



Vtuber活動をよりクリエイティブに。

クリエイターの活動に更なるブランド力を。

Vtuber事務所【LuLiLink】のご紹介



LuLiLinkとは どんな 事務所なのか



LuLiLinkはクリエイターおよびクリエイターになりたい人を応援し
成長を支援するVtuber事務所です。

一般的な事務所がプロのVアイドル、プロのVシンガーを生み出す事務所とするなら
LuLiLinkはプロのVイラストレーターを生み出す事務所となります。

一般の会社に就職したけれど、イラストレーターとして生きたい。
会社組織になじめず、個人で自由に仕事をしていきたい。
そんな願いをVtuberというコンテンツとの組み合わせで叶えていきます。

雑談、朝活、歌枠、ゲーム。
そんなVtuber活動に「クリエイティブ」を付け加えてみませんか？

イラストが描ければ新規衣装を描くことも。
Live2Dモデリングが出来れば新しい動きを付け加えることも。
デザインや動画編集が出来れば歌動画を作ることも。

お金を気にせず自分で創造することが可能になります。
そしてその技術は仮にVtuberを引退したあとでも失われることはありません。

プロ歴15年以上のイラストレーターで年間100体以上Vtuberを制作し
10代～50代までが学ぶオンラインイラスト講座も行う講師が
あなたを1年でプロと同レベルのイラストレーターに育て上げあげます。

その成長と努力する姿がファンを呼び、あなた自身が作ったコンテンツで更にファンを増やす。
人に憧れられるクリエイターとなり、クリエイターのすばらしさや
漫画・アニメ・ゲームなどの作り方や創造性をVtuberとして発信する。

Vtuberが持つ【発信力】とクリエイターが持つ【創造力】で世界を変えましょう！



会社名	株式会社 狐福工房
代表	中里 智明
設立	2017/07/07
所在地	〒110-0016 東京都台東区台東1-17-1 ヴェルスステージ秋葉原Ⅱ601
	〒111-0053 東京都台東区浅草橋3-32-1 浅草橋グランドハイツ204
従業員	5名
資本金	¥ 3,000,000
事業内容	イラスト制作・Vtuber制作・グッズデザイン・オンラインイラスト講座
主要取引銀行	東京シティ信用金庫・第一勧業信用組合
ホームページ	https://kofukukobo.co.jp/

代表の中里は元システムエンジニア。独学でイラスト漫画を習得し、脱サラ後男性向け漫画家に転身。リトルバスターズスピンオフ漫画連載、コミケ参加15年以上、個人事業主として10年以上の活動などを経て2017年に法人化。アニメ系のグッズ制作・イベント企画会社にも在籍しパズドラ、FGO、進撃の巨人など多数の公式グッズデザインやイラストを担当。猫好き。



スキルシェアマーケットココナラにて【イラスト・漫画】部門1位を複数獲得
年間100体以上のVtuber制作を担当



社会人のためのイラスト副業講座を主宰
3か月でココナラのプラチナランカー
月間10万円以上獲得の生徒を多数輩出



こんな方にオススメの事務所です

- ・ 現状の活動が続けることに漠然とした将来の不安があるVtuber
- ・ AIの発達により仕事がなくなるのでは？と感じているイラストレーター
- ・ どんな努力も厭わないので安定した食い扶持を得たいフリーランサー
どんな手段を使ってでもイラストレーターとして独立したい方
- ・ 最先端技術に敏感で、これからの仕事のあり方を模索したい方
- ・ Vtuber活動の先の未来も見据えている方





