

文化庁委託事業  
平成22年度若手アニメーター等人材育成事業  
“若手アニメーター育成プロジェクト”  
募集案内

お問い合わせ先：

JAniCA・プロジェクト事務局／担当 大坪

E-Mail：ohtsubo@janica.jp

HP：http://www.janica.jp

※ 募集案内、提出書類様式は、JAniCA ホームページよりダウンロードできます。

## はじめに

この事業は、メディア芸術であるアニメーションの振興に向けた取組の充実を図るため、将来を担う優れた若手アニメーター等の育成を推進し、もって我が国アニメーション分野の向上とその発展に資することを目的として、平成 22 年度より新規事業として実施されるものです。一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）は、文化庁より、この事業にかかる業務（本プロジェクト）を実施する団体として採択を受けました。

本プロジェクトでは、有識者により構成される選定・評価委員の審査により作品制作団体として選定を受けた 4 団体において、一線級の監督の下、若手アニメーターを起用した制作スタッフにより、平成 23 年 1 月末までに、それぞれ 2 3 分程度のオリジナル短編アニメーション作品、計 4 作品を制作いただきます。本事業の目的は人材育成ですので、制作過程ではより効果的なオン・ザ・ジョブ・トレーニングを実践するため、所定の要件を満たしていただく必要がございます。なお、本プロジェクトにより受託された作品制作を滞りなく終えていただいた場合、本事業により制作されたアニメーション作品の著作権は、受託制作団体に帰属することとなります。

つきましては、本募集案内のとおり、作品制作団体を募集いたします。我が国におけるアニメーション制作の明日を憂う皆様の意欲的なご応募をお待ちしております。

JAniCA・プロジェクト事務局

### 本募集案内の内容

- 1 本プロジェクトの概要
- 2 応募資格
- 3 応募書類
- 4 応募書類の提出方法等
- 5 応募のスケジュール
- 6 備考

## 1 本プロジェクトの概要

本プロジェクトでは、第三者委員会である選定・評価委員会により選定された4つの作品制作団体において、平成22年度内に、23分程度の短編オリジナルアニメーションを制作いただく過程において、若手アニメーター等の人材育成を行います。作品制作団体に対しては、制作予算として3800万円およびアニメーター育成に関する講座やノウハウ等が提供されます。本プロジェクト終了後における制作作品の著作権は、作品制作団体に帰属します。

そのほか、本プロジェクトの詳細については、添付資料1（スケジュール）および添付資料2（プロジェクト計画）をご参照ください。

## 2 応募資格

原則として日本国内に本拠があり、商業アニメーションに関する十分な制作実績およびアニメーター育成に対する意欲を有する法人等。

## 3 応募書類

各書類の詳細については、添付資料2の18頁以下に記載された各該当項目をご参照ください。

### （1）作品に関する資料

#### ① メインスタッフリスト（様式1）

必要事項：監督およびプロデューサーの名前および略歴（各1名）

任意事項：キャラクターデザイナーおよび作画監督その他のスタッフ名および略歴

※ 監督およびプロデューサーについて、受託後の変更は原則として認められません。

#### ② 育成アニメーター概要書（様式任意）

本プロジェクトを通じて育成を図りたい若手アニメーターの人数と現在の状況を記載すること。なお、本プロジェクトが育成対象とする若手アニメーターとは、次の2種類のいずれかを意味するものとします。

##### 第1類型

①原画職経験6ヶ月から3年以内程度、かつ、②応募〆切時30歳

以下であり、育成の効果を期待することのできるアニメーター  
第2類型

①原画職経験が6ヶ月に満たないが、②本プロジェクトにおいて当該アニメーターの育成を担当する作画監督が、育成を強く希望する者であり、かつ、③応募〆切時27歳以下であるアニメーター

③ **あらすじが分かる程度の脚本等（様式任意）**

メインスタッフリストに記載された監督の主体的関与の下に作成された、本プロジェクトにおいて制作しようとする作品のあらすじが分かる程度の脚本またはこれに準ずる資料。

④ **基礎となるキャラクターデザイン（様式任意）**

メインスタッフリストに記載された監督またはその他のアニメーターによるアイデアスケッチ程度のキャラクターデザイン。

⑤ **予告編の絵コンテ（様式任意）**

メインスタッフリストに記載された監督の主体的関与の下に作成された、本プロジェクトにより制作しようとする作品の予告編（1分程度）の絵コンテ。

⑥ **作品の収支予算積算書（様式2）**

本プロジェクトにより制作しようとする作品の予算配分計画。

※ 本プロジェクトにより提供される制作予算は、1作品あたり3800万円です。作品制作団体のご負担により予算を増額いただくことは差し支えありませんが、3800万円を超えた部分について、選定後の減額は原則として認められませんのでご注意ください。

⑦ **その他**

企画書、設定画、本編絵コンテの一部等、その他必要と思われる資料がある場合には、何れを補足資料としてご提出いただいても差し支えありません。

(2) **作品制作団体に関する資料**

① **組織の代表者名で本プロジェクトに対する応募の意思を明確に示す書面**

② **団体概要（様式3）**

以下の各事項が分かる資料をお願いします。

- ・ 作品制作を適切に遂行できる体制を有していること
- ・ 商業アニメーション制作の実務に精通しているとともに、作品制作を適切に遂行するための技術力及びノウハウを有していること
- ・ プロジェクトを効果的に遂行するために必要な実績等を有していること

と

- ・財務状況の評価により経営基盤が確立していること

③ その他必要と思われる資料

(3) 選定方法

- ① 企画選定は、JAniCA と直接経済的な利害関係を有しないアニメーション業界の有識者らにより構成される選定・評価委員会により行われます。
- ② 企画内容に関する評価は、以下に記載の基本方針および添付資料2の17頁以下に記載の各選定基準に基づき行われます。なお、文化庁およびJAniCAは、審査基準および審査結果に関するお問い合わせには一切応じることはできません。
  - ・作品制作の目標および計画が具体的に設定され、実現性・妥当性があること
  - ・作品制作のスケジュールが具体的かつ合理的であるとともに、文化庁およびプロジェクトの意図と合致していること
  - ・作品制作推進の方法、内容等が具体性・適正性・効率性を有すること
  - ・提案内容に対して、妥当な予算配分が示されていること

4 応募書類の提出方法等

(1) 応募書類の提出先及び問い合わせ先

(提出先)

〒100-8959

東京都千代田区霞が関3-2-2

文化庁文化政策課文化課支援推進室メディア芸術振興係

平成22年度若手アニメーター等人材育成事業担当

(問い合わせ先)

プロジェクト事務局 担当：大坪

E-Mail : ohtsubo@janica.jp

TEL : 045-264-8510

※ お問い合わせは原則としてE-Mailでお願いします。電話によるお問い合わせは、平日の9時から12時および13時から17時までの間とさせていただきます。

(2) 応募書類の提出方法

- ① 用紙サイズはA4版とします。
- ② 提出方法は、7部を以下の方法で郵送してください。
  - ・応募配達を証明できる方法により送付すること
  - ・応募書類は紙媒体および下記③で示す電子データ形式で提出してください
- ③ その他
  - ・応募書類に関する事務連絡先（照会先）を明記してください
  - ・応募書類は、日本語で作成してください
  - ・金額は日本国通貨を単位として作成してください
  - ・電子データは、CD-RまたはDVD-R（ファイル形式は、マイクロソフトワード2007、マイクロソフトエクセル2007、マイクロソフトパワーポイント2007、PDF形式、JPEG形式またはTIFF形式）にて提出してください

### （3）備考

応募書類等の作成費用については、選定結果にかかわらず応募者の負担とします。また、ご応募いただいた応募書類等は返却いたしません。

## 5 応募のスケジュール

- |            |                   |
|------------|-------------------|
| ① 募集開始     | 平成22年5月10日（月）     |
| ② 応募書類提出〆切 | 平成22年5月21日（金）必着   |
| ③ 選定結果通知   | 平成22年5月下旬から6月上旬ころ |
| ④ 契約締結     | 平成22年6月上旬ころ       |
| ⑤ 契約期間     | 契約締結日から業務完了日まで    |

## 6 備考

- ① プロジェクト実施に際しては、契約書および応募書類記載内容を遵守いただきます。
- ② 選定後、応募内容等については、文化庁および選定・評価委員の意見により変更を求めることがあります。
- ③ プロジェクトで制作した作品の著作権は、締結する契約に基づき処理されます。詳細については、添付資料2の22頁以下をご参照ください。

