず、国際的な競争力向上につながるものと考えられる。

制作技術の革新に際しては、アニメーションの制作工程や技法を理解し、そこで求められる画作りや、制作段階における、制作者の意図の反映などの制御性の重要性を理解することで、クリエイター主導の制作技術の創成につながると期待されている。今後もAIをはじめとして様々な技術がアニメーション制作に活用されると見込まれている。こうした新たな技術やツールの研究開発に際して、アニメーション制作者の考え方や大事にしたい部分をしっかりと理解したうえで、表現を支えるための技術開発の大いなる参考になると考えられる。こうした日本独自の表現技術を十分に理解し、そこに特化した技術開発が進めば、こちらも国際的な競争力の向上につながっていくものと期待できる。

### 3. 広く普及する際の対応

今回は動画教材の視聴に際し、受講申し込み後にメールに URL が送られてくる仕組みになっていた。受講者管理や受講後のアンケートの回収率を上げるためにも重要な措置だと考える。一方で SNS や知人からの紹介などにより誘導されてきたケースでは、申し込みをすばやく閲覧したいという受講者がかなりの数いるのではと想定される。このような状況で離脱する受講者はややモチベーションが低いと想定されるため、今回の講座を受講してほしい層とは異なると思う。一方で、より受講者を広めるのであれば、最初のユーザー登録だけある程度詳細に管理し、その後の複数の講座はワンクリックで視聴可能にしたり、短めのダイジェスト動画を登録なしのワンクリックで閲覧可能にし、興味を持った受講者のみ登録してもらうなどして、層を広げたりする方法も考えられる。

### 4. まとめ

本事業で公開されたオープン講座は、アニメ制作の現場知と体系的知識を、業界の若手人材のみならず、教育機関や学生に対して広く提供した点で大きな意義を有している。講座構成や動画の分量は学習者の理解や集中を考慮した設計となっており、内容面においても制作技術、産業構造、周辺知識までを網羅する十分な質と量が確保されている。教育機関の視点では、主教材、副教材、研究資料という複数の形で活用可能であり、既存の授業との親和性も高い。特に制作現場の実践的知見を教育に取り込める点は、アニメーション教育の高度化に寄与すると考えられる。今後、提供方法や講座時間の整理が進めば、より幅広い層への普及と継続的な人材育成基盤としての発展が期待される。

## 第3章 アニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラム

### 3.1 概要

#### 3.1.1 背景と目的

本章では「アニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラム」について報告する。本プログラムは次世代のアニメーション業界を担う人材育成のため、業界志願者を対象とするワークショップ等の有効な教育プログラムを開発し、実践を通じてその効果を検証するものである。幅広い層のアニメーター志願者に向けて、アニメーション制作を心底面白いと思えるような原体験を得られるワークショップやオンライン教材などのプログラムを提供し、2D手描きだけでなく3DCGアニメーションの学習者や異業種からの転職希望者、既に業界で働いているプロの学び直しのニーズ等にも対応する。

具体的なアプローチとしては、文化庁のメディア芸術連携促進事業の一事業として平成24年度（その前身となるワークショップは平成23年度）から行われてきた「アニメーションブートキャンプ（以下、ブートキャンプ）」の蓄積を継承・発展させてきた。ブートキャンプは、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、今後も持続的な発展を続けるためには、単なる技術習得だけでなく、表現とは他者に伝えることだという基本的な意識を持ち、その実現のために自己開発・自己発展できる人材を育成することが必要だという理念のもと、伝統的なパターンの模倣的学習ではなく、自身の体験を通して感じたことを土台にした表現の基礎教育に力点をおく。その上で、プロの現場で活躍する経験豊富な講師たちが指導にあたり、グループ内での活発な話し合いを促しながら、硬直化した画一的な方法論では得られない柔軟性のある知恵の獲得が目指される。ブートキャンプのねらいは小手先の技術習得ではなく、長い時間をかけて技術を高めていくための、基礎となる考え方や姿勢の習得である。

#### 3.1.2 昨年度の実績と課題

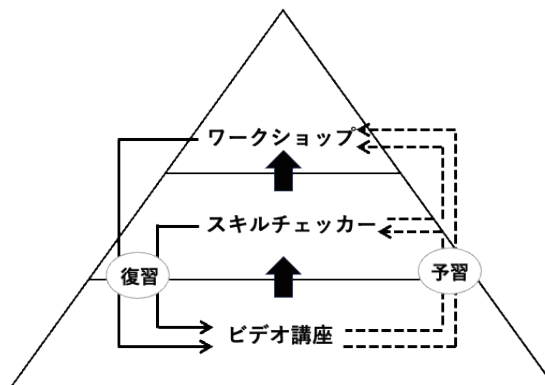
昨年度（令和6年度）は、本事業の前身にあたる「アニメーション調査研究事業」の中で本プログラムが実施された。「ワークショップ」「スキルチェッカー」「ビデオ講座」の3つの教育プログラムを連動させるピラミッド型モデル（次ページ図参照）を掲げ、対面とオンラインの双方の利点を活かした、総合的な教育プログラムとして更なる発展を目指した。

昨年度、取り組んだ主な課題は3つある。まず第1の課題として、「規模の拡大」に重点的に取り組んだ。具体的には1日形式の大規模ワークショップを2回実施するなどの取り組みによって、一昨年度からの受講者数はおよそ1.5倍に増加し、アンケート結果からも概ね高い満足度が見られた。しかしその反面、アンケートの自由記述ではより濃密な2日形式のワークショップの実施を求める声も散見され、教育の規模と質のバランスをとること

が、課題として残された。

第2の課題として、「専門学校生の参加」を増やすことに取り組んだ。ワークショップ実施の会場校として、神戸と東京の専門学校に協力を仰ぐことで、専門学校生の参加総数は、一昨年度の4人から、32人に大幅に増加させることに成功し、この課題は解消された。

第3の課題として、「講師層の裾野を広げる」ことに取り組んだ。新たな試みとして「補助講師」という枠組みを設けた。しかし正式な講師の新規開拓はできず、引き続き、講師層の裾野を広げることが、課題として残された。



図：3つの教育プログラムを連動させるピラミッド型モデル

### 3.1.3 本年度の重点課題

前項で述べた昨年度から持ち越された課題の要点は「教育の規模と質のバランスをとる」ことと「講師層の裾野を広げる」ことである。それらを本年度の重点課題とした。

まず「教育の規模と質のバランスをとる」ことについては、50人規模×1日形式の大規模ワークショップだけでなく、25人規模×2日形式のワークショップも行うことにし、東京で1日形式、地方で2日形式を行うことにした。実は、こうした組み合わせは一昨年度と同様であり、いふなれば2年前の戦略に戻すことになる。しかし、それだけではワークショップの受講人数が昨年度より大きく減ってしまうため、新たにこれまで実施したことのなかった形式のワークショップ開発を試みることにした。具体的には、教育機関と連携して、ブートキャンプを出前授業的に実施する「アニメーションブートキャンプ in School テストケース（以下、ブートキャンプ in School）」という試みである。ブートキャンプ in School は、通常のブートキャンプとは以下の点が異なる。

- ① 基本的に参加者の一般公募をしない。特定の教育機関の学生のみを対象とし、学生の選定やグループ編成は教育機関側の教員に委ねる。
- ② 学習環境と機材は、全て教育機関側が用意する。
- ③ 派遣講師の人数は1～2名程度に抑える。
- ④ 実施規模は、教育機関側の要望に応える形で柔軟に対応する（但し上記③との兼ね合いで基本的には10～15名程度が想定される）。

- ⑤ 実施日数は、教育機関側の要望に応える形で柔軟に対応する（但し基本的には1日完結のプログラムを基本として考える）。

上記のうち、①②③はワークショップの運営コストを抑えることにつながるため、年間の実施件数を増やすことができる可能性が高まる。更に重要な点は、教育機関のファカルティ・デベロップメントに貢献できる可能性である。ブートキャンプの運営に教育機関側の教員が関わり、またワークショップ当日にはオブザーバーとして参加してもらうことで、ブートキャンプのカリキュラム開発や指導方法について、教員にも仔細に学んでもらえる機会になりうる。

以上のように「ワークショップ」については、これまでのような単純に一回あたりの受講人数を増やすという「広く浅く」普及させる戦略ではなく、将来的に年間のワークショップ実施件数を増やすために、「様々な規模と深さのプログラムを多種開発して選択肢を増やす」という、いわば「深淺両輪での普及」に向けた戦略を考えることが、本年度の新たな取り組みである。

一方、「スキルチェッカー」については、オンラインの特性を活かした規模拡大がまだ可能であると考えられる。但しボトルネックになっているのが、採点コストの大きさであった。現状、100件程度を2名の講師でなんとか採点できているが、それを超えた応募があった場合、同規模での対応は難しくなる。そこで昨年度から検討をはじめているAIによる評価支援の具体化に向けて、本年度は応募作品のデータを守るためのローカル環境を用いた可能性について検討した。

もう一つの重点課題である「講師層の裾野を広げる」ことについては、特に女性講師の開拓を重視する。これまでブートキャンプの講師のジェンダーバランスは男性比率が高く、一方では受講生のジェンダーバランスは女性比率が高いという状況があった。単に「講師の裾野を広げる」というだけでなく、特に女性講師に積極的に声がけするということを、本年度の新たな課題としたい。

### 3.1.4 実施体制

本年度の実施体制は以下の通り。

事業主体・ワークショップ事務局：

- ・ 一般社団法人日本アニメーション教育ネットワーク（JENA）

協力：

- ・ 仙台デザイン&テクノロジー専門学校
- ・ 「アニメフェス仙台」実行委員会
- ・ 株式会社エービーコンサルティング
- ・ NPO法人 仙台ふらっとぱーく
- ・ 開志専門職大学
- ・ 日本電子専門学校

カリキュラム統括ディレクター：

- ・ 竹内 孝次（プロデューサー）

技術統括ディレクター：

- ・ 布山 タルト（東京藝術大学 大学院映像研究科 教授）

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）

主任マネージャー（プロデューサー兼務）：

- ・ 面高 さやか（東京藝術大学 大学院映像研究科 特任准教授）

マネージャー：

- ・ 伊藤 圭吾（東京藝術大学 大学院映像研究科 助教）
- ・ 宇田 敦子（フリーランス）

事務局長：

- ・ 吉田 敦則（一般社団法人日本アニメーション教育ネットワーク事務局長）

講師（五十音順）：

- ・ 金子 志津枝（アニメーター、キャラクターデザイナー）
- ・ 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）
- ・ 小村方 宏治（アニメーター、演出 /株式会社プロダクション・アイジー 新潟スタジオ）
- ・ 斉藤 拓也（アニメーター）
- ・ 瀬口 泉（アニメーター）
- ・ 瀬谷 新二（作画監督、株式会社手塚プロダクションデジタルラボ代表、開志専門職大学アニメ・マンガ学部教授）
- ・ 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）
- ・ 宮脇 千鶴（アニメーター、監督）
- ・ 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、CGディレクター、Blender おじさん）
- ・ 漁野 朱香（アニメーター/株式会社スタジオポノック）

ティーチングアシスタント：

- ・ 木山 瑞嬉（東京藝術大学 大学院映像研究科 助手）
- ・ 副島 しのぶ（東京藝術大学 大学院映像研究科 博士課程）
- ・ 古河原 百花（東京藝術大学 大学院映像研究科 助手）

### 3.1.5 実施スケジュール

本年度の事業実施のスケジュールは以下の通りである。

2025年4～5月	ワークショップ開催地の調査検討。
2025年6月	ビデオ講座・スキルチェッカー準備。
2025年7月	スキルチェッカー第1回募集（7/18～9/10） アニメーションブートキャンプ仙台募集（7/18～9/10） ビデオ講座公開（7/18～12/31）
2025年9月	スキルチェッカー第1回審査（9/13） スキルチェッカー第2回募集（9/11～10/20）
2025年10月	アニメーションブートキャンプ仙台開催（10/18-19） スキルチェッカー第2回審査（10/26）
2025年11月	アニメーションブートキャンプ in School テストケース開催（11/9）
2025年12月	アニメーションブートキャンプ 1Day 東京開催（12/7） ビデオ講座の公開終了（12/31）
2026年1～3月	データ整理と報告書作成

## 3.2 アニメーションブートキャンプ仙台

### 3.2.1 概要

ブートキャンプの教育を地方展開する取り組みとして、本年度は新たに仙台で「アニメーションブートキャンプ仙台（以下、ブートキャンプ仙台）」を開催した。東北地方での対面形式のワークショップは初開催である。仙台デザイン&テクノロジー専門学校に連携パートナーとして協力を仰ぎ、同校を会場として2日間のワークショップを開催した。

参加募集に際しては、仙台でアニメ文化・産業振興に取り組んでいる株式会社エービーコンサルティングの協力を得て、「アニメフェス仙台」での募集広報を行った他、近隣の高校・大学等への告知を行った。昨年度と同様に Instagram 広告による広報を行い、約9.5万人にリーチして606人がWEBサイトにアクセスした。結果30人の応募があり、事前提出のスキルチェッカーの審査結果に基づき25人の参加者を決定した（尚、スキルチェッカー応募総数は66人である）。また見学も受け入れ、仙台の高校で美術教員に関わる教員や、文化庁の他の人材育成事業関係者らに見学していただき、本教育プログラムの知見の共有を図った。

ワークショップのカリキュラムは一昨年度に京都で行った2日形式の内容をベースにして、1日では実現できないような、2日間ならではの教育内容の充実を図った。例えば受講生の理解度を上げるため、演習だけでなく、講義も2回（「歩きの講座」と「駆け足の講座」）行うカリキュラムにした他、身体を使った共通感覚の理解を促すため、最初にシアターゲームの体験時間を設けたり、グループ内のディスカッションの時間を長めにとったりした。

新たな試みとしては、グループ内で演技内容の共通理解を促すマスタータイムシートの活用を徹底し、オノマトペやテンポなどを同シートに記入してそれをグループ内で共有するようにした。また1日目の終わりに、希望に応じて受講生たちが持参してきたポートフォリオを講師が見る時間を設けた。その他、学習環境については、シアターゲーム、作画、上映という異なる内容に適した3つの教室を利用する形をとった。教育支援ツールについては、新たに複数ムービーを同時再生できる上映用ツールを制作した他、ラインテスト（試し撮り）ツールの機能拡充にも取り組んだ。

### 3.2.2 講師

- ・ 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）
- ・ 斉藤 拓也（アニメーター）
- ・ 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）
- ・ 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、CGディレクター、Blender おじさん）
- ・ 漁野 朱香（アニメーター/株式会社スタジオポノック）

※五十音順、敬称略

### 3.2.3 会場と日程

会場：

- ・ 仙台デザイン&テクノロジー専門学校

日程：

- ・ 7月18日（金）：アニメーションブートキャンプ仙台の募集を開始。
- ・ 9月10日（水）：募集締め切り。合計30人の応募があった。
- ・ 9月13日（土）：スキルチェッカーの審査を実施。
- ・ 9月18日（木）：スキルチェッカーの審査結果をもとにワークショップ参加者が決定。合計25人が合格となった。スキルチェッカーのフィードバック開始とともに合否発表が行われ、同時に10月16日（木）締め切りの、ワークショップまでの事前トレーニング課題が出題された。
- ・ 10月16日（木）：ワークショップまでの事前トレーニング課題の締め切り。
- ・ 10月18日（土）：アニメーションブートキャンプ仙台1日目の実施
- ・ 10月19日（日）：アニメーションブートキャンプ仙台2日目の実施
- ・ 10月25日（土）、28日（火）：省察会議の実施

### 3.2.4 参加者データ

- ・ 参加者：25人（応募者：30人）
- ・ 属性：専門学校生【アニメ関連】16人、無認可校【アニメ関連】4人、大学生【芸術系】2人、大学生【芸術系以外】1人、高校生1人、無所属1人
- ・ 平均年齢：19.7才（最年少：16才／最年長：27才）
- ・ アニメーション学習年数：平均1.2年（0～4年）
- ・ 性別：女性：16人、男性：9人
- ・ 参加者居住地：宮城19人、福島2人、愛知・岩手・東京・新潟1人

### 3.2.5 カリキュラム

参加者には、応募に際して第1回スキルチェッカーを受講してもらった。スキルチェッカーの課題内容は、「歩きの中のポーズを描く」というもので、特定の状況下で歩く男の子のキャラクターを正面および側面から描くという内容である。この課題の評価をもとにワークショップ参加者が選抜され、合格者には事前トレーニング課題として、ワークショップで使用する男の子キャラクターのさまざまなポーズを描く課題が課された。

ワークショップ1日目には、まずオリエンテーションが行われ、アニメーションブートキャンプのワークフローと到達目標が共有された。続いて「シアターゲーム」と呼ばれる身体を動かす簡単な導入ワークショップが行われ、「メトロノームに合わせた歩行」「架空のボールの受け渡し」「架空の縄をとぶ縄跳び」などを行った。これらは、参加者の緊張を緩和し、身体を用いて動きを捉える重要性を理解させることがねらいである。

本番課題の前に、練習課題「演技する歩き」に取り組んでももらった。特定の状況下で歩くキャラクターの演技を設計し、他者に伝わるアニメーションとして表現する課題である。事前に状況設定と歩きのニュアンスを示すオノマトペが提示され、参加者はメトロノームアプリを用いてテンポを設定した上で制作を開始した。次に「サムネイル」という小さな絵で主要なポーズを描き、グループ内で最適なポーズを選定し、それをグループ全体のキーポーズとした。その後、各自がアニメーション制作を進め、技術統括ディレクターの布山タルトが設計した Koma Checker というラインテストツールを使用して撮影し、途中経過を一度全体上映会で共有した。上映時には複数作品を画面上に並べて見比べられる専用ビューアー Koma Player（これも布山ディレクターが設計）を使用した。上映後には富沢講師および後藤講師による「歩きの講座」が行われた。さらに追加の作画ののち、完成作品の上映会と講評が行われた。

練習課題で「歩き」の基本を学んだ後は、本番課題の「グループでアニメーション作品を作る」に取り組んでももらった。「男の子のキャラクターが、何かが入った段ボール箱を見つけ、それをどこかへ持っていきこうとしているところに物音がして、慌てて元の場所に戻す」という一連のシーンを1人1カット担当して作画するというものである。参加者はグループ毎に、箱の中身（「お米（10kg）」または「風船（100g）」）およびキャラクターの性格を

選択し、それに応じた動作表現の違いを意識して制作が行われた。会場には実際の箱や内容物が用意され、何度も実際に動作を行い、身体感覚を確認しながら作画が進められた。アニメーション全体の演技内容やテンポ、各動作のニュアンスを示すオノマトペは、グループ内で協議して設定された。レクチャーとして、後藤講師による「駆け足の講座」も実施された。進捗確認のための中間上映会が実施され、そのフィードバックをもとにブラッシュアップしていった。

最後、完成作品上映が行われ、講師が講評を行った。また Q&A セッションが設けられ、アニメーターの学習方法、アニメーション業界の待遇、進路選択などに関する質疑応答が行われた。最後に参加者全員に修了証が渡され、ワークショップは終了した。

#### ワークショップ 1 日目 (10 月 18 日)

- ・ 9:00～9:10 ディレクター挨拶、講師・スタッフ紹介、オリエンテーション
- ・ 9:10～9:35 シアターゲーム
- ・ 9:35～9:40 教室移動
- ・ 9:40～11:35 練習課題「演技する歩き」の制作
- ・ 11:35～11:45 練習課題の上映①
- ・ 11:45～11:50 レクチャー「歩きの講座」(富沢講師、後藤講師)
- ・ 11:50～12:45 お昼休憩
- ・ 12:45～14:40 練習課題の制作
- ・ 14:40～14:50 練習課題の上映②、講評
- ・ 14:50～15:00 休憩
- ・ 15:00～15:10 本番課題「グループでアニメーション作品を作る」の課題説明
- ・ 15:10～15:35 本番課題 演技の決定、ポーズ・テンポ・オノマトペの決定
- ・ 15:35～16:30 本番課題 サムネイル作業、カットの間の歩きのポーズの決定
- ・ 16:30～17:30 本番課題 レイアウト作業
- ・ 17:30～18:00 本番課題 レイアウト作業、レイアウトの撮影

#### ワークショップ 2 日目 (10 月 19 日)

- ・ 9:00～9:50 本番課題 レイアウト撮影動画の確認、グループごとに調整
- ・ 9:50～10:05 レクチャー「駆け足の講座」(後藤講師)
- ・ 10:05～10:40 本番課題 ラフ原画作業 (1 歩分の作画)
- ・ 10:40～12:35 本番課題 ラフ原画作業 (動画全体の作画)
- ・ 12:35～12:40 本番課題 途中上映会①
- ・ 12:40～13:30 お昼休憩
- ・ 13:30～14:30 本番課題 ラフ原画～ラフ動画作業
- ・ 14:30～14:40 休憩

- ・ 14:40～16:55 本番課題 ラフ動画～撮影
- ・ 16:55～17:15 本番課題 完成上映発表会、総評
- ・ 17:15～17:30 修了証の贈呈、集合写真撮影
- ・ 17:30～18:00 Q&A セッション

### 3.2.6 実施風景



会場の様子



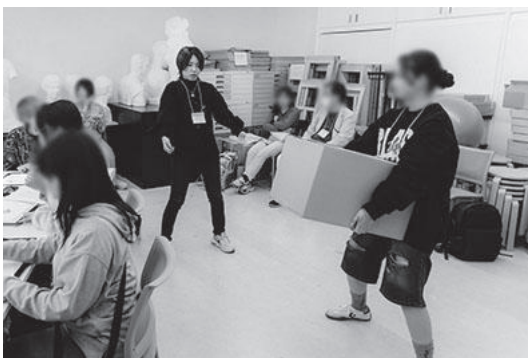
シアターゲーム



歩きの講座（富沢講師）



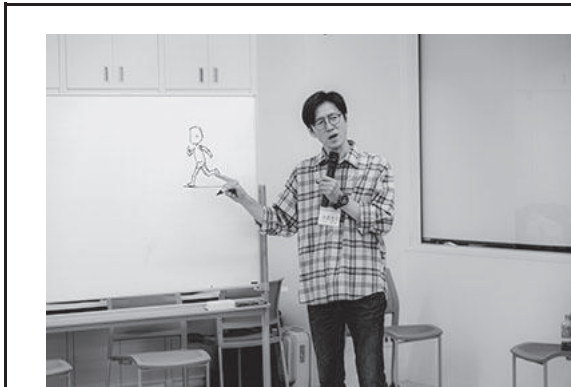
グループ毎の指導（斉藤講師）



グループ毎の指導（漁野講師）



グループ毎の指導（りょーちも講師）



駆け足の講座（後藤講師）



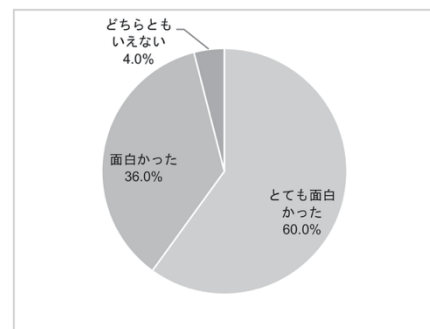
完成上映

### 3.2.7 参加者アンケート

参加者 25 人、回答件数：25 件、回答率：100%

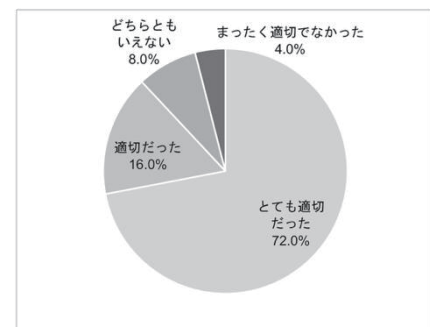
#### 【今回の体験は面白かったですか？】

- ・ とても面白かった 60.0% (15 人)
- ・ 面白かった 36.0% (9 人)
- ・ どちらともいえない 4.0% (1 人)
- ・ 面白くなかった 0.0% (0 人)
- ・ まったく面白くなかった 0.0% (0 人)



#### 【講師の指導方法は適切だったと思いますか？】

- ・ とても適切だった 72.0% (18 人)
- ・ 適切だった 16.0% (4 人)
- ・ どちらともいえない 8.0% (2 人)
- ・ 適切ではなかった 0.0% (0 人)
- ・ まったく適切ではなかった 4.0% (1 人)

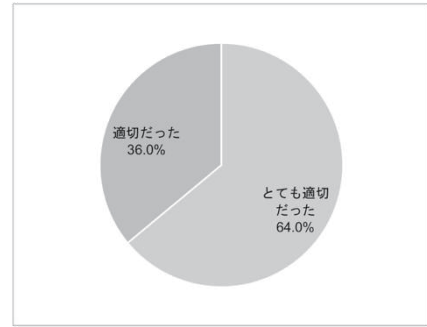


【「適切ではなかった」と答えた方は、どのような点が不適切だったか、具体的にご記入ください。】

- ・ 講師の方によって言っている事が違い、混乱する場面が多く感じた。

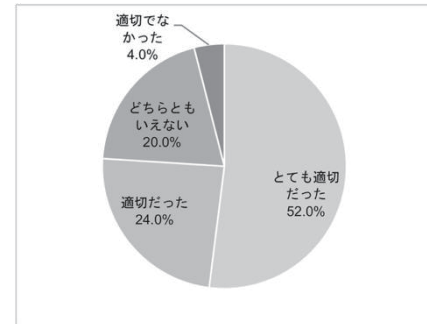
【ワークショップで取り組んだ課題内容は適切だった  
と思いますか？】

- ・ とても適切だった 64.0% (16人)
- ・ 適切だった 36.0% (9人)
- ・ どちらともいえない 0.0% (0人)
- ・ 適切ではなかった 0.0% (0人)
- ・ まったく適切ではなかった 0.0% (0人)



【カリキュラムは適切だったと思いますか？】

- ・ とても適切だった 52.0% (13人)
- ・ 適切だった 24.0% (6人)
- ・ どちらともいえない 20.0% (5人)
- ・ 適切ではなかった 4.0% (1人)
- ・ まったく適切ではなかった 0.0% (0人)

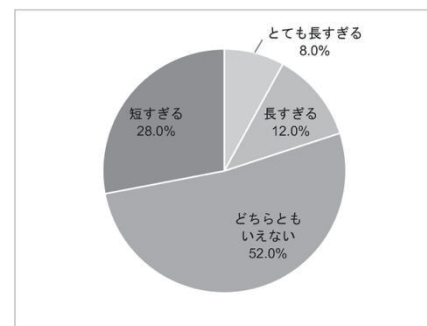


【「適切ではなかった」と答えた方は、どのような点が不適切だったか、具体的にご記入  
ください。】

- ・ 常に時間に追われていて、時間の配分が適切ではなかったと思ったから。

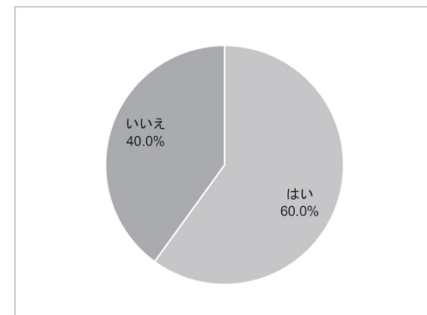
【開催時間（2日間／9:00～17:30）の長さは適切だった  
と思いますか？】

- ・ とても長すぎる 8.0% (2人)
- ・ 長すぎる 12.0% (3人)
- ・ 適切だった 52.0% (13人)
- ・ 短すぎる 28.0% (7人)
- ・ とても短すぎる 0.0% (0人)



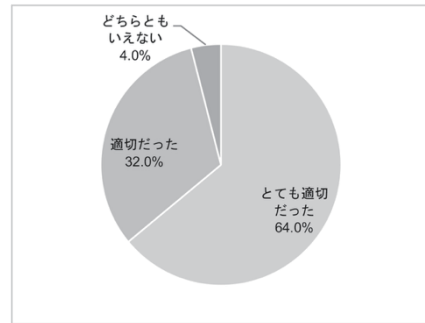
【開催時期（10月の土日）は適切でしたか？】

- ・ はい 60.0% (15人)
- ・ どちらともいえない 0.0% (0人)
- ・ いいえ 40.0% (10人)



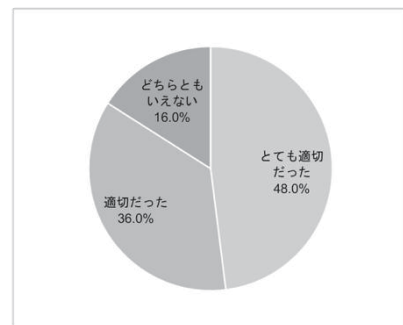
【ワークショップの学習環境（教室）は適切だったと思いますか？】

- ・ とても適切だった 64.0% (16人)
- ・ 適切だった 32.0% (8人)
- ・ どちらともいえない 4.0% (1人)
- ・ 適切ではなかった 0.0% (0人)
- ・ まったく適切ではなかった 0.0% (0人)



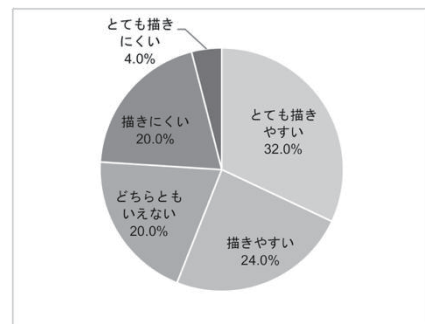
【ワークショップの使用ソフト（KomaChecker）は適切だったと思いますか？】

- ・ とても適切だった 48.0% (12人)
- ・ 適切だった 36.0% (9人)
- ・ どちらともいえない 16.0% (4人)
- ・ 適切ではなかった 0.0% (0人)
- ・ まったく適切ではなかった 0.0% (0人)



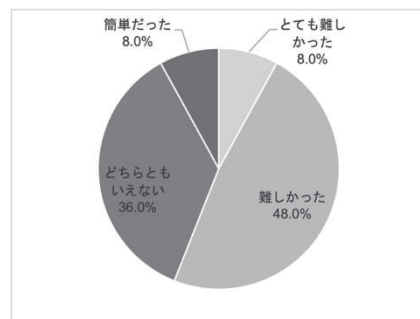
【今回使用した男の子のキャラクターは描きやすかったですか？】

- ・ とても描きやすかった 32.0% (8人)
- ・ 描きやすかった 24.0% (6人)
- ・ どちらともいえない 20.0% (5人)
- ・ 描きにくかった 20.0% (5人)
- ・ とても描きにくかった 4.0% (1人)



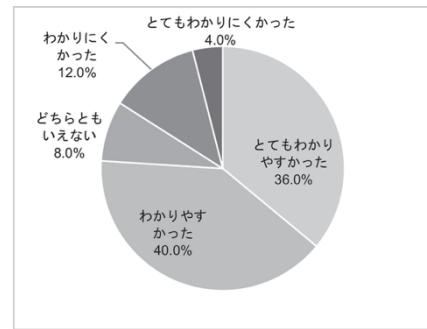
【応募課題は難しかったですか？】

- ・ とても難しかった 8.0% (2人)
- ・ 難しかった 48.0% (12人)
- ・ どちらともいえない 36.0% (9人)
- ・ 簡単だった 8.0% (2人)
- ・ とても簡単だった 0.0% (0人)



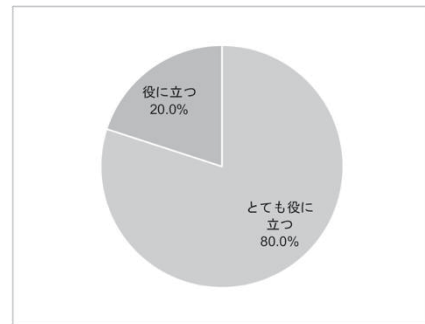
【応募課題の説明はわかりやすかったですか？】

- ・ とてもわかりやすかった 36.0% (9人)
- ・ わかりやすかった 40.0% (10人)
- ・ どちらともいえない 8.0% (2人)
- ・ わかりにくかった 12.0% (3人)
- ・ とてもわかりにくかった 4.0% (1人)



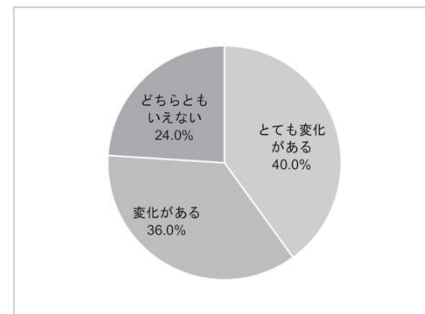
【今回学んだことは、今後、あなたの制作の役に立つと思いますか？】

- ・ とても役に立つ 80.0% (20人)
- ・ 役に立つ 20.0% (5人)
- ・ どちらともいえない 0.0% (0人)
- ・ 役に立たない 0.0% (0人)
- ・ まったく役に立たない 0.0% (0人)



【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？】

- ・ とても変化がある 40.0% (10人)
- ・ 変化がある 36.0% (9人)
- ・ どちらともいえない 24.0% (6人)
- ・ 変化が無い 0.0% (0人)
- ・ まったく変化が無い 0.0% (0人)



【「変化がある」と答えた方は、それがどのような変化だと思いますか？】

- ・ ラフの描き方（どれくらい簡単でいいのか）がわかった。
- ・ 普段から描いていると思っていたが、自分の実力の足りなさが目立った。普段からさらに絵を描く量を増やす工夫をしなければならなかったと感じた。
- ・ ちょっとした勘違いや、凝り固まった考え方を取っ払う事ができた。
- ・ 歩きのアニメーションにとても時間をかけて動きに対する目の向け方がかわった。
- ・ 今まで何となく動かしていたのが、理屈を考えるようになった。
- ・ アニメーターになるには絵が上手くならなければならないと考えていたが、それと同じように動きを伝えることが重要だと思えるようになった。
- ・ 演技の重要さに気づいた。
- ・ タメツメの意識と描く前に実際に動いて入念に動きを確認することの大切さ。
- ・ 自分の手癖が分かった。