事務所のサポート

【クリエイティブ】領域は基本的に全て技術提供
作品はあなた自身で全ての工程を制作して頂きます

Live2Dモデル	すでに活動済みでLive2Dモデルをお持ちの方以外はタレントと相談の上、理想の身体をまずは運営が制作します。 Vtuberのキャラデザイン方法、Live2Dモデリングをお教えしていくので、後に自分の身体を作れるようになって頂きます。
動画編集	Premiere Proの使い方をお教えしますのでYoutube動画、Short動画などをご自身で制作できるようになって頂きます。
切り抜き動画	切り抜き動画はご自身で制作できるようPremiere Proの使い方をお教えします。
サムネイル制作	サムネイルはご自身で制作できるよう、illustrator や Photoshopの使い方、売れるサムネイルのノウハウ等をお教えします。
グッズ制作	ご自身のVtuberグッズはご自身で制作頂きます。印刷所への入稿方法、値付けの仕方、発注数の見極め等をお教えします。
リアルイベント支援	コミックマーケット、デザインフェスタ、クリエイターExpo等に出展したい方を積極的に支援します。
絵仕事斡旋	習得した技術が一定レベルを超えている場合、運営会社（イラスト＆Vtuber制作会社）からお仕事を振ります。

企画立案	契約内容によってご自由に企画頂くか、運営主導の企画を行って頂くかが変わります
メンタルケア	配信内容の相談やリスナーの扱い方、対人関係の悩みやクリエイターとしての進路相談、愚痴聞き等
ビジネス教養指南	個人事業主がどう法人と付き合っていくかやメールの書き方、仕事依頼の仕方なども添削します。 お金に関する相談（税務処理、マーケティング、インボイス制度、確定申告）も対応します。
チャンネル運営補助	チャンネル登録者数を伸ばすサポート。Fanboxの使い方、広告収入以外の収入源の増やし方も教授
広告宣伝費の負担	所属Vtuberを伸ばすための広告宣伝費用を運営で負担します（契約内容によって負担額が変わります）



さぼーと頑張ります！

単純に楽しむためにVtuber活動をされている方も多数おられます。

しかし、本気で食べて行きたいとなると「楽しい」を発信するだけでは生き残れないのがVtuberの現実です。

Vtuberというだけで売れる。そんなボーナスステージは既に過ぎ去り
「楽しい」を発信する人達の席は輝く才能たちによってもう既に埋まってしまっています。

そんな中でTopVtuberになろうという方は、残念ながらこれまでデビューしてきた

Vtuberの先輩方の2倍、3倍以上の努力が必要になってきます。

やれることは全てやる、そんな意気込みが必要です。

僕たちはそれでも輝きたいと願い、人に夢を与えるVtuberになろうという方を最大限支援します。

今、クリエイターエコノミーと言われる時代が到来し

会社に属さなくてもクリエイターとして生活できる時代が来ています。

お客様もあなたも法人である必要はなく、個人と個人のやり取りのみで生計を立てることが出来ます。

しかし、誰でもクリエイターに成れる代わりにクリエイターの数は膨大なものとなり、競争は熾烈です。

AIの進化も凄まじく、求められる絵のレベルは年々あがり続けており、食べれるクリエイターは逆に減っていくでしょう。

Youtubeの広告収入が減り、チャンネル登録者数を増やせば食べれる時代は既に終わり。

だからこそVtuberとして過ごす時間を有効かつ、未来の準備としても使って欲しいと考えます。

ゲームや雑談などでファンの心をつかむ活動とは別に、自分にとって有益なスキルを残すための活動にもすべきです。

好きなことで生きていく。素晴らしい言葉です。

しかし、好きなことだけして自分ひとりの利益だけ考え、ファンを蔑ろにして勝てるほど甘い世界ではなくなりました。

より多くの人に利益をもたらす発信者&クリエイターでなければファンからの共感も得られません。

ファンベースの収益構造になっている今だからこそ、利他の精神こそが勝ちにつながります。

私たちはあなたの利益のために最大限のサポートをし、あなたは運営にもファンにも利益をもたらすために努力する。

そんなWinWinの関係を築ける将来のスタークリエイターからの応募をお待ちしております。

未来の 所属タレントに お願いしたいこと





A事務所

Vtuberとしてのゴール

夢の3Dライブ！
バーチャルアイドルとして世界に羽ばたく！

ファンや視聴者に与えるベネフィット

- ・推しを応援したい。推しが輝いていれば幸せ
- ・アイドルとしての成長物語で感動を与える

所属タレントのメリットとデメリット

- ・インフルエンサーとしての強い力を持つ
- ・一般人では体験できない華やかな経験を積める
- ・Vtuberの卒業＝キャリアの断絶になってしまう
- ・炎上やスキャンダルで足元をすくわれやすい