- ④ 本プロジェクトは人材育成を目的としており、作品制作団体の作品の完成を保証するものではありません。
- ⑤ プロジェクトにより提供される制作予算は3800万円とし、万一、実際の制作費がこれを上回った場合であっても、文化庁およびJAniCAは一切の追加負担をいたしません。
- ⑥ プロジェクトにより提供される制作予算3800万円は、プリプロ完了時及び作品完成時の2段階に分けて支払われる予定です。
- ⑦ プロジェクトにより制作される作品は、平成23年2月第1週に予定されている試写会までに完成させることとします。
- ⑧ 制作作品に関する情報について、文化庁およびプロジェクト事務局が本プロジェクトの趣旨にのっとり開示する場合があります。
- ⑨ 応募書類に記載された個人情報、企画の選定にのみ使用しますが、メインスタッフリスト記載の個人名は公開しますので、あらかじめご了承ください。
- ⑩ 応募書類は、プロジェクト事務局において厳重に保管され、本プロジェクトの前後を通じ、文化庁、プロジェクト事務局および選定時における選定・評価委員以外、JAniCA 関係者を含む第三者に対して開示されることはありません。選定・評価委員に対する応募書類の開示は、プロジェクト事務局管理の下、閉鎖された空間で行われ、選定後はプロジェクト事務局に回収されます。
- ⑪ 応募書類は、選定結果にかかわらず返却いたしません。選定されなかった企画に関する応募書類については、本プロジェクト終了後、プロジェクト事務局が、原本および写しを含めた一切について速やかに復元不可能な方法で廃棄いたします。
- ⑫ 記載内容に関して問い合わせることがありますので、応募書類は必ず写しを取り、選定結果通知までの間、保管してください。

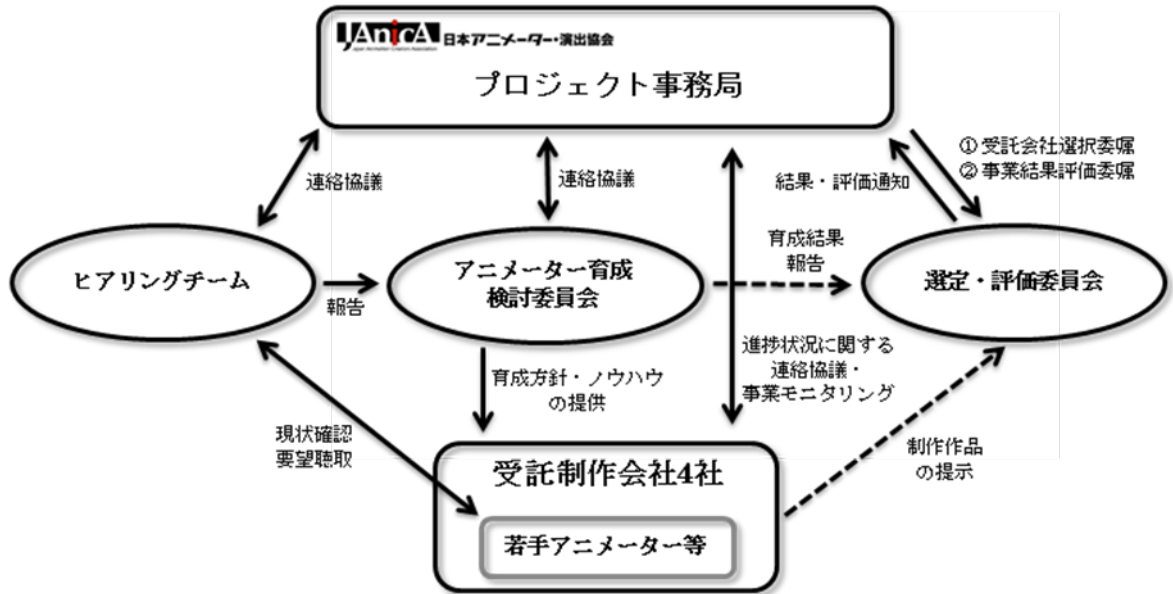
以上



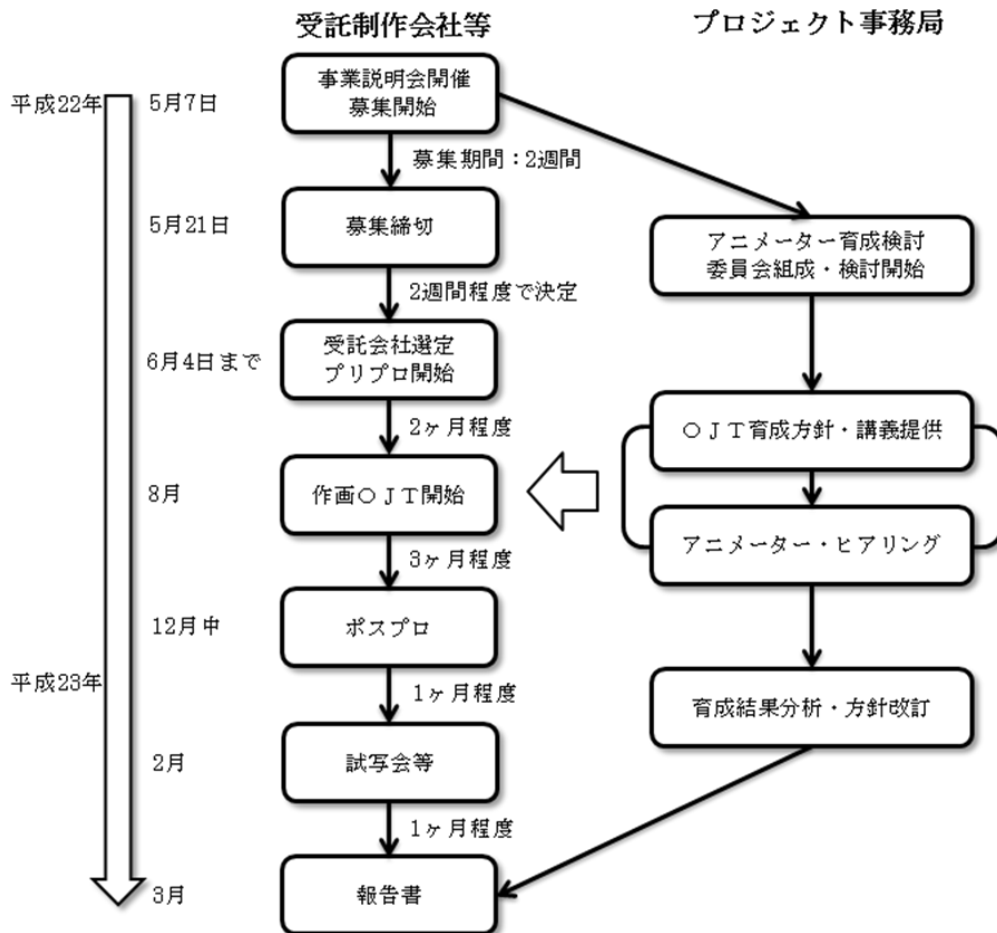


0. プロジェクトの概要

(1) プロジェクト運営体制図



(2) プロジェクトの流れ



## 1. 本書の構成

### (1) 本書の目的

本書は、一般社団法人日本アニメーター・演出協会（以下「JAniCA」といいます。）の実施する文化庁平成 22 年度若手アニメーター等人材育成事業（以下「本事業」といいます。）に関し、これにご応募いただくアニメーション制作会社等の皆様に対し、本事業の事業計画の概要をご説明することを目的とします。

本書では、JAniCA により運営される本事業を「本プロジェクト」、本プロジェクトを運営する事務局を「プロジェクト事務局」と呼称します。

### (2) 本書の構成

本書の構成は以下のとおりです。

2. 本プロジェクトの目的（2 頁）
3. 本プロジェクトの運営体制（10 頁）
4. 制作予算の配分等（14 頁）
5. 制作会社の選定に関する基本方針（17 頁）
6. 本プロジェクトの契約・権利関係（22 頁）
7. 若手アニメーター等育成の基本方針（24 頁）
8. 本プロジェクトの評価・報告（30 頁）
9. 本プロジェクトの成果を普及・促進するための方策（31 頁）