- ・ ラフからはじめるということ。描くハードルが低くなるため、たくさん描ける。
- ・ 動きが分からなくなったとき、実際に自分で動いてみるようになった。
- ・ 足が交差するところの大切さ。
- ・ ラフな線でも動きの完成が見えてくることを実感し、アニメ作りに対する考え方が柔軟になりました。
- ・ 「それらしく見えるポーズかどうか」が大切であるという気づきを得た。
- ・ 意識するところや自分に足りないことが何かははっきりとわかってやるべきことが見えた。
- ・ 人体を理解しないと、と考えていましたが今回のブートキャンプの課題や講師の先生のお話を聞いて、動きを勉強することを私は優先するべきだと思いました。
- ・ もっと素早く適切に描かないといけないと思った。ただ現実に忠実に表現するのではなく、少しオーバーに描いた方がアニメーションとして良いと思うようになった。

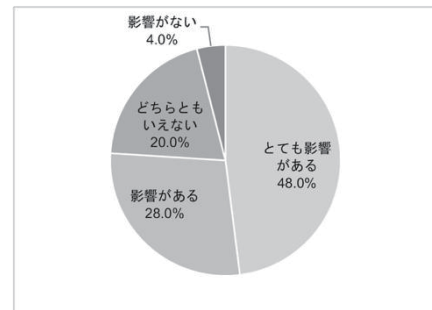
**【今回のワークショップの中で、特に印象に残っていることは何ですか？】**

- ・ グループで1つのアニメをつくること。
- ・ みんなのアニメーションのレベルが高かったこと、完成度の高いポートフォリオが見られたこと。
- ・ 最後の質問コーナーがかなり良かった。
- ・ バランスボールや縄跳び。
- ・ 撮影して動きを見てもらった時、斉藤先生からいただいた改善点や絵の修正。
- ・ 本番課題で、グループ内で自分にはない視点を共有しながら細かい部分をすり合わせていって、アニメーションが具体的になっていく過程が印象に残った。
- ・ グループでカットごとに作成したものを繋げて一つの作品を皆んなで完成させたこと。様々なグループの作品と表現方法。
- ・ 歩き、駆け足のときの足の運び方の説明が大変わかりやすかったことです。
- ・ 制限時間内に終わらせなければならぬというリアルな焦りや講師の方の動きや演技、表現方法を教えてくれたことが印象に残っています。
- ・ バランスボール。
- ・ チームの皆でポーズの確認をしたところ。
- ・ 他校の人や初めて会った人たちと共にアニメを作るということが印象に残り、どうすれば映えるアニメーションを作れるかや、どんな動きをさせるか等を話し合い、最終的に最高のアニメを作れたこと。
- ・ プロのアニメーターや現役の専門学生とグループで課題に取り組んだこと。
- ・ 40枚くらい歩きを描いたことです。
- ・ エアなわとびとみんなで行進したこと。
- ・ 今までにないスピードで男の子を描いたこと。

- ・ 身体を直接動かして考えたこと。
- ・ オノマトペの表現の難しさ。
- ・ 同じチームの人と深く交流できたこと。りょーちもさんに会えたこと。短い時間の中で沢山枚数を描くことに集中したこと。
- ・ 講師の後藤先生のアドバイス。私が感じた動きの違和感を言語化してくださった感じがした。
- ・ 一番最初に行った、実際に体を動かすことです。
- ・ 演出をするため自分でも何度か演技したこと。
- ・ 締切の短さ。
- ・ 1時間に20枚描くことを目標として設定されたこと。

**【今後の進路を考える上で、今日の体験は何か影響があると思いますか？】**

- |             |             |
|-------------|-------------|
| ・ とても影響がある  | 48.0% (12人) |
| ・ 影響がある     | 28.0% (7人)  |
| ・ どちらともいえない | 20.0% (5人)  |
| ・ 影響が無い     | 4.0% (1人)   |
| ・ まったく影響が無い | 0.0% (0人)   |



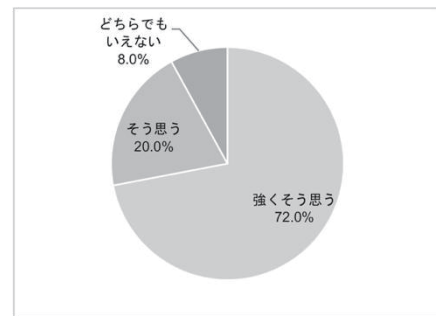
**【「影響がある」と答えた方は、それがどのような変化だと思いますか？】**

- ・ 制作方法の変化、及び手数の増加。
- ・ 描くスピード感が変わる。
- ・ 本当にこの業界でやっていけるか本気で絵と向き合って考えなければならぬと感じた。
- ・ 業界の中の込み入った内容まで詳しく聞いたのもう一度しっかり進路を考えてみようと思いました。
- ・ 一つの動きに対する熱意が変わった。
- ・ 自分は動きを描くアニメーターになりたいのか、綺麗な作画をするアニメーターになりたいのか、考えるきっかけになった。
- ・ 会場自体や参加者、アニメーターさんとの交流などを通してアニメーション制作への意欲が高まったり、学校の雰囲気を知れた。そのため以前はフワフワとしていたアニメーションを学び、つくるという事が明確になったと思う。
- ・ もともとアニメーターになりたいと考えていたので今回の体験でより強くその道に進みたいと考えました。
- ・ 時間内に手を早く動かす、という大変さというのが身に沁みてわかりました。今後も手を早く、そして正確に描こうという目標ができました。

- ・ 講師の先生に質問してポートフォリオの内容を見てもらい先生からのアドバイスにより、より良いものになると思う。
- ・ 講師の方から教えてもらったこと、実際の職場でもこのように初対面の人と協力し合い、話し合うことが大切なのだと知り、アニメ製作にはアニメを作るだけでなくコミュニケーションのスキルも必要だと知れた。
- ・ 作品を制作できたこともポートフォリオに入れることができるし、なによりアナログでの制作も視野に入れることが出来るため。
- ・ 作品作りや練習方法について、決まったやり方に縛られず、模索しながら成長していきたいと感じました。
- ・ 自分に足りないものとすぐにやるべき事が見えて目標ができました。
- ・ 自分の技術力を見直した。
- ・ 今後のポートフォリオ制作の内容の変化。

**【将来、アニメーションに関わる仕事に就きたいですか？】**

- |              |             |
|--------------|-------------|
| ・ 強くそう思う     | 72.0% (18人) |
| ・ そう思う       | 20.0% (5人)  |
| ・ どちらともいえない  | 8.0% (2人)   |
| ・ そう思わない     | 0.0% (0人)   |
| ・ まったくそう思わない | 0.0% (0人)   |



**【今回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？】**

- ・ 動きの体感。
- ・ 思いついたらどんどん描くこと、もっとラフを簡単にしてもいいこと。
- ・ 集団制作の難しさと画力がアニメーションの動きの良さに直結すること、周りのレベル感。
- ・ アニメーションの基礎のことから個人的に悩んでいた誇張表現のことまで学べたので良かったです。
- ・ 集団での作業。
- ・ いきいきした動きのつくり方、アナログ作画の楽しさ。
- ・ 中割の仕方やタイムシートなど、今まで知らなかったことや理解しづらかった事が困るたびに教えて貰えたので多くの基礎的なことが学べた。動かし方ではなくどのように考えたら自分の理想に近づけられるのかというここでしか学べないことを学んだ。
- ・ 実際に体を動かして体験してそれを絵としてアウトプットすること。
- ・ 手を早く動かして正確に描く大変さ、そして限られた時間で描きあげなければいけないという緊張感を学びました。他にも、話し合いが必要な場面で消極的すぎる人は一

定数存在するという事です。

- ・ 動きの表現方法とは視聴者に伝わるということで、動きには1枚の絵ではなく連続した関係性があり、ひとつの動きとして全体で考えなければならぬとわかりました。そして、時間は有限であり決められた時間で終わらせるという就職してからの大切さを学びました。
- ・ ポートフォリオを見てもらった時、立体感がなく表現出来ていないことや、それによるポーズ創作の動きの硬さ、生き生きしていないとアドバイスを頂きました。改善策としてラフでのクロッキーで数をかけて奥行や見えないところを意識して描くこと、そして実物をよく観察することが大切とわかりました。
- ・ 動きの小さなニュアンスを変えることで、それに付くオノマトペも変わってくるということと、量産の重要さ。
- ・ 真っ直ぐな線を描くことも大事だが、同時に描くスピードとその正確性も大事だということ。
- ・ 今回のワークショップでコミュニケーションの必要性と自分の手癖を知れたこと、描くだけでなく話し合いの大切さを学べた。
- ・ 自分の実力を信じてこれからも勉強を続けていこうと思います。
- ・ アニメーションを繋げるにはたくさん話し合いが必要なことです。
- ・ アニメーターになるためには根性が必要なのと、動かすということが楽しいと実感した。
- ・ 締切の厳しさを知りました。
- ・ コミュニケーションをとることの大切さ。
- ・ 歩くのって難しい。
- ・ アニメーション制作では日々の経験が生き、演技への理解がより良い作品作りに繋がることを学びました。時間に追い込まれた時の筆の乗り方も初めて感じる事ができました。2日間とても有意義な時間になりました！ありがとうございました！
- ・ 早歩きの足の運びと走りの足の運びの違い。軽いものを軽く見せる工夫など。
- ・ コミュニケーションの重要さと人の動きがここまで複雑で感情や性格、描く人の表現や感じ方で変わることを学びました。
- ・ アニメーションはとにかく速くいっぱい描くということを学びました。すごく大変。
- ・ 基礎知識の復習やアニメーターの忙しさ。
- ・ 自分は描くのは比較的速いが修正が多かったなので、クオリティの高いものを速く描けるようにするという目標が見たかった2日間でした。また改めて絵を描くのはすごく楽しいと思えたのも学びの1つだと思います。

**【その他、ブートキャンプ全体で感じたこと、疑問点、今後への提言】**

- ・ 質問コーナーはもう少し時間を増やして欲しいです。初日の朝に質問を回収して最後

にまとめて発表みたいな形でもいいと思います。

- ・ 2日しか参加出来ないのが残念です、1週間やってほしいです。
- ・ 講師の方、そしてアシスタントの方の中で意見がぶつかり合う様子が見受けられました。指示される内容が違う等、受講者が混乱して全体の進行状況が遅れる可能性があるので、最低限の情報は共有していただければ、試写会後のQ&Aの時間が多く確保でき、より学びを得られると感じました。
- ・ 1~2時間ぐらいにトイレ休憩等の時間を作って欲しいです。抜けて行っても良かったのかもしれませんが少し行きづらかったので10分程度あってもいいかなと思いました。
- ・ 本当に新鮮で有益な2日間だと感じた。
- ・ 他の人や講師の方との交流の時間が欲しかった。
- ・ もし来年以降など機会がありましたらまた仙台で開催してほしいと思います。今回はありがとうございました。

### 3.2.8 省察のまとめ

ブートキャンプ仙台について、「アンケート結果からの考察」「現地側協力者の視点」という2つの観点から省察した内容を以下に述べる。

#### 【アンケート結果からの考察】

- ・ アンケートは参加者25名全員からの回答があり、満足度においては「とても面白かった」「面白かった」が計96%を占め、また「今後の制作に役立つ」の回答は計100%が「役に立つ」と回答するなど、極めて高い評価を得ている。また「考え方の変化」や「今後の進路を考える上での影響」も計76%があったと回答しており、本プログラムが、受講生のアニメーション制作における考え方や進路の意識形成に影響を与えたと考えられる。
- ・ 自由記述を見ると「ラフから始める重要性」「演技の重要性」「描く前に実際に動いてみること」など、アニメーション制作において、一枚絵を綺麗に描くことへの意識から、身体性に基づいて演技を動きでいかに伝えるかに意識の重心が移行したことが読み取れる。これは「原画」の教育を目的とする<sup>1</sup>本ワークショップの指導方法がもたらした結果だと考えられる。
- ・ グループ制作を通じた協働経験の理解も重要な成果である。自由記述では「コミュニケーションの必要性」や「話し合いの重要性」等への気づきが報告されており、他校の学生や講師との協働、短時間での意思疎通と締め切り内での完成という状況が、制作現場にも近い緊張感を伴った疑似的なOJT環境を形成していたと考えられる。
- ・ 今回の新たな試みとして行ったポートフォリオへのフィードバックは、実際に指導を

<sup>1</sup> 令和6年度アニメーション人材育成調査研究事業あにめのたね2025実施報告書 p.283.

受けたのは数名程度であったが、自由記述の中では講師にポートフォリオを見てもらったことで得た学びについての具体的な記述も見られ、ポートフォリオの直接指導による一定の教育効果があったと考えられる。

- ・ カリキュラムおよび課題内容については概ね高い評価を得た一方、時間配分に関する問題点が散見された。「講師の指導方法」や「カリキュラムの適切性」の質問に対する否定的な回答がそれぞれ1件あり、その理由としては「常に時間に追われていた」ことや、講師間での指示差異による混乱があったことが指摘されている。ごく一部の意見ではあるが、こうした受け止められ方もあったことは運営側として心しなければならぬ。また開催時間は「短すぎる」「長すぎる」の回答がそれぞれ一定数存在しており、負荷の受け止め方に個人差が生じていることがわかる。更に自由記述ではQ&Aの短さや、休憩時間の明示的設定に関する要望も挙げられており、これらは今後の運営改善に向けた課題である。

#### 【現地側協力者の視点】

ワークショップ終了後に行われた、現地側の協力者2名（運営にご協力いただいたエービーコンサルティングならびに仙台デザイン&テクノロジー専門学校の担当者）との省察会議での意見の要点を以下にまとめる。

- ・ 教育的効果に関しては高い評価が示された。特に、厳密な時間管理のもとで制作を行う経験は、参加学生にとって極めて刺激的であった。学校授業では課題未完成の場合に猶予が与えられることが多いが、本ワークショップでは「決められた時間内に仕上げる」という制作現場に近い状況が設定されている。この経験は、参加者に強い緊張感と集中をもたらし、結果として完成の達成感へと結びついたと思われる。一日目は疲労や不安も見られたが、脱落者が出ることはなく、二日間を通して「形になる」体験を得られたことが大きな学びとなった。
- ・ 単に描く技術を学ぶのではなく、身体を動かし、考え、それを即座に映像として確認し修正する循環的プロセスが実現できた点も高く評価された。言葉として理解していた内容を実際の制作プロセスとして体験できたことが、本ワークショップの特質だと思われる。
- ・ ワorkshopをサポートしたTA（ティーチング・アシスタント）の存在も教育的意義を持つ（仙台デザイン&テクノロジー専門学校の学生2名がTAを務めた）。年長の学生が年少の参加者を支援する過程で、コミュニケーション能力や指導的視点が育成され、同時に後輩にとってはロールモデルの可視化となっていた。こうした異なる世代間の相互作用が教育的循環を生み出す可能性を示している。
- ・ 広報面に関しては課題が残った。資料やチラシを配布するだけでは十分な波及効果が生まれにくい。関心を持つ一部の教員が核となることはあるが、イベントの認知拡大には、より積極的な情報発信が必要。例えばSNSを通じた業界関係者からの発信や、制

限付きインタビューの公開など。「知っている人しか知らないイベント」にならないための継続的な地域開催の重要性も指摘された。

- ・ 募集のボトルネックとして、事前課題のスキルチェッカーの意義が広報段階では十分に理解されにくい点が指摘された。ツールの目的や効果を可視化するプロモーション映像や事前説明資料の整備が有効であるとの意見があった。
- ・ 現地の高校教員らに今回のワークショップへの見学を呼びかけたところ、2名が興味を持って見学してくれた。高校美術のアニメーション教育ではまだ動きの表現の具体的指導までは踏み込めておらず、本ワークショップの実践は、従来の高校美術教育では十分に扱われていない教育を補完しうる可能性があるとの感想を得た。今後は高校教員向けのブートキャンプの実施、地元の美術教育団体や教員養成を行う教育大学との連携も視野に入れると良い。

以上の省察の他、今後の継続的な東北でのブートキャンプ開催を期待しているという、強い要望もあった。

#### 「アニメーションブートキャンプ仙台」省察のまとめ：

今回の仙台のワークショップでは、これまでブートキャンプが重視してきた「身体性に基つき演技を考え、表現し、修正を繰り返していく」という、表現の基礎となる制作思考を体験的に理解させることができた。また厳密な時間管理のもとで講師からの指導を受けながら協働する「擬似的な制作現場のOJT体験」を通じて、アニメ業界で働くことに向けた進路の意識形成も促したと考えられる。またその内容は、高校での美術教育にも接続可能なものとして、今後の発展可能性があることが示唆された。一方、今後の課題としては、カリキュラムの時間配分と広報について、まだ改善の余地がある。

### 3.3 アニメーションブートキャンプ 1Day 東京

#### 3.3.1 概要

東京で開催するワークショップは、多数の応募が見込まれることから、昨年度と同様に50人規模の1Day形式で行うことにした。会場となる連携パートナーは、昨年度から引き続き日本電子専門学校に協力していただいた。

参加募集については、インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル（ICAF）の会場で広報を行った他、昨年度と同様にInstagram 広告による広報を行い、約10万人にリーチして966人がWEBサイトにアクセスした。結果51人の応募があり、最終的に49人が参加した（尚、スキルチェッカーの応募数は86人）。また見学も受け入れ、大学でアニメーション教育に携わる教員や、文化庁の他の人材育成事業関係者らに見学していただき、

本教育プログラムの知見の共有を図った。

ワークショップのカリキュラムは昨年度に神戸と東京で行った1日形式の内容をベースにして、仙台のワークショップでも課題となった時間配分を見直して、出来るだけ受講生に対して丁寧に作業手順を説明するようにした他、仙台のワークショップと同様にグループ内で演技内容の共通理解を促すマスタータイムシートの活用を徹底したり、コピー機を活用してグループ内で共有するキーポーズのトレス時間を省けるようにしたりするなど、細かな改善を図った。

また本年度の重点課題の一つである「講師層の裾野を広げる」こと、とりわけ女性講師の開拓に注力し、新任の女性講師2名に新たに参加していただくことができた。

### 3.3.2 講師

- ・ 金子 志津枝（アニメーター、キャラクターデザイナー）
- ・ 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）
- ・ 瀬口 泉（アニメーター）
- ・ 瀬谷 新二（作画監督、株式会社手塚プロダクションデジタルラボ代表、開志専門職  
大学アニメ・マンガ学部教授）
- ・ 宮脇 千鶴（アニメーター、監督）
- ・ 山田 桃子（アニメーター／スタジオななほし）

※五十音順、敬称略

### 3.3.3 会場と日程

会場：

- ・ 日本電子専門学校

日程：

- ・ 9月11日（木）：アニメーションブートキャンプ1Day 東京の募集を開始。
- ・ 10月20日（月）：募集締め切り。合計51人の応募があった。
- ・ 10月26日（日）：第2回スキルチェッカーの審査を実施。
- ・ 10月31日（金）：スキルチェッカーの審査結果をもとにワークショップ参加者が決定。51人が合格となった。スキルチェッカーのフィードバック開始とともに合否発表が行われた。
- ・ 12月7日（日）：アニメーションブートキャンプ1Day 東京の実施。当日参加辞退者が発生し、最終的な参加者は49人となった。

### 3.3.4 参加者データ

- ・ 参加者：49人（応募者：51人）
- ・ 属性：大学生【芸術系】 21人、大学生【芸術系以外】 4人、専門学校生【アニメ関連】 8人、無認可校【アニメ関連】 3人、高校生 2人、就業者【アニメ関連】 5人、就業者【アニメ関連以外】 4人、無所属 2人
- ・ 平均年齢：23才（最年少：16才／最年長：40才）
- ・ アニメーション学習年数：平均1.5年（0～5年）
- ・ 性別：女性：37人、男性：12人
- ・ 参加者居住地：東京 24人、埼玉 7人、神奈川 5人、石川 3人、千葉・栃木・愛知 2人、山形・富山・長野・福岡 1人

### 3.3.5 カリキュラム

応募プロセスの一環として、第2回スキルチェッカーへの応募を必須とした。課題内容は、「他の人を納得させるポーズを描く」という、重さ4kgの物が入った箱と空の箱をそれぞれ持った状態の男の子のポーズを描き分けるというものである。

ワークショップ当日は、開始前の時間を活用して、参加者全員が揃うまでの間に第2回スキルチェッカーに対するフィードバックをグループ毎に行った。グループは1組あたり4～5人で構成され、全体で12グループに分けられた。講師は1名につき2グループを担当した。冒頭のフィードバックで、講師と受講生が話しをすることで、グループ内の円滑なコミュニケーションを促進することが図られた。ワークショップ開始後は、ディレクターおよびスタッフによる挨拶、講師紹介等の全体オリエンテーションが行われた。

続いて、メイン課題として「床からモノを持ち上げる～他の人を納得させる動き～」というアニメーション作画課題が出題された。特定の性格設定を持つ男の子のキャラクターが、床に置かれた物を持ち上げる動作を描写するという課題内容である。持ち上げる物の設定は6種類用意され、講師によるくじ引きによって決定された。各講師が担当する2グループは、同一の物を題材として制作を行う形式とされた。また、実際に持ち上げる物が会場に用意され、受講者が身体を使って動作を確認できる環境が整備された。

メイン課題の初期段階では、グループごとに「演技を検討する工程」が設けられた。この工程では、演技プランの策定、動作のニュアンスを示すオノマトペ、ならびに動作に要する時間尺の決定が行われた。動作時間については、ストップウォッチを用いて計測する。併せて、「ポーズ0：キャラクターと物のサイズおよび位置関係を定める基本設定」「ポーズ1：物に触れた状態」「ポーズ2：物を持って立ち上がった状態」「ポーズ3：物とキャラクターの関係性や性格を表現するポーズ」の4段階のポーズについて「サムネイル」と呼ばれる小サイズのポーズ作画を行い、それによってグループ内の演技の共通認識が形成された。

ポーズ1～3についてはグループ内で共有され、表現として適切と判断されたものが選

定されて Koma Checker で撮影が行われ、映像化された。これを用いて、途中段階の全体上映会が実施された（Koma Player を使用）。上映時には、各グループで設定されたオノマトペが発声され、計画された演技意図が適切に表現されているかが検証された。

その後、グループごとにサムネイル映像の再検討が行われ、講師から各受講者が注目すべきポーズに関する助言が与えられた。以降の工程では、サムネイルではなく動画用紙が使用され、1枚ずつ作画する一般的なアニメーション制作手法により作業が進められた。一定枚数ごとに撮影をし、動きを確認しながら制作を進めることが推奨され、その都度、講師による助言を受けながら動作表現の精度向上が図られた。

メイン課題の最終上映では、オノマトペの発声および演技の実演が行われたうえで映像が上映された。上映後には、講師によるグループ別講評およびディレクターによる全体総評が実施された。さらに、最終上映後には Q&A セッションが設けられ、アニメーション作画や業界に関する質問が寄せられ、活発な質疑応答が行われた。

ワークショップ当日（12月7日）

- ・ 9:30 開場
- ・ 9:30～10:00 スキルチェッカーのフィードバック（個別）
- ・ 10:00～10:15 ディレクター・事務局挨拶、講師紹介、オリエンテーション
- ・ 10:15～10:35 メイン課題『床からモノを持ち上げる～他の人を納得させる動き～』の課題説明
- ・ 10:35～10:55 メイン課題の制作1「演技を考える」
- ・ 10:55～11:30 メイン課題の制作2「オノマトペを決める、演技の時間を決める」
- ・ 11:30～12:00 メイン課題の制作3「サムネイルを描く」
- ・ 12:00～12:40 メイン課題の制作4「サムネイルの撮影」
- ・ 12:40～13:30 昼食
- ・ 13:30～13:35 メイン課題の全体チェック1「サムネイル映像の上映」
- ・ 13:35～13:50 メイン課題の制作5「サムネイル映像、タイミングの再検討」
- ・ 13:50～17:20 メイン課題の制作6「アニメーション作画」
- ・ 17:20～17:35 まとめ「動くということ」（竹内ディレクター）
- ・ 17:35～18:10 メイン課題の最終上映、講評
- ・ 18:10～18:50 Q&A セッション
- ・ 18:50～19:00 集合写真撮影、事務連絡

### 3.3.6 実施風景



会場の様子



グループでの演技の検討



グループ毎の指導（瀬谷講師）



グループ毎の指導（金子講師）



グループ毎の指導（瀬口講師）



途中上映会の様子



最終上映の際の演技の実演の様子



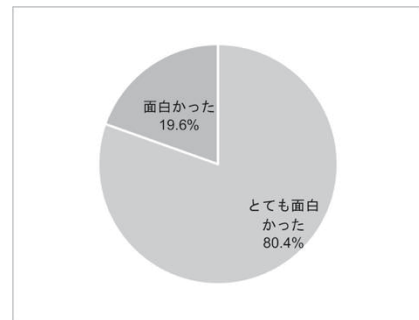
Q&A

### 3.3.7 参加者アンケート

参加者 49 人、回答件数：46 件、回答率：93.9%

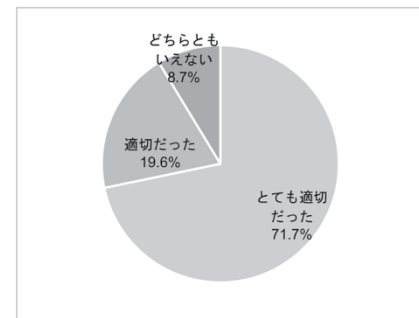
#### 【今回の体験は面白かったですか？】

- ・ とても面白かった 80.4% (37 人)
- ・ 面白かった 19.6% (9 人)
- ・ どちらともいえない 0.0% (0 人)
- ・ 面白くなかった 0.0% (0 人)
- ・ まったく面白くなかった 0.0% (0 人)



#### 【講師の指導方法は適切だったと思いますか？】

- ・ とても適切だった 71.7% (33 人)
- ・ 適切だった 19.6% (9 人)
- ・ どちらともいえない 8.7% (4 人)
- ・ 適切ではなかった 0.0% (0 人)
- ・ まったく適切ではなかった 0.0% (0 人)



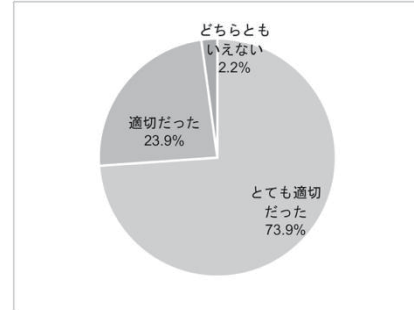
【「適切ではなかった」と答えた方は、どのような点が不適切だったか、具体的にご記入ください。】

- ・ 受講者が多いので講師の方の手が回るかどうかギリギリのラインだったように感じた。
- ・ 講師の方が別のチームの方によくいて、アニメーションを描いている途中にアドバイスがもらえなかった。タイミングや、書き込む動きのアドバイスをもらいたかった。

- ・ あまりアドバイスを頂けなかったのでよくわからない。しかし皆様とてもお優しく丁寧に接して頂き自己肯定感が癒されました。

**【ワークショップで取り組んだ課題内容は適切だったと思いますか？】**

- ・ とても適切だった 73.9% (34人)
- ・ 適切だった 23.9% (11人)
- ・ どちらともいえない 2.2% (1人)
- ・ 適切ではなかった 0.0% (0人)
- ・ まったく適切ではなかった 0.0% (0人)

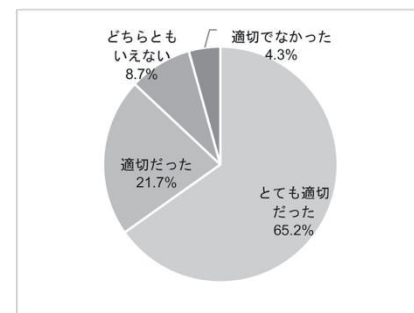


**【「適切ではなかった」と答えた方は、どのような点が不適切だったか、具体的にご記入ください。】**

- ・ いい演技プランが思いつかなかった
- ・ ケーキの空箱がやりづらかった。また、終わりは箱を持ったままでないといけないと言われ、制限が多くてやりづらかった。もう少し自由にやりたかった。

**【カリキュラムは適切だったと思いますか？】**

- ・ とても適切だった 65.2% (30人)
- ・ 適切だった 21.7% (10人)
- ・ どちらともいえない 8.7% (4人)
- ・ 適切ではなかった 4.3% (2人)
- ・ まったく適切ではなかった 0.0% (0人)



**【「適切ではなかった」と答えた方は、どのような点が不適切だったか、具体的にご記入ください。】**

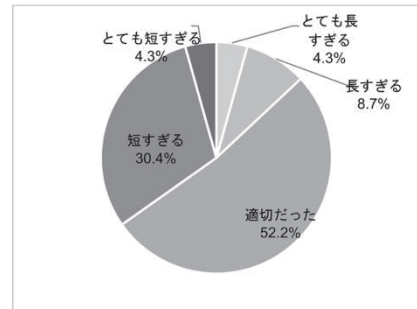
- ・ スケジュールから大幅にずれた進行になった点。
- ・ どのように授業を行うかを講師の中で共有しておいて欲しかった。
- ・ 私が当日寝不足で頭が働いていなかったせいかもしれませんが、今回のテーマ、目的、目標地点、何を作るのか等がわかりにくかったように思う。生徒たちに何をやって何を体験して欲しかったのか明記して頂けると助かった。今日一日何時に何をやるのか全体の流れがわからなかった。ずれてもいいので、できたら大まかな作業と予定時間を箇条書きにし、それらの箇条書きをまた具体的に箇条書きに明記しスクリーンに映し、具体的にどうしてほしいか説明して頂けると助かった。竹内先生のハキハキした話し方は好きでした。どこからどこまでをグループで統一させ、どこから各自

由なのかわかりにくかった(私が講師陣にお尋ねすればよかったですね)。「グループでの話し合い」と「サムネイル」の順番は逆でもよかったように思う(私がグループ内の話し合いの中で逆にすればよかったですね)。

- ・ かなり時間に追われた内容だったので、1日で済ませるにはオーバーな内容かと思った。実際にスケジュールが押し、質疑応答の時間もかなり延びていた。

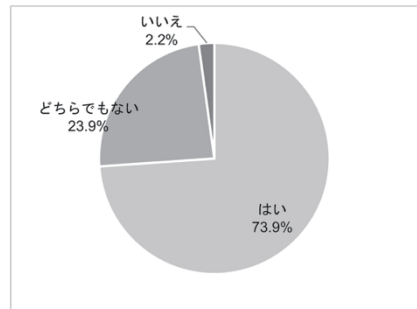
**【開催時間（10:00～18:00）の長さは適切だったと思いますか？】**

- ・ とても長すぎる 4.3% (2人)
- ・ 長すぎる 8.7% (4人)
- ・ 適切だった 52.2% (24人)
- ・ 短すぎる 30.4% (14人)
- ・ とても短すぎる 4.3% (2人)



**【開催時期（12月の日曜日）は適切でしたか？】**

- ・ はい 73.9% (34人)
- ・ どちらともいえない 23.9% (11人)
- ・ いいえ 2.2% (1人)

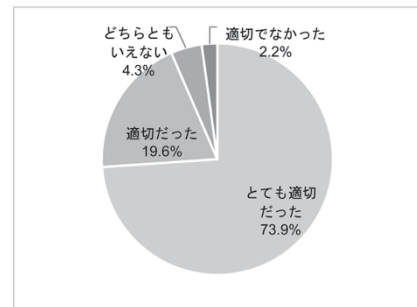


**【「いいえ」と答えた方は、いつ頃が参加しやすいですか？】**

- ・ 夏頃

**【ワークショップの学習環境（教室）は適切だったと思いますか？】**

- ・ とても適切だった 73.9% (34人)
- ・ 適切だった 19.6% (9人)
- ・ どちらともいえない 4.3% (2人)
- ・ 適切ではなかった 2.2% (1人)
- ・ まったく適切ではなかった 0.0% (0人)



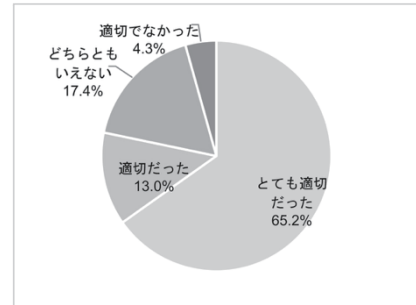
**【「適切ではなかった」と答えた方は、どのような点が不適切だったか、具体的にご記入ください。】**

- ・ 場所としては文句はありませんでしたが、鉛筆削り機などの機材を借りればもっと良くなったかと思います。

- ・ 撮影器具が混むので1グループに2台あればよかったなと思います。

**【ワークショップの使用ソフト（KomaChecker）は適切だったと思いますか？】**

- ・ とても適切だった 65.2% (30人)
- ・ 適切だった 13.0% (6人)
- ・ どちらともいえない 17.4% (8人)
- ・ 適切ではなかった 4.3% (2人)
- ・ まったく適切ではなかった 0.0% (0人)

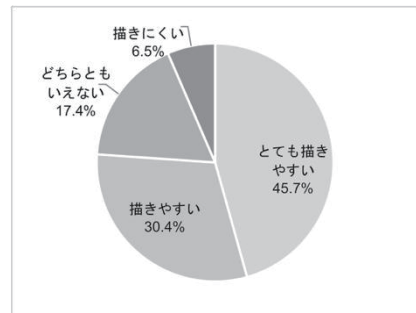


**【「適切ではなかった」と答えた方は、どのような点が不適切だったか、具体的にご記入ください。】**

- ・ 撮影したい人数に対して、カメラの台数が少し不足しているように感じました。また、カメラの設置場所によっては白飛びして見にくいのが少し残念でした。
- ・ ソフトの問題ではないかもしれませんが、白飛びして見えないものがあったのが残念に思いました。
- ・ 画像を入れ替えたい所からの先を撮り直さなきゃいけないところ。
- ・ 少し長さを変えただけでもレンダリングがかかってしまって、後ろがいる時にタイミングの調整をするのが気まずかったです。