歌を歌いたい
曲を出したい



アイドルとして
有名になりたい

B事務所

Vtuberとしてのゴール

好きを仕事に！
ゲーム配信で登録者数100万人！

ファンや視聴者に与えるベネフィット

- ・自分もプロゲーマーになりたい！という強い憧れ
- ・他人には出来ないプレイや発信内容で人々を魅了

所属タレントのメリットとデメリット

- ・配信を流すだけで良く、動画準備などが必要ない
- ・より上手く、有名なプレイヤーと組んで配信可能
- ・特定のゲームに特化しすぎるとゲームの寿命がそのまま配信者の寿命になりやすく、安定性がない

楽しいこと
好きなことを
したい



配信だけで
自由に生きたい

LuLiLink

Vtuberとしてのゴール

クリエイターとして安定した生活がしたい！
発信力&影響力のあるクリエイターになる！

ファンや視聴者に与えるベネフィット

- ・クリエイターとしての成長や有益な情報の共有
- ・自分もプロ絵師として独立したい！という憧れ

活動者のメリットとデメリット

- ・Vtuberとしての力とイラスト力がどちらも付く
- ・動画編集・デザインも教えるので収入が増える
- ・歌やゲームなどの流行りの配信はあまり出来ない
- ・成長やスキル習得を優先するため好きに配信出来ない

絵描きとして
独り立ちしたい



フリーランスは
不安定だし
色々勉強したい



1年でプロイラストレーターを育成できる理由



何故1年でプロイラストレーターを育成できるのか？

LuLiLink代表 中里の経歴と実績

- ・元システムエンジニア。社会人になり23歳のとき独学で絵を描き始め、28歳で漫画家として独立
- ・イラストレーター歴15年、漫画連載歴最長4年、デザイナー歴8年、動画編集歴4年、コミケ参加歴15年

コミケ1回の売上が
500万円を達成

ココナラのランク1位
1年半で2000万円売上

漫画家デビュー後は
常にアンケート最下位



才能がなくても、始めるのが遅くても、世間的には無名で人気がなくても
【自分にしかない物】を【必要としてくれている人】に届ければ商売になります



如何に有名になるか、上手くなるか、ではなく
如何に食べるか、の方法&考え方をお教えします。

- ・「絵が上手いこと」は手段であって目的ではありません。絵が上手くても売れなくては意味がないです
- ・最低限の絵の上手さがあるのはプロとして当たり前です。イラスト力に必要なものは圧倒的な行動量
- ・描き続けることが絵が上手くなるためには必須。無駄なく効率的に上手くなるための仕組みを提供します

Q.なぜそのノウハウを教えてくれるのですか？
LuLiLinkに利益はあるのですか？

A. あなたが育つと弊社のイラスト講座が売れます。
活躍が増えれば弊社のVtuberモデルが売れます。
中里は今後経営に集中したく、将来的に長く協力
頂けるイラストレーターを育てたい考えです。

私たちが解決したい

Vtuberの課題 クリエイターの課題 と解決策





Vtuberが抱える問題

- ☑ チャンネル登録者数を伸ばすことが目的になってしまっている
- ☑ 雑談やゲーム配信だけでは差別化が難しい
- ☑ チャンネル登録が増えても、広告収入だけでは厳しい
- ☑ 複雑な企画や新しいコンテンツは依頼に沢山のお金がかかる
- ☑ このままVtuberを続けることに未来はあるのだろうか？



むむむ...