## 2. 本プロジェクトの目的

### (1) アニメーターの現状と育成の前提事項

本プロジェクトの目的をご説明する前提として、本事業が策定されるに至った現状、即ち技能ある原画担当アニメーターの不足および高齢化という問題をご理解いただくため、アニメーターの置かれた現状と、アニメーターの中でも特に継続性に問題があるとされている原画職の育成について、労働政策的観点からみた知見等について、ご説明いたします。

アニメーターら 728 名を対象として、JAniCA が 2008 年に実施した実態調査によれば、アニメーターらの収入および労働時間は次頁表<sup>1</sup>のとおり、極めて劣悪なものとなっています。

一般に、このように低収入・長時間労働な職種の場合には、就職志望者が減少するため、人材育成事業としては学生向けの取り組みが重視されます。しかし、アニメーターの場合には、アニメ人気等の理由により、アニメータ

<sup>1</sup> JAniCA 『アニメーター実態調査概要報告』より抜粋

一を志望する若者の数は依然として多く、一般論は通用しません。

※ アニメーターの労働時間

◆[問07]作業時間

(単位:時間)

No	説明	平均
2	絵コンテ	10.1
3	監督	10.8
4	演出	11.1
5	総作画監督	10.5
6	作画監督	10.6
7	原画	10.2
8	LOラフ原	10.1
9	第二原画	10.5
10	動画チェック	10.7
11	動画	10.9

◆[問08]休日

(単位:日)

No	説明	平均
2	絵コンテ	4.4
3	監督	3.7
4	演出	3.9
5	総作画監督	3.5
6	作画監督	3.8
7	原画	4.0
8	LOラフ原	4.1
9	第二原画	4.1
10	動画チェック	4.3
11	動画	4.4

月の作業時間(概算)

$$10.5\text{時間/日} \times (30\text{日/月} - 4\text{日/月}) = \text{約}273\text{時間/月}$$

※ アニメーターの平均年収

職種別

(単位:万円)

No	職種	年収
2	絵コンテ	454.5
3	監督	495.0
4	演出	333.6
5	総作画監督	513.1
6	作画監督	399.5
7	原画	232.5
8	LOラフ原	166.2
9	第二原画	102.0
10	動画チェック	158.7
11	動画	105.9

年代別

(単位:万円)

年代	平均
20	110.4
30	213.9
40	401.2
50	413.7
60	491.5
70	30.0

この点に関し、独立行政法人 労働政策研究・研修機構が2005年に行った調査研究報告『コンテンツ産業の雇用と人材育成 アニメーション産業実態

調査』は、以下のように指摘しています（下線部は付記）。

① 研究結果のまとめ（同報告書第 57 頁）

- ・「アニメは今日国の内外で高い評価を得ており、コンテンツ産業の一つとして注目を浴びているが、一方で、その製作過程には、低劣な就業条件を始めとして「持続可能」とは思われない課題を抱えていること」
- ・「特にアニメの作画を支える人材育成には危機感を伴うような課題があると認識されているが、資金面、制度面などその解決を阻む要因が多いこと。」
- ・「地元自治体を始め、行政も様々の支援策を打ち出しているが、必ずしも当事者から評価を得られていないこと。」

② 革新的価値創造を理解する能力（技能）の重要性（同報告書第 59 頁）

- ・「アニメ産業において中核技能人材としてアニメーター（実際に原画や動画の線画を描く人）の重要性が認識されていることについてみると、特に「動画」制作は一面において単純作業的性格を有しているものの、その作業の中で当該アニメの持つ価値を理解しているかどうかを見分けることが必要であるように考えられる。やや長期的にみれば、その作業者がその作業を通じてより高度の価値を創造するようになる人材かどうかを評価し、適切な処遇をしていく必要があるように考えられる<sup>2</sup>。」

③ 「才能」発見型の人材教育の必要性（同報告書第 60 頁）

- ・「価値創出型の産業にとって人材こそが最重要なファクターであるが、その人材育成は少なくとも最初の一定期間は「才能発見型」にならざるを得ないであろう。才能発見型とは、対象者に当該才能があるかどうかを発見する機能を求めるものである。特定の仕事に就くことを前提としてその仕事に必要な技能の習得をめざすというよりも、その仕事に就くことが適当かどうかを見極めることを第一の役割とするものである。したがって、その人材育成に対する評価はその仕事への就職率で測られるべきものではなく、例えばその仕事に就いた者の中でその仕事を全うした者の割合といったもので測られるべきものといえよう。これは、概念的にいえば「訓練」というよりも「教育」の機能により近いと考えられる。また、その対象は比較的若い層になるであろう。こうした機能を果

<sup>2</sup> この点に関し、同報告書は「この点に関して、表面的な作業の同一性をもって、「同一労働同一賃金」を適用しようとすることに対しては、あまりに単純な議論であるといわなければならないであろう。」と指摘していますが、現実はこの反し、アニメーターの対価はほとんどの場合、作業の難易に関わらず、1枚幾らの単価制とされているのが現状です。

たせる人材育成（教育）機関を整備していくことが望まれる。」

- ・「「現行でも就職・採用後の労働者の能力開発に係る各種助成の活用が考えられる。また、「才能発見型」の教育を事業内教育として仕組むことは一般に困難であろうが、事業主が共同で教育施設を設置した場合など検討されてもよい工夫はいろいろ考えられる。」

#### ④ 産業連関の中で付加価値をどう分配するのか（同報告書第 61 頁）

- ・「「カムフォート」創出産業においては、往々にして生産者がその「カムフォート」を提供すること自体を楽しんでいると感じてしまう結果、十分な対価を求めないで来てしまうことがあるものと考えられる。

アニメ制作が一つの典型例であったようである。その功罪は別として、生産コストに見合う対価がなければ様々な面でひずみが出てくることになる。現在のアニメ制作企業が抱える問題の大半はここに遠因があるといっても過言ではないと考えられる。現在最終売上額の 4 分の 1 程度であるといわれるアニメ制作に回る割合がもう少し増やすことができれば、問題や課題の多くが解決する条件が整うものといえる。

一般にそうなるためには、二つのルートが考えられる。一つは、やっていけないアニメ制作企業が撤退していきアニメの供給が齟齬をきたすことにより、アニメ需要側が問題点に気が付き制作価格を上昇させるというルートであり、もう一つは、両者が真摯に話し合い問題点に対する共通理解の上で付加価値の分配を変更するルートである<sup>3</sup>。この場合、後者のためにはアニメ制作企業、さらにはアニメ従事者養成教育機関も含めたネットワークを形成し、組織化することを通じて交渉力を高めるとともに、適正な原価計算による供給価格を算出するなどの努力がなされることが求められる。また、これを行政が一定程度バックアップすることも考えられる。」

これらの指摘は、いずれも我々現場のアニメーターにとって実感を伴って納得できるものです。その意味において、JAniCA による本プロジェクトの理論的根拠は、まさに同報告書にあるということが出来ます。

労働政策としての専門家的見地からしても、今ここにあるアニメーター人材の枯渇・高齢化という問題に対する解は、学生に対する教育ではなく、①動画職または原画職としての経験を有し、中堅以上の原画職への成長が見込まれる若手アニメーターに対する教育および②正当な対価の提供以外に

<sup>3</sup> この点、同報告書は「一般に前者のルートのみを市場メカニズムと考へがちであるが、コースの議論などからみれば、後者すなわち当事者間における話し合いによる解決も市場メカニズムの一つと考えられてよいであろう。」とコメントしている。



ありません。本プロジェクトは、これら2つの解決策のうち、①について正面から取り組み、かつ、②について作画期間中に限定されはするものの、これを試行するものです。

本事業は、同報告書が「「才能発見型」の教育」が望ましいものの、これを「事業内教育として仕組むことは一般に困難」と評価する「「才能発見型」の教育」を実現しうる、非常に意義ある事業となる可能性を有しています。JAniCAは、本事業の有するこの可能性を最大化することを企図して、本プロジェクトを企画いたしました。

JAniCAは、本プロジェクトの実施を通じて制作会社との信頼関係を深めることにより、同報告書が問題・課題を解決するために最善のルートであると指摘する、制作会社との連携によるアニメ業界全体の改善を目指します。