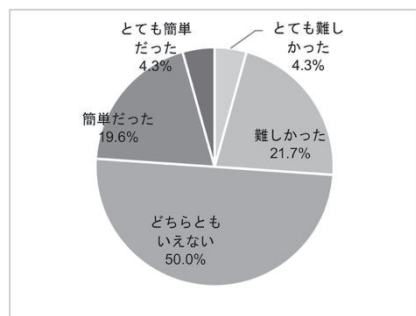
**【今回使用した男の子のキャラクターは描きやすかったですか？】**

- ・ とても描きやすかった 45.7% (21人)
- ・ 描きやすかった 30.4% (14人)
- ・ どちらともいえない 17.4% (8人)
- ・ 描きにくかった 6.5% (3人)
- ・ とても描きにくかった 0.0% (0人)



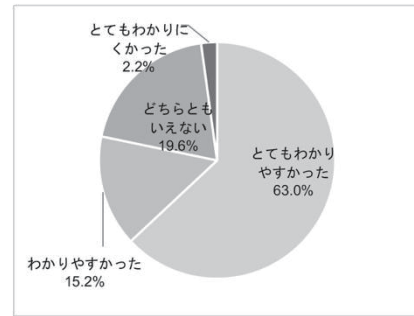
**【応募課題は難しかったですか？】**

- ・ とても難しかった 4.3% (2人)
- ・ 難しかった 21.7% (10人)
- ・ どちらともいえない 50.0% (23人)
- ・ 簡単だった 19.6% (9人)
- ・ とても簡単だった 4.3% (2人)



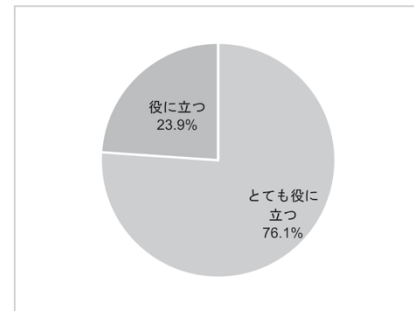
【応募課題の説明はわかりやすかったですか？】

- ・ とてもわかりやすかった 63.0% (29人)
- ・ わかりやすかった 15.2% (7人)
- ・ どちらともいえない 19.6% (9人)
- ・ わかりにくかった 0.0% (0人)
- ・ とてもわかりにくかった 2.2% (1人)



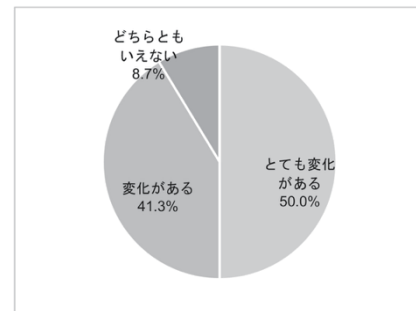
【今回学んだことは、今後、あなたの制作の役に立つと思いますか？】

- ・ とても役に立つ 76.1% (35人)
- ・ 役に立つ 23.9% (11人)
- ・ どちらともいえない 0.0% (0人)
- ・ 役に立たない 0.0% (0人)
- ・ まったく役に立たない 0.0% (0人)



【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？】

- ・ とても変化がある 50.0% (23人)
- ・ 変化がある 41.3% (19人)
- ・ どちらともいえない 8.7% (4人)
- ・ 変化が無い 0.0% (0人)
- ・ まったく変化が無い 0.0% (0人)



【「変化がある」と答えた方は、それがどのような変化だと思いますか？】

- ・ 今までアニメを描いたことが無かったのですが、今回のワークショップでアニメという分野に自ら積極的に触れることができ、私にもアニメを描くことができるのだと知り、これからも余裕があったらまた自分でアニメを描いてみたいと思いました。
- ・ 改めてアニメーションの楽しさを実感しました。
- ・ 自分だけでは生み出せない考えや演技を知り得るから。
- ・ アニメーションを作るという経験をぼんやりとしか認識していなかったが撮影での時間設定なども含めて「動く事を意識して描く」という経験ができて楽しかった
- ・ タイミングを測ったシートの付け方。
- ・ 動きのリズムの大事さや、物の重さによる流れを意識できるようになりました。
- ・ 生き生きとした動きの追求をしようという考えが養われたと感じました。
- ・ もっと観察と試行を大切にしようとする変化。

- ・ キャラクターの動かし方の知恵や、ポートフォリオやアニメーション志望の考えについて、より理解を深められた。
- ・ アニメの動きを描く上でどのような手順で動きを考えていくか、ということを変えて学ぶいい機会になったと思います。それと同時に、自分の画力の無さや観察眼の乏しさも実感することができ、今後仕事をしていく上でもっと努力していかなければと感じました。
- ・ 芝居の考え方やオノマトペから組み立てていく考え方。
- ・ リアリティのある作画というのは、限られた人だけの特別な技能のように思っている節がありました。ですが、その意識が自分の作業のレベルを下げていると感じました。簡単な動きでも、適当にそれっぽくこなすのか、観察と回数を重ねて作業するのかでは、仕上がりに大きな違いが出ると体験することが出来ました。
- ・ 動きのタイミングや絵を描く速さ。
- ・ オノマトペでタイミングを考えてみることやキーポーズについて自分で動いてみることも大事だが他の人の動きを観察することの大切さをグループワークで学べた。
- ・ アニメーション業界に関する理解が深まったと共に、同じ境遇の方からたくさん刺激をいただいた。タイムシートを使ったアニメーションが初挑戦だったため、理解がとても深まった。
- ・ アニメーションとはどのようなことを意識すれば良いのか、動きとは何なのか、実際に体を動かしながら考えるのは楽しく難しかったですがアニメーションに落とし込み実際に動いているところを見るのは感動しました。
- ・ 実際に体を動かしてみること、音を当てはめ声に出して試みることの重要性を体感で理解できたと思います。(仲間がいることで動作をしてもらったり、お互いにフィードバックをすることでより理解が進みました)。また事前学習では理解できたのか自信がなかったタイムシートを先生と助手さんとの補助輪二重ですが、初めて自分で記入してアニメを動かせたことが目に見える大きな変化でした。新しいことを覚えることが楽しいと久しぶりに感じました。
- ・ 相手に伝わることを最優先に考えることで、自分が物事に対して抱く印象や考えもそれに比例してだいぶ変わって行ってしまったように感じた。
- ・ 体の構造的にはどう動くのが自然か、また感情や常識で考えた時に逸脱していないか、などアニメーションをつける上での考え方がより明確になったと感じる。今までは「実際に体を動かしてアニメーションを考える」ということを漠然と行っていたと気がついた。
- ・ アナログで作画をしたことがなく、タイムシートを書いたのも初めてだったので、とても貴重な体験だったと感じました。
- ・ ただ動きを描くのではなく、キャラの年齢性別等に合わせた芝居を考えるという点において、模索の仕方がなんとなく理解できたように思います。

- ・ 今まで3DCG主体のアニメーション制作を行っていた中で今回2Dアニメーション制作を学んだことにより、2Dの特色も取り入れたアニメーションを制作していこうという考え方の足がかりになった。
- ・ 与えられた時間内で完成させる意識を持つことの重要性を改めて感じられた。
- ・ 作品作りへの態度が変化した。
- ・ アニメーションに対する自分の技量がまだまだ足りていないことが明確になった。
- ・ 漫画的な描いていて楽しい表現よりも、現実的なじっくりした演技も描けるようにならないと駄目だと気付いた。
- ・ アニメをもっと描きたくなった。
- ・ アニメを作る大変さを改めて実感した。学校の授業でも動画の作業をしているが、原画から描くことはほとんどなく、タイムシートを自分で調節することもなかなかない経験だったため、1人でアニメを作るのは時間も労力もかかるのだと思った。
- ・ 参加する以前はアニメーターになるには絵が上手くないといけなかったため、教本でひたすら人体や構造について学ぶことだけを考えていましたが、それに並行して実際に街中の人を観察してその人の人生までを考えてみることをしました。また、そういった過去や性格が出る動きを考え描くこともとても重要になってくることを知りました。今後はそういったことを日々意識しながら様々なものを描き、就職に向けて準備したいと思います。
- ・ 以前動画を描いたときは「きれいな線で描かなきゃ！」と息が詰まる思いで描いており、それからずっと描いていませんでした。十年ぶりかに描いたのですが、此度の企画とメンバーのお陰で「下手でも未完の素体でも動かす」を意識し描いたら思ったより動き、何年も描いていないのに心なしか上手くなっており驚きました。また講師陣の皆さまの優しく親切なご対応に心が洗われたこともあり、自尊心が育まれました。
- ・ 日本の業界の現役の方とお話できる機会がそもそも無かったので、どんなことを考えているのか触れられたことで、業界の雰囲気を知れた気がした。
- ・ 動きに対する表現の幅や知識が広がって良かった。
- ・ 動きを大まかに考えるだけでなく、1フレームずつ考えて、タイミングも細かな動きも意識しなくてはいけないのだなと思いました。
- ・ 制作時に早さを意識するようになりました。
- ・ 物事の動きを画面に起こす時の考え方や、アニメーションの動きはある程度物理的に観察することが大事だとわかりました。

**【今回のワークショップの中で、特に印象に残っていることは何ですか？】**

- ・ アニメーションの原画を作っていくための流れ（キーポーズを考え、ブレイクダウンのタイミングなどを試行錯誤していく）を、自然と踏んでいたこと。
- ・ タイムシートでタイミングを調整している時、いい動画ができたこと。

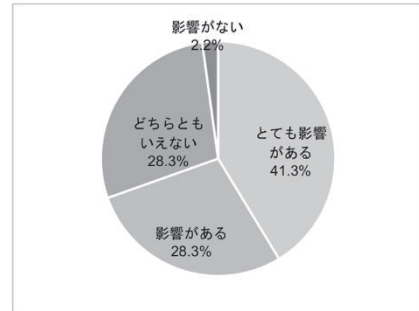
- ・ オノマトペをつけたところ。
- ・ ポートフォリオのアドバイスを聞いた。
- ・ 自分の体を使って描きたい動きを再現する点。
- ・ アナログだが、出来たと同時に撮影処理してくれて、講師の方にもアドバイスを貰えて、ステップ良く進めて快適だった。
- ・ コミュニケーションが多かったのが印象的でした。自分で1から考えるだけでなく、考えや印象の共有で客観的な結果を出していく進め方は良いと思いました。
- ・ 撮影の経験。
- ・ 他グループの作品と、宮脇さんが質疑の際に仰っていた内容。
- ・ グループワーク。
- ・ 最前線で仕事しているプロの方に直接教えて頂けて有難かったです。
- ・ 初対面の人たちとの探り探りの制作。
- ・ 講師の方との Q&A。
- ・ 描き進めていくうちに動きにのめり込んで行く没入感が幸せだった。
- ・ グループで話し合いをしながら、どのような構図にするかを考察したこと。
- ・ 想像していた動きの指摘を受け、それまでのプランを一から考え直さなければいけなくなったことです。グループ内で話し合いをして、より良い動きの追求ができ、指摘頂いたことで小学3年生くらいの少年の立場になって考え直すことができたので、ご指摘頂けたことに感謝しています。
- ・ ポーズとタイミングの重要性。
- ・ 最後の座談会？です。お話して下さった方々それぞれの人柄や意見をお聞きできて、参加出来て良かったと感じました。
- ・ 金魚鉢だったら金魚鉢らしいアニメーションにすること。
- ・ キーポーズの「らしさ」の追求。これまで細かいところに囚われすぎていたので、シルエットや体の軸、大きな動き、重心などをよく観察しようと感じました。
- ・ 複数人でキーポーズを考える経験は中々ないので貴重な体験でした。
- ・ グループに分かれてメンバーの中で原画を決めたり色々な角度から動きを観察したり講師の方にアドバイスを頂いた所が印象に残っています。原画と原画の間の描き方は大変為になりました。
- ・ スケジュールを守ることの大切さです。ワークショップ冒頭で妥協して完成させることも大切というお話があったと記憶していますが、制作中に度々思い出して作業をしていました。さらに、質疑応答の時間に後藤先生のスケジュールを守ることで信用を得るお話を聞いて、より強く印象に残りました。今後も心に置いておきたいです。
- ・ 皆の線画がすごく綺麗だったこと。アニメーションを描く上で相手にわかりやすく伝える練習を沢山しているのだらうなとすごく参考になった。
- ・ 同グループの人と話し合っって動きを決めたこと。

- ・ グループで一つのアニメーション課題を行うのは初めての体験だった。複数人で意見を出し合って、統一のタイミングやポーズで作っていく、という過程そのものと、全員が初対面であるのに関わらず皆で意見を言い合えたことや一つの方向に足並みを揃えることができたことが印象的だった。
- ・ 皆と動きを共有して、原画を作っていく作業がコミュニケーションも取りながら皆の意見をまとめていくのが楽しかった。
- ・ オノマトペをつけてみる、というのはやった事があまり無かったので新鮮でした。
- ・ アニメーションスタジオに務めている方も複数人参加されていたこと。
- ・ 最後の試写会。
- ・ ライトボックスを使うということ。
- ・ 実際にものを持って作画していくという過程を踏むのが身体性を持って描くというアナログならではの行為で興味深かった。
- ・ 先生に描いたものを見てもらってフィードバックをもらうこと。
- ・ キャラクターである男の子の年齢や経験をもっと想像して、演技を考えるように指導を受けたこと。
- ・ 自分の描いた絵が撮影して動いたこと。
- ・ 上手い人の作品。
- ・ 実際にできたアニメを見た時。自分の描いた絵が動いていることに感動した。
- ・ 動きにオノマトペをつけてポーズを描いたことです。また、グループで同じ動作、同じキーとなるポーズからそれぞれが中の絵を足していきましたが、一人一人の個性が出るアニメになっていてとても印象的でした。
- ・ 豪華教師陣。県外や外国からわざわざ出向いた参加者との交流。無料。
- ・ アニメーションを作る上で、自分の思い描いたアイデアを紙の上で整理することの重要性を改めて認識した。今回のように限られた時間の中で制作すると、焦って頭の中が混乱してしまい作業効率が落ちていた。早く正確に作業するには、タイムシートを活用すべきだと感じた。
- ・ 無料のワークショップだったので気軽に参加したが、演技の決定について思っていたよりも熱心に指摘していただいたこと。
- ・ 他の人の作品を見られたこと。
- ・ もの自分との距離を明確に決めたこと。
- ・ 描く対象（風船）をよく観察できたことです。
- ・ 初めてタイムシートや動画用紙を使ったのですごく新鮮であったと同時にアニメーションの世界を知れた気がしました。また、アニメーションは協調性が求められている世界だということも認識できて良かったと思います。最後のアニメータートーク部分も良かったです。これからアニメーションの世界に入るか迷っている私にとって非常に役に立つトークでした。

- ・ グループで話し合っ歩きを考えたこと、講師の重心移動のレクチャーなど。

**【今後の進路を考える上で、今日の体験は何か影響があると思いますか？】**

- |             |             |
|-------------|-------------|
| ・ とても影響がある  | 41.3% (19人) |
| ・ 影響がある     | 28.3% (13人) |
| ・ どちらともいえない | 28.3% (13人) |
| ・ 影響が無い     | 2.2% (1人)   |
| ・ まったく影響が無い | 0.0% (0人)   |



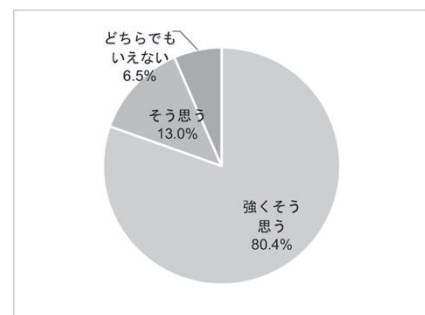
**【「影響がある」と答えた方は、それがどのような変化だと思いますか？】**

- ・ アニメーターという職で食べていけるかは不安ですが、今回アニメを描く楽しさと大変さに触れ、アニメーターという職に就いてみたいと思いました。
- ・ 今後の進路がもっと明確になった。
- ・ やっぱり原画を作って、演技をするのがとても楽しいし、色んな人と関わってみると自分の視野がもっと広がるから。
- ・ 就職後自分が何をしていきたいかを明確にして取り組みたい、もしくはその時やっていることに対して自分はどう感じているのかを真剣に考えていきたいと思った。
- ・ ポートフォリオ作りや実際に働く時のお話を聞けて、自分が働いている姿を想像しやすくなりました。
- ・ とにかく、就活、ポートフォリオのためにアニメや絵を多く描くこと。
- ・ 3DCGやAI、カットアウトなどの技術が発達しても、動きの観察力・そしてそれを絵に起こす力がアニメーションを作っていく上では大切なのだと改めて感じました。今後進路を選んでいく上でも、難しい課題に果敢に挑んでアニメーターとしての経験値を積んでいきたいです。
- ・ 今後の仕事への取り組み方が変化しそうです。
- ・ ポートフォリオのことやアニメーション制作会社によって求める人材が違うこと。
- ・ 絵を描くこと動かすことは楽しい。やっぱりアニメーターになりたいと思った。
- ・ アニメーション業界への理解が深まり、より身近に感じられた。
- ・ 今後アニメ業界で働くことがあったら今日のワークショップは自分の中の土台になる経験になったと思います。アニメーションの奥深さに、より一層面白さを感じたと思います。
- ・ 商業アニメーションの世界に入ったら、一つのことに對しみんなそれぞれが表現を持ち合っチーム制作をしなければならない。私は自分が思っていることを相手に伝えるのが苦手なので、自分だけの考えを柔軟に解釈し直して作品の中でどう柔らかく自分の意思をキャラクターに流し込むか常に意識し続けなければならないと思った。

- ・ アニメーションとは何か、というのが掘り下げられたことや少し経験できたことで、より興味が湧いた。
- ・ 作画に進むのか演出に進むのかで、力を入れるべき場所が異なる事がわかりました
- ・ 今の時期から場数を増やしていこうと思ったこと。
- ・ 将来のアニメーターへの道をさらに強くした。
- ・ 絵についてや、アニメーターになってからの疑問の相談を、講師の方だけでなく、同年代の参加者と話し合えたことで前向きに考えられた。
- ・ 学校の動画授業ではただただ難しくて大変だと思っていたが、今回のブートキャンプで実際に絵を動かしてみても楽しいと思え、仕上げや背景に興味があったが、作画の方も考えてもいいかなと思った。
- ・ やはり「動画マンやってみたい」という思いが強くなりました。就職できなくても、趣味で数秒でも描きたいと思いました。鉛筆はやっぱいいなと思いました。デジタルだとなんか疲れる…。
- ・ アニメーションを作る上で、実際にその動きをすることはあっても、ものをわざわざ用意したことがなかった。今回、班ごとに異なるモチーフが与えられ、それぞれ重さや大きさも異なり、それによって動かした時の様子や人の反応が違ってくことを知り、今後は普段の生活でもものの性質を考えようと思った。
- ・ 「人間らしさ」とは何かについて考えるきっかけになった。
- ・ アニメーションの魅せ方が増えた。
- ・ ゲーム会社志望だったのですが、やっぱりアニメーションを作るのは楽しいなと思いき、アニメーション会社も視野に入れようと思いました。
- ・ アニメーションの仕事に関わることはどういうことかしっかり考えらせてもらいました。仕事仲間との協調性やどういったポートフォリオを作るか、方向性を与えてくれました。
- ・ 動画未経験で初仕事がLO ラフ原・タイムシートを描くところからのスタートだったので、やっとスタート地点に立つ手前まで来られたような気がしました。

**【将来、アニメーションに関わる仕事に就きたいですか？】**

- |              |             |
|--------------|-------------|
| ・ 強くそう思う     | 80.4% (37人) |
| ・ そう思う       | 13.0% (6人)  |
| ・ どちらともいえない  | 6.5% (3人)   |
| ・ そう思わない     | 0.0% (0人)   |
| ・ まったくそう思わない | 0.0% (0人)   |



【今回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？】

- ・ アニメーション制作をグループで行うことの難しさや、面白さ。ひとりで制作するより不自由な点もありましたが、出るアイデアの量は倍以上でした。グループで長編アニメーションの制作に挑戦してみたいなと思いました。
- ・ 一日中描いて3秒しかできない己の技術の限界と、それでも1日が過ぎるのがあっという間で、完成した作品に大きな達成感と愛着を持たれたことから、アニメを作る大変さと楽しさを学びました。
- ・ 協力してシーンを作っていくことの大切さ。
- ・ 考え方。
- ・ 短時間での動きの見せ方。
- ・ キャラクターに合わせた演技が十人十色で、参考になったし、刺激にもなった。
- ・ 動画から原画になるためにどのような準備をすればいいのかという話が参考になる部分が多かったため学びになりました。
- ・ 色々な人がいるということ。意見の擦り合わせの際には率直に言うことも必要だということ。
- ・ 時間配分。
- ・ 実際にやってみる事の大事さ、動画の描き方、描く上での意識する点。
- ・ 動きを追求すること、チームでの制作。
- ・ 原画の楽しさと大切さ。
- ・ 人の動きを表現しようとするとうるさく線や細かいところに目がいかなくなるため、本質を追求しようとする姿勢で絵を描くことが出来るようになって感じた。
- ・ これまで、大学の授業でいくつかアニメーション作品を作ってきましたが、今回は基礎的なキャラクターの動きの描写を改めて学びました。1人では思いつかないことも話し合いを重ねてより視野を広げて観察することができました。
- ・ アニメーターの動きを描くことの難しさとそれができた時の楽しさを学ぶことができたと思います。この経験は今後、役立てていきたいです。
- ・ アニメーションや原画に対する姿勢。
- ・ 作画における、観察、動き全体の計画を立てることの重要性。
- ・ 動きのタイミングの難しさ。
- ・ キーポーズの大切さと他の人の動きへの考え方。
- ・ 体を使って考えて、時間に追われ手を動かし、自分の許せる範囲のクオリティを発表するという仕組みがまさにアニメーション業界を物語っているような気がしました。とても刺激的な1日でした。アニメ作りの基礎を学べた貴重な機会でした。
- ・ 身体を動かしてどんな風になるのか、またグループのメンバーの中で相談したりコミュニケーションを取ることでよりアニメーションの演技に説得力がでたと思います。アニメ制作は個人ではなく共に制作する仲間たちとの関わり合いが大切なのだと学び

ました。実際の現場でも会社の方やフリーの方など色々な人が協力し合いアニメが出来ているのだと感じました。人との関わりを大切にしていこうと思います。

- アニメは人が資本だということを学んだと思います。人が作っているという事実以上に、たくさんの方々の積み上げてきた熟練した技能でアニメが描き起こされている事実にお話をお聞きし気が付きました。意味を考える、相手を考える、他者を思いやる、そうしたお話も多かったと思います。こうした現場から出来上がっているのがアニメなのだ考えると、アニメの多くの部分がコミュニケーションで出来ているとも感じました。
- チーム制作で、相手とコミュニケーションをよく取ること。
- アニメーションを作る時は、きちんと現実の動きを観察すると良いこと。キーとなるポーズを決めて、その間を描くようにすると良いこと。
- 動きをつける、ということの中にどれだけたくさんの要素が詰まっていて、それを拾い上げながら表現していくもの、というのがより深く理解できた。また、チームで一連の動作をつけるという経験もなかなか得られるものではなかったのも、非常に勉強になった。
- 今回のワークショップではなかなか枚数を稼ぐ事ができませんでした。そのことから決められた時間で安定したクオリティを出すというのがいかに難しいかがよく分かったので、とりあえず、これからはポートフォリオ制作をしながら筆の速さを意識して作品を作って行こうと考えました。
- タイムシートの使い方や中割りのコツを少し理解できたと思います。また、私はあまり自分の意見を言えないタイプの間人なのですが、恥ずかしがらずに意見を出し合う事の大切さを実感しました。
- アナログの2Dアニメーションの制作方法。3DCGアニメーションとの違い、それぞれの特色。
- 決められた時間内に終わらせることや、動きを作るに当たって自分で動いて見ることとよく観察し適切なポーズを見つける力を養うこと。
- 段階ごとに教えていただきながら制作すれば私でもアニメーションを作れるということ。
- 動きは最初と最後を決めてその間を等間隔で決めていくだけではなく、間の感覚をどれだけ伸ばすか、どのくらいの枚数をどこに作画するかということなどを考えないといけないことを改めて知り、動きへの探究者とならなければならないということを感じた。
- 演技を描くときの考え方。
- アニメーターになる覚悟。
- ポーズを考えるとときにサムネイルをもっと描こうと思った。
- 自分で動いてみることの大切さ。

- ・ アニメを作る大変さ、素晴らしさを学んだ。動きは絵の形や軌道、タイミングなど全ての工程を丁寧に工夫していくと微調整しただけでも動きが豊かになるなど、アニメの深さを学ぶことができた。
- ・ 実際に自分でその動きをしてみて観察すること、動きにオノマトペをつけてポーズを考えること、また、個人的に講師の方から重心の移動についてご指摘頂き、今まであまり意識していなかったのが新たな気づきになりました。Q&Aでは講師の方々から貴重なお話を聴くことができ、今後のアニメ制作や、就活の際の考え方や絵を描く上で何が重要か知ることができました。
- ・ 話し合いの難しさ、懐かしさ。「きれいにする」ではなく「ラフで動かす」から始める。「動かす」や「描くこと」の楽しさ。優しく接してくれる人もいる。
- ・ 自分で考えたシチュエーションではなく、他の人から指定されたシチュエーションで動きをつけたり演技を考えたりすることの難しさを知り、そういったことに対応できるような練習を続けたいと感じた。また、他の参加者が考えた演出や完成したアニメーションを見て、他の人がどこにこだわるのか、それによってどう魅力的になったのかを考えることもとても参考になった。講師の方々からは、実践的なアドバイスをたくさん受けることができ、その一つ一つを体に染み込ませてより良いアニメーションを作りたい。
- ・ チームでものを作る事の難しさ。
- ・ キャラクターのいる状況を試してみて観察し、同時に想像しながら表現すること。
- ・ 動きやタイミングによって同じキーポーズでも見える印象が変わったり、力強さが変わったりすることがわかりました。また、実際に体を動かすことで手や足の置く場所や力の入れ方など一つ一つの動きが重そう、軽そうといった「○○そう」に繋がるんだなと思いました。他の人と協力してポーズや位置を考えることで自分だと気づかなかった動きやオノマトペが出てきて、1人での作業も大事だけれど、集団で考えることも大切だなと思いました。
- ・ 仕事における早さの大切さと動きの溜めの書き方を学びました。
- ・ アニメーションは絵を動かすというのが重要なので、この世界の動きを観察することが一番肝心なことだと学びました。実際にその状況を演じてしっかりと観察することを大事にして今後の制作などに活かしたいと思いました。
- ・ 原画のお仕事の時はリモートで一人作業なので、自分以外の人と話し合っただけで動きを決めて描いたとしても、細かな動きや表情・タイミングなど人それぞれでアニメって難しいけど楽しい、そんな経験ができてよかったです。

#### 【その他、ブートキャンプ全体で感じたこと、疑問点、今後への提言】

- ・ 一日の全体的なスケジュールを説明してから開始する方がいいと思いました。自分がどれくらいこの課題に時間をかけられるのかが分からない状態だったので具体的な説

明が欲しかったです。レジェンドアニメーターの皆様に教えて頂ける機会はありがたいと感じます。

- ・ 撮影ソフトを扱える人が少なかったために、時間がおしたり確認したいところをできなかったりしたので、その点が改善されたら更に活動しやすい環境になると感じた。
- ・ 本日はありがとうございました。Q&A コーナーや、プロの方の添削など、かけがえのない経験をさせて頂きました。本日初めて原画と動画を描きましたが、今後仕事していく上で必要不可欠な内容だったと思います。いつか講師の皆さんと並べるように頑張ります。
- ・ Q&A など、自分のグループを担当してくださる先生以外の先生のお話を伺う時間ももう少し欲しかったです。
- ・ 貴重なお時間を割いてこのような講習を行って頂き、本当にありがとうございました！恐れながら、1つご提案させて頂くとすれば、講師陣の方々に配布していたような資料を受講者にも(班に1部でもいいので)配布頂けると、タイムスケジュール・やることに関してより理解が深まったのではないかと感じました。
- ・ 全体的にとっても練られた講座だと感じました。大変学ばせていただきました。強いて言えば、最後の全員で鑑賞する各班のプレビューは人数×回数分はリピートしてもらえたら嬉しいです！
- ・ 最後に全員のアニメーションを見ることができてとても良かったです。
- ・ 2日目があればさらに演技を追求することができたなと思います。
- ・ 今回は初心者から中級者向けの講座だったけれど、もっと専門的なお話を各グループで質疑できる時間があると良いと思った。全員の講師の方とお話する時間が欲しかったです！
- ・ グループで共同で行うこと、各自で行うことの課題の内容の区別が少し分かりにくかったように思いました。しかしそのことで制作に影響が出る程のものでもありませんでした。本日はお忙しい中ありがとうございました。
- ・ アニメ制作はほぼ未経験だったので、今回初めて制作できてとても楽しい時間だった。今後は講師の方々に事前に課題内容を詳しく説明しておいて、スムーズに課題に取り掛かれるようにして欲しいと感じた。
- ・ 今の自分の力量ではアニメーションブートキャンプで与えられる課題がとても丁度よかったです。また別でアニメーションブートキャンプのような機会があれば是非参加したいのですが、そのようなイベントなどはあるのでしょうか？
- ・ 他のグループの作品が所々白飛びしていたように見にくかったことが少し残念でしたが、全体を通してとても有意義な時間でした、ありがとうございました。
- ・ 企画や準備、応対などなど誠にありがとうございます。今回の企画に参加できてよかったです。豪華教師陣と同じ志を持った様々な参加者に囲まれ動画が描くことができとてもよい刺激になりました。誠にありがとうございます。またこのような企画があ

ったら参加したいです。この度は誠にありがとうございました。

- ・ 実際に作業をしながらほかの参加者や講師の方々とのやりとりでたくさんの気づきを得られました。貴重な機会を頂きありがとうございました。作業に集中しすぎてしまい、講師の方々にもっと質問をしておけば良かったと後悔しました。
- ・ 男の子は室内か屋外かどこに立っている設定なのかが気になった。自分は靴を履いているから屋外なのかと思ったが、他の人たちはどこまで考えていたのかが気になった。
- ・ 男の子のキャラクターの横図だけでなく、正面のデザインも提供あればなお良かったと思います（グループによっては回転移動をするので）とても有意義な時間をありがとうございました。

### 3.3.8 省察のまとめ

東京のワークショップ実践について、「アンケート結果からの考察」「見学者のヒアリング結果」という2つの観点から省察した内容を以下に述べる。

#### 【アンケート結果からの考察】

- ・ 参加者49名中46名から回答を得（回答率93.9%）、体験満足度において「とても面白かった」「面白かった」が計100%に達した。講師の指導方法は91.3%、課題内容については97.8%、カリキュラムは86.9%が肯定的に評価しており、「今後の制作に役立つ」の回答は計100%が「役に立つ」と回答するなど、教育プログラムとして極めて高い評価を得ている。また「考え方の変化」は91.3%があったと回答しており、本ワークショップが、受講生のアニメーション制作における考え方の意識形成に影響を与えたと考えられる。
- ・ どのような意識変容があったかについては、自由記述において「動きを意識して描く」「観察を重視する」「タイムシートを用いて時間設計を考える」「オノマトペを用いて演技を組み立てる」等の記述が散見され、アニメーションの演技を漠然と作画していた状態から、「動きをいかに設計し、どう表現するか」を意識し、明確な方法論で取り組めるようになったことが、本プログラムの大きな教育的成果であったと考えられる。また「動きをいかに設計するか」については、「実際に動いてみる」「重心を意識する」「物の重さや距離感を体感する」などの記述が見られ、身体を用いた実演と観察の重要性が理解されていることがわかる。
- ・ また複数人でキーポーズを決定し、統一されたタイミングのもとで作画する過程が、普段の個人制作では得難い学習機会となっており「一人では生まれないアイデア」「意見の擦り合わせの難しさと面白さ」「協働におけるコミュニケーションの重要性」などの指摘が散見される。アニメーション制作が協働作業によって成立する営みであることを実感することができたと考えられる。

- ・ 「今後の進路を考える上での影響」について影響があると答えた 69.6%という数字は、他の設問に比較するとやや低いが、これは東京のワークショップには学生だけでなく、既にアニメ業界で働く就業者も受講していることが影響していると考えられる。「将来アニメーションに関わる仕事に就きたい」とする回答は 93.4%であり、職業理解の深化やポートフォリオ制作への意識向上、原画・演出等の志向の明確化など、キャリア形成に具体的影響を与えていることが確認できる。本ワークショップが職業観形成の場としても機能していると考えられる。
- ・ 一方で、運営面における主な課題は次の三点である。第一に、時間設計と全体スケジュールの共有である。今回、仙台の反省を踏まえて時間設計を見直し、最初のオリエンテーションや作業の各工程においてなるべく丁寧に作業手順を説明するようにしたが、それでも尚、一部に説明の不足への不満の声が見られた。第二に、講師間の指導方針の共有である。受講者数の多さに対し講師の手が回りにくい場面があったことや、アドバイスを受ける機会の偏りが指摘された。この問題については、まだブートキャンプに不慣れな新任講師が2名いたことも一因であるが、ベテラン講師からも6人の講師で50人規模のワークショップを行うことには限界があるという意見が出ている。第三に、機材・学習環境面の不備で、撮影機材の不足や、白飛びの問題などが報告されている。白飛びの問題は改善の余地があるが、撮影機材の台数については機材レンタルの予算や設置スペースの問題もあり、50人規模を維持するならば改善はなかなか難しいと言わざるを得ない。