イラストレーターが抱える問題

- ☑ Twitterフォロワーを増やすことに注力してもお金にならない
- ☑ AIの発展により神イラストで溢れかえり差別化が難しい
- ☑ いい絵を描いているはずなのに【いいね】が付かない
- ☑ 発信力がなく、有名じゃないからイラストの単価が低い
- ☑ このままイラストレーターの仕事の続けられるだろうか？



神絵師が多すぎるっ！



Vtuberが抱える問題

イラストレーターが抱える問題

双方の課題を解決する
次世代の【ストリーマーお絵描きVtuber】を育成

プロセスやストーリーで差別化する

差別化出来るから
見てもらえる

一つのコンテンツに
頼らず複数の収入源を持つから
収益が安定する



発信力があるから
絵をお金に換えれる

お金があるから
精神が安定する

コンテンツを自作出来る力があるから
出費を厭わず企画が出来る

1/100人のあなただけの能力

- ・歌
- ・ゲーム
- ・ダンス
- ・声 etc

あなただけの個性で
事務所を
盛り上げて欲しい！

あなたの
力を
貸して！

×

1/100人の配信力

Vtuberとして
配信者として
輝くために
全力で事務所が
あなたの活動を
サポートします！

任せて！

×

1/100人のクリエイター力

LuLiLinkが
自身を持って
あなたを
100人に1人の
クリエイターに
育てます！

マジで
任せて！

発信力×クリエイター力
さらにあなただけの「個性」を
掛け合わせることで



100万人に1人の
レアキャラを目指そう！



【発信力】と【クリエイティブ力】を養い 5つの力でVtuberとして飛躍する

①ファン増加と集金

- ☑ TwitterやYoutubeなどの複数プラットフォームを利用し、作家性と配信力を付け、ファンが流入するためのコンテンツの入口（およびマネタイズ可能な技術）を複数持つことによって収入源を増やす

②プロセスエコノミー

- ☑ 【お絵描き配信】や【既に自身が持つ特技＋イラスト制作技術】を配信することによって他のVtuberと差別化する。コンテンツを作る過程（プロセス＆ストーリー）でファンを集めることによってAIには出来ない自分だけの作品を提供する。

③複数の収入源

- ☑ 発信力を付けることによって自身の活動を積極的に広報し、誰も見てくれない状況を脱する。
Twitterフォロワー、Youtube登録者に自作のイラスト・Vtuber制作などを買ってもらい、広告収入頼りから脱する。

④企画・制作力UP

- ☑ 絵や動画等のコンテンツを自作することによって外注に頼らずお金を掛けず企画を練ることが出来るようになる。
時間の制約ができるが、コンテンツ制作自体を企画にして配信することも出来るし、コンテンツを売ることも出来る

⑤ブランディング

- ☑ イラストレーターが溢れ、AIイラストが蔓延る昨今、イラスト自体の良し悪しよりも作家のブランディングが最重要。
有名作家が次々とセルフ受肉Vtuberになっているように、自身で発信できる作家でなくては生き残りが難しい。
仮にVtuberを辞めたとしても、その後の人生に役立つ【ブランド力＆コンテンツ制作能力＆発信力】を付けて欲しい。



Vtuberを辞めても クリエイターとして生きる

①Vtuberは非常に過酷な職業で、心を病んでしまう方も出てきます。いつかVtuberを辞めたいと思ったときにVtuberの経験や実績が現実世界でも役立つようなシステムを組み、卒業を応援出来る事務所でありたい。

②現在は顔出しに抵抗のないVtuberも増えてきています。バーチャルな世界で生きてこそそのVtuber、という考えもありますが、在り方は多様化しています。Vtuberの実績を無にしないためにも、Vtuber名≡現実世界のペンネームであることが望ましいと考えます。

③これからのクリエイターはAIの進化やWeb3.0時代に備えなくてはなりません。今はよくわからない情報や知識だとしても「どうせ自分には関係ない」と切り捨てずあらゆることを貪欲に学ぶ環境を整えます。