## (2) 本プロジェクトが直接の成果を期待する目的

### ア 次世代を担う若手アニメーター層の育成

「メディア芸術の振興に向けた取組の充実を図るため、将来を担う優れた若手アニメーター等の育成を推進し、もって我が国アニメーション分野の向上とその発展に資する」（下線部は付記）という本事業の事業目的に照らし、本プロジェクトの第1目標は、若手アニメーター等、即ち、

- ① 3年以内程度の原画職経験を有しており、中堅以上への成長を志す若手アニメーター、および
  - ② 1年未満程度の動画職経験を有する新人アニメーター
- の両者について、①は原画職として、②は動画職として、それぞれ十分な技能を有するアニメーターへと成長させる

こととします。

わが国における原画および動画を含めたアニメーターの総人数は、およそ3,100人から4,500人程度、このうち原画職の人数は、約2,200人から3,100人と想定されています<sup>4</sup>。原画を担当するアニメーターの現役年数を25歳から60歳の35年と仮定した場合、現在の原画職の人数規模を維持するためには、単純計算で毎年約63名から89名程度の原画職が新たに育成される必要があることとなります。

本プロジェクトは、既に原画職としての経験を有し、かつ、その中でも応募制作会社および育成を直接担当する作画監督らによって、従前の実績および意欲等に照らし、機会さえあれば中堅以上の原画職へと成長する可能性があると思込まれた若手アニメーターらを育成対象とします。

<sup>4</sup> JAniCA『アニメーター労働白書2009』第18頁

これにより、本プロジェクトでは育成対象となる若手アニメーターら20名から40名程度のうち、相当数が中堅以上の原画職へと成長することを期待できます。仮に育成確立を50%と見積もったとしても、年間10名から20名という人数は、約63名から89名程度という必要人数に対し、十分意味を有する規模であると考えます。

#### イ 新人アニメーターの育成方法に関する知見の獲得と方法論の確立

商業アニメーションを担うアニメーターは、集団作業を前提とした技能職ですが、わが国アニメーション業界には普遍的なスキルアップ教育のプログラムが存在するとは言い難いのが実情です。

これまで、わが国におけるアニメーター人材の育成は、徒弟制度ともいわれる制作現場における先輩から後輩への指導というOJTによって実現されてきました。しかし、制作作品数の増加とアニメーション現場の経済的疲弊、それにデジタル化によって拍車のかかったスケジュールの悪化等により、制作現場では、OJTを行う人的、経済的、時間的余裕が失われて、既に10年以上が経過しています。

本プロジェクトは、未だアニメーター育成の方法論が存在しない以上、これに代わる代替案として、かつて機能していたOJTを再び機能させるため、国の予算に基づき、制作現場に人的、経済的、時間的余裕を与えることを骨子としています。

しかしながら、既にアニメーターの高齢化は看過できない状態に移行しつつあり、5年から10年の後には、若手アニメーターらを指導する高度な技能を有するアニメーターの多くは現場を去っていることが想定されます。わが国のアニメ制作現場の全てについて、本プロジェクトと同様のOJTを可能とするための資金援助を行うことが現実的でない以上、新人アニメーターおよび若手アニメーター育成の方法論を確立することは、目下の急務であるということが出来ます。

本プロジェクトでは、大塚康生をはじめ、神村幸子、樺島義夫、川元利浩および後藤隆幸ら、新人・若手アニメーターの育成について、豊富な知識・経験を有するアニメーターらにより構成されるアニメーター育成検討委員会における徹底的な議論により、若手アニメーター等育成の具体的方法論を予め策定します。

同委員会の定めた具体的方法論は、本プロジェクトにおいて、作画期間中に実施される全体講義・チーム別講義等を通じて各チームに提供され、4つの異なるアニメ制作チームで実際に運用されることとなります。その結果は逐次、ヒアリングチームによって観察・聴取されることにより、4重に検証されます。

なお、アニメーターの技能は未だ標準化されていないため、アニメーターに対して意味あるヒアリングを行うことができるのは、事実上、十分な知識経験を有するアニメーター等に限定されます。本プロジェクトではこの点に鑑み、ヒアリングチームに関しても、スタジオジブリの劇場作品において原画を担当する杉野左秩子をはじめとするベテランアニメーターらによって構成しています。

そして、アニメーター育成検討委員会は、ヒアリングチームから適宜報告を受けつつ、事業終了に際しては、ヒアリングチームと合同で、本プロジェクトに適用したアニメーター育成のための具体的方法論について、その是非を細かく分析・検証します。

新人アニメーターの育成方法に関する知見の獲得と方法論の確立は、絶対の正解がある類の問題ではなく、また単年度でこれが確立されたという状態に達する蓋然性は必ずしも高くありませんが、本プロジェクトにより、これまで未踏であったこの分野について、業界共通で利用できる基盤を確立したいと考えています。

#### ウ イにより得られた成果の業界全体への普及・活用

前項の検討・分析によって得られた知見および方法論は、報告書にまとめられ、本事業が来年度以降も継続される場合に用いられるほか、JAniCAの実施する各種技能講座、本プロジェクトに参加した制作会社およびアニメーターらを通じ、広く業界に周知徹底され、その活用が進められることが期待されます。

#### エ 下請化の進む制作会社の活性化

近年、アニメの製作主体は、いわゆる製作委員会とされることがほとんどであり、かつ、一部の例外を除き、制作会社は製作委員会を構成せず、製作委員会からアニメ制作を受託するだけのことが多いといわれています。この分野に関する十分な調査研究は今だほとんどされていないのが実情ですが、このような場合、制作会社が二次配当の権利等を取得することはごく限られていると思われるところ、その意味で制作会社の下請化が進んでいるということが出来ます。

アニメーター等の人材育成を持続的に行っていくためには、20代や動画職を担うアニメーターの平均収入が最低賃金水準を大きく下回るという極めて深刻な経済的問題<sup>5</sup>を解決することが必要です。しかし、アニメーターに対して報酬を支払う制作会社自体が下請化し、制作作品から十分な収益を上げられないという現状を変えない限り、アニメーターの経済問題を抜本的に解決することは極めて難しいと言わざるを得ません。

<sup>5</sup> JAniCA『アニメーター労働白書 2009』第55頁以下



本プロジェクトでは、受託制作作品の権利を受託制作会社に得ていたことにより、制作作品の営業的活用を促進すると共に、制作会社による主導的なアニメ制作モデルの促進を図りたいと考えています。

#### オ 一線級監督等に対するオリジナル作品制作機会の提供

近年、マンガ・小説原作が圧倒的多数を占めるわが国アニメ業界では、一線級の監督であっても、オリジナル作品を制作する機会はなかなかないのが現状です。本プロジェクトは、本事業が目的とする「わが国アニメーション分野の向上とその発展」を実現するためには、東映動画、日本アニメーションの世界名作劇場シリーズ、スタジオジブリの劇場作品等のように、いわゆるオリジナル作品の振興が必要不可欠であるとの考えに基づき、受託会社公募に際し、オリジナル作品であること<sup>6</sup>を要件の1つとしました。

本プロジェクトは、一線級監督等に対し、オリジナル作品制作の機会を提供することにより、わが国アニメーションを牽引する新たなオリジナルアニメーションを産み出すことも副次的な目標の1つとしています。

### (3) 本プロジェクトが間接的効果を期待する目的

#### ア 制作工程における契約書の締結等、法遵守の実現

アニメ制作は、制作会社からアニメーターらに至るまで、転々と再委託が行われる多層構造にあり、かつ、小規模事業者が多いことから、下請法の適用される取引であっても、残念ながら契約書の締結等の法遵守が十分されていないのが実情です。例えば、制作会社からの再委託について、発注書面等が交付されるのは2割未満ともいわれています<sup>7</sup>。

このような状況は、単にコンプライアンスの観点から望ましくないだけでなく、不明瞭なスケジュールやあいまいな支払条件等として、アニメーターらおよび制作会社の双方にとり、深刻な悪影響を及ぼしています。

本プロジェクトでは、予め業界の慣習・実情を踏まえて準備した各工程における契約書をひな形として提供し、その使用を受託契約の条件とすることにより、制作工程における契約書の締結等、法遵守による制作工程の正常化・円滑化を目指します。