### 【見学者のヒアリング結果】

ワークショップ後に、ワークショップを終日見学したアニメーション教育に携わる大学教員2名（以下、AとB。敬称略）にヒアリングを行った。以下の内容から、見学を通じて、教育者が具体的にどのような学びを得ているのかがわかる。

#### 教員Aへのヒアリングより

- ・ **持ち上げる物の種類**：持ち上げる物として採用していた「重しを入れた段ボール箱」、「バランスボール」、「ボウリングのボール」、「ケーキの箱」、「風船」、「水の入った金魚鉢」がちょうど良い。授業で杭打ちのアニメーションを描くために重いハンマーと叩くゴムマットなどを用意したことがあるが、ハンマーは学生が持ったり使ったりしたことがほとんど無い道具だったので、実物があってもあまり使用する実感を持ってもらえなかったという経験がある。今回のお題の物はどれも参加者も持った経験があり、他の物との持ち上げ方の違いも意識しやすいので、描き方に工夫がしやすい題材だと感じた。
- ・ **言葉の使い方**：「原画」、「動画」、「中割り」などの専門用語をあまり使わずに指示をしていたのが特長的であった。代わりに「ポーズ0 設定」「ポーズ1、2、3」などの

言葉を使用することによって、アニメーションに必要なキー「ポーズ」を意識させて探させているように感じた。同じように「2・3コマ打ち」や「フレームレート」等の用語を使わずに、「タイミング調整」をさせたり見せたりすることによって、より柔軟にアニメーションのタイムライン上の調整ができるよう指導している。専門用語を使わないことによって、参加者がワークフロー自体ではなく、その過程でプロのアニメーターが何を考え意識して作業をしているのかを意識できるように工夫されている。

- ・ **サムネイルでの撮影**:サムネイルで描かせて、それを撮影してプレビューしてみたり、採用したサムネイルを切り貼りしたりして試行錯誤をしていたのが良い。あらかじめ見本の少年の画のサイズの穴を開けた紙を用意してあって、キャラクターの周りを隠して撮影していたのも作業をしやすくする工夫だ。つい一枚一枚の作画用紙に描いてから撮影しがちだが、サムネイルで撮影してフィードバックと修正を早くしているのが良い。
- ・ **オノマトペを貼り出す**:決めたオノマトペを撮影スペースの壁に貼り出して、撮影したアニメーションのプレビューを見ながらオノマトペを声に出して、タイミングを確認しているのが良い。オノマトペは絵を描き始めると忘れがちになり、意外と恥ずかしがって声に出さない学生も多いが、このように貼り出すと忘れずに声にも出しやすい。
- ・ **ブレイクダウンの描画**:ポーズ1、2、3を描いた後に、その後は時間のある限り必要なブレイクダウンのポーズを探してたくさん描くように指示しているのが特長だ。つい秒数で枚数を決定してそれを全て描こうとしてしまいがちだが、今回用いられていたのはそのような作成方法とは違うアプローチになっている。最初にアニメーションを成立させる中心的な絵を最低限の枚数で描いて、その後可能な範囲で必要なポーズと作画枚数を増やしていくというアプローチが、ワークショップとしてもアニメーションの作画としても効率的で実践的だと感じた。

#### 教員 B へのヒアリングより

- ・ ブートキャンプの良さは、プロからの直接の指導を受けて「プロの解釈を知ること」と、身体を使いながら演技を考えて「実際にやってみること」だと思う。
- ・ 最近ではAIを使って、自分ではほとんど絵を描かず、作品を作ってしまうような学生も出てきており、更には絵だけでなく、脚本や音楽などまで総合的にAIを活用するようになってきている。しかもアウトプットの質が高くなっている。そうなると今後の人間の役割として、作画監督や演出のような役割に特化していくのかもしれない。だがAIで表現する人のためにも、ブートキャンプのような経験をすることは大事だと思う。AIで表現するとしても、まずは自分の中に表現したいことのイメージを明確に持つことが大事で、そのようなイメージをもって表現するプロセスを学べるからこそ、ブートキャンプの教育の価値である。AIの出す質の高い映像に惑わされずに表現の良し悪しをジャッジできるような「見る目」を養うこと。AIの表現に「リテイク」を出せるため

にも、ブートキャンプでの経験が活かされるのではないかと。そして教員の側も、今後はますます「見る目」を持つことが大事になるだろう。

---

#### 「アニメーションブートキャンプ 1Day 東京」省察のまとめ：

今回の東京のワークショップでも、仙台と同様にこれまでブートキャンプが重視してきたアニメーションの動き・演技をいかに設計し、どう表現するかという、表現の基礎となる制作思考を体験的に理解させることができた。その独自の指導方法のノウハウは、見学した大学教員からも高い評価を得ると共に、大学での指導にも役立てられる可能性が示唆され、本ワークショップの見学が、教員の研修的な学びの意義を持ちうるようになった。またアニメーション制作における協働の重要性や、職業観形成の意義の理解についても、仙台と同様に東京でも実現されたと考えられる。その他の新たな知見として、本プログラムが重視している「表現したいことのイメージを明確に持つこと」が、AI時代の表現者教育においても重要だという示唆を得た。一方、今後の課題としては、仙台と同様に、カリキュラムの時間設計や講師間の指導方針の共有に関する課題が残った他、機材や学習環境面でもまだ改善の余地がある。最後に本年度の重点課題の一つである「講師層の裾野を広げる」の観点から、本ワークショップに2人の新任女性講師が参加したことも大きな成果であった。

---

### 3.4 アニメーションブートキャンプ in School テストケース

#### 3.4.1 概要

本プログラムは、本年度の重点課題「教育の規模と質のバランスをとる」ためのカリキュラムの多様化戦略の一つとして、新たに実施するものである。これまでのブートキャンプにおける5～6人の講師が参加する指導スタイルではなく、1～2人程度の講師人数でも実施できる少人数のワークショップをデザインした。そのような形式ができれば、小規模校とも連携しやすいので、将来的にブートキャンプをさまざまな地域の専門学校や大学等で実施しやすくなり、ブートキャンプの教育の質を保持しながら、年間の実施件数や実施地域を拡大できる可能性が高まると考えた。

今回のテストケースでは、過去にブートキャンプを実施した経験がある新潟の開志専門職大学を連携パートナーとして、同校教員との協議の上で2年生12人を対象とした実践を行うことにした。同校教員には当日オブザーバーとして参加していただくとともに、ブートキャンプの教育を通常の大学におけるカリキュラムといかに接続しうるかについて意見を伺った。また新潟県内の大学でアニメーション教育に携わる教員にも見学してもらい、本教育プログラムの知見の共有を図ると共に、地域の教育機関の教員同士のネットワーク形成への貢献も図った。

ワークショップのカリキュラムは、1日形式のブートキャンプのカリキュラムをベースに、少人数であることを活かして、通常は2日形式でしか行っていないシアターゲームを組み込むことにした。課題内容は「演技する歩き」である。既に大学の演習で基本的な「歩き」の作画を学んだ学生たちが、更にそれを「演技」として深めていけるようにすることを目指した。また学習環境については、通常の授業で使用している環境をそのまま使った。その背景として、過去に同校でブートキャンプを実施した際に、我々が構築した学習環境が影響を与えており、それを模した学習環境（アイランド型の机配置や、Koma Checkerによる試し撮り環境など）が構築されていたことが大きい。講師としては、長年ブートキャンプ講師を務めるベテラン講師1名の他、新潟のアニメスタジオの協力を得て現地もう1名の講師に参加していただき、東京からの派遣1名+地元派遣1名というペアで指導を行う形をとった。

### 3.4.2 講師

- ・ 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）
- ・ 小村方 宏治（アニメーター、演出／株式会社プロダクション・アイジー 新潟スタジオ）

※五十音順、敬称略

### 3.4.3 会場と日程

会場：

- ・ 開志専門職大学 アニメ・マンガ学部 古町ルフルキャンパス

日程：

- ・ 11月9日（日）：アニメーションブートキャンプ in School テストケースの実施。
- ・ 11月15日（土）：省察会議の実施

### 3.4.4 参加者データ

- ・ 参加者：12人
- ・ 属性：開志専門職大学 アニメ・マンガ学部 2年生
- ・ 性別：男性：8人、女性：4人

### 3.4.5 カリキュラム

今回の対象は専門職大学でアニメーションを専門的に学ぶ2年生で、基礎的な作画経験があるという前提でカリキュラムを構築した。

ワークショップ当日、2名の遅刻者がいたため、オリエンテーションは後回しにして、は

じめに仙台と同様のシアターゲームを行った。参加者の緊張を緩和すると共に、身体を用いて動きを捉える重要性を理解させることがねらいである。今回は「歩き」という課題内容に合わせて、通常行っている「架空のボールの受け渡し」は割愛し、「メトロノームに合わせた歩行」と「疾走」、「架空の縄をとぶ縄跳び」を実施した。

その後、全員が集まり、あらためてオリエンテーションと課題の説明が行われた。今回の課題は「演技する歩き」の表現である。与えられた短いシナリオ（活発な男の子が主人公。学校の帰り道に雨が降り出して早足で家路につくという内容。歩きのニュアンスを伝えるオノマトペも併せて示される）に基づく歩きを、最低3歩分、アニメーションで表現するという課題である。演技内容を決める短いシナリオは、これまでのブートキャンプではくじ引きで選択させていたが、今回はあえて自由度を狭めて1種類のシナリオのみとし、全員が共通のシーンに取り組む形をとった。

まずグループ内で身体を動かしながら話し合っ、「演技」を決めてもらった。オノマトペを発声しながら歩いてみて、歩きのテンポも確定させる。次にその歩きの中の「足を開いたポーズ」を観察し、各自がサムネイルを描く。それをグループ内で共有し、もっとも適切なポーズを選び、共通のキーポーズにする。それを **Koma Checker** で撮影してグループ全員で確認し、テンポとポーズの適切性を吟味する。グループ内で合意できたら、そのポーズをコピーして共有し、各自があいだのポーズを最低3つ描いて1歩分を完成させる。

昼休みの後、全員で途中段階の1歩のアニメーションを上映して進捗を確認した。それをふまえて、後藤講師から「歩き」の基本を説明する講座が行われた。

その後は3歩分の「歩き」を描くことを目標にして作画をすすめ、講師が適宜、指導を行っていった。最終的に全員が作品を完成させることができ、最終上映と講評が行われた。最後は2人の講師を囲んで **Q&A** セッションが設けられ、様々な質問が寄せられた。

#### ワークショップ当日（11月9日）

- ・ 9:00 集合 ※遅刻者がいたため開始時間を遅らせた。
- ・ 9:10～9:30 身体を動かすシアターゲーム
- ・ 9:30～9:40 ディレクター挨拶、講師紹介、課題の説明
- ・ 9:40～11:00 演技を決め、キーポーズを描く
- ・ 11:00～11:30 キーポーズを撮影し、テンポを確定。あいだのポーズを描く。
- ・ 11:30～12:30 1歩分を描く
- ・ 12:30～13:25 昼食
- ・ 13:25～13:35 途中段階の上映。
- ・ 13:35～13:55 歩きの講座（後藤隆幸講師）
- ・ 13:55～16:00 3歩分を完成させる
- ・ 16:00～16:10 上映、講評
- ・ 16:10～17:00 **Q&A** セッション

### 3.4.6 実施風景



会場の様子



シアターゲーム



グループでの演技の検討（後藤講師）



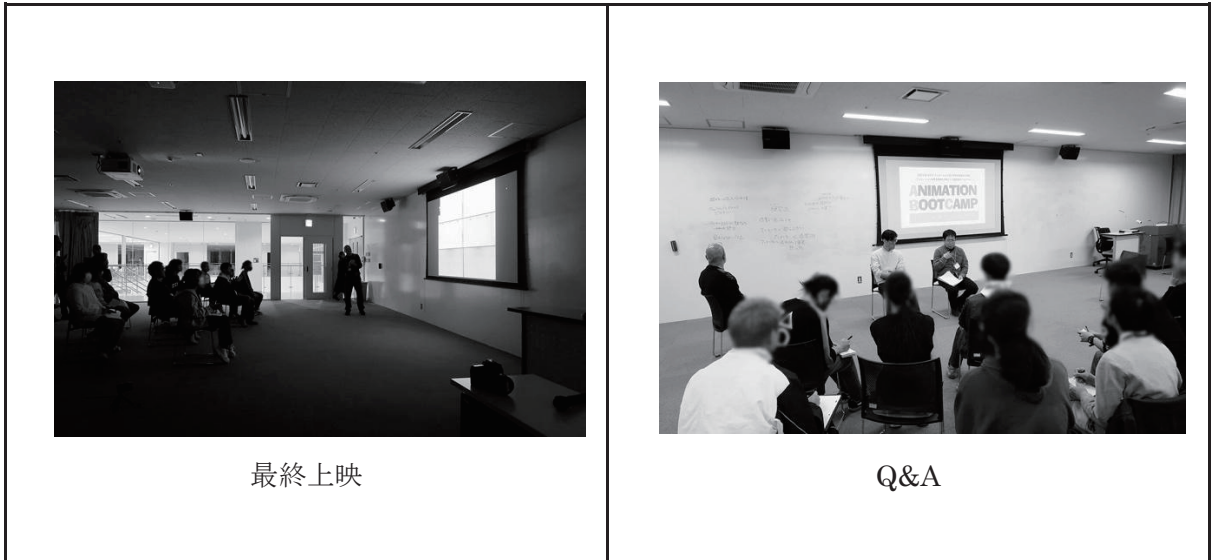
グループ毎の指導（小村方講師）



「歩き」の講座（後藤講師）



最終上映時の実演



最終上映

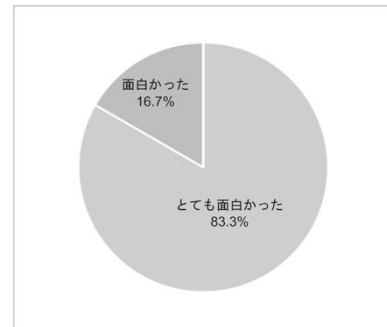
Q&A

### 3.4.7 参加者アンケート

参加者 12 人、回答件数：12 件、回答率：100%

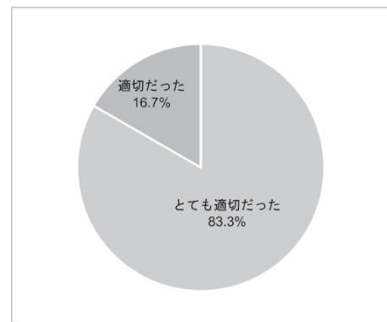
#### 【今回の体験は面白かったですか？】

- ・ とても面白かった 83.3% (10 人)
- ・ 面白かった 16.7% (2 人)
- ・ どちらともいえない 0.0% (0 人)
- ・ 面白くなかった 0.0% (0 人)
- ・ まったく面白くなかった 0.0% (0 人)



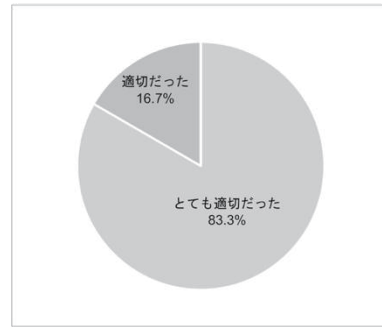
#### 【講師の指導方法は適切だったと思いますか？】

- ・ とても適切だった 83.3% (10 人)
- ・ 適切だった 16.7% (2 人)
- ・ どちらともいえない 0.0% (0 人)
- ・ 適切ではなかった 0.0% (0 人)
- ・ まったく適切ではなかった 0.0% (0 人)



**【ワークショップで取り組んだ課題内容は適切だったと思いますか？】**

- ・ とても適切だった 83.3% (10人)
- ・ 適切だった 16.7% (2人)
- ・ どちらともいえない 0.0% (0人)
- ・ 適切ではなかった 0.0% (0人)
- ・ まったく適切ではなかった 0.0% (0人)



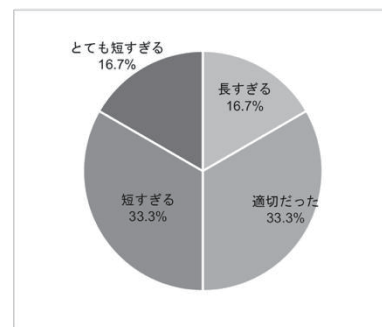
**【カリキュラムは適切だったと思いますか？】**

- ・ とても適切だった 100% (12人)
- ・ 適切だった 0.0% (0人)
- ・ どちらともいえない 0.0% (0人)
- ・ 適切ではなかった 0.0% (0人)
- ・ まったく適切ではなかった 0.0% (0人)



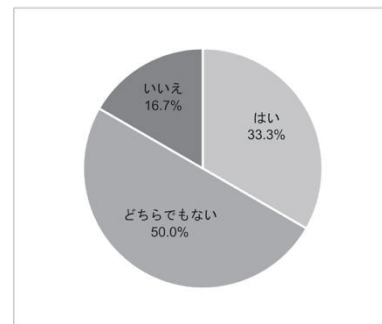
**【開催時間（1日/9:00～17:00）の長さは適切だったと思いますか？】**

- ・ とても長すぎる 0.0% (0人)
- ・ 長すぎる 16.7% (2人)
- ・ 適切だった 33.3% (4人)
- ・ 短すぎる 33.3% (4人)
- ・ とても短すぎる 16.7% (2人)



**【開催時期（11月の日曜）は適切でしたか？】**

- ・ はい 33.3% (4人)
- ・ どちらともいえない 50.0% (6人)
- ・ いいえ 16.7% (2人)

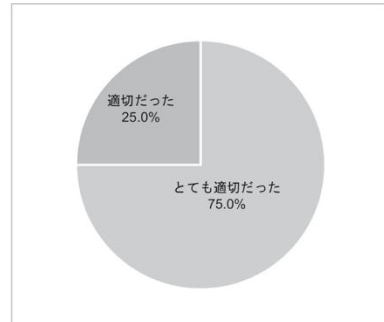


**【「いいえ」と答えた方は、いつ頃が参加しやすいですか？】**

- ・ 1年生の時に受講したかったです！
- ・ できるだけ早くやった方が良いと思うので、春がいいと思います。

【ワークショップの学習環境（教室）は適切だったと思いますか？】

- ・ とても適切だった 75.0% (9人)
- ・ 適切だった 25.0% (3人)
- ・ どちらともいえない 0.0% (0人)
- ・ 適切ではなかった 0.0% (0人)
- ・ まったく適切ではなかった 0.0% (0人)



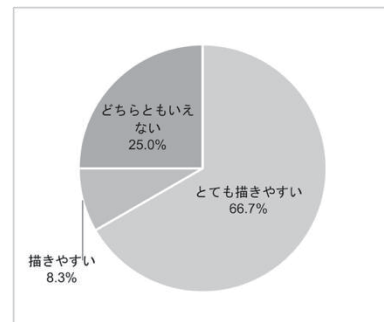
【ワークショップの使用ソフト（KomaChecker）は適切だったと思いますか？】

- ・ とても適切だった 100.0% (12人)
- ・ 適切だった 0.0% (0人)
- ・ どちらともいえない 0.0% (0人)
- ・ 適切ではなかった 0.0% (0人)
- ・ まったく適切ではなかった 0.0% (0人)



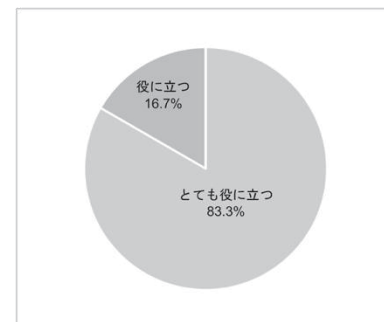
【今回使用した男の子のキャラクターは描きやすかったですか？】

- ・ とても描きやすかった 66.7% (8人)
- ・ 描きやすかった 8.3% (1人)
- ・ どちらともいえない 25.0% (3人)
- ・ 描きにくかった 0.0% (0人)
- ・ とても描きにくかった 0.0% (0人)



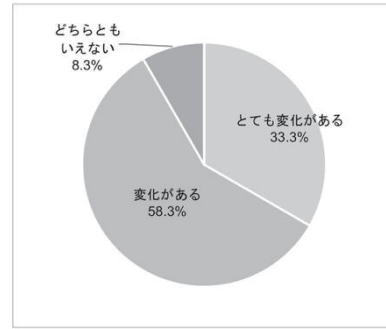
【今回学んだことは、今後、あなたの制作の役に立つと思いますか？】

- ・ とても役に立つ 83.3% (10人)
- ・ 役に立つ 16.7% (2人)
- ・ どちらともいえない 0.0% (0人)
- ・ 役に立たない 0.0% (0人)
- ・ まったく役に立たない 0.0% (0人)



【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？】

- |             |            |
|-------------|------------|
| ・ とても変化がある  | 33.3% (4人) |
| ・ 変化がある     | 58.3% (7人) |
| ・ どちらともいえない | 8.3% (1人)  |
| ・ 変化が無い     | 0.0% (0人)  |
| ・ まったく変化が無い | 0.0% (0人)  |



【「変化がある」と答えた方は、それがどのような変化だと思いますか？】

- ・ 足の動きがちゃんと理解できた。
- ・ 歩きの描き方について今まで以上に理解が深まった。
- ・ 歩きの描き方に対する理解度が上がった。更に深掘りしてみようと思うきっかけになった。
- ・ アニメーションの割り方がとても勉強になった。
- ・ 意識や視野が広がったと思う。
- ・ 自分が気をつけなければならないことがわかった。
- ・ もう少し自分で動きをシミュレーションしてみて、の動き方の違い（速度や姿勢ごとの）をよく考えて描かないとなと思いました（これが今までだいぶ悪い影響を与えていたことがよくわかりました）。
- ・ 自分で想像した動きと、実際の動きはだいぶ違いテンポ感を重視して描く必要があると実感しました。
- ・ 観察する、動くことが大事。

【今回のワークショップの中で、特に印象に残っていることは何ですか？】

- ・ すべて。
- ・ 歩きポーズのセオリー。
- ・ コマチェッカーの開発者がいたこと。
- ・ 歩きを描いたこと。
- ・ みんなで走ったところ。
- ・ アニメーションの割り方。
- ・ 足の運びで綺麗な動画ではタイミング設定など要素を含んでいた。
- ・ 雰囲気がとても良かったこと。歩きについての講義。
- ・ 今まで講義の中では一つの動きや所作に関してあまり同期生と話し合う機会も共有することもあまりなかったので、それについて見解を共有できたのはとてもいい機会でした。
- ・ 最初の運動。

- ・ 自分で動いてみよう。
- ・ 歩きを極める時間が長かったこと。

**【今後の進路を考える上で、今日の体験は何か影響があると思いますか？】**

- ・ とても影響がある 41.7% (5人)
- ・ 影響がある 25.0% (3人)
- ・ どちらともいえない 33.3% (4人)
- ・ 影響が無い 0.0% (0人)
- ・ まったく影響が無い 0.0% (0人)

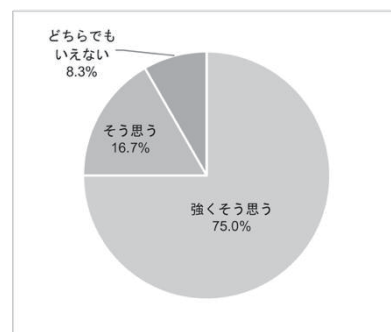


**【「影響がある」と答えた方は、それがどのような変化だと思いますか？】**

- ・ ポートフォリオの作り方の理解が深まった。
- ・ ポートフォリオの絵を描く上での意識。
- ・ 先生への Q&A でアニメーション業界に対する印象が変わったから。
- ・ よりアニメーターになりたいと思えた。
- ・ 特にポートフォリオでの必要な内容を聞いたので方針が定まってきたこと。
- ・ 進路に関わるかわからないが、頑張ろうと思えた。
- ・ アニメ業界に就職する上で大切なことを学んだ。
- ・ 今日学んだことや質問で貰えた回答を活かして生活していればどんどん影響がでくると思いました。

**【将来、アニメーションに関わる仕事に就きたいですか？】**

- ・ 強くそう思う 75.0% (9人)
- ・ そう思う 16.7% (2人)
- ・ どちらともいえない 8.3% (1人)
- ・ そう思わない 0.0% (0人)
- ・ まったくそう思わない 0.0% (0人)



**【今回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？】**

- ・ いろいろ。
- ・ 動きのリズムの大切さ、キャラクターの印象を動きで表現すること。
- ・ 足の動き、他者との情報共有。

- ・ これからいっぱい描かなければならないのだなと学んだ。
- ・ アニメーターはより多く絵を描くことが大切、そして一つ一つの絵を分析する。
- ・ 基礎の基礎だがキャラクターや様々な要因を持った歩きでは自分に足りなかった経験として意識できることになったと思う。
- ・ 心持ち。
- ・ 原面だけにかかわらず、動きを描く上で自分がどういうクセがあるのか、悪癖があるのかを洗い出すことができました。
- ・ 実際にやってみる大切さを学んだ。
- ・ アニメーターになるには色々なことをやる必要がある。
- ・ 足を上げるときに形を変えないほうが自然で、変えてしまうと不自然に見えることを学びました。
- ・ アニメの動きの作り方、中割だけじゃなく自分で最初から最後まで描く力。

#### 【その他、ブートキャンプ全体で感じたこと、疑問点、今後への提言】

- ・ これは1年生の後期からでも実施して欲しい。そのほかにも基礎と応用を混ぜたことにも触れてみたい。
- ・ ほんとに雰囲気、よかったです。

### 4.3.8 省察のまとめ

ブートキャンプ in School テストケースについて、「アンケート結果からの考察」「教員へのヒアリング結果」という2つの観点から省察した内容を以下に述べる。

#### 【アンケート結果からの考察】

- ・ 参加者の満足度は極めて高い。「とても面白かった」が83.3%、「面白かった」が16.7%で、否定的評価は見られなかった。また、講師の指導方法および課題内容についても同様の数値で、全員が肯定的な回答であった。更にカリキュラムに関しては「とても適切だった」が100%という、非常に高い評価になっている。学習効果に関しても高い評価が示されており、「今回学んだことは今後の制作に役立つ」との回答は100%であり、参加者の91.6%が「考え方に変化があった」と回答した。自由記述では、特に「歩き」に関する理解の深化が多く挙げられており、身体的体験を通して動きを観察し、それをいかにアニメーションで表現するかという本ワークショップの教育的意図が、参加者に伝わったことがうかがえる。
- ・ 印象に残った内容としては、仙台と同様に、最初のシアターゲームで動きを実際に身体で体験する活動が挙げられている他、ブートキャンプ in School 特有の回答として「今まで講義の中では一つの動きや所作に関してあまり同期生と話し合う機会も共有することもあまりなかったので、それについて見解を共有できたのはとてもい

い機会でした」と「歩きを極める時間が長かったこと」に着目したい。これらのコメントからは、本ワークショップが普段の授業で不足しがちな部分（協働や基本動作に粘り強く取り組むことなど）を補う機能を果たしていたことがうかがえる。

- ・ ユニークな回答として「コマチェッカーの開発者（布山）がいた」という回答もあるが、これは普段、当たり前すぎてあまり意識することが少ない制作ツールについて、あらためてその開発者の存在を意識し、自分たちが使っているツールの背景を理解するという教育的意義があったと考えられる。尚、ワークショップの使用ソフトの適切性について「とても適切だった」が100%という極めて高い評価だったのは、本ケースにおける特長的な結果の一つである。
- ・ 進路への影響については、まだ2年生ということもあって33.3%は「どちらともいえない」と回答しているが、「影響がある」「とても影響がある」と回答した者が66.7%であった。具体的には、Q&Aで説明のあったポートフォリオに関する理解の深まりや、アニメーション業界への理解の深まり、アニメーターになりたいという意欲の高まりが挙げられている。また、「将来アニメーションに関わる仕事に就きたい」との回答は91.7%で、特に「強くそう思う」が75%に達しており、上述の進路への影響に対する肯定的回答と併せて、今回の体験が参加者のアニメ業界への就職に向けた意識の向上に寄与したと考えられる。
- ・ 開催時間の長さについては評価が分かれた。「長すぎる」と「短すぎる」の双方の回答が見られたが、どちらかといえば短いと感じた参加者のほうが多いという結果になった。一部の参加者には、途中、集中力がとぎれている様子も見られ、個人差によって体感が大きく異なることが示唆される。また、開催時期については「どちらともいえない」が50%と最も多いが、「いいえ」の回答者からは「より早い学年段階で受講したかった」「春に実施した方がよい」といった意見も見られた。

### 【教員へのヒアリング結果】

本ワークショップの教育的効果について、現地側の教員へのインタビューを通して省察を行った。その内容からは、大学教育の枠組みでは実現しにくい学習体験を補完するプログラムとして、本ワークショップが重要な役割を果たしうることが明らかになった。

- ・ **深い理解**：通常の授業では到達しにくい「深い理解」に学生を導く契機となったという点がまず指摘された。大学教育ではシラバスに沿った授業進行が求められるため、学生が自ら考えながら制作方法を掘り下げていく時間を十分に確保することが難しい。授業で説明された内容は学生にとって「理解する」段階には至るものの、それを実際に「できる」レベルまで到達させるには授業時間が不足しているという。今回のワークショップでは、短期間で集中的に制作と試行を繰り返すことで、学生が自ら考え始める契機を提供することができたと評価されている。
- ・ **ワークショップ後の変化**：ワークショップ後の授業において、学生の描画態度に具体

的な変化が見られた。ラフ作画の際の線の勢いや手の動かし方が以前よりも積極的になり、作画スピードも向上したという。この変化は、短時間で大量の作画を行う密度の高い制作経験を通して、作画に対する思い切りや判断速度が促進された結果であると考えられる。アニメーション制作が時間制約の中で行われる実践であることを体験的に理解できた点も、本プログラムの重要な教育的成果である。

- ・ **実施時期**：学生の思考が固定化する前の段階での実施が望ましいとの指摘があった。具体的には、大学1年後期から2年前期程度の時期が適切であるとされる。この段階では、学生の制作観がまだ柔軟であり、新しい方法論や考え方を受け入れやすい。一方で、学年が進むにつれて学生の制作スタイルや価値観が固まり、外部からの刺激に対する反応が弱くなる傾向があると指摘されている。したがって、本ワークショップのような体験型の集中プログラムは、基礎教育段階において実施することが特に効果的であると考えられる。
- ・ **体験型の創造的アプローチと専門技能の訓練とのバランス**：本ワークショップでは一般的な中割り中心の指導とは異なり、ポーズや動きの構造を主体的に考えるアプローチを採用したが、学生の抵抗感は特になかったようである。実は普通の授業でも、原画を前提とした中割り訓練だけでなく、動きの原理を理解する教育を重視しており、本ワークショップはそのような教育理念と親和性が高いという。ポーズが少なくても動きが成立してしまう三コマ打ちではなく、二コマ打ちに近い設定でより多くのポーズを描かせるという今回の方法は、動きの理解を深めるうえで有効であったと考えられる。もっとも、大学教育には現場で通用する技術力を養成する責任もある。中割り作業を含む専門的な作画技能の習得も不可欠であり、体験型の創造的アプローチと専門技能の訓練とのバランスをいかに取るかが教育上の課題だとのことであった。

---

#### 「アニメーションブートキャンプ in School テストケース」省察のまとめ：

今回新たに開発されたブートキャンプ in School のテストケースは、参加者と連携先教員のいずれからも高い評価を得ることができた。仙台、東京と同様に、これまでブートキャンプが重視してきた「身体性に基づく観察と表現」や「協働性」などを通じ、通常の授業では到達しにくい「深い理解」へと学生を導く継起となったと考えられ、受講後の授業で作画スピードが向上するといった良い変化も見られたという。またアニメ業界への就職に向けた意識の向上にも寄与していることが示唆された。今後の課題としては、実施時期については検討の余地があり、学生の制作観がまだ柔軟であり、新しい方法論や考え方を受け入れやすい早い段階の実施が望ましく、具体的には1年次後期から2年次前期程度の時期が適切だと考えられる。また今回のテストケースの成功の背景として、連携校が過去にもブートキャンプを実施した経験があり、受け入れ側教員がブートキャンプの講師経験者であったこ

とは大きい。今後はそうした前提がない状態でも同様の成果を得られるようにするための方策を練る必要がある。

---

## 3.5 ビデオ講座

### 3.5.1 概要

「ビデオ講座」は、アニメーションブートキャンプの基礎となる考え方、知識、技術などを、オンデマンドビデオ形式でいつでも学べる講座シリーズである。ワークショップ参加者以外にも学習機会の裾野をひろげることを目的として 2021 年度に最初の教材が開発され、その後は毎年少しずつ新規教材を追加してきた。

本年度は、デジタルアニメーション制作技法の一つである「デジタルカットアウト」にスポットをあて、その基本を説明するビデオと、その可能性について議論する座談会形式のビデオの2本を新規に公開した。

公開方法は昨年度までと同様にブートキャンプの WEB サイトからアクセスできる「参加者専用ページ」内で視聴できるようにし、本年度の新規講座だけでなく昨年度までに制作された8本の講座も視聴できるようにした。