神絵師は目指さない 流行と変化を乗り越える

①神絵師であればあるほどAI学習の元となる危険性があり、ファンが先鋭化し、ファンの期待に応えること以外の作品作りが難しくなります。結果、作家名に傷がついたり、絵柄が古くなったり、飽きられたりして、ファンが離れてしまった際に取返しがきかなくなります。

②情報や技術の陳腐化が早く、1つのスキルに頼ることは危険です。実際の現場で求められるプロクオリティとは100点である必要はなく、70点以上の出来で納期と約束を守れるクリエイターこそが重宝されます。

③70点～80点のプロクオリティスキルを多数持ち、1つの産業がつぶれたとしても常に変化に対応できる。瞬間輝くクリエイターよりも、しぶとく生き残り長く活躍の場を持てるクリエイターを育てていきます。

人生は長い 継続こそが成功への近道

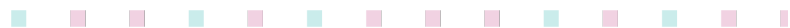
①100点の結果を出すことに固執せず1.1%の成長を毎日続けることを目指します。

②有名Vtuberやクリエイターは輝いてみえるかもしれませんが、例えばある1年が年収1000万だったとしても、その後4年間なかつとばずの年収100万円だった場合、年収400万円のサラリーマンの収入の足元にも及びません。凡事徹底こそ最重要課題として活動していきます。

③災害、病気、結婚、事故…様々な要因でいつでもベストの生活を出来るわけではありません。常に最悪の事態に備え、今ある武器と未来のための武器を研ぎ続けることを目指します。

オーディションと
契約形態
カリキュラム





オーディション応募条件

【応募条件】

- ☑18歳以上の女性
- ☑クリエイターとして成長したい方、生計を立てたい方
- ☑自分の持つ情報&技術を惜しみなく他人に教えられる方
- ☑心身共に健康で、締め切りを守れる方
- ☑一般的な配信（PC & ネット）環境構築が可能で
最低限の経済状況を確保できる方
- ☑1年、もしくはそれ以上継続的に活動が可能な方

【歓迎条件】

- ☑歌、声、ゲーム、絵描き、トークなど何か一つでも
負けない特技や本業を持っている方
- ☑外国語（特に英語）が話せる方
- ☑現在Vtuberとして活動され、既に高いチャンネル登録者数
&ファンを獲得されている方
- ☑クリエイティブ活動に対して時間を優先的に割ける方
- ☑東京の事務所に通える方



オーディションの流れ

※所属後の契約形態についてもお考え下さい。次ページ以降に解説があります。

一次審査

書類および、動画審査（応募フォームからお送り下さい）
あらかじめ3分以内の紹介動画をご準備下さい。



二次審査

一次審査通過者のみにご連絡申し上げます。
オンライン通話にて面接を行います。（履歴書提出）



三次審査

二次審査通過者のみにご連絡申し上げます。
弊社にて対面面接。必要な方は模擬配信も行います。



合否通知

合格者と落選者双方にご連絡申し上げます。



モニター契約

自由度 ★★★★★

収益性 ★★★★★

上達度 ★☆☆☆☆

現在既に影響力のあるVtuber様向け
モニターとしてイラスト講座を無料で受けられる
代わりに広告塔になって頂く

当事務所がお約束出来ること

現在の配信形態はそのままに
プロ指導のお絵描き講座を受けれます！

- ・ 現在配信で使っている身体、お名前そのまま
- ・ 法人所属にならず、個人契約のためゲーム制限も無し
- ・ 影響力をお貸し頂く代わりに技術力を提供
- ・ 配信内容や収益などにも一切関わりません
- ・ 配信でちょっとしたイラストを自作したい方向け
- ・ Zoomなどで連絡が取れる方