#### イ モデル契約書策定等、アを可能とする環境整備

アニメ制作は、ある程度定型的な業務フローとすることができるにも関わらず、モデル契約書等の共通フォーマットはありません。本プロジ

<sup>6</sup> オリジナルの定義については、本書21頁をご参照ください。

<sup>7</sup> 公正取引委員会『アニメーション産業に関する実態調査報告書』平成21年1月23日

エクトでは、ひな形として提供する契約書等の書面とその運用プロセスについて、本プロジェクトの実施を通じて得られた知見に基づき、適宜改善を加えることにより、業界として広く活用できる標準契約書およびその運用プロセスの確立を目指します。

#### ウ 制作スケジュール改善を目的としたモデル工程管理の検討

この分野に関しては、平成20年3月、経済産業省の平成19年度「標準的アニメ制作プロセスシステム構築事業」報告書が公表されましたが、その後、同事業の成果である制作工程管理フォーマットの業界における活用は進んでいないのが実情であると思われます。

アニメーション制作現場は、多層下請構造とフリーランス・低単価による不可避的帰結である仕事の掛け持ちにより、ある作品・ある担当パートにおけるスケジュールの悪化が、相互に干渉し、悪影響を及ぼしあうという現状にあります。このようなスケジュールの悪化は、アニメーターから技能向上に関する時間的・精神的余裕を奪うだけでなく、作品自体に対しても無用のコストを生じさせています。

本プロジェクトでは、同報告書の内容を踏まえ、その一部を試験的に導入することも視野に入れ、業界全体としてスケジュールの悪化という問題を解決するための前提となる共通認識の醸成を狙います。

### 3. 本プロジェクトの運営体制

#### (1) はじめに

本プロジェクトの運営体制は、JAniCA 内部に組成する プロジェクト事務局 統括の下、作品を製作／制作する 受託制作会社4社、受託制作会社の選定および本プロジェクトの評価を行う 選定・評価委員会、アニメーター育成を担当する アニメーター育成検討委員会 およびヒアリングを行う ヒアリングチーム の計5ユニットにより構成されます。

#### (2) プロジェクト事務局

##### ア 構成

本プロジェクトの統括、運営を行うプロジェクト事務局は、プロジェクトマネージャ2名、プロジェクト事務局長1名および常勤事務員1名の計4名で構成されます。プロジェクトマネージャは桶田大介（弁護士）および神村幸子（アニメーター）、プロジェクト事務局長は大坪英之（コンサルタント、システムエンジニア）が務めます。

##### イ 担当業務

プロジェクトマネージャ兩名のうち、桶田は主としてプロジェクトの

管理運営面、神村は人材育成面を担当し、両名で本プロジェクト全般を統括します。

プロジェクト事務局の主な業務は、各委員会の組成および議事運営、受託制作会社の募集および関連書類の作成や説明会等の関連業務、事業予算管理、受託制作会社との連絡折衝および制作進行の確認等のモニタリング、試写会準備、マスメディア等をはじめとする広報対応、本プロジェクトに関するウェブ管理、報告書作成の取りまとめ等です。

なお、本事業の主たる目的は人材育成であり、作品制作ではありません。したがって、受託会社選定後、プロジェクト事務局を含む本プロジェクト関係者が、作品の内容に関して干渉することは原則<sup>8</sup>として一切行わないものとします。

### (3) 選定・評価委員会

#### ア 構成

本プロジェクトにおいて、受託会社の選定および本プロジェクトの評価を担当する選定・評価委員会は、第三者委員会として、JAniCA 役員（理事および監事）ではなく、かつ、JAniCA と直接経済的な利害関係を有しないアニメ業界内の有識者らにより構成されます。

本プロジェクトの趣旨を正しく理解した上で、本書第5項に定める基本方針を正しく適用した受託会社の選定および本プロジェクトの総括、即ち適正かつ客観的評価を実現するため、同委員会の委員は、アニメ製作ないし制作について知見を有するプロデューサー／会社経営者、監督および作画監督経験を有するアニメーターに委嘱させていただくこととしました。

#### イ 担当業務

##### ① 受託制作会社の選定

本プロジェクト開始後、公募に応募した制作会社の企画案について、本プロジェクトの趣旨等に照らした評価を行い、受託制作会社を選定します。

##### ② 本プロジェクトの総括

本プロジェクトの終了に際し、本プロジェクトの当初目標と結果とを比較対照し、目標達成の有無・程度、不達目標の原因と対処法に関する分析等の総括を行います。同委員会による評価は、プロジェクト評価を目的とし、アニメーター人材育成に関する内容に立ち入った分

<sup>8</sup> ただし、受託制作会社が応募時に提出した絵コンテ、シナリオ等を明らかに逸脱した作品を制作している等、極めて例外的場合はこれに当たらないものとします。

析・検討は行いません。

#### (4) アニメーター育成検討委員会

##### ア 構成

本プロジェクトの主目的である若手アニメーター等の人材育成を担うアニメーター育成検討委員会は、豊富な知識経験を有するアニメーターである4名、即ち、樺島義夫、神村幸子、川元利浩および後藤隆幸により構成されます。

##### イ 担当業務

アニメーター育成検討委員会は、アニメーターの育成方針の検討と策定、結果の分析を担当すると共に、より良いOJT手法確立の観点から、監督・演出・アニメーターを中心とした制作工程の再検討についても併せて行います。

このような業務を行うためには、自らアニメーターとしてアニメ制作に従事しており、かつ、アニメーター育成についても十分な経験を有する少人数のアニメーターらによる充実した議論が必要です。そこで、本委員会は上記のとおり、わが国を代表する現役のアニメーターらにより、これを構成することとしました。

##### ウ 備考（オブザーバーについて）

上記各委員のほか、本委員会には、多角的検討と経験的知見の補充、そして議論の過程を踏まえた上で、検討の成果を広く業界に普及させることを目的として、若干名のアニメーターや制作進行、プロデューサーについても、オブザーバーとしてご参加いただきます。

オブザーバーは、大塚康生氏ほか若干名にお願いしております。

#### (5) ヒアリングチーム

##### ア 構成

監督、作画監督および育成対象である若手アニメーターらと、作画工程中に面談し、育成の現状を観察すると共に要望等を聴取するヒアリングチームは、杉野左秩子、深井利行、森田実、吉田仁の4名により構成される予定です。

##### イ 担当業務

ヒアリングによる育成プロセスの観察と育成方針の実効性に関する継続的検証は、本プロジェクトによるアニメーター人材育成を一過性のものでなく、実効性と継続性を持たせる上で、最重要部分といえます。

したがって、本プロジェクトでは、各制作チームの監督・作画監督等、

若手アニメーターらの教育を実際に担うアニメーターから、育成対象の各若手アニメーターまで、全てのヒアリングについて、チームごとに1名、専従のヒアリング要員を配し、一貫した対応を行います。これにより、事務効率の向上が期待できるだけでなく、ヒアリング対象者との信頼関係を築き、より深いヒアリングの実施を期待することができます。

このように、ヒアリングチームは高度の知識経験とコミュニケーション能力を要求される非常に重要なポジションであるため、アニメーター育成について十分な知識と経験があり、事務処理能力にも優れた人材を配置する必要があることから、上記の方々をお願いすることとしました。

#### (6) 受託制作会社 4 社

本プロジェクトでは、2億1450万円という限られた事業予算と1年弱というスケジュールの枠内で、1名でも多くの若手アニメーターらを育成するため、公募で選定した制作会社4社により、同時並行で4つの短編アニメを制作することとしました。事業予算の配分については次項、受託制作会社選定に関する基本方針は第5項にて詳述します。

なお、受託を希望される制作会社等に対しては、募集案内に記載のとおり、応募時に監督およびプロデューサー、契約締結時までに作画監督および育成を担当する中堅以上の原画職アニメーター、そして育成対象となる若手アニメーターら5名以上を含む名簿をご提出いただきます。

本プロジェクトは、若手アニメーターらの人材育成を第1の目標としつつ、制作会社の営業上の自主性確保と監督の創作上の自律性の実現をも副次的な目標としています。そこで、事務局を中心とする本プロジェクト運営側の各受託制作会社側に対する連絡協議は、主として