#### 配信期間：

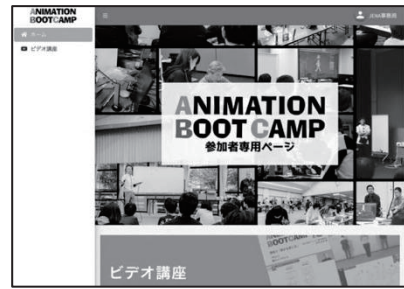
- ・ 令和7年7月18日（金）～12月31日（水）

#### 配信ビデオ：

- ・ 講座1「表現を知る」
- ・ 講座2「動きを感じる」
- ・ 講座3「線で考える～サムネイルの描き方」
- ・ 講座4「線で伝える～クリンナップの描き方」
- ・ 講座5「3DCG 基礎講座 part1 自然な演技をめざして」
- ・ 講座6「3DCG 基礎講座 part2 演技をつくるプロセス」
- ・ 講座7「伝える／伝わるポーズ」
- ・ 講座8「タイムシートの使い方」
- ・ 講座9「デジタルカットアウトことはじめ」（新規）
- ・ 講座10 座談会「デジタルカットアウトを考える」（新規）

#### 配信方法：

アニメーションブートキャンプ「参加者専用ページ」内で公開。同ページには、アカウントを作成すれば誰でもアクセスできるようになっている。



参加者専用ページ

### 3.5.2 各ビデオ講座の概要

本年度は新たに以下のビデオを制作・公開した。

#### 講座9「デジタルカットアウトことはじめ」

日本ではまだまだあまり知られていない「デジタルカットアウト」というアニメーション制作技法に焦点をあて、具体的にそれがどのような手法で、どのようなことができるのかについて、実例を見せながらわかりやすく説明。

講師：山田 桃子（アニメーター／スタジオななほし）

進行：竹内 孝次（アニメーションブートキャンプディレクター）

#### 講座10 座談会「デジタルカットアウトを考える」

デジタルカットアウトによるアニメーション制作に取り組んでいる2つのスタジオからゲストをお招きし、「①デジタルカットアウトの長所」「②デジタルカットアウトに必要な能力」「③デジタルカットアウトの将来展望」という3つの観点からディスカッションを行う。

ゲスト：佐藤 一だい（スタジオななほし）、山田 桃子（アニメーター／スタジオななほし）、田中 伸明（日本アニメーション）、山本 陽介（日本アニメーション）

進行：竹内 孝次（アニメーションブートキャンプディレクター）

また上記ビデオ講座の公開と共に、過年度制作した以下8本のビデオ講座も再公開した。

#### 講座1「表現を知る」

「伝わる表現とは？」「よいポーズとは？」「適切なタイミングとは？」「観客を納得させる演技とは？」など、アニメーション表現の基礎となる考え方について、講師の描いたさまざまな作例をもとに学ぶことができる。

講師 稲村 武志（アニメーター／株式会社スタジオポノック）

## 講座2「動きを感じる」

表現の基礎としての「身体」を意識するためのトレーニング講座。実際に身体を動かしながら視聴することで、「重心」「バランス」「テンポ」などをステップ・バイ・ステップで確認できる。

講師 大門 まき（女優・作詞家／トリッピー表現力教室主宰）

## 講座3「線で考える～サムネイルの描き方」

キャラクターの演技を考え、頭の中にあるアイデアを形にするための「サムネイル」の描き方について、具体的な事例を見せながらわかりやすく説明。2Dアニメーションだけでなく、3DCG やストップモーションのアニメーション制作でも使える基礎的な方法論を学ぶことができる。

講師 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）

## 講座4「線で伝える～クリンナップの描き方」

この講座における「クリンナップ」とは、日本のアニメ業界における清書としてのそれではなく、キャラクターを立体的に捉え、材質感や柔らかさ／硬さなどの情報まで含めて伝えるための適切な線の表し方のこと。豊かな情報量を含む線の表現のためには、どのような点に注意すれば良いか、具体例を挙げながら解説。

講師 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）

## 講座5「3DCG 基礎講座 part1 自然な演技をめざして」

アニメーションブートキャンプで実際に制作された課題と講師の作例を参考に、3DCGで自然な演技を実現するために留意すべき点を、3人のブートキャンプ講師が助言。

講師：小森 よしひろ（ディレクター・アニメーション・VFX／白組）、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）、中島 智成（CG ディレクター・CG アニメーター）

## 講座6「3DCG 基礎講座 part2 演技をつくるプロセス」

3人の講師が、講座5で紹介した自身の作例を制作するプロセスの映像を見せながら、3DCGで演技をつくる際の手順と考え方を解説。

講師名：小森 よしひろ（ディレクター・アニメーション・VFX／白組）、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）、中島 智成（CG ディレクター・CG アニメーター）

## 講座7「伝える／伝わるポーズ」

本講座では、「他の人に伝わる演技を創り出す」ための準備として、「ポーズ」に着目し、講師の描いた絵をもとに詳しく見ていく。キャラクターの態度や考え、そして行動が伝わるポーズを見つけるために考えるべきこと、心がけるべきことは何かを解説。

講師：佐藤 好春（アニメーター／日本アニメーション株式会社）  
進行：竹内 孝次（アニメーションブートキャンプディレクター）

### 講座8「タイムシートの使い方」

アニメーションの作画では、それぞれのポーズに適切な時間を与えなければ、思い通りの動きにすることができないが、そのために必要な道具が「タイムシート」である。タイムシートは、アニメーションの動きのタイミングを他の人に伝える道具であり、自分の考えを整理する便利な道具でもある。この講座では、タイムシートの基本的な使い方について、具体例を見せながら段階的に説明する。

講師：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）

進行：竹内 孝次（アニメーションブートキャンプディレクター）

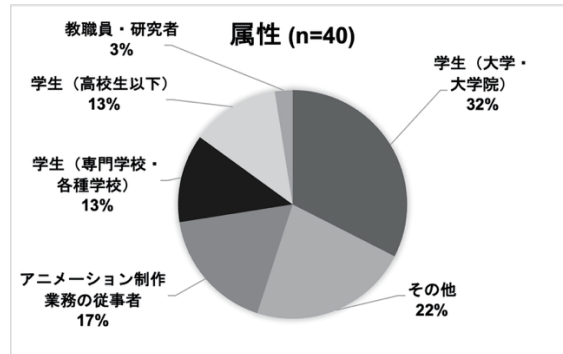
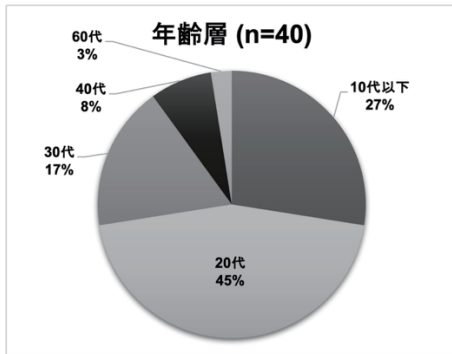
### 3.5.3 視聴データ

全ビデオの総視聴数は657回となった。各ビデオの視聴数は下表の通り。

タイトル	尺	視聴数	R6	R5	R4
講座1「表現を知る」part1	14分14秒	104	105	260	47
講座1「表現を知る」part2	8分24秒	68	73	176	28
講座1「表現を知る」part3	16分41秒	54	65	155	25
講座2「動きを感じる」part1	17分46秒	31	51	145	16
講座2「動きを感じる」part2	21分55秒	54	33	115	14
講座3「線で考える～サムネイルの描き方」	17分36秒	29	86	154	26
講座4「線で伝える～クリンナップの描き方」	13分18秒	78	46	91	16
講座5「3DCG基礎講座part1 自然な演技をめざして」	39分7秒	37	28	81	51
講座6「3DCG基礎講座part2 演技をつくるプロセス」	48分8秒	25	12	53	25
講座7「伝える／伝わるポーズ」	39分11秒	20	67	149	-
講座8「タイムシートの使い方」	15分34秒	43	194	-	-
講座9「デジタルカットアウトことはじめ」	18分12秒	73	-	-	-
講座10 座談会「デジタルカットアウトを考える」	48分12秒	41	-	-	-
	計	657	760	1379	248

### 3.5.4 アンケート結果

アンケートの回答件数は118件で、複数講座への重複回答を除いた回答人数は40人だった。回答者の年齢層、属性、居住地の内訳は以下の通り。



### 居住地 (n = 40)

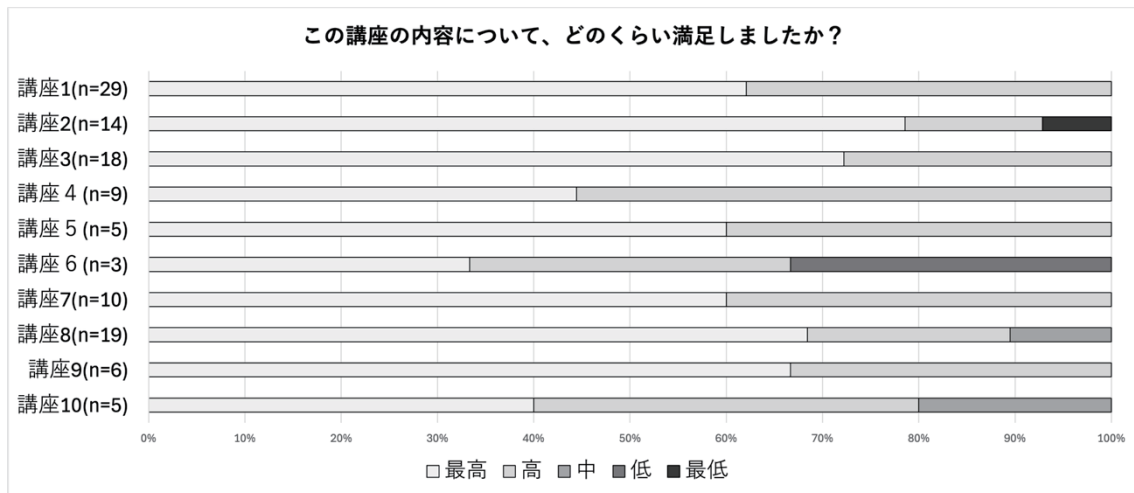
東京：13人 (32%)

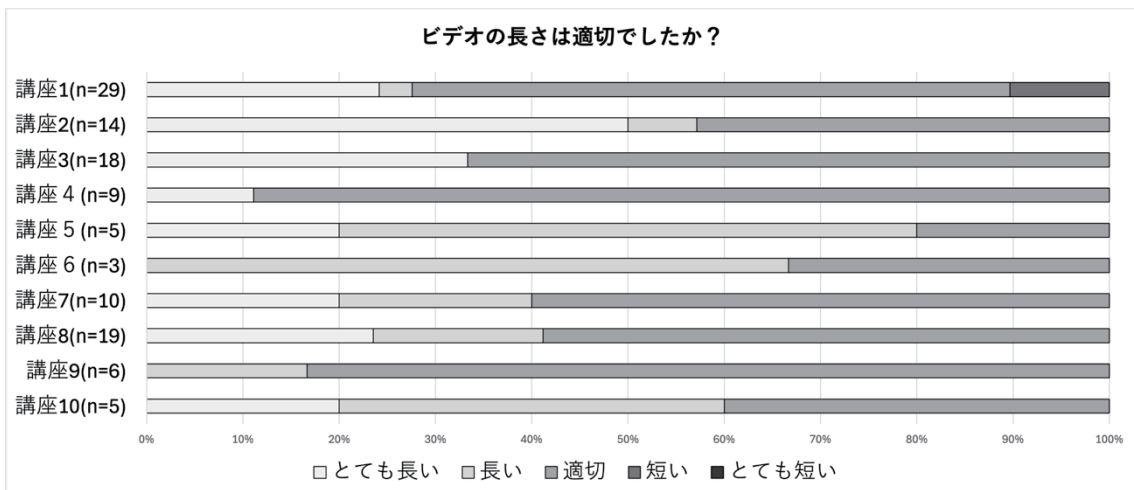
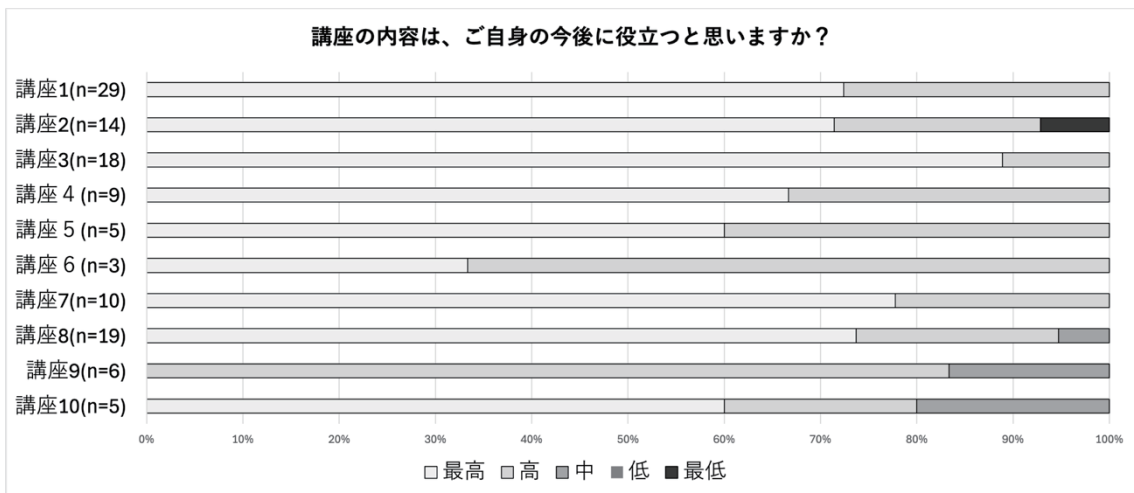
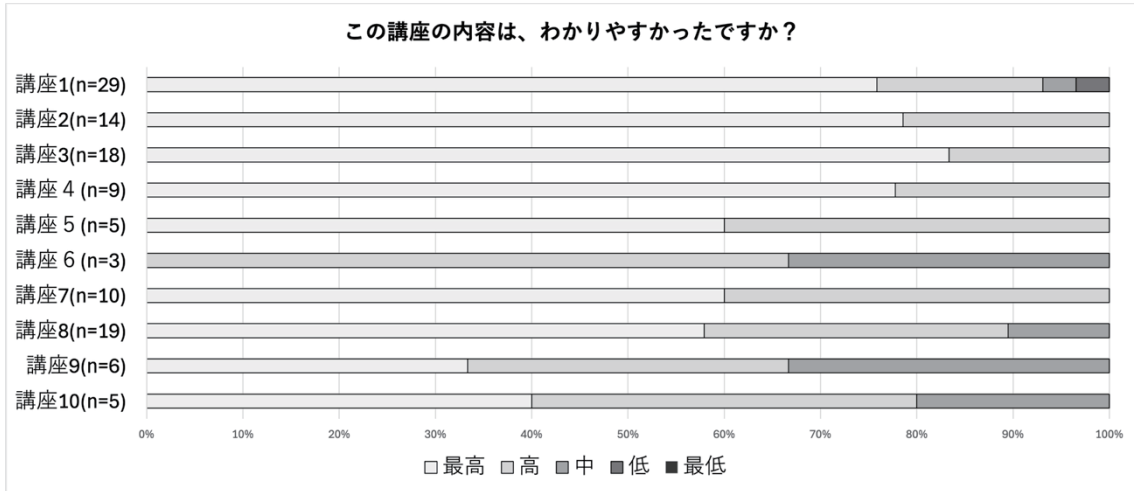
神奈川・宮城：4人 (10%)

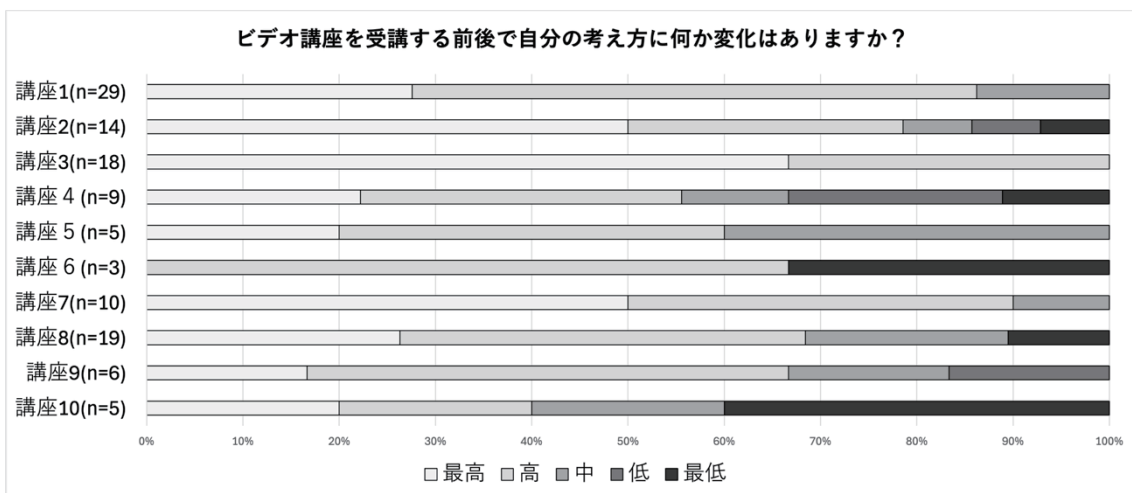
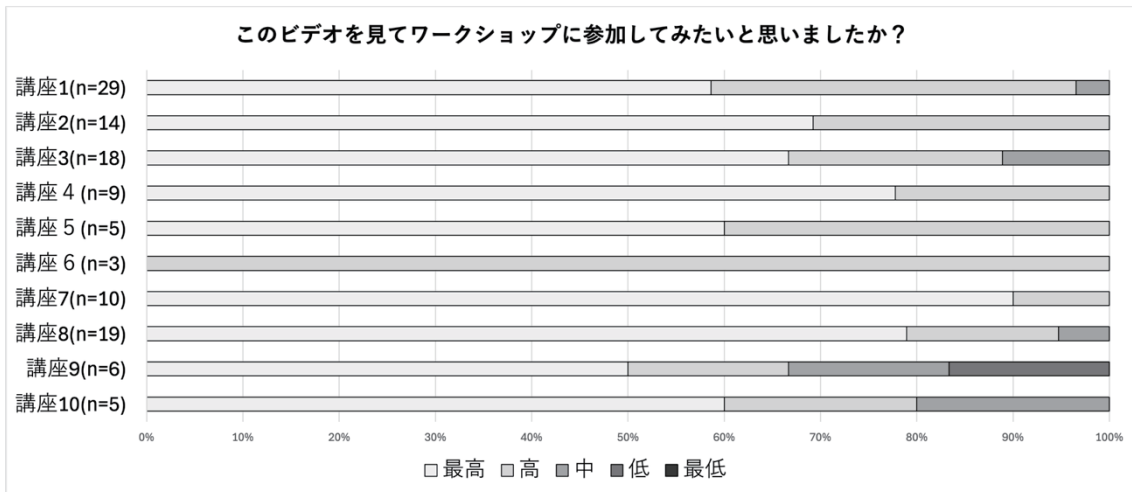
愛知・埼玉・静岡・栃木・福岡・山形：各2人 (5%)

石川・茨城・大阪・千葉・長野・北海道・和歌山：各1人 (3%)

以下は各設問の5段階評価による回答結果である。







以下、アンケートの自由記述欄に記入された、各質問の評価の理由や、全体的な意見・感想からの抜粋を示す。

### 講座1「表現を知る」

- ・ アニメーションを学ぶ上での基礎を知ることができた。
- ・ 伝えるには見る人のイメージや共通認識を想像しなければいけないと納得しました。たくさんの人に自分の作品を見せて伝える力をつけたいと思います。
- ・ 丁寧な説明でわかりやすい反面、少しテンポが遅いと感じた。
- ・ 伝わる絵を描くためには、人に聞いてみるのが1番良いと知ることが出来た。実践してみたいと思います。
- ・ 講師の方が他人の動きをよく観察して、そこから共感しやすいアニメーションを使っていることを知り、自分もこれから他人の動きを意識しようと思った。
- ・ 例があり理解しやすかった。

- ・ 目で見てわかる例示が理解の助けになった。
- ・ 日本語の説明の後でそのまま英語通訳するといった構成が話の間を遮ってしまっているように感じ講座の内容に没頭しづらかったです。
- ・ 映像や絵を使ってとても分かりやすかったです。話の間にラグがあり、何が要点だったか少しわかりにくかった。
- ・ アニメの絵のうまさは見る人の共通の認識を引き出せる説得力があるかどうかは正確に描くことよりも大切と分かった。
- ・ 伝えるということはもっと単純なものだと思っていました。しかし動画を視聴し一つの動作、シーンでもキャラクターの性格や感情、状況で、伝え方が多くあるという変化が起こった。特に驚き方では1つ2つぐらいしか思いつかなかったが、例だけでも9つあり驚いた。
- ・ 自分が描くものを客観的に見ることの重要性を学んだ。
- ・ クロッキーやデッサン力などの画力があればなんでもできると思っていましたが、伝える力もすごく重要だと気づきました。アニメーションを見る部分が変わったと思います。今まで、動きや流れなどの技術的な部分にしか目がいかなかったのですが、「自分はこのアニメーションからどんな体験を想起しているのだろう」という、受け取ったものについても考えてみようと思いました。
- ・ 形を正確にとった絵が最もわかりやすく、その上に意味を載せる目的で正確でない形をした絵を描くのだと考えていたが、わかりやすさの面でもそのような形を変化させる表現が貢献する場合もあるのだと理解し始めることができた。
- ・ 実際動画を撮り真似してアニメを作ったことがありますが、ある程度動いているはずなのに何か足りないしっくりこない経験があります。その疑問がこの講座を通じたことで変わった感じがします。見る人と自分の共通の認識を呼び覚ますものが「良い絵」、形が正確でも正しいとはいえないまさにそうだなと感じました。程よい嘘を取り入れて表現するのもアニメーションの醍醐味なのかなと思いました。ですが一回見ただけなのでまた視聴したいです。
- ・ 絵やアニメーションの基本的な考え方を学ぶことができました。
- ・ 以前から人に見せて意見を貰っていましたが、これで本当にいいのかと躊躇う部分もありました。今後は迷いなく見せることができます。

## 講座2「動きを感じる」

- ・ 自分で体を動かして体験できる内容であり、実際に動いたことで気づきを得た。
- ・ 映像の説明と、言葉での説明がお互いに補完し合っていて、とても納得感があった。
- ・ アニメーションも演技も共通している点が多いことを再確認できて良かった。
- ・ 体を動かして動きについて考えるということが映像を通して自分も一緒に動いてみることで実感できた。

- ・ 日常的な動きについてのお話なのに新しい発見がすごくたくさんあって面白かったです！講師の女性の方の説明のうまさや、同じ動きでも個性ある3名の実際の動きを見ることでこんなにも違うのか！歩く、座るって人によってこんなのか！と驚きがありました。
- ・ アニメーションの原始的な面白さを味わうことができすぎてすごくいい授業でした。ありがとうございました。
- ・ 重心の動きや大切さを動いたことで知ることができた。
- ・ 簡単に実践できて、説明されていることをすぐに体感できた。
- ・ 講師の方の説明の仕方や、複数回これをやってみましょうという問いかけから自分でも色々な考えを巡らせることができる楽しい講義だった。
- ・ 重心の移動が動きの基本であり、少しの差でできる動きできない動きが判断できることが分かった。
- ・ 重心がどこにあるのかを実際に動いて考えることで、説得力のある体の形をさせられると感じた。
- ・ 絵を描く上で基本的な外してはいけないポイントを意識しながら描けるようになると思った。
- ・ カットを見るときに、実際にやってみて感じることを、観察することを大切にしようと思えました。作品作り作品のクオリティが上がる気がします。
- ・ 重心の大切さを甘く見ていたがこのビデオを見て動きと重心の関係性の重要性を改めて実感した。そしてシチュエーションを決めて動く忍び足や気分による歩き方など久しぶりに行い、素直に「なんか楽しい」と思えた。その楽しさから重心を探す余裕が生まれさらに楽しく思えた。
- ・ 説得力があるアニメーションは単に現実と同じように描けば良いというわけではないということがわかった。
- ・ 人体には体の比率などの共通部分があるということを知った。今までは、キャラクターの体の全てに関して比率を図るべきだと考えていたが、そういった基本的な人体の特徴を知ったことで、例えば全身が画面におさまっていない場合にも、崩れにくいと感じた。
- ・ 今までは、逆再生の動画を見た時、「完璧に動けば、通常の動作と全く見分けがつかなくすることもできるだろう」とあまり深く考えずに思っていた。しかし、今回の講座で椅子に座る動作を観察して、重心の移動に伴う体の動きには、一コマを切り取ったとしても時間の流れを認識できるほどの特徴が現れていることに気づいた。
- ・ アニメを作るときに実際に自分で動いてみることの重要性がわかった。これからは実際に動いてみようと思った。
- ・ 案外体を動かすことはしていてもそれを意識してやるということは難しい。それを実際にやってみて、こうはできないよね？というところから逆算して重要なポイントを

考えていくのは非常に面白いと思った。

- ・ 日常生活も貴重な学びの機会になるんだと思いました。

### 講座3「線で考える～サムネイルの描き方」

- ・ サムネイルというものを初めて知り、そのやる意味やコツを知ることができた。
- ・ 面白く最後まで集中して観られました。
- ・ 実践できるかは別として、内容を概ね理解できたと感じた。
- ・ アニメーションを作る上で基礎的で重要なことが学べたため。実際に動きながらサムネイルを描いてみることで、動きをどう見れば良いか理解できるようになった。
- ・ サムネイルの描き方を分かりやすく教えていただきました。
- ・ 実物があったことでどういう絵が必要か知れた。
- ・ 複雑すぎないキャラクターの絵と講師の方の説明が分かりやすかった。
- ・ 例示されたキャラクターがシンプルで真似しやすい反面、実際に自分で体を動かして参考にしようとするとき、現実の体をキャラクターへと単純化して捉えるのが難しいと感じた。
- ・ サムネイルを描く時のポイントと、その理由が丁寧かつ簡潔に紹介されていた。
- ・ 先生の実践があり、なぜ描くのか、どうやって描くのか分かりました。
- ・ アニメで動きをうまく作れなかったときがありその時は一つ一つ完成させて次の絵というやり方でやっていたが、サムネイルを行うことで動きをより具体化、検討できることを知り、動きに説得力が生まれると考えた。
- ・ 自分の知らなかった描き方で今後実践していきたい。
- ・ 動きを描く際の土台として参考になると感じた。アニメーションは一枚の絵に比べて描く量が必要なため、重要なことを見逃して後戻りしないための手順をぜひ実践したい。
- ・ サムネイルを描くことで、動きの見方が分かっただけでなく、アニメーションを作ることが自分の手元にあるという感覚を掴むことができた。
- ・ 短い時間でサムネイルを見つける、消しゴムで消す時間を描く時間に変えるという言葉が胸に残りました。今後も意識して制作したいです。
- ・ 動きを頭で考えてそのまま本番出力するのではなく下書きのように一度検討出力する事前の行動が大切だと思った。
- ・ 一つのポーズに集中して何度も描きなおしていた今までのやり方を変えていくきっかけになると思う。
- ・ 連続した動きを描く時、前から順番に書かなければならないと思い込んでいたが、まず最初と最後のポーズを描き、重心移動の前後のポーズを描くといったようなとっかかりを知ることができた。
- ・ 動きの見つけ方が一気に明確化したと思います。自分でまずやってみてからだ意識

が変わり重心がわかりやすくなった感じがありました。また類似したポーズも描いてみるのも重要なですね、勉強になります。

- ・ 動きを考えるとサムネイルスケッチを使っていこうと思いました。
- ・ 絵を描くことが気楽になった。
- ・ 自覚していたよりも、アニメーションを作ることを身近に感じていなかったと気付くことができた。今後は、まずアニメーションを作ってみることでその作業の具体性を高めていきたい。
- ・ 重心を移動する途中を描く、など実践しても難しい事がありましたが新たなアニメへの知識を得られたと思います。

#### 講座4「線で伝える～クリンナップの描き方」

- ・ ものの前後関係や立体の説得力は線のつながり目や線の出し方で表現できると知れた。
- ・ 機械的クリンナップと有機的クリンナップとの少しの違いでその絵が生きているような、その場に本当にいるような表現ができるということが、絵を使って分かりやすく説明されていた。
- ・ 動画の機械的クリンナップと原画の有機的クリンナップの違いの説明を入れても良いと感じた。
- ・ わかりやすい説明で動画でも原画で大切な線の描き方を学べる動画だと思った。
- ・ クリンナップの平面、立体を実際の線で例を出したりアイレベルによる円柱の見え方の違いを出してくれた。
- ・ プロがどのような筆遣いをして描くのが分かり、自分でも同じように描いてみることでとても理解が深まった。
- ・ 言葉がわかりやすく、丁寧に喋ってくださっていた。
- ・ アイレベルを意識する方法や丸みを帯びた線にする方法が分かり、基礎的な知識や表現の幅が今後広がっていきそうだと感じた。
- ・ 本来の動画マンとしての平面的に綺麗に描く絵とは異なっても、絵を立体で捉えるということは共通して大切なことだと思う。
- ・ どちらかという原画になった時も忘れずに活かしたい知識だと思った。
- ・ 今まで何となくやっていたことに関して、明確に理由を説明できるようになった。
- ・ クリンナップはきれいにするだけではなく説得力を持たせる重要な工程であり、どの部分がどこにどんな関係を持っている線なのか表現することができるという変化があった。
- ・ 立体感を出すことやその立体感に説得力があるかどうか意識しようと考えようになった。

### 講座5「3DCG 基礎講座 part1 自然な演技をめざして」

- ・ 物理的刺激、キャラクターの性格、内面から出る反応という演技の要素を混ぜ合わせるといういろいろなものが噛み合っていて動いていることがわかった。
- ・ CG の学生作品とプロの改善例を見比べることで重さや速さの差がより分かりやすかった。
- ・ オトマノペの表現を CG で再現したことで前回までよりイメージしやすくなった。
- ・ アニメーションはアニメーションの中でのアレンジされた動きが必要になってくることがわかった。
- ・ オトマノペの表現を動きにするということは、動きの説得力があってできるものだと学んだ。

### 講座6「3DCG 基礎講座 part2 演技をつくるプロセス」

- ・ 3DCG は操作方法やソフトの使い方がわからないため、何を言っているのかわからないところがあった。しかしやり方の考え方であるポーズ to ポーズ、送り描き、ループが分かった。
- ・ 3DCG は触れてないため専門用語が多く難しかったが、アニメーターとして重要な制作工程の考え方を最後にまとめていただいたことで、どのようなことを伝えたかったのか理解しやすかった。
- ・ 3DCG の作る工程を見れたことで知見が広がった。アニメーション制作の考え方はいろいろな種類がありループは粗さがよく出ることが勉強になった。
- ・ 正直、3DCG は楽な作業だと考えていましたが、この講義を見て体の一つ一つを詳細に動かす大変さを知りました。そしてとても大変な仕事という変化がありました。

### 講座7「伝える／伝わるポーズ」

- ・ ポーズへの考え方が変わった。
- ・ 絵を描いて表現をする上で、どの様な点を気にしながら絵を描いているのかということがとてもわかりやすく解説されていて今後のアニメーターとして仕事をする上で非常に役に立った。
- ・ この動画を観るだけでは伝わる絵が描けるようにはならないという前提で、実践的にどうしていくのかというところを出てきた課題と一緒に取り組みながら行っていけるとより、この動画の習得できる範囲が広がるのではないかと感じました。
- ・ 絵を描く上でたくさんキーポイントになる部分を提示いただけて非常に勉強になった。あとは習得のために絵をたくさん描こうと思う。
- ・ 講座の内容が分かりやすかった。特に、岩を押す少年の動きについて考えるパートで、先生が「最初にこのアングルに決めてしまったけど」とそこにたどり着くまでに他のアングルを検討する過程があることに言及してくださったことで、より解像度の高い理

解ができたと感じた。

- ・ 実際に描いた絵を見せてもらいながら解説や考え方を学べた。
- ・ 抽象的になりやすい絵の表現を講師の佐藤さんが丁寧に言葉にされているので、極力わかりやすく説明を理解できたのではないかと思った。
- ・ 言葉で表現したいであろう部分を極力絵を使いながら指導いただけてわかりやすいと感じた。
- ・ ひとつのシチュエーションの中にたくさんのポーズがあり、同じシチュエーションでも異なるポーズがあるということ学んだ。
- ・ アニメーターとして働く上で特に原画の動きを追求していくことに難しさを感じていたため、少しでもこの様に解説して頂ける動画があるだけで今後やっていかなければいけないことをより具体的にできる。
- ・ 今後動きを描く上で重さやキャラごとの特徴をどのように表現していけばいいか、きっかけになった。
- ・ 講座本編にくわえ、後半の振り返りパートでも気づきが得られた。
- ・ アニメーターになるには演技がわかるようにならないといけないと思った。
- ・ 見ている人に納得してもらうにはキャラクターの綺麗さや魅力を出すことだと思っていたが今回の講義でお芝居が最も重要な要素だと思った。
- ・ 家の中にいて絵をかくだけではなく、周りを観察したりいろんなことを体験することも大切だと感じました。
- ・ 動きを追求していく上で、物理的に重い軽いとか、早い遅いとか、その様な現象にばかり目がいってしまっていました。しかし、今回の講義で登場人物の性格でどの様な仕草がその人物に合っているのか、それを考えた上で伝わる絵を描いていくことが重要なのだと感じました。そういう意味では新しい絵を描く基準が明白になったと思います。
- ・ 今まで線の多い絵を描くことに気を向けていたが、線を少なくしてポーズを探ることに気を向けるようにしたいと思った。
- ・ 以前から感じていた現在の状況をやはりその通りだと再確認でき、講義自体も非常に勉強になりました。
- ・ 複雑に考えず一度シンプルに構造を捉えるということが大切だと深く実感できた。
- ・ まずシルエットの大切さについてより強く認識した。
- ・ 講座の内容とは直接関連しないが、今自分が憧れたりするものも、別の世代から見れば王道ではなく、これからもそういうことが繰り返していくのだろうと気づいた。またそれを楽しみたいと思った。