マネジメント契約

自由度 ★★★★★

収益性 ★★★★★

上達度 ★★★★★

一般的な事務所契約。クリエイティブスキルを磨きつつ
クリエイターに有用な情報発信を主とし、事務所と
タレント自身双方の利益拡大に尽力頂く

当事務所がお約束出来ること

ある程度描けるが生活が安定しない方を
安定して食べれるレベルまで引き上げます！

- ・ 雑談&ゲーム等をやりつつイラスト講座系の動画制作も行う
- ・ ためになるイラスト情報発信がメインコンテンツ
- ・ 演者のレベルと時間に合わせて柔軟にスキルを身に着ける
- ・ マーケティングやブランディング等の売り方メインでお教え
- ・ 現状既にプロ絵師（神絵師）で発信力を高めたい人もOK
- ・ 週1回以上Zoomで直接イラスト指導が可能な方

専属契約

自由度 ★☆☆☆☆

収益性 ★☆☆☆☆

上達度 ★★★★★

イラストオンライン講座 illust worker
の広告塔に専念し、事務所発展と
運営会社の売上の最大化に貢献頂く

当事務所がお約束出来ること

絵心0からでも1年でプロレベルまで。
3年でコミケ偽壁・壁クラスまで育てあげます！

- ・ 配信内容はイラスト上達を最重視
- ・ 成長（プロセス）がメインコンテンツ
- ・ かなり縛りのある活動になります。努力を厭わない方
- ・ ある程度の生活基盤があり、膨大な時間を確保できる方
- ・ 将来的にイラストで食べて行きたい方
- ・ 直接指導するため週3回以上東京浅草橋に通勤可能な方



モニター契約

Vtuberの身体について

既に活動している身体を利用

サポート体制について

- ・基本的に活動に縛りはなく、自由に配信頂く
- ・時間を作って週1回程度、オンラインイラスト講座に参加頂ければOK
- ・1年間受講した場合100万円相当の授業料が無料
- ・許可が出るのであれば他事務所との兼業もOK
- ・その分事務所と講座の宣伝をして頂きたい
- ・当事務所から金銭は一切頂きません

器材&専用ソフト等の貸し出し

基本的に全てご自身で用意

マネジメント契約

Vtuberの身体について

既に活動している身体を利用 or ご自身で制作 or
タレント様が将来なりたい絵柄で事務所が制作

サポート体制について

- ・ある程度イラストが描ける方を想定しています。
Live2Dモデリング習得によるVtuber制作技術や
マーケティング等の収入UPのための知識をお教え
- ・TwitterほかSNS、チャンネル運営を管理
- ・Zoomなどでのオンライン指導
- ・弊社イラスト講座に生徒及び講師として参加可能
- ・広告費用等を事務所で負担
- ・収入の取り分は折半に近いものとなります

器材&専用ソフト等の貸し出し

- ・パソコン&液タブなどの機材はご自身で用意
- ・Adobe Creative Cloudのソフト事務所負担
- ・CLIP Studio、Live2D Cubism Editor等事務所負担
- ・イラスト専門書などの教材費も事務所が負担

専属契約

Vtuberの身体について

所属決定後、タレント様と相談の上デザインを決定
タレント様が将来なりたい絵柄で事務所が制作

サポート体制について

- ・イラスト、Live2Dモデリング、漫画の描き方、動画
編集、デザイン、グッズの作り方等あらゆるモノ作り
をお教えし、将来的にご自身で身体を作って頂きます
- ・コミケ等のリアルイベントの参加も支援
- ・TwitterほかSNS、チャンネル運営を管理
- ・事務所での直接指導
- ・広告費用等を事務所で大きく負担
- ・その分収入の取り分は少ない（実力に沿って増える）

器材&専用ソフト等の貸し出し

- ・パソコン&液タブなどの機材は事務所が貸出
- ・Adobe Creative Cloudのソフト事務所負担
- ・CLIP Studio、Live2D Cubism Editor当事務所負担
- ・イラスト専門書などの教材費も事務所が負担



モニター契約

約束してほしい最低契約期間

半年～1年

確保してほしい配信時間

- ・特になし。自由に配信して頂き、可能な時にオンラインイラスト講義に参加してください。
- ・ただし、講義内で出された宿題や途中経過完成したイラスト等を通常配信などで提示し事務所をアピールして下さい

