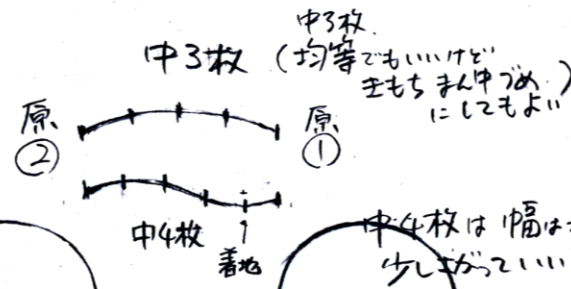


横好き



アニメーター
100万人チャレンジ
～SDGs 産学協同育成～

中3枚に
中4枚に
してイェス...
原画として (原画①②③)
はAセルとBセルでやる
A①
B②... B⑥... A⑩

A②
A④



本日はお話しすること

- ・ ササユリ動画研修所の使命
- ・ ササユリの育成カリキュラムについて
- ・ 日本のアニメーター育成をSDGsなものへ

ササユリ動画研修所



ササユリ（舘野仁美）とは

経歴

スタジオジブリ

トトロから風立ちぬまで27年間、
宮崎駿監督の動画検査メインスタッフとして
世界最高の技術を磨き上げる

ササユリカフェ

アニメ業界の偉人、アニメーターの展示や
作品の応援企画など、会社の枠組みを超えて
業界のために活動する

NHK朝ドラ「なつぞら」制作

普通の制作会社では不可能な案件に対して
業界横断的な協力体制を作り制作に成功
アニメーターの地位を高め、知名度を広げる

舘野仁美はスタジオジブリで日本を代表する動画検査のひとりとなった後、
独立して公平中立の立場からアニメーション業界のために貢献してきた

次の挑戦は
『ササユリ動画研修所』

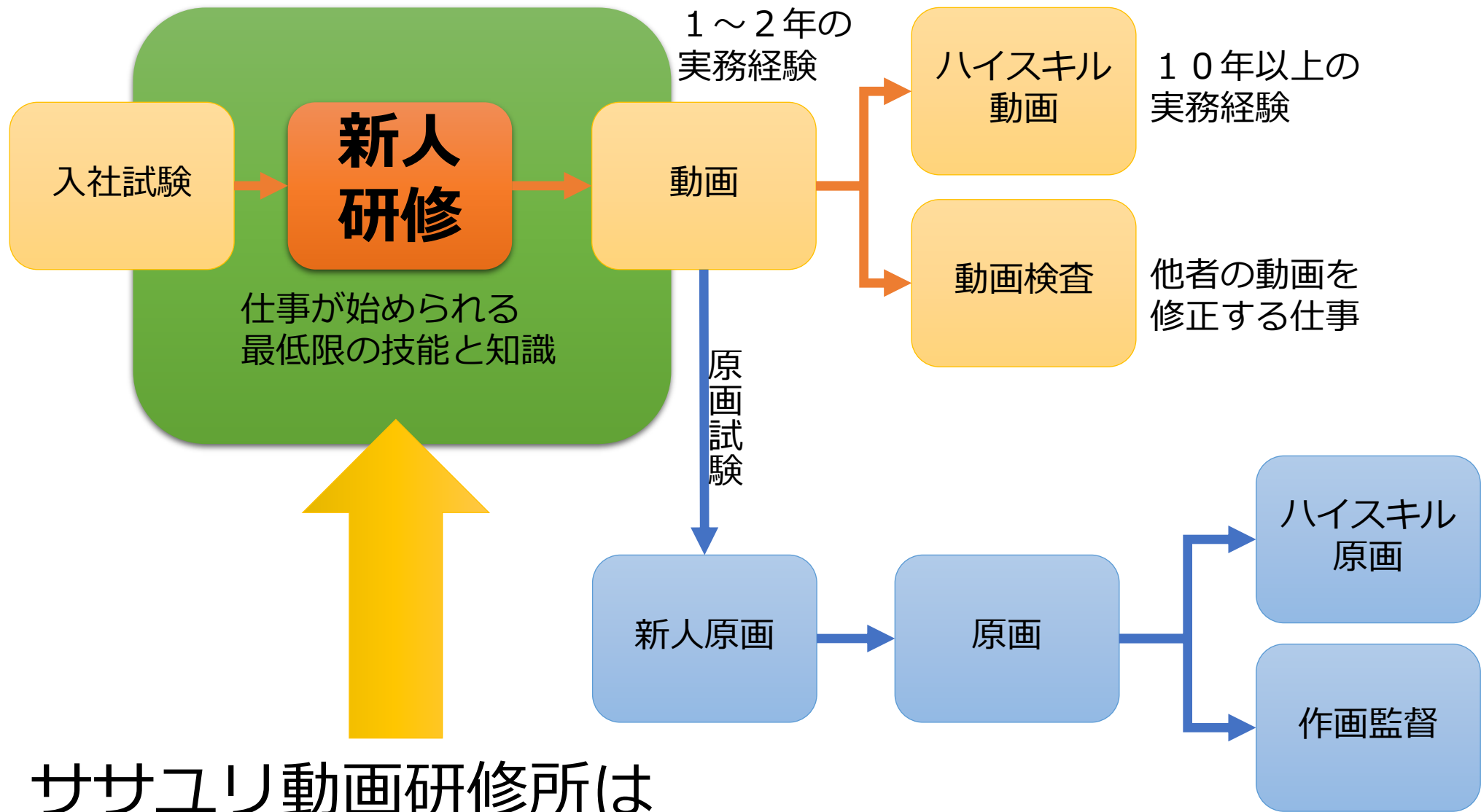
優秀なアニメーターで 業界を満たしたい

ここでいう『優秀なアニメーター』とは？

『絵が上手いことに加えて、
仕事を効率良く早く処理できるアニメーター』

つまりササユリ動画研修所が育てたいのは
技術職の職人であって、芸術家ではない

現在の慣習的な作画のキャリアパスにおける「最初の部分」



ササユリ動画研修所は
この部分を教えることにした

高い育成成功率！

- ・ 画力が高い方を選抜した場合の成功率 → **100%**
- ・ 画力が未熟な方も混ざった状態の成功率 → **約70%**

(※育成成功＝戦力としてみなせる状態の動画仕事ができる技能と知識を習得)

なぜ？

大きな理由は2つ

- ・ 『ササユリ独自の育成カリキュラム』
- ・ 舘野仁美の指導者としての適性

ササユリ独自の育成カリキュラムとは？

スタジオジブリで27年間、
動画検査として関わる膨大なカット数
によって得られた**舘野仁美の経験則**
例)

- ・これは誤魔化しが利かない
- ・これを経験すれば応用が利く
- ・これが描ける人は上手い
- ・これは間違えやすい
- ・これは練習しなくてもなんとか描ける
- ・etc.etc