#### 講座8「タイムシートの使い方」

- ・ タイムシートの作り方がいまいちわかっていなかったが実際に見れたことで理解が深まった。

- ・ タイムシートの意義を根本的に見誤っていたことに気付かされました。
- ・ 原画の作り方も学べた。
- ・ 初めてのタイムシートだったのですが、丁寧に教えて頂き、理解することが出来ました。実際に描いてみたくもなりました。
- ・ タイムシートが示している意味がわかった。
- ・ 多数の作品を経験されているアニメーターの方の話が聞けて非常に興味深かった。説明もわかりやすく、タイムシートに関しての基礎知識をちゃんと学べた。欲を言えば、実際に原画としてタイムシートを作る上で気をつけていることや、それを習得するためにしてきたこと等、原画マンになった時の具体的なエピソードも聞いてみたかった。
- ・ タイムシートの読み方を理解することが出来ました。今度原画集などを買った際に新たな視点で見ることができるようになったので楽しみになりました。
- ・ 分かりやすくタイムシートについて学べた。
- ・ 実際に原画とタイムシートを作り、動画を制作して一つの映像としていただいた。
- ・ 実際にプロの方が作画時に、どのように活用しているのか知ることが出来た。また、普段デジタル作画をしていますが、タイムシートはタイムラインと同じようなものと知り、身近に感じられた。
- ・ 視覚と聴覚で伝えてくれるので、分かりやすかったです。
- ・ アナログで描いたキーポーズのタイミングをどうやって確認するのが気になった。
- ・ アニメについて学び始めた方でもわかりやすい言葉の言い回しになっていたのではないかと思った。
- ・ 実際に動きを取ってみることで、動きのイメージがつくのと、これを何回も行い、ストップウォッチで測ることで、映像にした時の解像度が高くなると感じました。
- ・ 丁寧にタイムシートの書き方を見せてくれた。
- ・ タイムシートはアニメーションの業界において最も重要とっていいほど重要なもののため今回の講座はいい経験になった。
- ・ アニメの現場で働きたいので、絶対に役立つと思います。
- ・ 現場で活躍されているアニメーターの方も実際に動きを取って身体を動かし模索していると知り、私自身も絵を描く前に動かす癖をつけようと思われました。また動くだけではなく声を出したり表情を変えたりするのも効果的だと思いました。
- ・ タイムシートに関することの基礎知識は学校で学んでいる内容で網羅できてはいた。
- ・ 自主制作アニメを作る際に、この工程を面倒くさがらずに行うようになると思いました。
- ・ タイムシートは大切だが、上の存在のような気軽に使っていないものじゃないと思っていましたが今回の講座でどんどん積極的に使用したほうがいいという考え方がなった。
- ・ 自分が表現したいもののためにタイムシートの仕組みを使えるようになろうと思いました。

- ・ キャラクターをどう動かすのかすこし理解できた。
- ・ 大学でアニメーション制作をしています、今まで十分に活用できていなかったタイムシートを、今後は目的を持って活用したいと感じました。
- ・ 一つの動きの時間がどれくらいかを考えることを日常的に意識していきたいと思いました
- ・ よく原画、動画で見る「A22」といった文字は何だろう…と思っていたのですが、講座内でレイヤーごとに分けられることや、原画と動画それぞれのシートの描き方、見方を知り、成長出来たと思います。
- ・ タイムシートを記入するタイミングに関して、原画と動画の位置が全て決まってから書くものだと思っていたが、講座を受講したことで動きを考えながらタイムシートに整理していくのだとわかった。
- ・ すぐに線画に入るよりも、先に簡単なレイアウトを頭の中に持つておくことが大事なのだ気づきました。いつも、簡単な原画を描いていて(ワンカットで初め一枚と終わりの一枚だけ)、もっと、原画の時点から情報を整理しておかないと、動きと欲しい秒数が噛み合わなくなってしまうと気づくことが出来ました。
- ・ 動画の大切さが分かった。
- ・ 今後、原画マンになった人に向けてのステップアップ講座等も挙げていただけるとまた嬉しいなと思いました。今後も応援しております。ありがとうございました。

#### 講座9「デジタルカットアウトことはじめ」

- ・ カットアウトという言い方を初めて知ったが、海外のアニメでよく目にするのでどういうことか理解できた。
- ・ デジタルカットアウトというものをあまり知らなかったが、今回の講座でどのようなものなのかわかりました。
- ・ カットアウトという手法について初めて知り、とても面白いものと思った。
- ・ 今まで知らなかったことに触れることができた。カットアウトで表現する上で諦めることとはどのようなことなのか気になった。
- ・ 初めてこのような技術がアニメの中で取り入れられていることを知ったが、どんなものなのかがわかりやすかった。
- ・ 段階的にどう制作しているか見せていただけて仕込みの仕方がおおよそ理解できた。
- ・ 基礎的なところとそれを使った応用的なところがあり、この技術を使うとこのようなことができるという例が分かった。
- ・ 講座の内容もとてもわかりやすく、解説も丁寧だったので理解しやすかった。
- ・ 振り向きのための素材を100枚用意するという点について、それがどのくらいの労力なのかイメージしにくい部分があった。
- ・ パーツを分けて後で動かすというのは曲のMVや個人の制作でもよく見るため、様々

な場面で活かせると思った。

- ・ 絵のディテールにこだわり動きの細部は簡略する日本のアニメでは動かす能力より、画力に重きを置きすぎていると感じるが、画力に秀でていなくても芝居や動きのコントロールに長けた人でもアニメを作るすべがあることは、多くのアニメクリエイターを輩出しやすくなり、また海外の表現に近づける可能性もあるので、知っておく価値は大きい。
- ・ カットアウトを何のソフトでできるか、どのようなシステムを組む必要があるかは自分で調べないといけないが、とにかく今後うまく使えば日本の商業アニメーションにも応用がきくツールではないかと思った。
- ・ 今までのアニメーターでは表現に限界がきていると感じる日本のアニメでは、こういった手法を入れてよりいろいろな能力のあるクリエイターをアニメの現場に入れることも、新しい表現を生むうえでもありだと感じた。
- ・ このような技法があることを知れたことと、ものによっては積極的に取り入れてよい技術という考え方になった。
- ・ AIが発達して、綺麗な1枚絵というのはボタン1つで可能になりつつあるが、まさか動きに関してもここまで進んでいるとは驚きだった。今後、アニメーターとして絵を上達していくこともそうだが、ツールに関して知識を広めていくことも必要だと考えが広がった。
- ・ MVなどのアニメ作品でこのような表現があると何となく思っていたが、それがカットアウトという手法で行われていることを知ることができた。

#### 講座10 座談会「デジタルカットアウトを考える」

- ・ カットアウトに関して、仕事として行っている方の生の声が聞けて多角的にこのカットアウトに関して考えを持つきっかけになった。
- ・ 少し商業アニメの経営的な理念や今後その技法を広めていくための具体的な内容が多いような気がしたが、初見で見て話がわかりにくいという気はしなかった。
- ・ カットアウトの知識に関して少しでも深めることができ、実際にやっている方だからこその視点の意見を多く聞くことができた。
- ・ カットアウトを商業アニメに活用していくことは、これからより広がっていく段階であり、その中で3DCGの良さ、手描き作画の良さ、カットアウトの良さというのをうまく発揮していくのは非常に難しい問題と思った。また、それをどう学んでいくかについては改めて自分でプランニングする必要があると感じた。

#### 3.5.5 省察のまとめ

本年度のビデオ講座について、「受講者数と今後の課題」「アンケート結果からの考察」という2つの観点から省察した内容を以下に述べる。

### 【受講者数と今後の課題】

- ・ ビデオ講座の受講者データは、視聴用サイトがワークショップやスキルチェッカーの登録用サイトを兼ねているため、ビデオ視聴者数のみを厳密にカウントすることはできないが、各ビデオの視聴回数データは収集しており、上述の通り10の講座で合計657回であった。昨年度は760回であったので、一昨年度の1379回から減じていることになる。令和4年度の248回と比べれば多い回数ではあるものの、今後の視聴数増に向けた取り組みが必要である。視聴者数が伸びない主要な原因は、広報の不足だと考えられる。今回、ワークショップについてはInstagram広告を活用したが、ビデオ講座については単体の広報は行っていない。ワークショップのInstagram広告では1回あたり数百から千件程度のウェブサイトアクセスを実現できているので、今後はビデオ講座に焦点を絞った広告を打つことで、一定の効果が出ることを期待できる。

### 【アンケート結果からの考察】

- ・ 本ビデオ講座について、延べ118件の回答が寄せられ、複数講座への重複回答を除いた回答人数は40名であった。回答者は主に10代から30代の若年層が中心であり、学生（大学・大学院）が32%、アニメーション制作実務経験者が17%、専門学校生らと高校生以下がそれぞれ13%を占めている。また居住地は東京が32%と最も多いものの、北海道から九州まで全国に広がっており、オンライン講座として広域的な受講者層に届いていることが確認された
- ・ 講座内容の満足度、理解度、今後の役立ち度については、いずれの講座においても概ね高い評価が得られた。特に「今後の制作に役立つか」という設問では多くの講座で高評価が占めており、本講座がアニメーション制作の学習において実践的な示唆を与える内容であったことがうかがえる。
- ・ 「このビデオを見てワークショップに参加してみたいと思ったか」という設問でも肯定的回答が多く、オンライン講座がワークショップへの呼び水としての役割を果たしている可能性が示された。
- ・ 自由記述からは、各講座がそれぞれ異なる側面からアニメーション制作の理解を深めていることが読み取れる。まず、新規講座の講座9と10では、デジタルカットアウトという新しい制作手法に関する知見が共有され、表現技法の多様性に対する理解が広がったという評価が多く見られた。特に、日本の商業アニメーションにおける表現の可能性や、技術革新による制作環境の変化について考える契機となったという意見が見られた点は興味深い。3DCGを取り上げた講座5や6とも通じるが、「多様な制作技術への視野の拡張」という教育効果があったことがうかがえる。
- ・ アーカイブ公開された講座1「表現を知る」では、アニメーションにおける「伝わる

表現」の基本に関する理解が深まったという意見が多く見られた。受講者は、正確な形を描くことだけでなく、観客の共通認識や経験を想起させる表現が説得力を生むという視点を得たと述べている。

- ・ 講座2「動きを感じる」では、身体を実際に動かして観察する重要性の気づきが多く報告された。重心移動や姿勢の変化など、日常動作に含まれる身体的構造を理解することが、説得力のあるアニメーション表現につながるという認識が形成されている。
- ・ 講座3「線で考える—サムネイルの描き方」と講座4「線で伝える—クリンナップの描き方」は、制作プロセスにおける思考方法の変化に関する意見が多く見られた。特にサムネイルの重要性や、線の描き方が立体感や説得力を生み出すという理解が共有されており、制作過程を段階的に整理する思考方法を学ぶ契機となっている。
- ・ 講座5・6の3DCG講座では、制作工程や演技表現に対する理解が広がったという意見が見られた。3DCGに馴染みのない受講者にとっては専門用語の難しさが指摘されたものの、アニメーション制作における思考プロセスの多様性を理解する機会となったことが確認されている。
- ・ 講座7「伝える／伝わるポーズ」では、ポーズ設計や演技表現の重要性に対する認識が深まったという意見が多く寄せられた。受講者は、キャラクターの性格や状況を踏まえたポーズ設計が表現の説得力を高めることを学び、観察や経験を通じた表現の重要性を再認識している。
- ・ 講座8「タイムシートの使い方」では、アニメーションにおけるタイミング設計の理解が深まったという回答が多く見られた。タイムシートを単なる制作補助資料ではなく、動きの構造を整理する思考ツールとして理解する契機となったという意見もあり、制作工程全体を俯瞰する視点の形成につながっている。

最後にもう一点、本年度の特筆すべき点として、ビデオ講座を大学の授業で学生たちに見せたいという相談が一件あって許可した事例がある。授業後に教員にヒアリングしたところ「少しでも学生にアニメ表現に興味を持ってもらいたい」と考えて導入したとのことで、講座内容的には申し分なかったという高い評価を得た。

---

#### 「ビデオ講座」省察のまとめ：

本年度のビデオ講座の視聴者数は昨年度から減じており、今後の課題としては広報の改善が挙げられる。一方、オンラインの特性を活かして広域的な受講者層にリーチしており、またワークショップへの呼び水としての役割も果たしている。受講者のアンケート結果からは、本ビデオ講座に次のような教育的な意義があることがわかった：「①『伝わる表現』の基本の理解」「②身体を実際に動かして観察する重要性の理解」「③制作過程を段階的に整理する思考方法の理解」「④アニメーション制作における思考プロセスの多様性の理解」「⑤

観察や経験を通じた表現の重要性の理解」「⑥タイミング設計の理解」「⑦多様な制作技術への視野の拡張」。総じてビデオ講座はアニメーション制作の学習における実践的な示唆を与える内容として教育的な意義があり、本年度は大学の授業で活用された事例も一件、報告されている。

### 3.6 スキルチェッカー

#### 3.6.1 概要

「スキルチェッカー」は、アニメーション自習支援のために、受講者の基礎スキルを客観的に測定するオンラインの教育システムである。課題を提出すると、①講師からの評価と助言を記載したフィードバックシート、②受講者全員の課題の閲覧、③講師からの総評ビデオという3つのフィードバックを得ることができる。①のフィードバックシートには、課題の評価項目ごとの3段階評価とそれらに対応する「デッサン力」「観察力」「表現力」「探求力」等の各種スキルの評価が示され、現時点で何が十分で何が不十分かについて学習者が把握することができる。自身のスキルを客観的に把握できるシステムを目指すことから、その名称を「スキルチェッカー」とした。

本年度は、昨年度と同様にスキルチェッカーをワークショップ募集課題と兼ねる形で2回実施し、最終的な応募数は合計152人となった。講評者は、各回2人の講師と竹内ディレクターの計3人が務めた。スキルチェッカーの最大のボトルネックは評価にかかる労力の大きさであるが、評価フローの改善やフィードバックの文言のテンプレート化など、実施回数を重ねるごとに効率化されてきている。

本年度は、審査の効率化と新たなフィードバック方法の検討のために、AIによる教育支援の可能性についてローカル環境内でテストを行い、描かれたキャラクターの重心やプロポーションの崩れを初学者が把握しやすくするための補助情報のビジュアライズを試みたが、まだ実用レベルには至っておらず、引き続き研究を進める必要がある。

#### 実施期間：

##### <第1回>

- ・ 課題応募期間：令和7年7月18日（金）～9月10日（水）
- ・ フィードバック期間：令和7年9月18日（金）～

##### <第2回>

- ・ 課題応募期間：令和7年9月11日（木）～10月20日（月）
- ・ フィードバック期間：令和7年10月31日（金）～

**応募者数：**

計 152 人（第 1 回：66 人、第 2 回：86 人）

**受講の流れ：**

- ① アニメーションブートキャンプ参加者専用ページのアカウントを作成してログイン。
- ② 「スキルチェッカー」ページにある説明を読んで課題に取り組む。
- ③ 応募期間中に、「スキルチェッカー」ページで課題データをアップロード。
- ④ フィードバック期間になると、提出した課題に対するフィードバックシート（PDF）をダウンロードできる他、講師による全体講評のビデオや、提出作品の一覧を視聴できる。

**課題内容と評価項目：**

**<第 1 回>**

**課題「歩きの中のポーズを描く」**

キャラクターシートの男の子が、友達と駅で待ち合わせをしています。待ち合わせの時間にギリギリなので、急いで歩いています。この状況設定で歩いている時の、以下のポーズを探して描いてください。

①：歩きを横から見たときに左右の足が交差する瞬間があります。そのポーズを描いてください（アングルは真横からで、俯瞰でもアオリでもないように描いてください。設定された状況と一致するポーズを見つけて欲しいので、幾つかラフを描き、その中で最も男の子の状況を表していると思うポーズにひとつだけ○印を付けてください）。

②：①で見つけた横からのポーズを真正面から描いてください（この真正面からの絵は、1の横から見たポーズと同じものなので、頭身はもちろんのこと、腰の位置・膝の位置等各部位の位置も合っていなければなりません。その上で、どうやってバランスを取っているか、よく観察して描いてください。ここでも、幾つかラフを描き、その中で最も適切だと思うポーズにひとつだけ○印を付けてください）。

\*スキルチェッカーの評価は横と正面の各 1 点、計 2 点の絵で評価します。

しかし、今後どうしたらいいか、どんなところに着目したらいいか、というフィードバックを戻す時に、考えながら描いた絵が参考になります。自分が観察し考えた絵は消さずに、必ず残してください。

**【主な評価項目】**

- ・ デッサン力（基礎画力）：見たり想像した形を正しく絵にできているか？
- ・ 観察力（ポーズ）：キャラクターの動作の中にあるポーズを適切に捉えているか？

- ・ 観察力（重心）：キャラクターの重心を適切に捉えているか？
- ・ 探求力：適切なポーズを見つけ出すために、複数の可能性から吟味できているか？

### <第2回>

#### 課題「(あなたが納得でき、その上で) 他の人を納得させるポーズを見つけて描く」

男の子が下記のような大きさは同じで中身の違う2種類の箱を持って立っています。

それぞれのポーズを描いてください。

- ①：中に4Kgのモノがはいった段ボール箱を持って立っている男の子。
- ②：空の段ボール箱を持って立っている男の子。

男の子が、何を持っているか、重いモノか、軽いモノかが、他の人に伝わることを考えてポーズを描いてください。また、そのポーズが伝わりやすいアングルも考えてください。幾つかラフを描き、その中で最も適確に男の子の状況を伝えていると思うポーズ、ひとつだけに○印を付けてください。

\*スキルチェッカーの評価は重い箱と軽い箱の計2点の絵で評価します。しかし、今後どうしたらいいか、どんなところに着目したらいいか、というフィードバックを戻す時に、考えながら描いた絵が参考になります。自分が観察し考えた絵は消さずに、必ず残してください。

#### 【主な評価項目】

- ・ デッサン力（基礎画力）：見たり想像した形を正しく絵にできているか？
- ・ 観察力（ポーズ・重心）：キャラクターの動作の中にあるポーズや重心を適切に捉えているか？
- ・ 理解力・推察力：与えられた課題の条件を正しく理解し、課題の意図を推察できているか？
- ・ 表現力（創造力）：与えられた課題に対して創造的に取り組み、それを表現できているか？

**さんの提出課題へのフィードバック**

No.	評価項目	判定 A→D (1.5→4.0)	デッサン力 (基礎画力)	観察力 (ポーズ)	観察力 (重心)	探究力
			2.60	2.75	2.75	3.00
1	課題の指示は守られているか?	A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	全体について	キャラクターの頭身は守られているか?	B	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3		重心を意識して表現しているか?	A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	○をつけたポーズについて	ポーズの適切性を正しく判断して○をつけているか?	A	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5		片足で安定したポーズを適切に表現しているか?	A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	○をつけたポーズについて	重心を適切に捉えて表現しているか?	A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7		片足で立つポーズの腰や肩の状態を適切に観察しているか?	B	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

**講師からのアドバイス:**  
 ・キャラクターの重心は的確に捉えられています。  
 ・片足で安定して立っているポーズとして、自然なものになっています。  
 ・もっとさまざまなポーズを模索してみましょう。

**<基礎>**  
 ・デッサン力(基礎画力): 見たり想像した形を正しく絵にする力  
 ・観察力(ポーズ): キャラクターの動作の中にあるポーズを捉える力  
 ・観察力(重心): キャラクターの重心を捉える力

**<プラスα>**  
 ・探究力: 与えられた課題に対して探求的に取り組む姿勢。

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)

評価者 斉藤 拓也 (アニメーター)

竹内 孝次 (アニメーションプロトタイプディレクター)

フィードバックシート

**講評者:**

**<第1回>**

- ・ 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)
- ・ 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)

**<第2回>**

- ・ 宮脇 千鶴 (アニメーター、監督)
- ・ 山田 桃子 (アニメーター/スタジオななほし)

**3.6.2 アンケート結果**

アンケートは応募時と受講後に2回行った。応募時アンケートは属性や動機に関する設問、受講後アンケートはスキルチェッカーの内容の評価に関する設問で構成された。

**応募時のアンケート:**

**<第1回>**

回答件数: 66件

**【年齢層】**

10代: 31人 (47%) | 20代: 24人 (36.4%) | 30代: 7人 (10.6%) | 40代以上: 3人 (4.5%) | 50代以上: 1人 (1.5%)

【属性】

学生（アニメ関連）：35人（53%） | 学生（その他）：15人（22.7%） | 就業者（その他）：7人（10.6%） | 就業者（アニメ関連）：3人（4.5%） | その他：6人（9.1%）

【応募のきっかけ】 ※複数回答可

学校の先生からの紹介：39人（59.1%） | SNS：13人（19.7%） | WEBサイト：9人（13.6%） | 知人・友人からの紹介：6人（9.1%） | その他：2人（3%）

<第2回>

回答件数：86件

【年齢層】

10代：17人（19.8%） | 20代：54人（62.8%） | 30代：10人（11.6%） | 40代：5人（5.8%）

【属性】

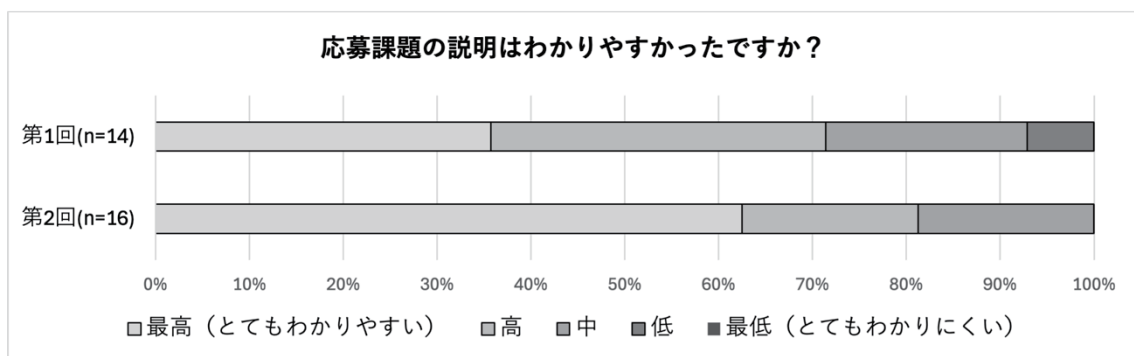
学生（その他）：30人（34.9%） | 学生（アニメ関連）：27人（31.4%） | 就業者（アニメ関連）：14人（16.3%） | 就業者（その他）：7人（8.1%） | その他：7人（8.1%） | 教員（その他）：1人（1.2%）

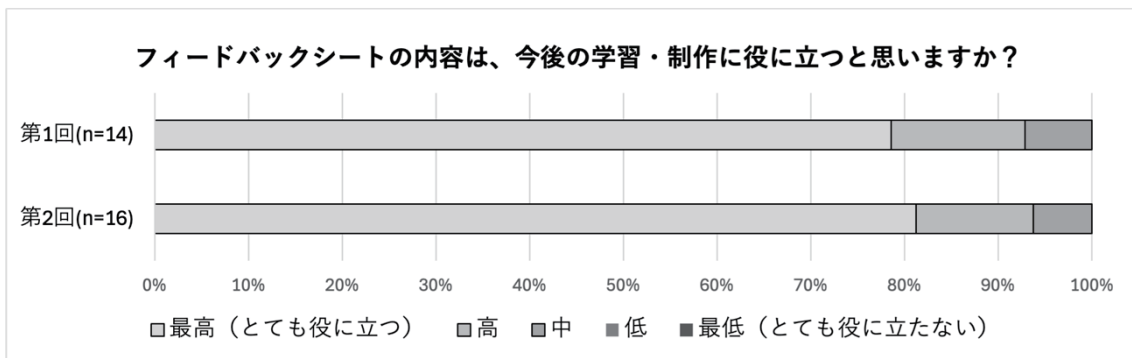
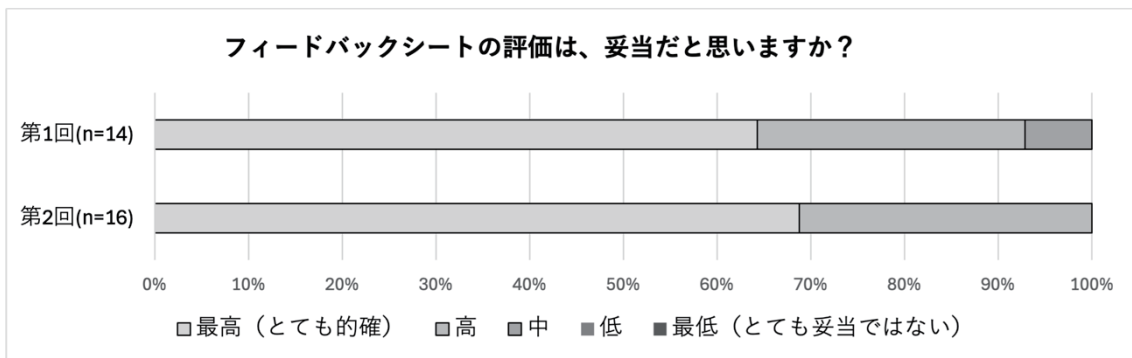
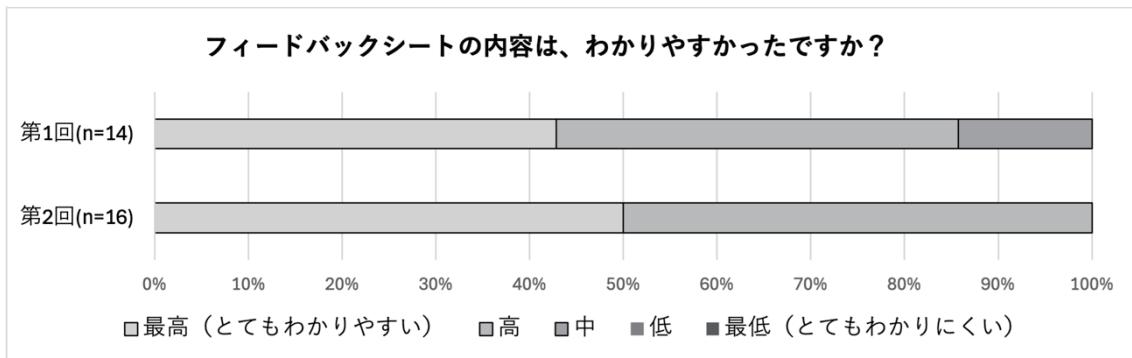
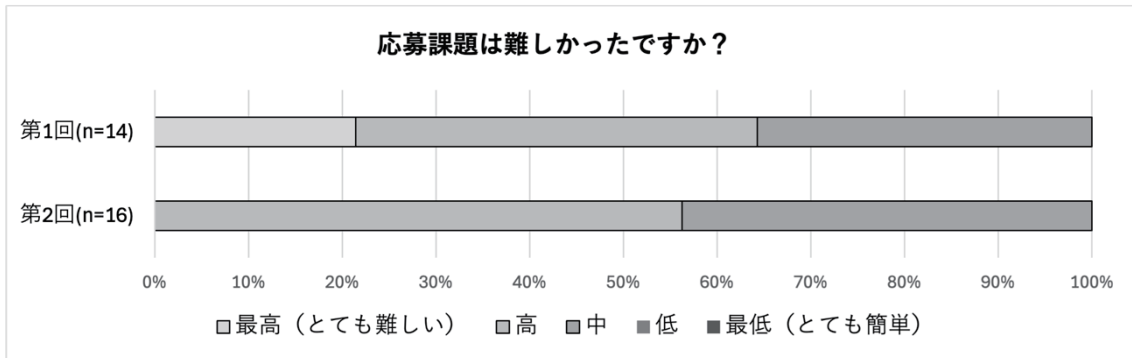
【応募のきっかけ】 ※複数回答可

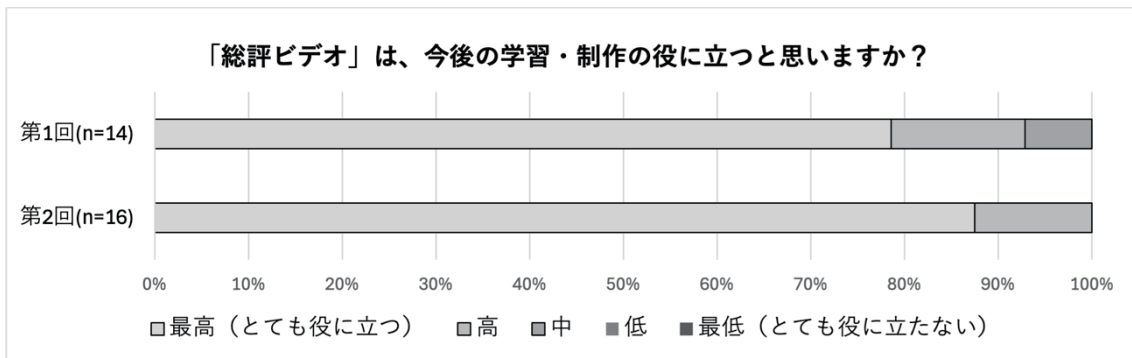
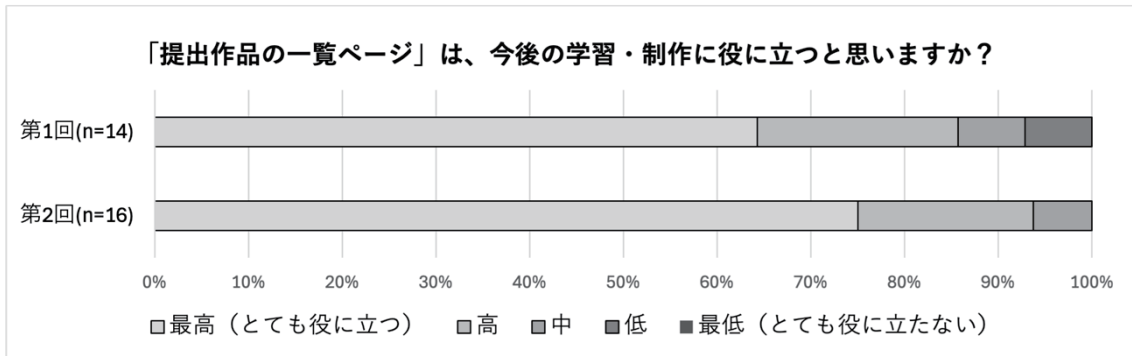
学校の先生からの紹介：34人（39.5%） | SNS：19人（22.1%） | 知人・友人からの紹介：15人（17.4%） | WEBサイト：11人（12.8%） | その他：11人（12.8%）

受講後のアンケート：

回答人数：第1回：14人、第2回：16人







以下、アンケートの自由記述欄に記入された、各質問の評価の理由や、全体的な意見・感想からの抜粋を示す。

### <第1回>

#### 【課題内容について】

- ・ しっかり頭で考えたり、自分で動いてみたりしないとよく分からないことを感じたので普段から自分でまず動いて見ようと思いました。
- ・ 歩きの動作を考察することが出来る良い課題内容だと思います。
- ・ 普通の歩きは一応描いたことがあったのですが、急ぎ足がどういう状態なのか理解できていなかったなので勉強になりました。
- ・ 複雑なシチュエーションの課題で、シンプルに見えても難しく、クイズのように取り組みました。考える要素が多かったが動作を深掘して考えることができました。自由すぎず個性重視というよりも決まりごとのように答えも明確にあるのが良いと思いました。
- ・ 歩きは何にしても基本だと思うので今回挑戦できてよかったです。
- ・ はじめて「歩き」という、連続する動きの一部を描いたのですが、初心者の方には少し難易度が高い内容かもしれないと思いました。ですがその分、挑戦しがいのある内容であったと感じています。

- ・ 課題の説明については、解答用紙の記入例があれば間違いが減るかもしれないな、と思いました。(それも含めて課題かもしれないので、もしそうならこの意見は無視してください)。
- ・ 男の子が早歩きしているという状況を、頭でイメージしながら描くことと、歩きと早歩きの違いを出し、早歩きをしていると見ている人に認識してもらえるように描かなくてはならないことが難しかった。
- ・ 今までやった事のない種類のもので新鮮でした。

#### 【フィードバックシートについて】

- ・ 褒めコメントも書いていただけて嬉しかったです。アドバイスと総評ビデオの内容をもとにもう一度描き直してみようと思います。
- ・ 重心の捉え方が甘いとアドバイスをいただきましたが、どう直せばいいのかよく分からなかったです。
- ・ シンプルで見やすいと思いました。
- ・ もし可能なら、他の人のフィードバックも匿名で見られるようにしていただければありがたいです。自分がしていただいた評価だけでなく、他の方がどのような講評を受けたのかも気になります。
- ・ 詳しくアドバイスをいただき、本当にありがとうございます。もう一度「歩き」に挑戦する時、参考にさせていただきます。できれば、評価の項目に優先順位を記していただければありがたいです。今回、私は頭身や比率を守る事があまりできていなかったのも、そのような大事な項目(アニメを作るうえで大切になる項目)が出来ていない場合は、点数を大幅に下げても良いのかも、とも思いました。
- ・ どう描いていたら『表現力(創造力)』の部分も高くなっていたかや、伸ばし方などを知りたいです
- ・ プロの方のアドバイスを頂けることがためになります、ポーズの NG 部分の指摘が有難く思いました。
- ・ 描いていて感じた違和感の正体が明確になり、今後の課題が見つかりました。

#### 【提出作品の一覧ページについて】

- ・ 他の方がどんな内容で提出されたのか一覧で見られて勉強になります。
- ・ 他の方の作品を見てもあまり善し悪しが分からなかったのも、講評文も一緒に見たいと思いました。
- ・ 他の方が考え感じた痕跡が見られるのは、とても参考になりますし勉強にもなるので、本当にありがたいです。中には言語化している方や、流れや動きから考えている方もいて、次はこのように分析してみようと学ばせていただきました。