- ① アニメーター育成検討委員会による、制作会社および制作会社内における監督、作画監督、アニメーターらに対する、各種講座等を通じたアニメーター人材育成に関する具体的方法論の提供
- ② ヒアリングチームによる、制作会社内における監督、作画監督、アニメーターらに対するヒアリング
- ③ 事務局の、制作会社に対する、年度内の作品完成確保のための進捗確認および契約に基づく本プロジェクトの各種要件の履践確認に基づく段階的な事業予算の提供ならびに本事業の広報のための連絡調整等に限定され、制作される作品の内容や本事業終了後の展開等に関する干渉は、原則<sup>9</sup>として一切行われることはありません。

<sup>9</sup> 前記注7のとおり、受託制作会社が応募時に提出した絵コンテ、シナリオ等を明らかに逸脱した作品を制作している等、極めて例外的場合はこれに当たらないものとします。



## 4. 制作予算の配分等

### (1) 基本方針

本プロジェクトは、作画工程に十分な資金を提供することにより、作画期間中、他の仕事を掛け持ちすることなく、受託作品の制作とアニメーター人材育成に専念できる環境、即ちOJTの機能する条件を整えることを基礎とします。

一般に、テレビ用アニメ1話当たりの制作予算は1000万円から1200万円、本プロジェクトと同等程度のテレビスペシャルで2000～3000万円程度とされていますが、本プロジェクトの場合、基本的に受託作品1作品のために作品開発等のプリプロダクション、劇伴楽曲制作、広告宣伝等を行わなければなりません。また、作画工程については後述のとおり、効率的なOJTを可能にするための経済的余裕を実現することを目的とした用途限定予算による重点配分を行った上、更に若手アニメーターの指導を担当するアニメーターらへの指導料の支払も発生するため、1話当たりの制作費は、通常の場合と比べてどうしても高額とならざるを得ません。

本プロジェクトの目的に照らし、相当な事業予算の配分については、検討協議を重ねた結果、1社当たり制作予算を3800万円に設定しました。

### (2) 本プロジェクトにおける制作予算配分の基本方針

#### ア 前提条件

民放フォーマット、OP+ED=3分、本編20分30秒、合計23分30秒  
 総カット数、380カット前後（OP&ED含む）

総動画枚数、1万1000枚前後（OP&ED含む）

#### ※ 備考

- ① 作画クオリティに関しては、テレビシリーズ以上、劇場用作品未満、出来の良いテレビスペシャル程度を念頭においた予算組みです。
- ② 現実的な作業速度を要求される予算なので、育成対象アニメーターらが、アニメ業界で一般的なテレビシリーズに対応できないような特殊な育ち方をする心配はないと考えます。
- ③ 若手には十分に高度であり、かつ、才能のある若手にとってはまるで歯が立たないほどではない原画水準を想定しています。
- ④ 全員が新人原画と想定した場合、原画職約12名、3ヶ月で1人あたり32カット見当となります。原画クオリティとしては、テレビシリーズの2.5倍程度を想定していますので、テレビシリーズにあてはめると1ヶ月あたり、1人27カット前後となります。これは、育成

対象となる若手アニメーターらにとり、修正を繰り返しながら実地で基礎を学ぶ上で、適切な数量と考えます。

### イ 作画料固定部分（用途限定予算による重点配分）

作画料固定分				
育成対象職種	人数	備考	作画 9～12 月	380c/11,000 枚
監督	1	企画開発(企画・脚本・絵コンテ)	80 万円	¥800,000
キャラデザイン	1	キャラクター設定	80 万円	¥800,000
監督	1	40 万円×6ヶ月	総額契約	¥2,400,000
作画監督	1	60 万円×4ヶ月	総額契約	¥2,400,000
作画監督補佐	1	40 万円×4ヶ月	総額契約	¥1,600,000
原画	6～12	380 カット×2万円	1 カット 2 万円	¥7,600,000
動画検査	1	管理費込み	総額契約	¥750,000
動画	33	300 枚×33 人=11000 枚	600 円×11,000 枚	¥6,600,000
作画予備費		出張費、超過枚数分等		¥450,000
			作画部分総額	¥23,400,000
			総制作費	-¥38,000,000
			残額	¥ 14,600,000

### ウ 制作チームに参加するアニメーターらの月収モデル（育成指導費込）

アニメーターの月収モデル				
育成対象職種	人数	備考	1ヶ月当たりの収入	総額
作画監督	1	作監料 30 万円+原画指導料 30 万円	60 万円	¥2,400,000
作画監督補佐	1	作監料 20 万円+原画指導料 20 万円	40 万円	¥1,600,000
原画中堅	3	25000 円×12 カット～22 カット	30～55 万円	¥4,300,000
若手原画	5	15000 円×10 カット～17 カット	15～25 万円	¥3,300,000
動画	33		12～18 万円	¥6,600,000

## エ 作画料以外を含む予算配分モデル

予算配分モデル		
工程	メモ	380c/11000 枚
制作管理費	10%相当額	¥3,800,000
プロデューサー(1名)	35万×6ヶ月	¥2,100,000
制作進行(1名)	20万×6ヶ月	¥1,200,000
仕上	180円×11,000枚	¥1,980,000
背景部門	美監、背景の総額	¥1,300,000
撮影部門	撮影から収録まで	¥1,400,000
音響	アフレコ、ダビング、声優	¥1,500,000
音楽		¥1,050,000
編集	編集から完成品	¥270,000
会社利益		0
作画部分総額		¥23,200,000
	小計	¥38,000,000

## オ 備考

## ① 受託制作会社に対する本プロジェクトの立ち位置

- ・受託制作会社に対しては、後述のとおり、本プロジェクト終了後、受託制作作品から別途収入が生じた場合には、制作予算の半額程度に満つるまでの間、各収益の半分程度の返戻を求める方針です（返戻を求める範囲、金額等については、文化庁との協議に基づき、受託会社選定までに決定される見込みです）。
- ・受託制作会社は、本プロジェクトの受託それ自体により、本来は別途返済等を要する形で調達しなければならない制作予算を受益できることから、事業予算の中では別途利益の計上は想定していません。
- ・受託制作作品の著作権は、本プロジェクト終了後、受託制作会社に帰属します。よって、作品制作後の営業展開は、受託制作会社の自由裁量となります。また、受託制作会社の自己負担で追加予算を用いても差し支えありません。これらの措置により、質の高い作品の製作を奨励すると共に、本事業終了後における作品の商業展開を振興します。

## ② 作画料の枠は固定



- ・アニメーター育成のため、作画監督料、作画監督補佐料、原画料、動画料には総額の目安および基準単価（最低基準）を設定します。
- ・上記最低基準は、本プロジェクト受託契約の要件とされるほか、制作の進捗状況に応じ、支払状況等についても適宜モニタリング（監査）を行います。

### ③ 監督

- ・監督がプリプロ（シナリオ、絵コンテ等）期間に行う業務の対価はシナリオ+絵コンテのギャラとし、別途固定給は支払いません。
- ・監督にはオリジナルを作る機会と二次配当に関する権利が与えられるので、（一線級としては）ギャラは手厚くしていません。
- ・本事業が要件とする一線級の監督は、数年先まで予定が埋まっていることが多く、本事業のスケジュールから現実的に考えた場合、プロダクション工程時に専従を求めることは現実的ではありません。したがって、固定給部分を少なくする代わりに、専念義務を外して自由度を上げることとしました。

### ④ 作画監督の内訳

- ・作画監督作業と若手アニメーターへの育成指導料とは、それぞれ異なる業務ですので、報酬も別立てとしています。
- ・明確に指導料を分けることにより、作画監督らに対し、アニメ制作に関する本来の作画監督作業だけでなく、本プロジェクトでは若手アニメーターらの指導も業務であるとの意識を明確に持つてもらふ必要があると考えています。

## 5. 制作会社の選定に関する基本方針

### (1) 選定基準

受託制作会社の選定に際し、選定・評価委員会の委員に提示する選定基準は、およそ以下のとおりとします。

- ① アニメーター育成の意欲、作品内容、制作能力を総合的に判断する
- ② 技術的完成度が期待できるものが望ましい
- ③ 実験作品や個人作品ではなく、広く商業展開を考えて作られた作品であること
- ④ 監督が創作の主体であるオリジナル作品であること
- ⑤ 十分な制作実績を有していること

### (2) 応募時にご提出いただく資料等

#### ア 作品に関する資料

① **メインスタッフリスト（様式1）**

監督およびプロデューサーを必要記載事項とし、キャラクターデザイナーや作画監督等については、任意記載事項とします。なお、アニメ作品の制作は、監督およびプロデューサーの個性および才能に左右されるため、監督およびプロデューサーについて、受託後の変更は原則として認めません。