学ぶべき知識と技能の明確化

複数の教えを1教材で効率よく得る考え

限られた時間で本質を得る教材の削り方

各制作会社が貸してくださる
膨大な数の教材作品群

**動画検査として
圧倒的な質と量の
実務経験**

**絵コンテと共に
作画内容を
正確に読み解く
ための知識**

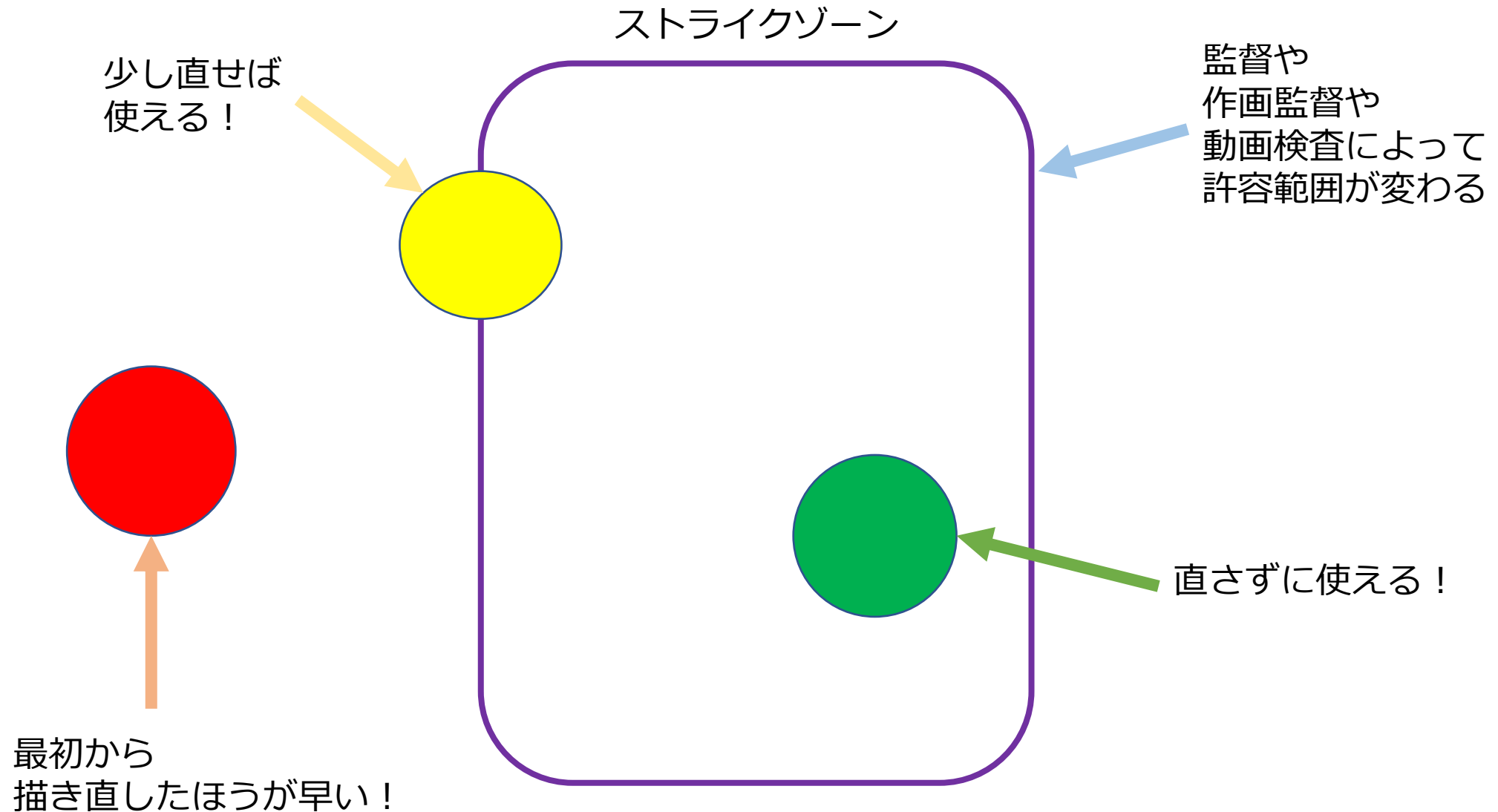
一次選定した教材カット

学ぶべき知識と技能に対して、最小限に洗練されたカリキュラム

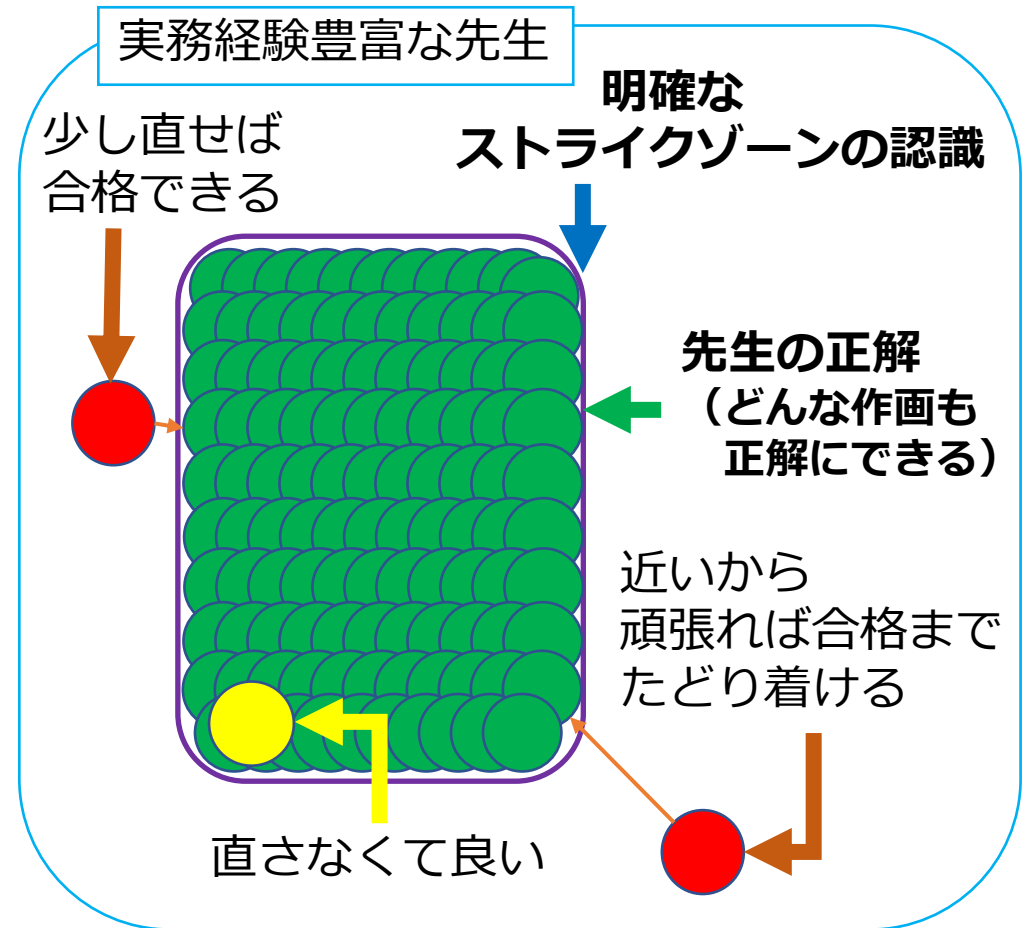
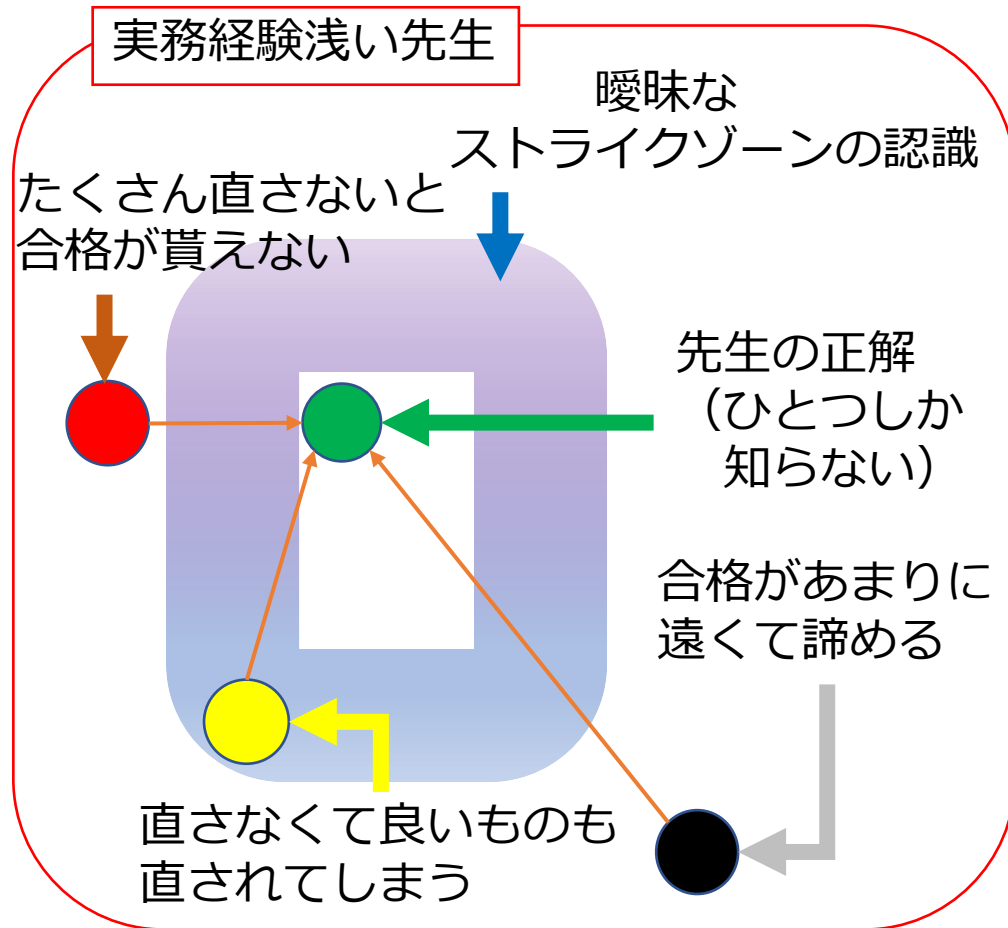
無駄なく本質を得られるカリキュラムが育成成功率の違いとなる