【総評ビデオについて】

- ・ 富沢信雄先生のアニメーションは演技という言葉が胸に響きました
- ・ とてもわかりやすく解説いただけてありがたかったです。
- ・ 描き上がった絵の解説だけでなく、実際に描いている際の手元を見せていただけたらもっと分かりやすいのではないかと思います。
- ・ 動画での説明がとてもわかりやすく良いです。
- ・ 個人的には文字より動画の方が理解しやすいので有難かったです。ただずっと視聴できるものではないのなら動画をダウンロード出来ればいいのになと思いました。
- ・ とても分かりやすく解説してくださっていたので、新しい発見や考え方を知ることが出来ました。特に、年齢による歩き方の違いのお話や、足首の曲がり具合の話は、そんな細かな部分までアニメーターの方は考えてらっしゃるのかと驚きました。
- ・ もしよろしければ、総評の時に後藤さんと富沢さんが描かれていた歩きのポーズを、写真やダウンロードできるような形で載せていただきたいです。それを見ながら、細かな部分を観察したり分析したいので、よろしければご検討をお願いします。

【その他の意見・感想】

- ・ このような機会を設けていただきありがとうございます。第2回もよろしくお願いします。
- ・ 仙台ワークショップ希望ではなかったので課題提出するか迷っていたのですが、フィードバックシートや総評ビデオを見て勉強になったし、また参加したいと感じたので提出して良かったです。貴重な機会をありがとうございます！
- ・ アニメーションに興味があるが何から始めればよいか、入り口までのハードルがとても高く難しく感じています。こういった初心者向けの課題とフィードバックは基礎訓練として有難く、自分にとっては学習時に白黒はっきりした明確な「正解」に重要性を感じました（創造性や独創性は基礎のあとからに）。
- ・ 10代など若いうちにドリル感覚で課題に取り組んで行くと技術や考え方が身につくようで、もちろん大人でも課題があると嬉しいです。社会人向けのオンライン講座などがあると良いと思いました。
- ・ とても沢山の学びと発見を得させていただきました。自分が普段何気なく行っている動きを観察と分析するきっかけになりましたし、足りない部分や改善すべき点が見えて、いかに自分がなんとなくアニメを見ていたかに気付くことが出来ました。これからはもっと分析する目を持ちながら、色々なものに触れていきたいと思っています。本当にありがとうございました。

## <第2回>

### 【課題内容について】

- ・ 一見単純に思えた課題でしたが、実際やってみると、単純だからこそ的確に応募課題の意図を表現する難しさを感じて面白かったです。
- ・ 特に軽い箱はいろんな持ち方のパターンがあり、他の方の提出内容を見るのも楽しかったです。
- ・ 物を持ち上げるという日常動作について改めて考える良い機会になりました。特に周りの人に絵を見てもらうという機会はあまりなかったので、自分の絵を見ながら、ああでもないこうでもないという時間が新鮮で楽しかったです。ただ、課題の意図に関して、解説動画と文章を読んだにも関わらず、理解しきれていない箇所があったので、そこは今後の課題として取り組んでいきたいです。

### 【フィードバックシートについて】

- ・ 各項目の点数での評価と、文章でのアドバイスでより具体的に今後への課題を意識出来て有難いです。
- ・ 楽しそうに描いているとコメントいただけて嬉しかったです。特に軽い箱はいろんな持ち方があるなと思って楽しかったです！重い箱の持ち方は1パターンしか思いつかなかったのですが、いろんな角度から描いてみるとよいとアドバイスいただけたのでやってみようと思います。
- ・ このように、自分の絵を添削してもらえる機会があることが非常にありがたいです。今後、仕事で絵を描いていく上でも今回の絵を描いたプロセスを参考にしながら取り組んでいきたいです。また、恐れながら懸念点があるとすれば、表の項目が少し理解しづらいかなど感じました。A～Dまでの判定は良かったのですが、そこに関わっている4つのスキルの数値化というのが正直パツと頭の中で理解できなかったです。(説明を複数回読んで理解しました)また、時間との兼ね合いがあるので難しいとは思いますが、フィードバックシートを文章や表だけでなく、添削した絵(自分の描いた課題に対して赤で直しを入れて頂く等)をもらえるとより絵としての理解力が高まるのかなと感じました。
- ・ どうしたらもっと良くなるか、何が足りていないのかを詳しく理解できました。

### 【提出作品の一覧ページについて】

- ・ 他の方の作品を見られることで課題内容から発想できる幅の広さを感じられてよかったです。

【総評ビデオについて】

- ・ ポイントをわかりやすく説明していただけて勉強になりました！漫画は動作の途中が多く、アニメーションは動作終わりまで描くという違いがあることを初めて知ったので、意識して見てみます。
- ・ 実際に体を動かして解説して頂いたのでわかりやすく非常に勉強になりました。また、箱を頭の上に上げた場合や、アオリ・フカンにした時のアングルの効果という部分も解説頂き、非常に面白かったです。後は、講師の先生方が特にこのポーズは印象に残っている、良かったというポーズがあればお聞きしてみたかったです。
- ・ お手本が見られて納得できた。

【その他の意見・感想】

- ・ このような機会があったことで、素材を成立させることに集中してしまうと忘れがちな、どのように伝えるか、という根本の部分を自問しながら課題に取り組むことが出来ました。フィードバックを頂いたことでそれがどう伝わるか客観的に示して頂いたこと、他の方の上がりを見られたことが、良い刺激になりました。スキルチェッカーを開催して頂きありがとうございました。
- ・ 実際にやってみて観察する大切さを改めて感じました。重い軽いで違いを見つけるのが楽しかったです。ありがとうございました！
- ・ 「スキルチェッカー」で添削して頂きありがとうございました。添削頂いた内容は今後の絵を描いていく上で参考にさせていただきます。また、ワークショップでは、絵を描いていくのにどのようなアプローチをしていくのか、今からとても楽しみにしています。今後もこのような活動を応援しております。ありがとうございました。

### 3.6.3 省察のまとめ

本年度のスキルチェッカーについて、「受講者数と今後の展望」「アンケート結果からの考察」という2つの観点から省察した内容を以下に述べる。

【受講者数と今後の展望】

- ・ 本年度のスキルチェッカーの受講人数は計 152 人であった。この数字は昨年度の 159 人から若干減っているものの、一昨年度の 109 人から大幅に増えた高い水準は、概ね維持している。今後、さらに受講人数を増やすためには、スキルチェッカーでも Instagram 広告を出すなどの方策が考えられるが、スキルチェッカーの評価とフィードバックにかかる労力は大きく、応募が増えるほど講師や事務局への負担が大きくなるという問題がある。少なくとも現状の評価方法では、1回あたり 100 人程度までが上限であり、そうすると今後もしスキルチェッカーの受講人数を増やすとしたら、1回あ

たりの実施規模を拡大するのではなく、年間の実施回数を増やすしかない。だが、実施回数を増やす場合には、評価を行う講師の確保がボトルネックになるので、それも現実的には難しい。そこでもう一つ別の選択肢としては、1回あたりの人数上限を拡大するために、AI等の技術活用による評価支援の推進が考えられる。AI活用については昨年度の報告書でも論じたが、これまでは受講生が描いた課題データを保護する観点から、一般的なクラウドサービスのAIを利用した分析は難しかった。しかし昨今、クラウドではなくローカル環境でAIを稼働させる選択肢が広がってきていることから、その問題が解消されるようになってきている。そこで本年度の新たな試みとして、技術統括ディレクターの布山が、いくつかサンプル画像を用意してローカルAI環境における簡単な評価実験を行ってみた<sup>2</sup>。まず基本的な考え方として、スキルチェッカーの価値はプロのアニメーターに評価を行ってもらえるという点にあるので、それを丸ごとAIに置き換えるのではなく、評価者の負担を減らすために評価の一部を肩代わりするという方向性を考えた。具体的には「キャラクターのプロポーションが崩れている」といった課題内容以前の問題点については、あらかじめAIによる自動評価を行っておくことや、フィードバックシートに記載する「講師からのアドバイス」は、既に50例ほどからなるアドバイス文のテンプレートがあるので、それらの中から該当しそうな文案を評価者に提示するといった方法も考えられる。本年度はまだ実験段階で、実現可能なレベルには至っていないが、引き続き、開発・検証を進めたい。

### 【アンケート結果からの考察】

- ・ 受講後アンケートの回答者数は第1回が14人、第2回が16人と回答率はあまり高くないが、スキルチェッカーの妥当性を理解する上では貴重なデータとなっている。図表に示した結果からは、課題説明の理解度、課題難易度、フィードバックシートの理解度および妥当性について、いずれも概ね肯定的な評価が得られている。課題説明については、第1回目には一部、低評価があったが、第2回目では改善されており、80%以上が「わかりやすい」と回答している。フィードバックシートについても「わかりやすい」「妥当である」と評価する回答が大半であり、これも第2回目のほうが評価は高かった。また、フィードバックシート、提出作品一覧ページ、総評ビデオのいずれについても、「今後の学習・制作に役立つ」とする回答が高い割合を占めていることから、本プログラムが単に評価を得る機会というだけでなく、学習支援として機能していることが確認された。
- ・ 自由記述からは、課題として日常的な基本動作が取り上げられていることについて、

<sup>2</sup> ローカルAI環境の構築においては、科学研究費の助成を受けている研究プロジェクト「デジタル・アーカイブの活用及び画像識別AIの開発によるアニメ中間素材の文化解析研究」（研究代表者：キム・ジュニアン。JSPS 基盤研究(B)25K00427）」の協力を得た。

一見単純に見えて難しい課題であり、動作を深掘りして考えることができたといったコメントがあり、「基本」の重要性に関する気づきが比較的多く報告されている。

- ・ 「フィードバックシート」に関しては、プロのアニメーターによる具体的な講評が学習意欲の向上に寄与していることがうかがえる。「ポーズのNG部分の指摘」への感謝や、「違和感の正体」が明確になり「今後の課題が見えた」といった意見があった。一方、「どう直せばいいのかわからなかった」という声も一部にあり、理解度にはバラツキがあるので、今後まだフィードバックシートの内容には改善の余地があると考えられる。
- ・ 「提出作品の一覧ページ」については、他者の作品を閲覧できる仕組みが学習効果を高めるとして評価されている。参加者は他者の作品や思考過程を参照することで、自身の表現を相対化し、新たな発想を得る機会となっている。
- ・ 「総評ビデオ」についても、その説明のわかりやすさを高く評価する記述が多かった。また講師が示す作例について「お手本が見られて納得できた」という声もある一方で、それらをダウンロードできるようにしてほしいという声もあった。この点については今後の課題として引き続き検討したい。

---

#### 「スキルチェッカー」省察のまとめ：

今回のスキルチェッカーは、受講者数が昨年度とほぼ同程度だがやや減じている。広報面の課題だけでなく、受講人数を増やすためには課題評価方法の見直しが必要であり、そのために昨年度から着手しているAI等の技術活用による評価支援の検討を更に進める必要がある。受講生のアンケート結果からは、本プログラムの満足度は高く、単にスキルを評価してもらうだけでなく、「『基本』の重要性に関する気づき」や「学習意欲の向上」、「他者の作品や思考過程を参照することで自身の表現を相対化し、新たな発想を得る機会」など、様々な教育的効果を持つプログラムであることが示唆されている。

---

### 3.7 教育プログラム担当による評価と今後の課題

本プログラムはアニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラムとして、「ワークショップ」「ビデオ講座」「スキルチェッカー」という3つの教育プログラムを相互に関連づけた総合的な教育システムとして実施された。毎年、着実にカリキュラムや指導方法、教材や教具等の改善が試みられており、その成果として質の高い教育実践が行われていることは、受講生のアンケート結果の評価の高さからもうかがえる。以下、プログラムごとに本年度の評価と今後の課題や期待を述べた上で、最後に本年度の重点課題「①教育の規模と質のバランスをとること」「②講師層の裾野を広げること」について総括したい。

### 【ワークショップについて】

本年度は仙台、東京、新潟の3箇所で行われたワークショップが実施された。仙台は25人規模で2日間、東京は50人規模で1日、そして新潟は12人を対象とした新たな1日のプログラム「アニメーションブートキャンプ in School」のテストケースである。

3つのワークショップの基本的な教育内容と方法は共通しており、前節までの「省察のまとめ」を俯瞰してまとめると、その特長と意義は次の3点に集約できる。

---

- ① 段階的なカリキュラムや課題設定、様々な指導方法の工夫を通じて、「身体性に基づく説得力のあるアニメーションの動き／演技をいかに設計し、どのように表現するか」という、表現の基礎となる考え方を誰もが体験的に学べる。
  - ② 厳密な時間管理のもと、少人数グループ内で講師からの指導を受けながら制作する「擬似的な制作現場のOJT体験」を通じて、上記①を頭で「わかる」レベルから「できる」レベルへと導く「深い理解」を促すと共に、「協働へのポジティブな意識」を形成しうる。
  - ③ 第一線で活躍する複数のアニメーター達との直接的な関わりを通じて、アニメ業界で働く職業観を形成する上での具体的かつ多角的な情報を与えることができる。
- 

わずか1、2日の教育プログラムでこれらが実現できているというのは、驚くべきことである。これまで文化庁の様々な事業の中で12年以上に渡り実践が続けられ、常にその改善が図られてきたがゆえの成果だと思われる。アンケート結果からは、募集における広報や、カリキュラムの時間配分と講師間の情報共有、機材・学習環境面などでいくつか細かな課題はあるものの、総じて高い評価が得られている。一朝一夕では構築しえない、練り上げられた質の高い教育プログラムになっているということが本ワークショップの強みである。その強みを保持しつつ、持続的な教育プログラムとして今後も継続が望まれる。

本年度の新たな試みである「ブートキャンプ in School」については、受講生と受け入れ側教員の双方から極めて高い評価を得ており、大学や専門学校における専門教育を補完するワークショップとして、今後の更なる発展が期待できる。今回のテストケースの実施校は、過去にもブートキャンプを実施した経験があり教員もブートキャンプの講師経験者というやや特殊な条件が整っていたようだが、今後、そのような前提がない状態でも同様の成果を得るためには、例えばブートキャンプ東京で実施したような「教員の見学」を受け入れ、ブートキャンプの内容を十分に理解してもらったうえで連携をはじめるなど、一定の下準備

をしたほうが良いだろう。

「教員の見学」については、東京の「省察のまとめ」(3.3.8)にある教員Aへのヒアリング内容が興味深い。ブートキャンプの指導方法を評価するだけでなく、自身の今後の教育に活かそうとする意欲が感じられ、ワークショップを見学することが、教育者の学びの機会にもなりうることが示唆されている。そのような可能性を発展させることで、将来的にブートキャンプが教員研修的な役割を担うこともありうるのではないか。

その他、仙台と東京の「省察のまとめ」(3.2.8と3.3.8)に記載されているワークショップ見学者からの意見の中で、興味深いものが2つあった。1つは本ワークショップが「高校の美術教育にも接続可能なものとして、今後の発展可能性がある」という意見である。今回のワークショップには高校生も若干名参加しており、少なくともアニメ業界を志願している者であれば、高校生でも十分に指導できることは実証済みである。その対象を広く美術に興味のある高校生にまで広げられるかは、現時点では未知数であるものの、大きな可能性を孕んでいる。今後、まずは本事業に興味をもつ教員の裾野を広げることから始めるのが良いのではないか。本年度と同様に高校教員のワークショップ見学を受け入れたり、広くブートキャンプの教育内容を知ってもらうために、既に刊行されている書籍<sup>3</sup>だけでなく、そのエッセンスを伝える動画を制作して公開したりするなど、裾野を広げる取り組みが重要だと思われる。

もう1つの興味深い意見として、AI時代における本ワークショップの意義を巡るコメントがあった。「本プログラムが重視している『表現したいことのイメージを明確に持つこと』が、AI時代の表現者教育においても重要」だという意見である。たしかにAIによる映像制作は、表面的には高いクオリティの映像がすぐに生成できるため、人間の側が明確に表現したいイメージを持っていなければ凡庸な映像しか生み出せない。ブートキャンプにおいて重視されている、身体性に基づく観察と、他者との議論を通じて共通感覚を探りながらイメージを明確化していく「イメージ構想力」とでもいうべき力は、これからのAI時代においても重要であり続ける。今後も本ワークショップが果たす教育的意義と重要性は変わらないであろう。

### 【ビデオ講座について】

オンライン教育プログラムである「ビデオ講座」は、毎年少しずつ講座を増やしており、本年度で10本のビデオシリーズにまで発展させられたことをまず評価したい。本年度は、大学の授業で教材として活用された事例もあり、今後もそうした可能性を更に拡大していけると良い。また「省察のまとめ」(3.5.5)にあるように、まだ広報が十分ではないことが課題として挙げられるため、まずはその周知に力を入れて幅広い層に知ってもらうことが重要である。

<sup>3</sup> 竹内孝次、稲村武志、布山タルト著『アニメーション <動き>のガイドブック 伝わる表現の基礎講座』ビー・エヌ・エヌ、2024。

「ビデオ講座」の教育的な意義については、ビデオによって異なるが、「省察のまとめ」(3.5.5)において次のようにまとめられている。

---

- ① 『伝わる表現』の基本の理解
  - ② 身体を実際に動かして観察する重要性の理解
  - ③ 制作過程を段階的に整理する思考方法の理解
  - ④ アニメーション制作における思考プロセスの多様性の理解
  - ⑤ 観察や経験を通じた表現の重要性の理解
  - ⑥ タイミング設計の理解
  - ⑦ 多様な制作技術への視野の拡張
- 

上記は相互に重なる部分もあるように思われるが、いずれにせよ10本ものビデオが用意されていることによって、多様な教育が提供されていることがわかる。今後も更にビデオのバリエーションを広げていくことで、普遍的な部分は維持しつつも、時代に即したビデオ教材として更に発展していくことを期待したい。

#### 【スキルチェッカーについて】

「スキルチェッカー」も毎年、少しずつ評価プロセスの改善が図られており、昨年度とほぼ同規模の150人以上の受講に対応できている。「ビデオ講座」のように一方向的な教育コンテンツであればこの数字は少ないようにも思えるが、「スキルチェッカー」が双方向的な教育プログラムであることを考えれば、十分な成果として評価できる。今後は3.6.3「省察のまとめ」にあるようなAIによる評価支援を実現させ、更に受講者数を拡大することに挑戦してもらいたい。

「スキルチェッカー」の教育的な意義については、3.6.3「省察のまとめ」において次のようにまとめられている。

---

- ① 表現の「基本」の重要性に関する気づきを得ることができる。
  - ② プロからのフィードバックを受けることで、学習意欲の向上につながる。
  - ③ 他者の作品と比較したりプロの思考過程を知ったりすることで、自身の表現を客観的に捉えることができる。
- 

上記からは、スキルチェッカーが単にスキルを測定するだけのサービスではなく、自学自

習を促す教育プログラムとして意義を持つということがわかる。付け加えるならば、スキルチェッカーを定期的に受講することで、学習者が自身の成長を測るツールとしても意味を持つと思われる。そうだとすれば年間2回だけでなく、将来的にはもっと年間の受講回数が増やせると良いし、いつでも受講できるようになれば尚のこと良いが、そのためにはやはりAI等を活用したある程度の評価の自動化が必要になるだろう。今後の研究開発の推進を期待したい。

### 【重点課題に関する総括】

最後に、3.1.3「本年度の重点課題」で示された本年度の2つの重点課題「①教育の規模と質のバランスをとること」と「②講師層の裾野を広げること」について、それぞれ総括したい。

#### ①教育の規模と質のバランスをとること

「教育の規模と質のバランス」については、昨年度の反省を踏まえて2日間のワークショップを復活させたこと、さらに25人規模に縮小したこと（これは戦略的判断というよりは、現実的に教室のキャパシティによる判断だったようだが）は、結果的に功を奏したと考えられる。進行の時間配分については課題も残ったようだが、全体的には比較的余裕のあるスケジュールで進行できたことで、「シアターゲーム」の実施や、「歩き」と「駆け足」の2つの講座の実施、1日目の終わりには希望者のポートフォリオに対するフィードバックなど、1日形式では断念せざるをえない内容を盛り込むことができしており、結果的に完成した作品のクオリティや、アンケート結果における満足度の高さにも結びついたようだ。

一方、2グループに1人の講師がつく形をとった東京のワークショップでは、50人という規模の大きさをとるために、教育の質をやや犠牲にしているように思われる。アンケートの中に、一部ではあるものの「受講者が多いので講師の方の手が回るかどうかギリギリのラインだったように感じた」「講師の方が別のチームの方によくいて、アニメーションを描いている途中でアドバイスがもらえなかった」といったコメントが見られたのは問題であろう。今後も東京での開催は希望者が多いことが予想されるので、実施規模は多いに越したことはないが、必ずしも50人規模にこだわることなく、教育の質を維持する最低ラインをその都度、慎重に見極めていくべきである。

3.1.3「本年度の重点課題」で論じられているように、本年度は単純に一回あたりの受講人数を増やす「広く浅く」普及させるのではなく、将来的に年間のワークショップ実施件数を増やすために、「様々な規模と深さのプログラムを多種開発して選択肢を増やす『深淺両輪での普及』に向けた多様化戦略を考えることが主眼にあった。その意味では、教育機関への出前授業的なアプローチという「アニメーションブートキャンプ in School」という新たな可能性を拓いたことは高く評価できる。但し今回のテストケースはあくまでも、過去にブートキャンプを実施したことがあるなどの特例的な環境における実験であり、また人数規

模も12人と少ない。今後はそうした前提がない教育機関での実施をいかにスムーズに行えるか、そして人数規模をどこまで拡大できるかが大きな課題となる。期待を持って今後の展開を見守りたい。

## ②講師層の裾野を広げること

講師層の拡大、とりわけ女性講師層の拡大という目標に対して、本年度2名の新規女性講師が参加していることは高く評価できる。加えて、いずれも第一線で活躍する方々であり、そのようなキャリアの方々に講師に加わっていただけることは、本プログラムの教育の質向上につながることは間違いない。うち1名は昨年度のブートキャンプを見学することで、まずはブートキャンプの教育方法を理解してもらうことから始めたという。今後も講師層の裾野を広げるために、まずは手始めに見学から参加してもらう流れをつくっていきけると良いだろう。

一方、昨年度の省察において一つの可能性として示された過去のブートキャンプ参加者のOB/OGの講師登用については、本年度は実現できなかったようだが、今後も引き続き取り組むべき課題である。

本プログラムの優れた教育カリキュラムを最終的に実現するためには、優れた講師の参加が不可欠である。今後も引き続き講師層の裾野を広げるとともに、「指導者の育成」という課題についても是非、取り組んでもらいたい。

## 3.8 付録：講師プロフィール

<五十音順>

### 金子 志津枝（アニメーター、キャラクターデザイナー）

シンエイ動画出身。2011年からフリーで活動。テレビシリーズから映画版の原画、キャラクターデザイン、作画監督、演出、版權物など手掛ける。

【主な参加作品】『英國戀物語エマ 第二幕』（2007、作画監督）／『うさぎドロップ』（2011、作画監督）／『謎の彼女 X』（2012、総作画監督）／『彼女がフラグをおられたら』（2014、キャラクターデザイン・総作画監督）／『異世界魔王と召喚少女の奴隷魔術』（2018・2021、キャラクターデザイン）／『安達としまむら』（2020、キャラクターデザイン）／『あかね囃』（2025、コンテ演出・総作画監督）／震災復興プロジェクト PV 『花は咲く』（2013、キャラクターデザイン・総作画監督）／『鋼の錬金術師 嘆きの丘の聖なる星』（2011、原画）／『屍者の帝国』（2015、原画）／『モンスターストライク ザ・ムービー』（2016、キャラクターデザイン・総作画監督）／『ドラえもん』シリーズ（1997～、キャラクターデザイン・メカデザイン・総作画監督・OPED コンテ演出・イラスト）／『ポケットモンスター みんなの物語』（2018、キャラクターデザイン・ED コンテ・イラスト）／『窓際のトットちゃん』（2023、キャラクターデザイン・総作画監督・ED コンテ演出・イラスト）など

**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・アイジー所属。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 Die Neue These』（2018～、総作画監督）など

**小村方 浩治 (アニメーター、演出／株式会社プロダクション・アイジー 新潟スタジオ)**

亜細亜堂を経てプロダクション・アイジーに入社。出身地の新潟スタジオに在任。日本アニメマンガ専門学校非常勤講師。

【主な参加作品】『しあわせのかたち』（1990、原画）／『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』（1995、原画）／『フリクリ』（OVA）（2000、原画）／『BLOOD+』（2005、原画・作画監督）／『RD 潜脳調査室』（2008、作画監督）／『黒子のバスケ』（2012、演出）／『翠星のガルガンティア』（2013、原画・演出）／『ジョーカー・ゲーム』（2016、演出）／『銀河英雄伝説 Die Neue These』（2018、演出）など

**斉藤 拓也 (アニメーター)**

プロダクション・アイジー を経てフリーランスのアニメーターへ。2022年度よりトムス作画アカデミー講師。京都芸術大学通信課程イラストレーションコース講師。2024年度より同大学にてアニメーションの講師も務める。

【主な参加作品】『かぐや姫の物語』（2013、作画）／『映画 HUG っと!プリキュア♡ふたりはプリキュア オールスターズメモリーズ』（2018、作画監督）／『ドラゴンボール超 ブロリー』（2018、CGアニメーションスーパーバイザー）／『ケツメイシ「ヨクワラエ」MV』（2020、キャラクターデザイン/作画監督/原画）／『EVANGELION:3.0(46h)』（2023、原画）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】『黒子のバスケ』（2012～2013、作画監督・演出）／『攻殻機動隊 新劇場版』（2015、作画監督・プロップデザイン）／『メアリと魔女の花』（2017、原画）／『未来のミライ』（2018、原画）／『鹿の王』（2022、作画監督補佐・原画）／『地球外少年少女』（2022、

作画監督・原画) / 『葬送のフリーレン』(2023～2024、15話 絵コンテ・演出・作画監督) など

#### 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)

1978年4月に株式会社手塚プロダクションに入社、以後、多くの作品で原画、作画監督、キャラクターデザイン等を担う。現在も手塚プロダクションに在籍、後進の指導、育成にも当たっている。

【主な参加作品】『青いブリンク』(1989、作画監督) / 『手塚治虫の旧約聖書物語』(1997、キャラクターデザイン・作画監督) / 『ブラック・ジャック・空から来た子供』(2000、監督) / 『アストロボーイ・鉄腕アトム』(2003、キャラクターデザイン・総作画監督) / 『ブラック・ジャック』(2004、キャラクターデザイン・作画監督) / 『ねずみ物語』(2007、キャラクター設定・作画監督) / 『クミとチューリップ』(2015、原画・育成担当/アニメミライ 2015) / 『かつちけねえ!』(2016、キャラクターデザイン・作画監督/あにめたまご 2016) 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) / 『ひめチェン! おとぎちっくアイドル リルぷりっ』(2010、演出・助監督) / 『ルパン三世 PART4』(2015、絵コンテ・演出) / 『ルパン三世 PART5』(2018、絵コンテ・演出) / 『つくもがみ貸します』(2018、絵コンテ・演出) など

#### 宮脇 千鶴 (アニメーター、監督)

嵯峨美術短期大学(ビジュアルコミュニケーションデザインII)卒。アニメーターからキャリアをスタート。現在は監督(演出)、脚本、キャラクター原案、ビジュアルコンセプトデザインなど。

【主な参加作品】『MONSTER』(2004、原画・作画監督・サブキャラクターデザイン) / 『銀魂』シリーズ(2005-2021、原画・作画監督・演出・脚本・監督) / 『ハイランダー』(2007、原画) / 『河童のクゥと夏休み』(2007、原画) / 『レイトン教授と永遠の歌姫』(2009、演出) / 『美男高校地球防衛部 LOVE!』シリーズ(2015-2025、キャラクター原案・世界観設定・脚本・副監督・演出) / 『後宮の烏』(2022、コンセプトデザイン・絵コンテ・監督) / 『月刊モー想科学』(2024、キャラクター原案・世界観設定・脚本・監督) など

**山田 桃子（アニメーター／スタジオななほし）**

株式会社手塚プロダクション出身。現在はスタジオななほし所属。カットアウトのアニメーションを多く手掛ける。

【主な参加作品】『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）／『かいじゅうステップ』（2019-2020、CG アニメーター、絵コンテ）／『チキップダンス』（2021、アニメーター）／『とむとじぇりーごっこ』（2021-2024、アニメーター）／『映画さんねんないきもの事典』（2022、アニメーター）／『子猫の配達員うーにゃん』（2022、チーフアニメーター）／『それしかないわけ ないでしょう』（2023、アニメーター）／『ハコフグとみなまたの海』（2025、アニメーター）／『POKÉTOON「パモパモットパーモット！」』（2025、チーフアニメーター）など

**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）**

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。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

**漁野 朱香（アニメーター／株式会社スタジオポノック）**

学生時代にアニメーションブートキャンプ2014京都、2015京都、2015那須合宿参加。卒業後はテレコムアニメーションフィルムの作品に参加し、2022年からスタジオポノックに所属。

【主な参加作品】『神之塔』（2020、原画）／『イジらないで長瀨さん』（2020、原画）／『シエンムー』（2020、原画）／『ブルーサーマル』（2022、原画）／『屋根裏のラジャー』（2023、原画）など

## 第4章 事業広報内容

### 4.1 広報活動

#### ■フライヤー頒布（予定）

- ・文化庁委託事業 令和7年度 総合的なアニメーション人材に関する実証研究事業  
情報交換会  
会場：東京会場（渋谷ソラスタコンファレンス 4a）  
日時：令和8年2月23日（月）14時～17時30分
- ・文化庁委託事業 令和7年度 総合的なアニメーション人材に関する実証研究事業  
情報交換会  
会場：大阪会場（AP イノゲート大阪 J+K ルーム）  
日時：令和8年3月12日（木）14時～17時30分
- ・AnimeJapan2026  
会場：東京ビッグサイト  
日時：令和8年3月28日（土）～3月29日（日）
- ・アニメ東京ステーション  
頒布開始：令和8年3月～
- ・東京工芸大学杉並アニメーションミュージアム  
頒布開始：令和8年3月～



# 文化庁委託事業 令和7年度 アニメーション等 人材育成 調査研究事業

本事業は、人材育成を行うための効果的な事業実施の手法について、実践的な調査研究を通じた成果の評価を行うとともに、効果的な人材育成の手法の普及を推進することにより、我が国のアニメーション文化の発展に資することを目的としています。

[www.bunka.go.jp/animeseminar/](http://www.bunka.go.jp/animeseminar/)



## OFF-JT

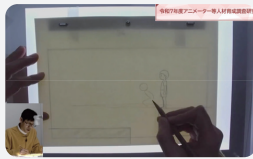
## アニメーション業界就業者を対象とした 技術向上教育プログラム

幅広い業界就業者に向けた、必要な知識・教養の学び直し、  
新たな技術習得や基礎・応用技術の習得につながる講義及び実習を実施

講座動画公開期間/2026年3月31日迄

アニメーション業界で長く活動をするために必要な知識・教養のほか、基礎・応用技術の習得につながる講義及び実習で構成し、アニメーション業界就業者や就業予定者、就業希望者の参加を募ります。

※今年度より、学生の受講も可能となりました。受講されたい講座毎に申込をお願いします。



### 【全行程・職種共通の基礎理解】

●キャラクタービジネスの仕組み～スタジオと制作会社の外側にある世界～/望月克己(株式会社PONTOON) ●著作権/告坂彰次朗(株式会社プロダクション・アイジー) ●演出・絵コンテ/村田和也(アニメーション監督) ●制作管理/舛本和也(株式会社トリガー) ●アニメーションの音響制作とは/西名武(株式会社ハーフェイチピーススタジオ) ●ポストプロダクション・納品仕上げ/大野和正、西部育、金沢直樹(株式会社IMAGICAエンタテインメントメディアサービス)



### 【各工程・職種の基礎理解】

●美術・背景とはなんぞや/河野次郎(有限会社Imageroomジロー)、渡邊洋一(ヴェイサエンターテインメント株式会社) ●色彩設計・仕上げの役割/辻田邦夫(アニメーション色彩設計)、高橋枝里(株式会社アセンション)、倉田咲(元東京アニメーター学院専門学校 非常勤講師) ●撮影・編集の役割/関谷能弘、渡邊千波(株式会社グラフィニカ)



### 【アニメーション制作者の働き方】

●働き方と保険、年金、税金/小野打恵(株式会社ヒューマンメディア)、古川天(社会保険労務士法人TENcolors)、田子周一(税理士) ●~いつも笑顔の制作チームの作り方~アニメーション制作者のコミュニケーションマナー講座/舛本和也(株式会社トリガー)、鈴木優(有限会社優和総合サービス)

### 【アニメーションプロデューサーズ ケーススタディ】

●丸山正雄(アニメーションプロデューサー) ●石川光久(株式会社プロダクション・アイジー 代表取締役会長/プロデューサー)

## WORKSHOP

## アニメーション業界志願者を対象とした 基礎教育プログラム

アニメーション業界就業希望者に向け、  
アニメーション制作を心底面白いと思える「原体験」を得られるワークショップを提供。

特にアニメーターを目指す志願者を対象に、アニメーション制作を心底面白いと思える「原体験」が得られるとともに、必要な基礎知識・技術の習得に繋がる内容で構成し、実施。



今年度の実施は終了いたしました。実施内容は、以下のURLよりご確認ください。  
基礎教育プログラム 再委託事業者：一般社団法人 日本アニメーション教育ネットワーク  
<https://animationbootcamp.info>



■事業主体/一般社団法人 日本動画協会  
■基礎教育プログラム 再委託事業者/一般社団法人 日本アニメーション教育ネットワーク  
■お問い合わせ/bunka@aja.gr.jp