② **育成アニメーター概要書（様式任意）**

本プロジェクトを通じて育成を図りたい若手アニメーターの大まかな人数と状況に関する書面です。なお、正当な理由がある場合には、受託後に一部を変更することも可とします。

③ **あらすじが分かる程度の脚本等（様式任意）**

ストーリーボードを活用するアニメ制作の実務に照らし、脚本または脚本に準ずるものとし、体裁は問わないこととします。具体的には、小説、絵コンテ、ストーリーボード、箇条書きでも、およそ作品の粗筋を読み取ることが可能な資料であれば、全て可とします。

なお、ここでいう脚本等の著作には、作画監督や会社との共同著作を含め、監督が主体的に関与していることを求めます。これは、会社が受けたオリジナル作品を監督の作品として応募する可能性を排除し、監督によるオリジナル作品制作の機会を確保するための要件です。

④ **基礎となるキャラクターデザイン（様式任意）**

応募時におけるキャラクターデザインの提出は、プリプロダクションが未了であることから、幾つかのアイデアスケッチでよいこととします。なお、オリジナル要件をクリアするため、キャラクターデザインは、アニメーターまたは監督が描いたオリジナルキャラクターでなければならないものとします。

キャラクターデザインは「面の動かしやすさ」に直結する要素であるため、アニメーター人材育成にも大きく影響します。応募時に提出を求めるキャラクターデザインは、選定委員に対し、当該作品が極端に育成に不向きな絵柄でないことを確認していただくことを目的にご提出いただくものです。

⑤ **予告編の絵コンテ（様式任意）**

予告編として、1分程度の絵コンテをご提出いただきます。

これは、予告編1分の絵コンテがあれば、その作品によって、監督が何を見せたいのかわかるとの考えに基づく要件です。どのように面白い作品か、視聴者にアピールするための予告編とお考えください。

よって、絵コンテは必ず自著であることとします。ただし、アニメ

の場合、絵が描けない監督もいるため、コンテ清書をアニメーターに頼むことも可とします。この場合、清書された絵コンテだけでなく、自著した絵コンテについても提出を求めることとします。

#### ⑥ 作品の収支予算積算書（様式2）

制作しようとする作品の予算配分表をご提出いただきます。

本プロジェクトにおける制作予算配分の基本方針については、本書14頁以下をご参照ください。なお、本プロジェクトにより提供される制作予算は、1作品あたり3800万円です。受託制作会社のご負担により予算を増額いただくことは差し支えありませんが、3800万円を超えた部分について、選定後の減額は原則として認められませんのでご注意ください。

#### ⑦ その他

その他、企画書、設定画、本編絵コンテの一部等がある場合、何れを補足資料としてご提出いただいても差し支えありません。

### イ 作品制作団体に関する資料

#### ① 組織の代表者名で本プロジェクトに対する応募の意思を明確に示す書面

#### ② 団体概要（様式3）

以下の各事項が分かる資料をお願いします。

- ・ 作品制作を適切に遂行できる体制を有していること
- ・ 商業アニメーション制作の実務に精通しているとともに、作品制作を適切に遂行するための技術力及びノウハウを有していること
- ・ プロジェクトを効果的に遂行するために必要な実績等を有していること
- ・ 財務状況の評価により経営基盤が確立していること

#### ③ その他必要と思われる資料

### (3) 受託後、作品完成までにご提出いただく資料等

プロジェクト事務局およびアニメーター育成検討委員会・ヒアリングチームによる本プロジェクト遂行のため、受託制作会社には受託後、適時に以下の各資料をご提出いただきます。

#### ① スケジュール表

契約の締結に先立ち、スケジュール表をご提出いただきます。

これは、年度内の作品完成を各受託制作会社に担保いただくと共に、アニメーター育成検討委員会による育成対象アニメーター等に対する全体講義等について、全4チームの足並みを揃える必要があるため

す。スケジュール表には、スケジュールの管理方法、管理を担当する制作進行についても記載しなければならないこととします。

なお、スケジュール表については、受託決定後、プロジェクト事務局より、目安となる日程等を書き入れたひな形をご提供いたします。

## ② スタッフリスト

各チームのメインスタッフリスト、育成対象若手アニメーター、その指導に当たる中堅原画および作画監督、実務を担当する制作進行等のスタッフリスト。再委託先を含むスタジオ所在地、出退勤簿等のスタッフ管理方法、管理担当責任者についても記載いただきます。

なお、スタッフリストについても、受託決定後、プロジェクト事務局より、ひな形をご提供いたします。

## ③ アニメーター人材育成計画書

アニメーター教育方法とシステム、作画監督等、育成を担当するアニメーターに関する計画書をご提出いただきます。作成者は、各チームで実際に育成を担当する各アニメーターとします。

ただし、アニメーターは一般的にこの種の書類作成に慣れていません。そこで、負荷低減のため、予めプロジェクト事務局でひな形をご提供した上、必要に応じてプロジェクト事務局またはアニメーター育成検討委員会の委員がヒアリングを行い、必要な情報を聴取する等して、実効性ある人材育成の策定にご協力するものとします。

## ④ 絵コンテ等

シナリオ、絵コンテおよび設定画等をご提出いただきます。

## ⑤ 原画・動画（カット袋）

各制作チームにおける制作進捗上を把握しつつ、各アニメーターらの育成度合いを推し量るため、プロジェクト事務局で各作品のカット全数を確認させていただきます。確認はリメイク出し作業終了から試写会までの期間内に行うものとし、プロジェクト事務局に対するカットの提供及び返送は、受託制作会社にご負担いただきます。

なお、プロジェクト事務局事務局では、神村プロジェクトマネージャおよびアニメーター育成検討委員会委員らがこれを検査し、一部を後の報告・検討のため、スキャニング等して資料化するものとします。

## ⑥ 経理書類

予算配分表（実績）、関係帳簿、支払調書等の経理書類の写しをご提出いただきます。

## (4) その他

## ア オリジナルの定義

本プロジェクトにおける“オリジナル”の有無は、主として以下の各点に照らし、総合的に判断することとします。

### ① シナリオについて

- ・監督が書いた脚本等であること（制作会社との共著は可）
- ・基本的にマンガ原作は不可とします。
- ・小説原作については、全体としては可とした上、案件ごとに検討することとします。
- ・過去にアニメ化された小説原作は不可としますが、古典小説や民話等は過去にアニメ化されていても可とします。
- ・公開・未公開を問わず、過去に作品化されたアニメーションの続編は不可とします。

### ② キャラクターデザインについて

- ・既存の挿絵、イラスト等の使用は不可とします。
- ・アニメーターのオリジナルデザインであることとします。
- ・キャラクターデザイナーはアニメーターであることとします。
- ・ただし、監督がキャラクターデザイナーを兼ねても差し支えないものとします。

## イ 全ての制作工程を国内で完結する仕組み

本プロジェクトにおいて制作される作品は、動画・仕上げを含めた全ての工程について、日本国内で処理されることを要件とします。

現在、わが国で制作されるアニメ作品の動画・仕上工程については、実に90%以上が中国・韓国をはじめとする海外に流出しているのが実情です<sup>10</sup>。アニメーター育成のファーストステップである動画工程が、国外へ過度に流出していることは、新人アニメーターから仕事とOJTの機会を奪い、アニメーター不足・高齢化を招いた主要原因の1つであるといえます。

本プロジェクトでは、税金による貴重な事業予算を「我が国アニメーション分野の向上とその発展に資する」との目的に照らし、最大限活用するためにも、受託制作会社に対し、動画・仕上工程を含めた全ての制作工程を国内で処理していただきます。

しかし、20年以上に渡って継続した海外流出の結果、国内の主立った制作会社は社内に十分な数の動画職アニメーターを有しておらず、再委託先として動画・仕上工程に対応できる国内事業者もごく限られている

<sup>10</sup> 経済産業省近畿経済産業局『関西のアニメ産業の実態把握と国際競争力強化の方向性に関する調査』（2008年3月）第33頁等

のが実情です。そこで、本プロジェクトでは、受託制作会社が社内等で動画・仕上工程を処理できない場合には、新人アニメーター育成および動画・仕上工程の国内取り戻しを主目的として、本年3月、神戸市に開設されたアニメスタジオ「アニタス神戸」をバックアップとして活用していただきます。