指導者としての適性とは？

作画の正解はひとつではなく、許容範囲（ストライクゾーン）である



実務経験浅い先生と実務経験豊富な先生の違い



『明確なストライクゾーンの線引きと修正を最低限にする力』
が育成成功率の違いとなる。

もし遠隔授業でカリキュラムにチャレンジしたら？

成功率の予想

・ 館野が対面で教えた場合 → 70%～100%

予想：専門学校が指導育成した場合 → 平均20%～30%くらいから徐々に上昇

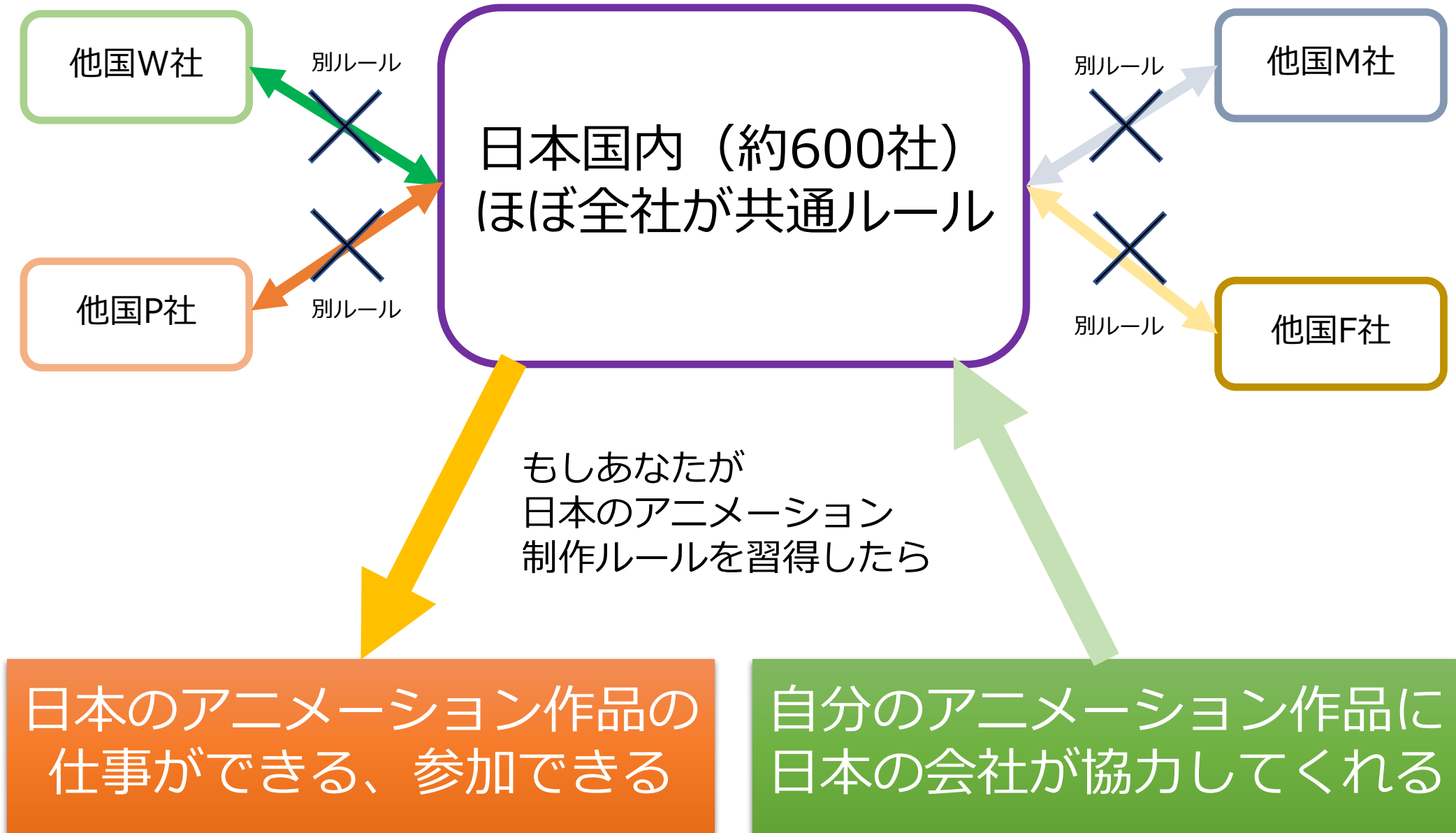
予想：映像教材と教科書のみ → 1%程度

放送配信授業＋教科書だけで1%も育つなら

100万人が挑戦すれば1万人が育つということでは！？
(現在、日本のアニメーター人口は約5000人程度なのでその2倍が育つ)