## 第5章 総括

### 5.1 育成委員長・副委員長による総括と提言

上田 陽子 副委員長

#### 1：令和7年度事業の総括と評価

##### 1. オンライン講座による「知の共通資産化」の進展

専門的な講習がより充実したラインナップでオンライン展開されたことは、地方居住者やこれまで業界との接点がなかった層に対し、アニメ産業の高度な知識を届ける貴重な入り口となりました。ここで蓄積された映像資料は、単なる記録ではなく、業界全体にとって極めて価値の高い共通資産であると評価いたします。

##### 2. 先端技術導入による技術継承のアップデート

カリキュラムにBlender講座のような、時代に合った講座が導入されたことは非常に有意義でした。手描きの基礎能力を前提としつつ、最新ツールを作画担当者自らの武器として習得する機会を設けたことは、現場の制作環境における硬直化を防ぎ、スピードとクオリティを両立させるための具体的かつ効果的な一歩となりました。

#### 2：持続的な発展に向けた未来への提言

##### 1. 講座のフルオープン化によるアウトリーチ

前述のオンライン資産を、申込者や関係者の枠内に留めず、例えば夏休みの中高生が自由研究等でアクセスできるようなフルオープンな形へ進化させることを提言します。早い段階で良質なプロの知見に触れる機会を設けることは、長期的な人材確保、ひいては産業の裾野を広げる観点からも不可欠ではないでしょうか。

##### 2. 「実践」「試行」を含める階層的育成を

講座等で知識の普及だけでなく、知識を現場で形にする実践機会の重要性が高まります。「あにめたまご」のような、あるいはもっともっと短尺であっても実際に映像を完成させるというプロセスの中で、育成環境の整備そのものを試行できる実作型事業の復活も検討すべきではないでしょうか。オンライン講座と現場実習を組み合わせた、より階層的な育成デザインが求められています。

##### 3. 知識と判断力を養うことによる脱作業

生成AIを含む先端技術については、単に拒絶や受容をするのではなく、その特性を正しく理解し、それぞれの現場基準で「判断」できる基盤づくりが必要ではないでしょうか。様々な先端技術への理解を更新し続けることで、スタッフを作業者に留めず、全体を俯瞰できる

ゼネラリスト的観点を持ったクリエイターへと引き上げるのではと思っています。特に先進技術分野についての基礎教養講座のさらなる充実を期待します。

#### 4. 単年度事業を超えた「自律的循環型産業」へ

中長期的な視点に立てば、単年度予算による支援では手の届かない、より強靱なエコシステムの構築も考えることが必要になってきているのではないのでしょうか。例えばフランスの国立映画映像センターの事例を参考に、ヒット作の収益を構造的に次世代育成へと還流させる「自律的再配分システム」の構築などについて、議論する時期に来ているのではないのでしょうか。

##### 【総括】

アニメーション業界は、今この瞬間も進化し変容し続ける成長産業です。本事業が蒔いた種を単年度の成果に留めず、制作現場が誇りを持って次世代を迎え入れ育てられる「構造的な土壌改良」へと繋げていく。そのためには、現場のリアリティを維持しつつ、将来像を掲げて取り組んでいくことが必要です。

#### 長谷川 雅弘 副委員長

2026年現在、アニメ制作の現場では人員不足が顕在化している。アニメビジネスの好況のなかで、企画の増加、映像のハイクオリティ化の要望が高まり、また、働き方改革への対応によって超過傾向にあった労働時間が短縮傾向に進んだこともあって、フリーランスを中心としてきたアニメーターの需要はかつてないほど高まった。結果、多くのアニメ制作の現場ではアニメーターの人員不足が生じることとなった。

過去、多くの指摘がされてきたアニメーターの労働環境であるが、現在はフリーランスのアニメーターの待遇は向上をはじめ、大手のアニメ制作会社では自社での人材育成やアニメーターの社員雇用の動きも進んでいる。こうした動きはアニメーターだけに留まらない。作品制作に携わる多くの工程のクリエイターや制作進行などの管理スタッフにもアニメーターと同様の需要の高まりがあり、その人員不足の解消および育成が求められている。

しかしながら、それらを一気に育成するには状況の変化が激しすぎた。アニメ制作会社はそのほとんどが中小企業であり、また大手資本に属さず独立した会社も多い中で、状況の急変に伴う人材育成・人材確保に対応できる資金的余力を持った会社は少ない。

一方で、忘れてはならないことが、それらの中小企業群を中心としたアニメ制作会社が生み出した作品は、いまや海外に広がり、それらの作品を運用したビジネスが世界中で外資を稼ぐ日本の基幹産業となっているということだ。エンドユーザーが支払った金額であるアニメ産業市場 3兆8,407億円を生み出しているのは、アニメ制作会社の売上であるアニメ業界市場 4,662億円であり、この波及効果は高品質な作品があつてこそ生み出されるものだ。さらにアニメは国内でも漫画・ゲーム・音楽などの他のコンテンツ分野や異分野の多数

の商品やサービスとも連動しながら、それらの人気を拡大するエンジンの機能を負っている。アニメが海外に展開を強めるということは、そうした連動した分野の海外への拡大にとっても貢献が期待されるため、そうした視点からもアニメ業界の人材不足は危機的な状況にある。

本事業では、「オープン講座」や「アニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラム(通称:アニメーションブートキャンプ)」等の高度な教育プログラム開発が行われ、これを産業界・教育界を繋げての普及を進めている。「オープン講座」では映像配信によってアニメ業界の従事者とアニメ業界の志望者を問わず広い対象に向けた教育の提供を行い、「アニメーションブートキャンプ」ではオンラインでの「スキルチェッカー」と「ビデオ講座」を対面指導の「ワークショップ」と組み合わせて実施することで、高度なアニメーター人材の育成プログラムを発展させ続けてきた。これらの施策はまさに今求められる人材育成となっており、今後の継続性と教育プログラムの産学を通じた広い対象への拡大が望まれる。

なお、本事業で行っている教育プログラムは、アニメ制作における普遍的な能力を育成するもので、共通的に実施が可能な範囲に留まっている。アニメ制作会社には、作品に合わせた独自性があり、必要とされる人材の能力には各社で異なる面もある。そのため、応用的な人材育成においては個社内での育成が求められ、その育成についても個社内でなければ実施が難しいものもある。そのため、今後は個社における育成の支援についても施策が拡大していくことに期待したい。

## 舛本 和也 委員長

### 【アニメ業界の育成変化】

ここ5年でアニメ業界(主に制作スタジオ)の育成方法及び目的が大きく変わってきている。5年前に求められた育成目的とは、

- ・各役職の技術力向上(専門技術の向上)
- ・業務委託契約での新人受け入れのため、アニメ業界で生き抜くための技術力向上
- ・各個社での独自の技術育成

であった。近年はこの目的が変化している。これは2024年度における「アニメーション等人材育成調査研究事業」のレポートでも制作会社へのインタビューで明らかになっているがまとめると以下の項目が挙げられる。

- ・社会人としての教育が必要(社員雇用に変化したため)
- ・専門技術の向上だけでなくチームや組織としての意識が必要なため集団作業教育を行う
- ・スペシャリストの技術は必要だがジェネラリスト的な考え方を養う必要がある
- ・AI技術の発展とともに求められる技術能力が変化するため「職人」ではなく「演出能力を持ったクリエイター」への意識教育

制作スタジオは、今まで求めている技術力以外にも育成項目が多様になっており、各社この視点から独自の育成方法を進めている。これは各制作スタジオが「5年後の会社の在り方（会社の独自性や文化による会社の成長）」「5年後のアニメ制作方法の変化」「社員化により生涯を通してアニメ制作で雇用していく」ことを見据えての対応だと考えられる。

これにより「アニメーション等人材育成調査研究事業」だけではなく、各アニメ関連の団体で行われている育成に関する活動目的を改めて見直さなくてはならないように感じている。つまり従来の「技術力みの向上」に重きを置いた育成ではなく。「社会人として、仕事として、組織としてアニメ制作に関わっていく人材育成」を基礎に考えなくてはいけないのではないだろうか。AI技術の発展とともに技術の在り方も大きく変化する可能性が高い現状では5年後の育成方法が「時代遅れ」「技術力依存思想の懐古主義」にならないように考える必要があるのではないだろうか。それほどにAI技術の発展は産業構造を変えてしまう可能性があるだろう。

#### 【アニメ産業の捉え方】

アニメ映像を制作しているアニメスタジオ及び制作者の集団を捉える場合、「産業」といえるだろうか。舛本個人としては「産業」ではなく「生態系」に近い業界だと感じている。つまりアニメ映像制作に関わる集団を「山」ととらえ、山の中で育っている大小様々な品種の「樹木」がスタジオとすると理解しやすくなるだろう。「樹木」から取れる「果実」がアニメ作品であり、現在はその「果実」のごく一部が国内海外問わず大きな売り上げを挙げている。

アニメ業界である「山」には土があり微生物が栄養を作り上げ、昆虫や草食動物や肉食動物なども相互に栄養を与え受け最終的に「果実」を作り上げていくことに関与している。つまり「山」を形成するあらゆる個体が相互に関係して「果実」を作り上げ経済に影響を与えている業界である。「樹木」(スタジオ)1本でアニメを制作しているのではなく。「樹木」(スタジオ)を中心として多くの個体が相互に関係しあって「果実」(作品)を生み出している。この生態系を維持しているのは「個人の才能と技術」であり、機械化、システム化、代替、量産化が難しい業界である。

アニメの海外売上向上を期待されている業界でありながら「上記の形態で成熟しているアニメ業界」の今後の生産量を上げていくことにはまず「生態系」の研究が必要であり、そのうえで育成支援を行わなくてはならない。

また、アニメ業界の「樹木」には大小様々な種類があり、今後5年間で「資本力の高い制作スタジオ」が生き残り、「資本力が乏しい制作スタジオ」は高いスタジオに吸収されていく未来が予想される。これにより業界の再編と従業員の在り方の変化が進んでいく場合、育成方法も変化していくことが予想される。

### 【アニメ教育・育成の課題】

アニメ業界の変化や教育や育成の在り方が変化していく中、教育や育成には大きな課題がある。

- ① 教育者不足(学校・スタジオどちらも不足)
- ② 少子化による若手の減少
- ③ 制作費増大の反面、社員化による販管費増大のための経営圧迫(投資的育成が困難になっている)
- ④ スタジオがいただく制作費の高止まり感(アニメビジネスにおける収益の限界)

上記の課題はアニメ産業レポートや昨年度「アニメーション等人材育成調査研究事業」のレポートでも確認できる。しかも課題は深刻であり「アニメ教育の育成」においては大きな壁となっている。この課題に対して明確な対応策をもって教育・育成を行わなければ意味が無い。

人材不足が深刻化している制作スタジオとしては人的余裕が無く、且つ「教育・育成能力」を持った人材も限られるため確保が難しい。そのため学校教育機関における確保は現実的ではない。また学校側が支払う講師料も現状の社員化により作業時間に対して見合わない金額のまま推移しているためさらに講師確保は不可能だといえる。少子化により若手の減少はアニメ業界に限らずどの産業でも起きている。アニメ業界は「社員化」の流れもあり新人に対して他産業と変わらない初任給で雇用する会社も増えているが、少子化の流れにおいては「学生の就職選択肢に何とかアニメも入っている」くらいの捉えられ方だと思われる。これは今後さらに加速していくだろう。しかしながら本年度行われた文化庁事業「総合的なアニメーション人材に関する実証研究事業」のレポートでも報告されている通り、専門学校やアニメ関連の学部のある大学や短期大学を対象としたアンケート結果からの推計値として、アニメーション業界への就職者数は591人(最小値)～1617人(最大値)と報告されている。しかしながら入学者定員数割れ、アニメを勉強している学生の就職率は8.9%となっており大きな機会損失が伺われる。これはアニメ業界としてはチャンスともいえる。他産業に比べアニメ業界を目指してくれる学生は全体の就労人数(2万人と推測)と比べると最大8%の新人が業界に入っており、社員化による離職率の低下とともに20代の若手就労人数は幅広く大きくいなくなっていくだろう。また専門学校や大学における教育カリキュラム内容が向上していくことでアニメ業界としては機会損失を減らし、より多くの新人を迎え入れることが出来る。つまりあと5年でやるべきことは、「業界に入る前の学生教育の内容を充実させること」であり、生態系としてのアニメ業界を大きく救い、スタジオの経営圧迫を減らし、効率よく人材育成を行うことが可能になるのではないだろうか。

### 【映像教材の重要性】

前述した課題の中で「教育者不足(学校・スタジオどちらも不足)」についての現実的な対応策としては映像教材であろう。講師の人材確保は不可能に近く困難である。また講師や学

校のカリキュラム構成によっては教育のばらつきも発生してしまう。100%の教育改善対応が困難な現状の中で、地方の若手育成、新規スタジオでの教育、教育機関への教育レベルの均一などの暫定的改善策としては映像教材を作成して制限のない無料公開が効果がある。

本事業における「オープン講座」は内容も充実しており、最前線のプロを講師に迎えた教材としては秀逸である。このプログラムを毎年4月に広く公開していくことで教育育成の幅を広げられるだろう。今後は映像教材を広く公開していくことで効果的な育成を進めていくことが望まれる。

#### 【教育者の育成】

本事業で行われている基礎教育プログラム（アニメーションブートキャンプ）の重要性は高い。一昨年発売された「アニメーション〈動き〉のガイドブック」（<https://animationbootcamp.info/news/968/>）は画期的な書籍であり、本事業で培われた内容が公的に広がっていく意味は大きい。今後はアニメーター育成の視点だけではなく、「教育者の育成」「地方でのアニメ体験からの志望者育成」の種まきとして「アニメーションブートキャンプ」の見学者を増やすべきである。受講者の体験を間近に見ることによって育成のポイントやアニメ体験のすばらしさを広めて意識を向上させる効果が期待される。

また制作しているビデオ講座については通年の公開を期待する。日本どこからでもアクセスでき勉強できる機会を作ることが「教育者不足」「教育内容の均一化」に貢献できるだろう。近年は学生制作アニメを対象としたコンテストも増えてきており、自主制作やグループ制作を行う学生も増えている。そういった学生に対してもビデオ映像の効果は大きく期待できる。

#### 【小中高生へのアニメ制作体験】

アニメーションブートキャンプで行われている内容をビデオ教材に落とし込み、地方での育成に役立てることが出来れば、小中高生へのアニメ制作体験につなげられるかもしれない。アニメーターを代表とするアニメ技術者はアスリートに近い存在で、脳と身体の技術である。そのため若い時期での興味と経験と教育がとても重要である。少なくとも1年～2年での教育では技術は養えない。これは例えるとスポーツのプロ選手のようなものである。業界を支えるトップクリエイターに限らず、中堅として作品を支える若手スタッフもアニメへの興味と必要技術習得のきっかけは小中高生であることが多い。そのため小中高生へのアニメ制作体験についてはかなり大きい効果が見込める。可能であるならば来期事業で学校教育における「総合的な学習の時間」を活用したアニメ体験授業のトライアルを行ってほしい。

【アニメーションプロデューサーの育成について】

本年度は「アニメーションプロデューサーズ ケーススタディ」としてアニメ業界を代表する2名のアニメーションプロデューサーに協力いただいた。この取り組みでは、日本のアニメにおける「アニメーションプロデューサー」の独自性、アニメの歴史、制作現場の重要性、スタッフの重要性、アニメーションプロデューサーという役職の意味、をインタビュー形式で記録として残した。日本アニメの発展として監督が評価されることが一般的だが、日本のアニメの発展を俯瞰的にみるとアニメーションプロデューサーの存在は大きい。その理由としては

- ・作品制作は会社に委ねられ、アニメーションプロデューサーがスタッフ選出と予算配分を行う
  - ・日本ではアニメーションプロデューサーはスタジオの社長が兼ねることが多いため作品とスタジオの発展が大きくリンクしている
  - ・制作現場を作り上げ、スタッフを育てているのはアニメーションプロデューサーである
  - ・初監督を起用するのも制作スタジオでありアニメーションプロデューサーである
- が挙げられる。

今後クリエイター育成とともに、国際的に対応できるプロデューサー育成の必要性を願う声も大きくなっていく中、日本のアニメ業界の発展やプロデューサー育成のためにも、制作現場を作り上げるアニメーションプロデューサーの記録は大変重要であり、アニメの歴史的記録のためにも継続してほしい。

【今後について】

本事業は今後の人材育成における基礎的な教材としてのポテンシャルは大きい。今後は公的なプラットフォームを通じてより広く認知や公開される必要があるだろう。また教育機関に積極的に活用してもらうためにも更なる広報が必要である。講師不足や就職率向上の対策として有効な資材であり、より広く活用される機会を作っていくことが求められる。また公開を通じて課題点や必要な素材の抽出を行い、翌年度に改善・必要性に応じた新規作成を続けていくことで教育界と産業界を一気通貫したより効率的な教育育成が可能となるだろう。

## 5.2 事業全体の評価と今後の課題

本事業「アニメーション等人材育成調査研究事業」は、令和2年度から6年度まで5年間続いた「アニメーション人材育成調査研究事業（通称：あにめのたね）」の枠組みを見直し、前事業が蓄積してきた豊かな人材育成の資産を継承・発展させる事業として、スリム化する形で再始動したものである。具体的には、前事業を構成する3本柱だった「①作品制作を通じた人材育成プログラム」、「②アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラム」、「③アニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラム」のうち、「①作品制作を通じた人材育成プログラム」が解消され、残りの2つに集中したスキームとなった。

解消された「①作品制作を通じた人材育成プログラム」は、もともと「アニメミライ」や「あにめたまご」等の通称で、15年に渡り実施されてきた作品制作を通じたOJTを中心としたプログラムであり、産業界側の要請に応じて構築された、現場ベースの手厚い人材育成の取り組みであった。それに対し、本事業が継承した「②アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラム」と「③アニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラム」の2つのプログラムは、産業界のみならず教育界も含めた拡がり期待できるプログラムである。つまり本事業がこれら2つに絞られたことによって、これまでのような産業界側のニーズに基づいたクローズドな傾向のある人材育成から、産業界と教育界が協力しあって人材育成に取り組むオープンな方向へと舵を切りやすくなったと考えられる。つまり産業界主導による育成から「産学協同によるオープンな育成」への転換である。

昨今のクリエイティブの在り方を揺るがすAIの進化や、少子化の進行という待ったなしの状況の中で「人材育成」というクリティカルな課題に取り組むためには、単に産業界側の短期的なニーズに応えるだけでは不十分である。長期的視座に立ち、産学が力を合わせて取り組む総力体制が欠かせない。今回の事業スキームの変更によって、そうした産学協同体制がこれまで以上に取りやすくなるのであれば、それは望ましい転換だといえるだろう。そして新たな産学協同体制のもとで、前事業で蓄積された豊富な教育プログラムや教材を礎として、それらを更に充実させると共に、広く普及させるための調査研究を推進すること—それが本事業の大きなミッションだといえる。

尚、同様に産学協同を重視した文化庁の取り組みとしては、本年度からの新規事業「総合的なアニメーション人材に関する実証研究事業」があるが、本事業がその取り組みと差別化されるのは、これまでに蓄積されてきた豊富な教育プログラムや教材の礎があるという点である。本事業の「オープン講座」や「アニメーションブートキャンプ」等の教育プログラム開発は、一朝一夕に構築できるものではない。また「総合的なアニメーション人材に関する実証研究事業」では、主たる目的として「産業界と教育界をつなぐプラットフォームの構築」が掲げられているが、本事業もこれまで産学が協力しあいながら調査研究を進めてきた蓄積があり、いわば本事業はそうした「プラットフォーム」の先駆けであっ

たともいえる。今後もそうした方向性を先導するモデルケース的な事業として、本事業が果たす役割は大きい。

以上を踏まえ、本節では本年度事業の総括として、各章の章末にある省察や、前節における本事業の各委員からのコメントを引きながら、事業全体の総合的な評価をまとめ、今後の課題を述べたい。

### アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラムの評価

通称「オープン講座」と呼ばれる本プログラムは、もともと前事業の中心にあったOJTプログラムを補うOff-JTプログラムとして、当初は対面型の研修として実施されていたものであった。しかしコロナ禍に見舞われて対面の取り組みが困難になったため、オンラインのビデオ教材開発へと方針転換して発展してきたものである。

結果、これまでにアニメーション制作の各工程の業務の知識や、働き方に関わる知識、キャラクタービジネスの仕組み等まで含む、広範かつ体系的な教材にまで成長しており、今回はそのうち15講座が公開された他、新たにアニメ業界における豊富な実績を持つプロデューサーへのインタビューを教材化した「アニメーションプロデューサーズ ケーススタディ」を新規開発した。

### 【本年度の取り組み】

前事業からの方針転換の一つとして、以前は就業者のみを対象としていた方針を改めて、新たに学生でもアクセスできるようにした。その結果、全ビデオのアクセス数は大幅に増え、公開された15講座に対する総アクセス件数は4,097件に及び、昨年度と比べ5.8倍の伸びとなった(昨年701件)。2.6節の「教育プログラム担当による考察」にもあるように、アンケート結果からも視聴者からの評価は高く、オープン講座が「アニメーション業界で働く就業者にとってだけでなく、業界を志す学生にとっても有益な情報が得られる内容」であることが本年度の取り組みによって明らかになった。本年度の試みによって、オープン講座は文字通り「産業界と教育界に開かれた教材」として、新たな可能性を拓いたといえよう。本章に寄稿された所感の中で、上田副委員長はそうした開かれた教材の方向性を「知の共通資産化」と呼び、本講座が「地方居住者やこれまで業界との接点がなかった層に対し、アニメ産業の高度な知識を届ける貴重な入り口」となったことを高く評価している。

### 【本プログラムの教育的意義】

2.6節のアンケート結果の考察によれば、就業者にとっては「自身の専門職種とは異なる講座を受講することで、業務理解を広げ、自身の業務に応用できる知見を得ている」ことが示唆されている。この「異なる職種間の理解の促進」ということが、実は本プログラムの教育的意義の肝だと考えられる。

この点については、2.5節の「育成委員による考察」に詳しい。それによると「急速なデジタル化と分業化が進む現在のアニメーション制作現場において、オープン講座が『共通言語の構築』という極めて重要な役割を果たしている」という。現在、制作現場の「工程の複雑化に伴い、スタッフが自工程以外の知識を得る機会」が失われつつあり、結果「伝達ミスや手戻り」が生じて「現場疲弊の一因となっている」。その問題を解消するためには、制作に携わるスタッフ全員が自身の担当部分だけでなく、工程全体の正しい知識を持ち、部分と全体の関係を常に認識することが必要で、まさに本プログラムの提供するオープン講座が提供する知識は、それを補うものである。

また、本年度新たに制作された「アニメーションプロデューサーズ ケーススタディ」は、日本のアニメにおけるプロデューサーの役割や独自性を、インタビューを通じて明らかにするものであるが、この講座はプロデューサー育成に資する教育的価値だけでなく、「歴史的記録としての価値」も持ちうるものとして、本章の舛本委員長の所感の中で高く評価されている。

#### 【教育機関への展開】

本講座に対する教育界側からの評価については、2.6節の「教育プログラム担当による考察」に詳しい。そこではオープン講座の教育的な価値を高く評価した上で、将来的にオープン講座を専門学校や大学の教育に展開する可能性が論じられている。具体的にはオープン講座のビデオ教材は、教育機関において「①授業で利用する主教材」「②予習や復習、自発的活動に利用する副教材」「③研究のための資料」という3つの側面で活用しようという。ただし動画教材を授業で使用するためには、各講座の尺を均等にしたほうが良い等、改善への提言もあり、今後の更なる改善が必要である。

また本章の舛本委員長の所感では、オープン講座のビデオ教材の普及が、教育機関ならびに制作現場における「教育者不足」への現実的な対策として有効だと期待されており、その推進のためにも短期間の公開ではなく、通年公開が望ましいとも述べられている。

#### 【小中高生への展開】

本章の上田副委員長の所感の中で、オープン講座のビデオ教材を「夏休みの中高生が自由研究等でアクセスできるようなフルオープンな形へ進化させること」が提言されている。必ずしも専門的な高等教育の段階だけでなく、初等・中等教育の段階において「良質なプロの知見に触れる機会を設けること」が「長期的な人材確保」に結びつき「産業の裾野」を広げることにつながる可能性が期待されている。舛本委員長の所感の中でも、後述するように「小中高生へのアニメ制作体験」を提供することが提言されている。こうした初等・中等教育も射程に入れた展開には長い時間がかかるが、文化的・産業的な裾野の広がりを生み出すための取り組みとして意義があると考えられる。

以上見てきたように、本年度の「アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラム」は、学生も含めた幅広い層に対してオープンに公開する方向へと転換したことの意義が非常に大きかったと評価できる。

#### アニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラムの評価

本プログラムは、「アニメーションブートキャンプ（以下、ブートキャンプ）」と呼ばれる、主に学生を中心とした業界志願者を対象とした基礎教育プログラムである。もともと2012年に文化庁の「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」の中で開発されて以来、産学協同でアニメーターの教育方法を開発・実践してきた先駆的な取り組みで、2024年にはその教育のノウハウがまとめられた書籍『アニメーション〈動き〉のガイドブック 伝わる表現の基礎講座』が刊行され、広く一般に知られることにもなった。前事業が開始された当初は、ワークショップのみのプログラムであったが、前事業の中でコロナ禍に見舞われ、対面ワークショップの実施が困難になったことから、オンライン教育プログラムが開発され、最終的に「ワークショップ」「スキルチェッカー」「ビデオ講座」の3プログラムを連動させた、総合的な教育プログラムへと発展している。

#### 【本年度の取り組み】

本年度は「教育の規模と質のバランスをとること」を重点課題として掲げ、受講人数を拡大することのみには専念せず、教育の質を保持する適切な実施規模を見極める方向に軌道修正した。具体的には1日形式と2日形式のワークショップをそれぞれ実施すると共に、新たに教育機関への「出前授業」的な形でワークショップを実施する「アニメーションブートキャンプ in School（以下、ブートキャンプ in School）」という試験的なプログラムが実施された。

結果、まず実施規模の観点からは、「ワークショップ」と「スキルチェッカー」の延べ受講総数が238人となり昨年度よりも微減したが、一昨年度の総数177人よりは高い数値を依然として保持している（「ビデオ講座」の受講人数はシステムの仕様上把握できないが、総視聴回数は657回であった）。また受講人数以外の指標としてはワークショップの開催箇所が挙げられるが、今回、東北地方でのワークショップを初めて実施した他、ブートキャンプ in Schoolを実施したことにより、ワークショップ開催場所が年間2箇所から3箇所に増えている。

一方、質的な観点からは、アンケートにおける教育内容や方法に対する評価は総じて高く、とりわけ新たに実施したブートキャンプ in Schoolの評価は極めて高かった。3.7節の「教育プログラム担当による評価と今後の課題」でも、ブートキャンプ in Schoolが「大学や専門学校における専門教育を補完するワークショップ」として高く評価されており、今後の更なる展開が期待される。

### 【本プログラムの教育的意義】

同じ 3.7 節の教育プログラム担当の評価の中で、ブートキャンプの教育的意義が 3 つにまとめられている。その内容を簡略化してまとめると、「①アニメーションの動き／演技の設計・表現のための基礎的な考え方を体験的に学ぶ」「②グループワークでの擬似的な制作現場の OJT 体験を通じて、制作の深い理解を促すと共に、協働へのポジティブな意識を形成」「③アニメ業界で働く職業観を形成する上での具体的・多角的な情報を得られる」とされている。これらの複合的な内容を含む教育を、わずか 1, 2 日の教育プログラムの中で提供するというのは驚くべき成果だとして、その教育の質が高く評価されている。

また 3.7 節および本章の舛本委員長の所感の中で、ブートキャンプへの教員の見学が、「教育者の学びの機会にもなりうる」とも述べられており、本プログラムが「教育者の育成」の機会として、指導力向上のための研修的な役割を果たすことが期待されている。

また今回のブートキャンプを見学した教員の意見として、AI 時代においては表現者が創作に先立って明確なイメージを持つことがこれまで以上に重要になるとして、そのためにもブートキャンプにおける、「身体性」と「協働性」に基づいてイメージを固めていく教育方法が意味を持つという指摘は重要である。「AI 時代にこそ必要な基礎教育」を提供するプログラムとして、ブートキャンプが持つ教育的意義は大きく、その更なる普及が期待される。

### 【小中高生への展開】

3.7 節の教育プログラム担当の評価で触れられているワークショップ見学者の所感から、ブートキャンプが「高校の美術教育にも接続可能」だとする意見があり、また舛本委員長の所感では更にその範囲を広げて「小中高生へのアニメ制作体験につなげられる」と述べている。本プログラムは専門教育のみならず、初等・中等教育における、図工・美術教育やコミュニケーション教育、キャリア教育とも親和性が高いと考えられる。「本プログラムの小中高生への展開」は、今後の中長期的な課題として取り組むべき意義があるだろう。

以上、本年度の「アニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラム」は、教育の規模と質のバランスをとるための方策として、新たに実施されたブートキャンプ in School の試みが大きな成果を挙げ、また教員による見学を受け入れることで「教育者の育成」という意義が見いだされたことを評価できる。更に、その裾野を初等・中等教育にまで広げうる可能性が示唆されており、今後の更なる発展が期待できる。

### 今後の課題

最後に本事業の今後の課題について、本節で述べられてきた内容と、各委員からの所感の中で述べられたことをあわせて、箇条書きでまとめる。

### 【オープン講座の課題】

#### ①教育対象の拡大・多様化：

- ・ 就業者向けに新人だけでなく、中堅向けの講座として深掘りした教材や、指導者を支援する教材開発の可能性の検討。
- ・ クリエイターだけでなくプロデューサー向け教材としての「アニメーションプロデューサーズ ケーススタディ」の継続と発展。
- ・ 中高生向けに展開する可能性の検討。
- ・ 動画の通年公開による視聴機会の拡大。

#### ②専門学校や大学の教育・研究への展開：

- ・ 授業で活用しやすい形式の模索（動画の尺のバラツキを抑えるなど）。

#### ③座学だけでなく実践も含めた階層的育成：

- ・ オンライン講習と現場実習を組み合わせた、より階層的な育成デザインの検討。
- ・ 教育内容に応じてオンライン講座と対面講座を棲み分ける可能性の検討。

#### ④視聴時のユーザビリティの向上：

- ・ まとめて視聴できるようにしたり、テロップを追加したりするなどの改善。

#### ⑤広報の推進：

- ・ SNS 等を活用し、特に若い世代への周知を徹底。

#### ⑥デジタル制作における標準化への貢献：

- ・ デジタル制作におけるデータフォーマットや運用ルールの標準化を、教材を通じて提示。
- ・ 制作現場・学校教育の実情に即した内容のアップデート（デジタル作画や3DCG等の実践的活用など）。

### 【アニメーションブートキャンプの課題】

#### ①教育対象の拡大・多様化：

- ・ 初等・中等教育への展開可能性の検討。
- ・ スキルチェッカーの規模拡大のための評価支援ツールの開発。

#### ②教育機関との連携強化

- ・ 教育機関向けのブートキャンプ in School の更なる展開。

#### ③教育者の育成：

- ・ ワークショップへの見学枠の拡大を通じた教員の研修機会の創出。
- ・ 講師層の裾野を広げる（OB/OGの登用なども検討）。

#### ④広報の推進：

- ・ SNS 等を活用し、特に若い世代への周知を徹底。

## 【事業全体の課題】

### ①アニメ業界という「生態系／エコシステム」の研究と議論

- ・ アニメ業界を「生態系／エコシステム」として捉え、その正しい理解を踏まえた人材育成施策を行っていくための基礎的な研究が必要。
- ・ 中長期的な視座に立ち、例えば海外に見られるヒット作の収益を構造的に次世代育成へと還流させる「自律的再配分システム」のような、より強靱な生態系／エコシステムの構築に向けた議論にも着手すべき。

### ②時代の変化を見据えた中長期的な人材育成プランの検討

- ・ 昨今のAIの飛躍的な進化等も踏まえると、現在、不足している人材をいかに育てるかという視点だけでなく、少なくとも5年後の未来予測をふまえた人材育成を検討すべき。単に現状の専門スキルを持った人材ではなく、例えば「作業者に留めず、全体を俯瞰できるゼネラリスト的観点を持ったクリエイター」や「演出能力を持ったクリエイター」等の人材ビジョンが考えられる。

以上、列挙したように、本事業の今後の課題はまだ多数残されている。また、本章の総括で長谷川副委員長が指摘するように、本事業の教育プログラムはいずれも「アニメ制作における普遍的な能力を育成するもの」であり、共通性の高い内容となっているが、アニメ制作においては当然「作品に合わせた独自性」があり、それに応じた人材育成も必要になる。上田副委員長も「実作型事業の復活」を提言しているが、今後も本事業を普遍的な基礎教育のみに留めるか、あるいは個社の育成支援という応用的教育まで拡大するか、引き続き検討が必要だと思われる。

昨今、我が国のコンテンツ文化・産業の持続的発展のために「人材育成」が最重要課題だという認識が広がり、アニメ分野の人材育成を推進する公的事業が次々と立ち上げられている。そうした状況自体は望ましいことだが、一方で様々な事業がバラバラに各々の課題に取り組むだけでは十分ではあるまい。「人材育成」という大きな共通目的のもと、積極的に知見を共有しあいながら、各事業同士がそれぞれの強みを活かして、お互いの棲み分けと相補的な連携ができるように協力し合うべきである。

本事業は、それらの中でも先導的なモデルケースの一つとして、これまで長年にわたり蓄積してきた豊富な教育リソースを活かし、我が国のアニメ分野における持続的な人材育成に貢献するため、今後も引き続き価値ある教育プログラムの開発・普及が進められることを期待したい。

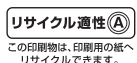
---

文化庁委託事業 令和7年度 アニメーション等人材育成調査研究事業  
実施報告書

発行：令和8年3月

作成：一般社団法人日本動画協会





※本文に再生紙を使用しております。