個人配信以外の拘束時間

- ・時間があれば事務所メンバーとのグループ配信

自由に
時間調整可能



今の自分に
絵描きスキルを
追加する

マネジメント契約

約束してほしい最低契約期間

1年～3年

確保してほしい配信時間

- ・週3回以上の配信。
もしくは週2回以上の配信+1本の動画。
もしくは週1回以上の配信+5本以上のショート。
※お絵描き系Vtuberは配信だけでは伸びづらく、
ノウハウ系動画や漫画コンテンツを上げて欲しい。

個人配信以外の拘束時間

- ・定期的な事務所メンバーでのグループ配信
- ・オンラインイラスト講座に生徒及び講師として参加

イラストの
クオリティと
配信力UP



絵描きとして
影響力を持つ

専属契約

約束してほしい最低契約期間

3年。可能なら3年以上

確保してほしい配信時間

- ・週4回以上の配信。
もしくは週3回以上の配信+1本の動画。
もしくは週2回以上の配信+6本以上のショート。
※朝活や雑談配信時も常に絵を練習している感覚。
多くの人に絵が上手くなっていく過程を見せたい。

個人配信以外の拘束時間

- ・定期的な事務所メンバーでのグループ配信
- ・オンラインイラスト講座に生徒として参加
- ・東京事務所に通い、定期的な対面イラスト講義

努力する姿
結果を残す力
を見せる



自由度はないが
やったら確実に
プロになれる



モニター契約のカリキュラム

	1年次	2年次	3年次
イラスト&漫画力	・基礎的な画力を身につける ・今風でキャッチーな絵が描けるようになる		
デザイン&動画編集力	・映えるサムネを作れるようになる ・Live2Dを学びVtuberを制作出来るようになる		
発信&ブランド力	・お絵描き配信が出来るようになる ・マルチクリエイターとして活躍出来る		
収入&マネタイズ力	・自作絵でグッズ制作などが可能になる ・歌ってみたなどのイラストも自作出来る		
指導&伝達力	・サムネや配信イラストを自作のものにすることでファンとの距離がより縮まる		
巻き込み&企画力	・クリエイター系のVtuberと絡みやすくなる ・絵チャット企画などに参加しやすくなる		

注意事項

- ・自由にオンライン授業に参加頂くこととなるため、最低限ここまで画力が上がる等のお約束は出来ません。
- ・イラスト力は特に上達に膨大な時間が必要です。ただし、デザイン力やLive2D技術はしっかり学べば短期間でモノにできます。
- ・契約中は受講生としてLuLiLinkメンバーに加え、紹介させていただきます。
- ・自由参加とはいえやる気のある方を歓迎します。しっかり学べば後々のお仕事やチャンネルの成長に必ず役に立つ内容です。





マネジメント契約のカリキュラム

	1年次	2年次	3年次
イラスト&漫画力	・今の絵柄を見直し、売れる絵柄を追求する ・苦手な構図、コマ割りを見直す	・流行りの塗りや構図を取り入れる ・どうすればバズるのか？を追求する	・自身の絵柄を前面に押し出し数をこなす ・他の絵師と差別化した自分の強みを磨く
デザイン&動画編集力	・映えるサムネをマスターする ・8分動画、Shorts用動画が作れようになる	・Vtuberロゴ、配信画面などを自作出来る ・切り抜き動画をマスターする	・パッケージや同人誌表紙が作れる ・3分程度のPV、歌みた動画をマスターする
発信&ブランド力	・ライブよりもノウハウ系の動画発信に注力 ・どうすれば絵師になれるか？を発信	・イラストで稼いだ経験を発信していく ・特定のジャンルの二次創作などでファン獲得	・プロ絵師としての意識や仕事内容の発信 ・〇〇の人」 として認知される個性を持つ
収入&マネタイズ力	・Live2D技術を習得しVtuber販売を行う ・NFTやメタバース領域のマネタイズを考える	・イラストを教えることをマネタイズしていく ・収支公開などでもファンを増やす	・技術発展による新しい稼ぎ方を模索する ・企業案件の応募なども積極的に行う
指導&伝達力	・半年経過後、2期生の選考に参加する ・2期生の先生として指導にあたる	・講師としてイラスト講座を行う ・イラストレーターの未来を考え、導く	・稼ぎ方のノウハウは積極的に発信する ・憧れの絵師として影響力を強める
巻き込み&企画力	・自分の名を冠したイラストコンペを開催 ・自分がママ&パパとなりVtuberを制作	・芸術が持つ可能性を楽しく伝える企画 ・創作者としての成功談・失敗談を語っていく	・多くのイラストレーターを巻き込む大企画 ・有名絵師との対談を組む