放送・配信を利用して、世界中の100万人に
アニメーターになるチャレンジをしてみよう！

日本のアニメーション制作会社の特殊性



**「アニメーター100万人チャレンジ」で
世界中のみんなと一緒にアニメーションを作っていく**

これがササユリの提唱する
持続的開発可能（SDGs）な商業アニメーションの未来

**作画デジタル化は「時間と距離」の制約からの解放！
世界のどこにいてもアニメーション制作の最前線で活躍
することが可能となる**

ササユリ動画研修所との協業は、
「道具屋」としてクリエイターを支援するワコムにできる、
ひとつの答え

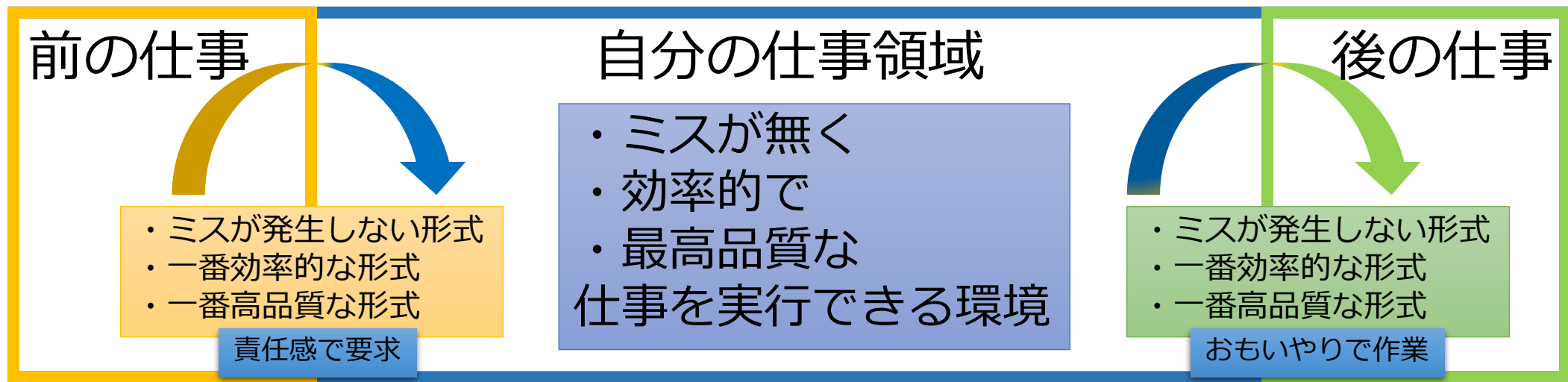
本日はお話しすること

- ・ ササユリ動画研修所の使命
- ・ ササユリの育成カリキュラムについて
- ・ 日本のアニメーター育成をSDGsなものへ



日本人の特性「連携の最適解を構築したがる」

各セクションにおいて、最適な形で仕事を貰って、最適な形で仕事を渡したい



同じ理屈でアニメーション制作工程のすべてが連携を最適化



- ・ミスが発生しない形式
- ・一番効率的な形式
- ・一番高品質な形式



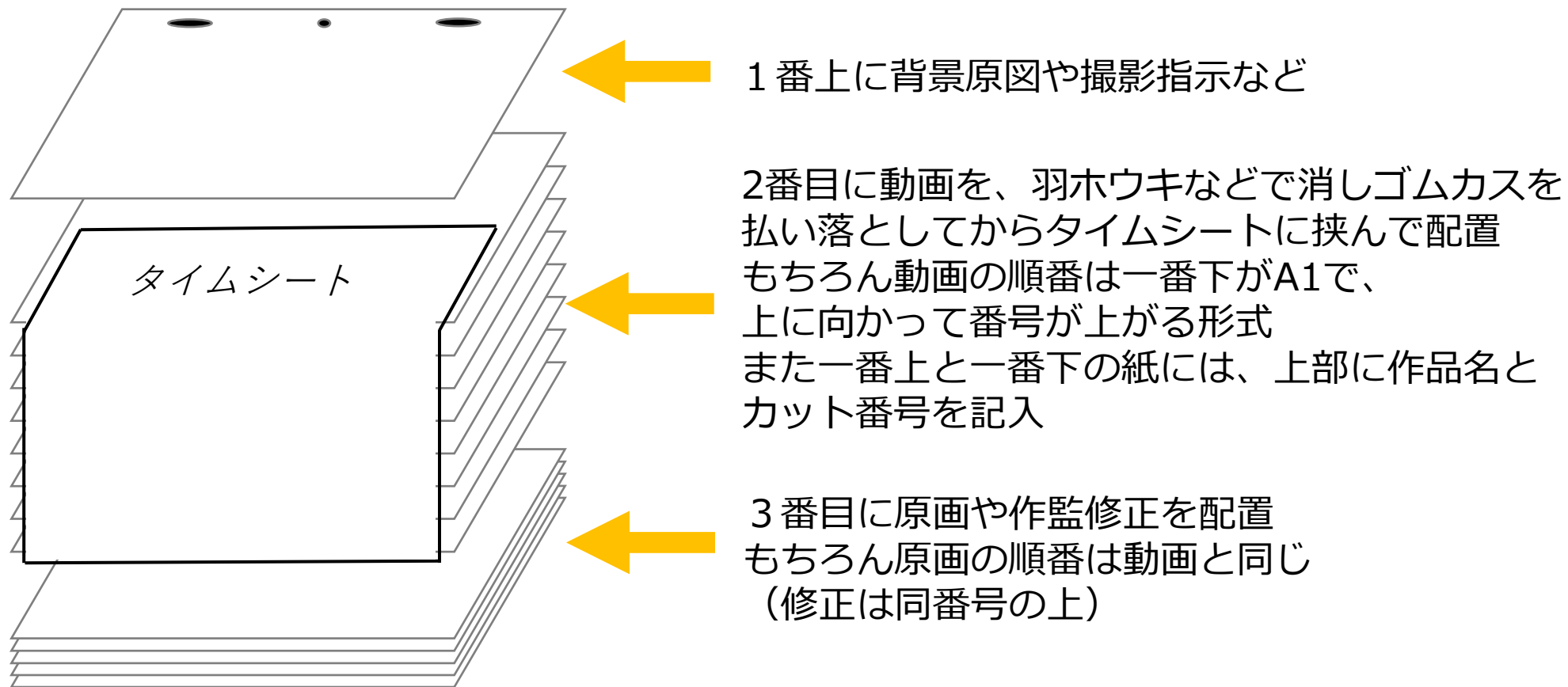
連携の最適解



日本独自の
暗黙ルール化

例：カット袋の中で、制作資料を並べる順番が決まっている！？

動画セクションから仕上セクションに納品する場合



- ・常に順番が決まっていれば探さなくて済む
- ・足りない場合にすぐ気が付く
- ・すぐに作業にとりかけられる

日本でアニメーターになるためには必ず知らなければいけない
暗黙のルールのひとつ

日本作画作法こそがササユリカリキュラムで教えたこと

日本独自の
連携最適解
暗黙ルール

命名

「日本作画作法」
SAKUGA Protocol

スタジオや作品によって多少のローカルルールはあるがほぼ共通

- ・ タイムシート
- ・ セルワーク
- ・ 合成
- ・ クミ
- ・ 多重合成
- ・ 詰め指示
- ・ 参考原画
- ・ 色トレス
- ・ 拡大作画
- ・ 貼り込み
- ・ OL/色OL
- ・ PAN/つけPAN
- ・ 上下タップ
- ・ 紙や鉛筆の知識
- ・ etc.etc.

日本作画作法が分からなければ
まったく仕事ができない

日本作画作法さえ分ければ
仕事ができる！（参入障壁）

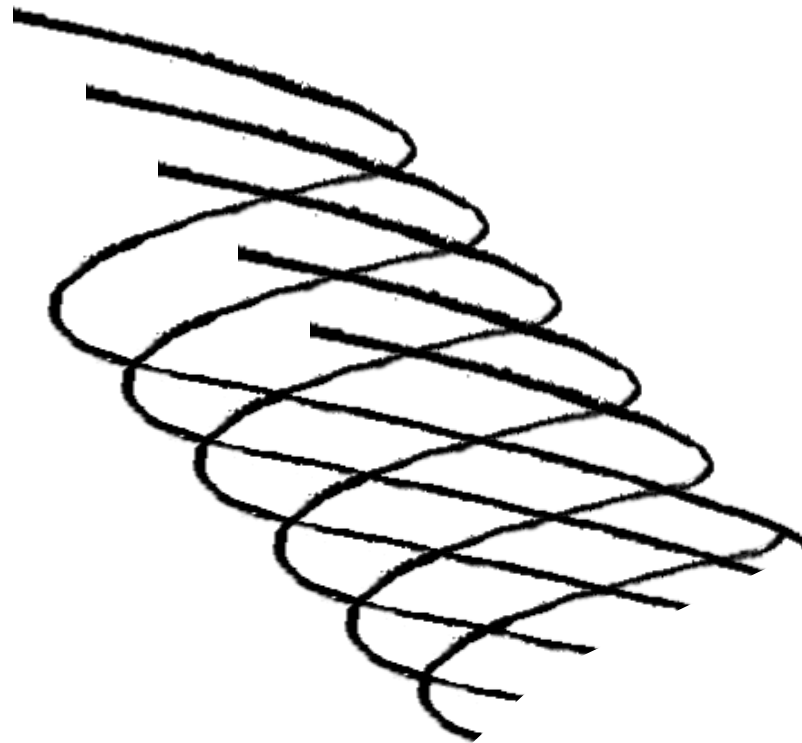
入社してから2年間使って、
動画をやりながら覚えること

教科書にして、入社前から
覚えられるようにしよう！

中5枚で波おくりのカット



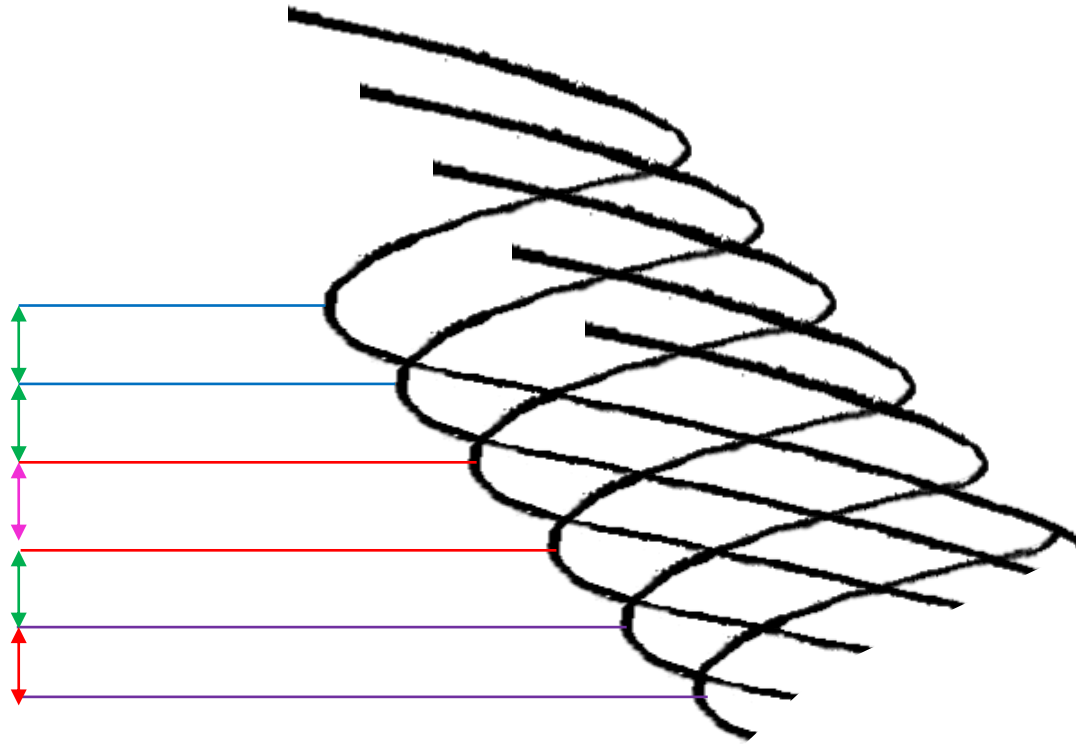
動画を一部拡大した例です。
失敗箇所が分かりますか？



見る力を育てる：ササユリカリキュラム

そう、幅が広かったり狭かったりバラバラなのです
細かすぎる？

いいえ、見て分からない方はプロとして仕事できません



見る力を育てる：ササユリカリキュラム

それぞれ6本中、2本が仲間はずれ。どれが違うか分かりますか？
ヒント：AとBは線の太さ、CとDは線の濃度が違います

Aグループ

Cグループ

Bグループ

Dグループ

見る力を育てる：ササユリカリキュラム

プリントアウトしたA4サイズの紙でテストしましたが、ササユリの研修生20名は誰も間違えませんでした

Aグループ

_____	①
_____	②
_____	③
_____	④
_____	⑤
_____	⑥

Cグループ

_____	①
_____	②
_____	③
_____	④
_____	⑤
_____	⑥

Bグループ

_____	①
_____	②
_____	③
_____	④
_____	⑤
_____	⑥

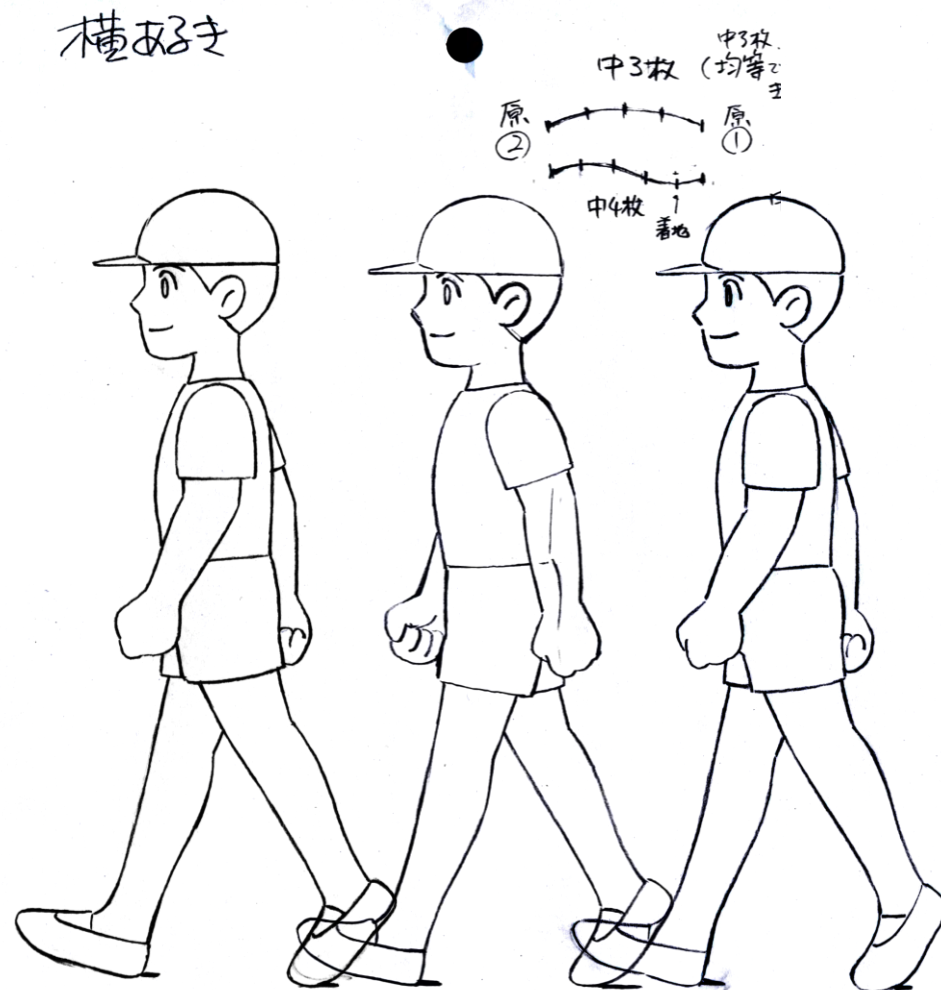
Dグループ

_____	①
_____	②
_____	③
_____	④
_____	⑤
_____	⑥

見る力を育てる：ササユリカリキュラム

シンプルな素体の中3枚歩き原画。

これを中割りする時、何を注意して見るか、想像がつきますか？



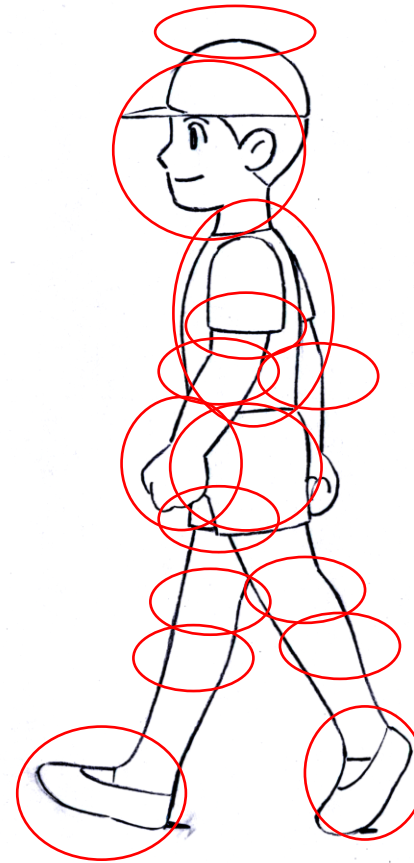
見る力を育てる：ササユリカリキュラム

数えきれないほどの注意点ですが、
全て理解してクリアできなければ「プロの仕事」とはいえません。

横歩き

- ・各所の形を崩さない
- ・各所の運動曲線が正しい
- ・靴の大きさがぶれない
- ・膝の関節が正しい位置で動いている
- ・肘の関節が正しい位置で動いている
- ・頭の上下動が適切な幅に収まっている
- ・上半身が前傾になってはいけない
- ・腰がグラグラとぶれない
- ・足が股関節から正しく動いている
- ・ふくらはぎのふくらみが正しい
- ・シャツの中の腕の動きが正しい
- ・半ズボンの中の足の動きが正しい
- ・重心が正しく移動している
- ・蹴り足が正しく蹴れている
- ・交差の足が描かれている
- ・前に出す足は膝を上げすぎない

Etc.etc.



公差 $\pm 0.05\text{mm}$ の線：ササユリカリキュラム

商業アニメーション制作において、
必要な線の精度は『公差 $\pm 0.05\text{mm}$ 』
紙上の 0.1mm の違いを当然に見分けて描き分ける力が必要



これは一般的な技能であり
適切な訓練によって70%～80%の人間が身につけられる

※特別な才能がある人間はさらに高精細な線を描き分けられる

大切な順番は、