注意事項

- ・自作モデルを使用している場合、3年未満で卒業した際にも特に使用アバターの制限や契約上の制限はありません。
- ・事務所制作モデルの場合、もし卒業&独立したい場合はキャラクター&モデル&チャンネルの権利を買い取ってもらいます。
- ・3年経過後は自由度を高めて配信して頂いてOK
- ・事務所が途中解散となった場合、事務所制作のキャラクター&モデル権利を譲渡。そのまま個人勢で活動することも可能

プロとして
さらに飛躍
安定する



後進を
育てることも
意識する



専属契約のカリキュラム

	1年次	2年次	3年次
イラスト&漫画力	・自分の絵柄、売れる絵柄を確立する ・4コマ漫画に適したちびキャラも確立	・カラーイラストをマスターする ・等身キャラの1ページ漫画が描ける	・複数キャラ構図、背景も描ける ・24ページ同人誌を3冊以上出す
デザイン&動画編集力	・映えるサムネをマスターする ・8分動画、Shotrts用動画が作れようになる	・Vtuberロゴ、配信画面などを自作出来る ・切り抜き動画をマスターする	・パッケージや同人誌表紙が作れる ・3分程度のPV、歌みた動画をマスターする
発信&ブランド力	・Twitter営業の仕方をマスターする ・Youtubeチャネ登録者8000人を目指す	・流行りのイラストで1000いいね以上を貰う ・Youtubeチャネ登録者20000人を目指す	・コミケ東館偽壁か西館壁を目指す ・Youtubeチャネ登録者50000人を目指す
収入&マネタイズ力	・PixivFanbox、ココナラを使った稼ぎ方 ・ファンからコミッションを貰う方法マスター	・Skeb、同人誌、グッズ等で稼ぐ方法マスター ・企業案件に必要なクオリティ維持と貰い方	・広告収入<イラスト収入になるよう目指す ・海外案件が安定してもらえることを目指す
指導&伝達力	・半年経過後、2期生の選考に参加する ・絵が上手くなるストーリーをファンに見せる	・先輩として2期生に指導が出来るようになる ・あなたから教わりたいというファンを作る	・教師として3期生の指導にあたる ・講師としてイラスト講座を行う
巻き込み&企画力	・プロセスエコノミーを重視した企画作り ・同期生との箱コラボ	・自分が体験した絵が上手くなる方法を発信 ・10000登録以上のイラストレーターと企画	・自分の名を冠したイラストコンペを開催 ・自分がママ&パパとなりVtuberを制作

注意事項

- ・3年契約を履行せず途中で離脱となる場合キャラクター&モデルの権利は弊社持ち。キャラクターを保ったままの独立&移籍不可
- ・3年経過後、もし卒業&独立したい場合キャラクター&モデル&チャンネルの権利を買い取ってもらいます。
- ・3年経過後は正式なプロとして実力に合う条件で再契約
- ・事務所が途中解散となった場合、キャラクター&モデルの権利を譲渡。そのまま個人勢で活動することも可能



以上に賛同し、ご協力頂ける方
ご連絡お待ちしております。