1. 形の理解

2. 動きの理解

これを間違えれば、
成長が遅くなる

違和感のない演技
を描けること

ゆるい原画や修正をまとめ、
1枚の絵として描けること

動画のプロとしての線が描けること

無機物や自然現象の動きを描けること

正しく運動曲線を捉えて描けること

- ・ タイミングを理解できること
- ・ 詰め指示を理解して描くこと

あらゆる角度から正しく形を捉えて描けること

- ・ 描く対象の立体像を想像して描けること
- ・ 人物や動物の骨格や筋肉などを理解して描くこと

未来のアニメーションを創造する方々へ

『**車輪の再発明**』をしている時間はない
素早く土台を学んで、未来のアニメーションへ！

未来のアニメーションを創造

- ・土台がなければ未来には進めない
- ・まだ誰も見たことのない未来へ

まだ見ぬ
新しい技術や
新しい表現手法

新技術には新ルール開発

- ・新しい連携の最適解
- ・本当に削除して良いルールなのか

- ・デジタル作画
- ・自動中割ツール
- ・3DCGとの融合
- ・新しい作画作法

土台

- ・過去の賢人の知恵
- ・なぜこれが必要なのか

ササユリカリキュラム

- ・日本作画作法
- ・見る力
- ・公差 $\pm 0.05\text{mm}$ の線
- ・形の理解と動きの理解 その他

本日は話すこと

- ・ ササユリ動画研修所の使命
- ・ ササユリの育成カリキュラムについて
- ・ 日本のアニメーター育成をSDGsなものへ



日本では高度な技術者のみ生き残れる

日本では、この工程はもう
職業として成り立たない

動画

しかし、高度な技術者になるための
前提として習得が必要な工程

ハイスکیل
動画

自動中割や外注では
不可能な難しい動画を
できる高度な技術者

動画検査
動画監督

動画工程を監督し、
品質管理して修正する
高度な技術者

原画の一部を手伝う
見習い

第2原画

原画を完成させられる
高度な技術者

原画

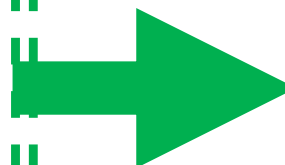
重要な原画を描く
高度な技術者

ハイスکیل
原画

画面設計
作画監督

作画工程を監督する
高度な技術者

日本で生き残れるのは
ここより先の技術者だけ



日本の動画工程をどのように習得すれば良いのか？

類似事例考察 なぜ寿司職人は育成に10年かかるのか？

1年に2週間しか旬がない魚や、3か月に1回しか仕込まないネタがある

下働きをしながら段階を踏んで習得していき、網羅するのに10年かかる



下働きせずに、ひたすら実習だけしていれば1年で育成できるのでは？

実例：寿司アカデミー

1年間ひたすら
寿司を作る

経験値の不足はたしかにあるが、
物覚えとセンスが良い人材はそれを補ってすぐに活躍
実例：卒業してすぐに開業し、ミシュランの星を獲得

なぜ動画仕事は2年間実務を積まなければ1人前になれないのか？

作品によって絵柄も違うし、体験が必要な事例のカットは1つの作品にそうたくさんない

仕事をしながら振られたカットで習得していき、網羅するのに2年かかる



厳選したケーススタディだけ集中してやれば短期間で育成できるのでは？

(ササユリの育成カリキュラム (新人研修コース + 動画外注養成コース))

6か月ひたすら
ケーススタディ

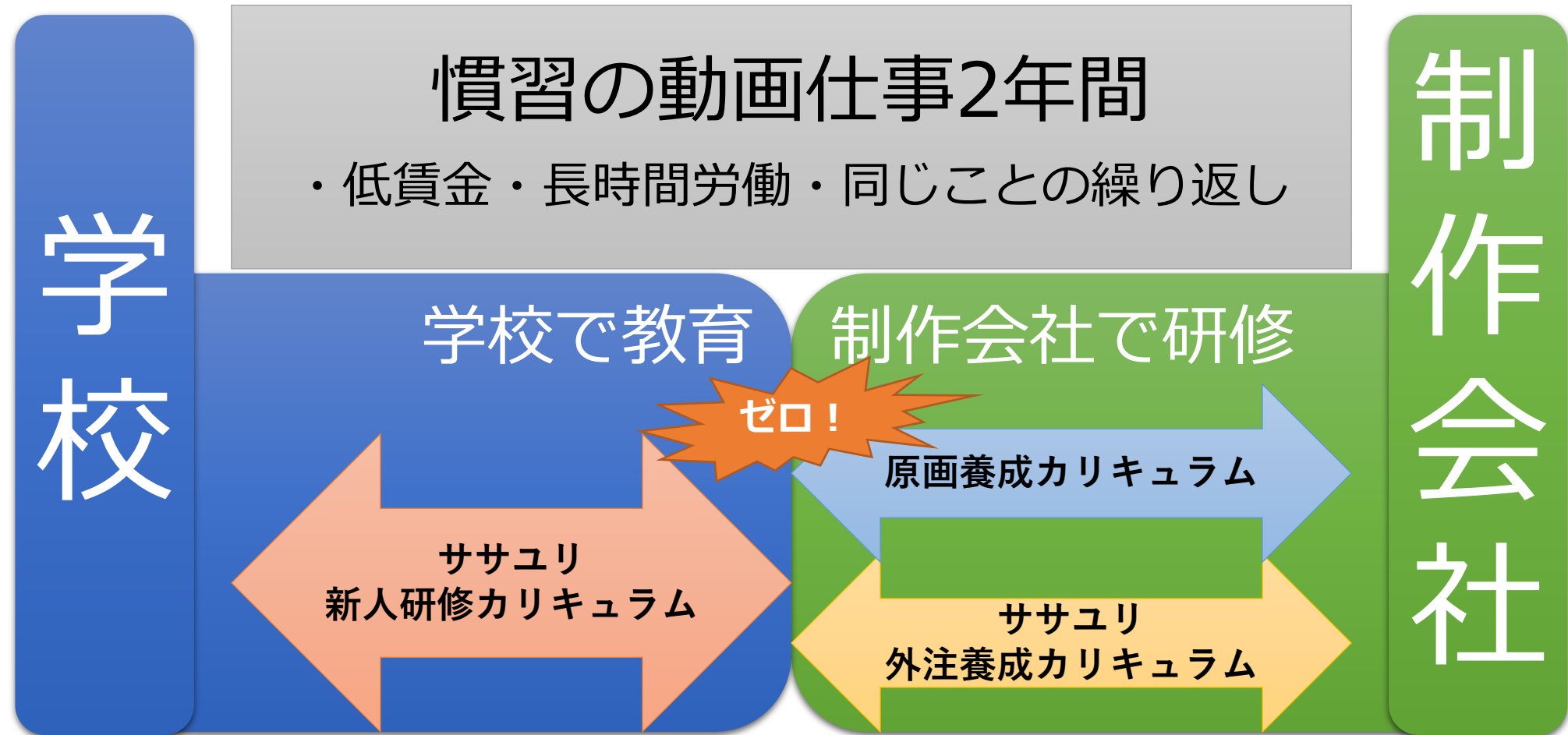
経験値の不足はたしかにあるが、
物覚えとセンスが良い人材は
それを補ってすぐに活躍できる という実例

日本には全国にアニメーションの学校がある

すべての地域で
アニメーションの学校がある日本は
教育の受け皿が揃っている！

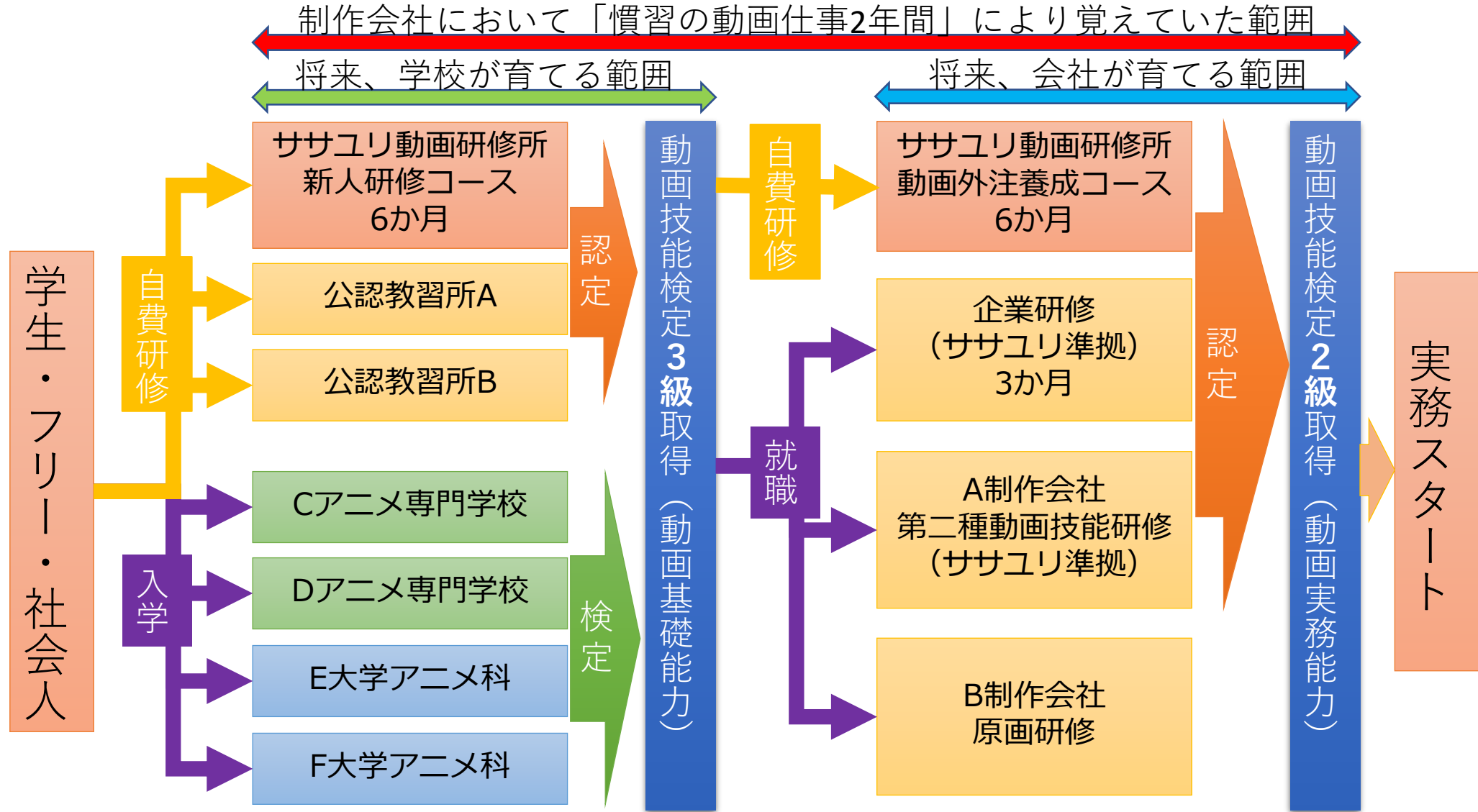
統一の到達目標（動画技能検定）
や教科書さえあれば
達成できる地力を持っている！





これがササユリの提唱する
持続的開発可能 (SDGs) な日本のアニメーション人材育成

ササユリが目指す10年後の未来像（日本における作画の就職活動シーン）



これが実現すれば、今よりも作画人材の「土壌」が遥かに広がる

日本国内の教育機関ではまず、動画技能検定3級の取得に注力

資格名	動画技能検定 3 級 (動画基礎能力)	動画技能検定 2 級 (動画実務能力)	検定 1 級 (動画検査)	検定特級 (指導)
到達 目標	現在の各社で行われている作画 新人研修の修了時の能力	制作会社から動画外注を受注し、 完遂する能力	動画検査を 完遂する能力	動画の技術を 指導する能力
要求 能力	実務に参加できる水準で 歩き・振り向きを中心とした 基礎的動画ができる技能と知識	動画実務を始めてから2年の間に 体験すべき重要なケースやト ラブルに対応できる技能と知識	動画チームを 統括して高品 質の動画を提 供する技能と 知識	高レベルの動 画を指導でき る技能と知識
取得 方法	ササユリ動画研修所 新人研修コース 修了者	ササユリ動画研修所 動画外注養成コース 修了者	現在、未対応	
	検定試験	検定試験		
入社前に取得する資格は3級まで 教育機関にお願いしたいのは この3級検定を合格させる 育成ノウハウの構築		↑ 入社後、研修や実務をしながら習得		

日本国内の教育機関への短期的なお願いと、長期的な未来像

短期的な（１年～３年）お願い

教科書や指導マニュアルの
レビューと試用

指導者の育成サポート
館野の直筆参考

模擬試験の
実施と採点官育成

先行してご協力いただける教育機関には、指導者や採点官の育成をできる限りサポートし、合格率を向上させるお手伝いをいたします。

中長期的な（５年～１０年）未来像

現行の２～４年間カリキュラム

作画教育の一部更新

動画技能検定取得の
単独コース新設

ササユリの教科書や指導マニュアルを使うことで、専門学校における商業簿記の受験コースのように検定合格のみを目指す単独コースも

**ササユリカリキュラムの
導入について**

ライセンス費用などは一切ありません。
教科書の購入のみ費用が発生します。
ササユリ動画研修所が関知しない団体や教育機関が
ササユリの教科書を使用して教えるのも自由です。

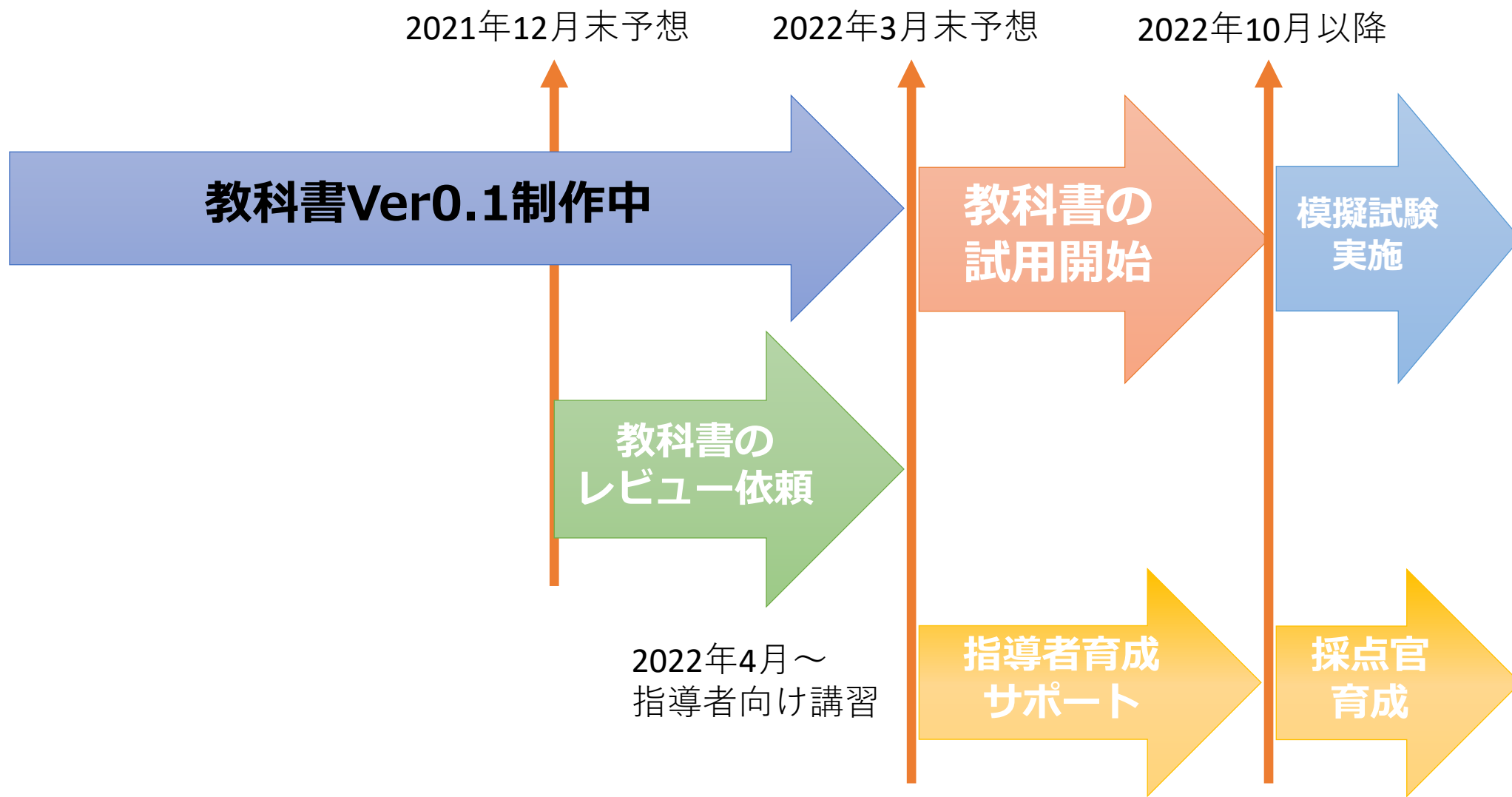
**指導者の育成サポートや
館野の直筆参考など**

指導者の育成や館野の直筆参考、
または館野の出張講義などに
かかる費用は実費を頂きます。

**動画検定試験の
実施と採点**

日本国内の試験会場として
教室や機材などをお借りする費用および、
試験官や採点官の報酬は
受験費用の中からお支払いいたします。

日本国内の先行協力校マイルストーン



注：スケジュールはすべて予想であり、前後に変更されることがあります。

注：現時点では日本国内からのスタートとなります。

ササユリ動画研修所が道を切り拓くために、

日本のアニメーション産業を前進させるために、

**いま必要なのは
「全国のアニメーション教育機関の協力」です！**

先行協力校としてのご参加をお待ちしております。



ササユリ動画研修所

担当　　：有村

連絡先：training@sasayuricafe.com