アニタス神戸は、神戸市、神戸芸術工科大学、有限会社WishおよびJAniCAが協働で設立したアニメスタジオです<sup>11</sup>。既に動画を担当する新人アニメーター25名および仕上職10名による新人研修が終了し、本年4月から業務が開始されています。本プロジェクトの動画をアニタス神戸で処理することは、将来の原画職を担うべき新人アニメーターの育成にも大きく寄与することになります。

動画・仕上工程を含む全制作工程の国内処理を実現するため、本プロジェクトでは動画・仕上工程の制作工程についても、プロジェクト事務局によるモニタリングを適宜行います。

## 6. 本プロジェクトの契約・権利関係

### (1) 受託制作会社

JAniCAと受託制作会社との間の契約の主な契約条項は、次のとおりです。これらは受託の要件であり、原則として一切の変更は認めません。以下の各条項の1つでもご同意いただけない場合には、本プロジェクトへのご応募をお控えくださいますようお願いいたします。

#### ① スケジュールの遵守

本プロジェクトは単年度の公共事業であることから、年度内の作品完成と公開が必要不可欠となります。よって、契約においてはスケジュールの遵守が必達目標であることを改めて確認した上で、事業予算の支払いは制作進行の進捗状況に応じて段階的に行うこととしつつ、万一、提出いただいたスケジュール所定の各期日までに各制作工程が完了せず、試写会までに作品が完成しなかった場合には、受領済制作予算の返戻をも含めた違約条項を設けさせていただきます。

#### ② 制作作品の権利関係

制作作品に関する著作権法上の著作権、即ち映画の著作物としての著作権およびアニメ業界において一般的なビデオグラム化権、テレビ放映権およびインターネット配信権等を含めた一切の著作財産権は、受託制

<sup>11</sup> アニタス神戸のWebサイト：<http://www.kobe-du.ac.jp/anitus-kobe/index.html> なお、アニタス神戸と有限会社WishおよびJAniCAとの間に、資本関係はありません。



作会社が本プロジェクトを無事完了した場合には、受託制作会社に帰属することになります。

本プロジェクト終了後、受託制作会社が制作作品について商業的に展開し、別途収入が生じた場合には、その積算額が制作予算額の半額程度に満つるまでの間、各収益額の半額程度を返戻しなければならないものとします。なお、返戻金の対象とする商業展開の範囲、返戻を求める金額、各収入に占める返戻金の割合および返戻金の用途等に関しては、本プロジェクトの公益的性格に鑑み、文化庁と慎重に協議の上、選定時までにこれを確定させることとします。

### ③ 用途限定予算とモニタリングの実施

作画工程に対する重点的予算配分は、アニメーター人材育成を実現するための基礎となります。そこで、本プロジェクトでは制作予算の一部について、契約によって用途を限定させていただくと共に、その支払いについてもスタッフリスト記載の各個人に対する支払いまでの追跡調査を行います。これに違反した場合については、違約金の支払いを含めた罰則条項を定めさせていただきます。

なお、人材育成を重視する一部の制作会社では、若手アニメーターらに対し、作画の対価とは別に契約金や拘束料等の名目で、実質的な生活補助を行っている場合があります。かかる場合において、当該受託制作会社が本プロジェクトの作画期間中、本プロジェクトに参加する若手アニメーターを含めたアニメーターらに対し、契約金等の支給を継続するか否かは、当該制作会社の経営判断に委ねるものとします。

### ④ アニメーター人材育成に関する協力

受託制作会社の社員または再委託先であるアニメーターらの講座出席やヒアリングへの協力は、本プロジェクト遂行のために必要不可欠です。そこで、制作会社には、これらアニメーター人材育成のための施策に対する協力義務を課すこととさせていただきます。

### ⑤ 調査研究および広報等への協力

本事業の成果を広く業界一般に広め、かつ、来年度以降の本事業継続を実現するためには、本プロジェクトの成果を社会に対しても適切に広報していく必要があります。他方、受託制作会社が本事業終了後、作品を商業展開していくためには、適切な情報管理が必要です。

本プロジェクトでは、これら2つの異なる要請のバランスを取りつつ、本事業の公共性に鑑み、前者を重視した協力義務を受託制作会社にご負担いただきます。

## (2) 監督・キャラクターデザイナー・作画監督等

アニメーター等の人材育成のためには、アニメ制作に携わるクリエイターでありながら、従来著作権またはその他の二次配当権を一般に有していなかったキャラクターデザイナーや作画監督<sup>12</sup>等についても、その成果が経済的に正当に評価される機会を確保することが重要であると考えられます。そこで、本プロジェクトでは、後の商業展開促進の観点から、作品の著作権は受託制作会社に集中させつつ、制作会社と各スタッフとの間で適切な二次配当権を契約により設定することとさせていただきます。

## (3) 専念義務

監督を除き、原画工程に携わる作画スタッフのうち、育成対象となる若手アニメーターらについては、OJTの機会を確保するため、原画の作画工程期間である約3ヶ月間について、本プロジェクトへの専念義務を有することとさせていただきます。よって、この期間中、これらのアニメーターについて、本プロジェクト以外の業務を行わせることはできません。

若手アニメーターおよび指導を担当する作画監督らについては、同期間中、平日の朝9時から18時までの間、昼食・休憩時間等を除いた7時間（コアタイムとしての考え方）について、当該スタジオにおいて受託作品の制作に専念しなければならないものとします。

## 7. 若手アニメーター等育成の基本方針

### (1) 本プロジェクトにおける基本方針の考え方

本プロジェクトは、育成対象となる若手アニメーター像について、制作会社に社員として正規雇用されている極めて少数のアニメーターではなく、より育成の必要性が高く、かつ、業界の圧倒的多数を占めるフリーランス、即ち非正規雇用の若手アニメーターらを主対象に育成方針を検討しました。

先のアニメーター実態調査（2009年）において、厚生年金に加入していると回答した割合はアニメーター全体で12.8%に過ぎず、また一般的に考えて、アニメ業界では生産性の低い新人を社員雇用する会社は少ないことからしても、大手制作会社内でアニメーション映像作りの全工程を学び、また新人研修等で社会人教育を受けた若手アニメーターは非常に少ないと考えられます。

<sup>12</sup> 作画監督については、近年、TVシリーズの30分枠1話に対し、総作画監督・作画監督が計6名担当している等、作画監督の原画職化とでもいうべき状況がみられます。ここでいう「作画監督」とは、本プロジェクト程度の短編作品であれば、監督と原画との間に1名程度存在する本来の意味の作画監督をいうものとします。



思うに、現在、若手アニメーターらについて、技能を含め多くの問題提起がなされている主たる原因は、大多数を占めるフリーランスの若手アニメーターに対し、かつては制作会社内でされていた上記のような教育が行われていないことにあると考えられます。

若手アニメーターが、業界で成長し、生き残っていくためには、才能のみならず、着実な技術の向上を支える土台となるための基礎力と、制作進行に代表されるアニメ制作の他部門との間における契約知識および職業倫理等に裏打ちされた協調関係が重要です。

若手アニメーターの学習意欲自体については、JAniCA が従来開催してきたパース（透視図法）の基礎講座への参加状況等に照らしても、特に問題があるとは考えられません。意欲に問題がない以上、若手アニメーターらの教育不足は、大多数を占めるフリーランスの若手アニメーターらにとって、①教育を可能にする経済的余裕がなく、また②身近に優秀な先輩がいなかった等の理由により、アニメーターにとっての技能が何であるかを知らず、学ぶ方法そのものに接する機会のなかったことに主たる原因があると考えられます。

## (2) 本プロジェクトにおける育成の基本方針

以上の理由により、本プロジェクトでは育成の基本方針を次のように設定することとしました。

- ・ 職場環境や経済的要因、雇用状態により、才能と努力で補完できない部分の教育を行います。
- ・ **On the Job Training**（業務中における学び）と **Off the Job Training**（講義）とを併用します。
- ・ 限られた予算と日数という制約の中で、より効率的に多くの若手を育てるためには、学びに回り道をさせない仕組みが必要です。そこで、講座による **Off the Job Training** を先行させ、知識を先に与えることとします。
- ・ アニメーターとしての考え方と作画技術について、チームとして一体感のある映像作りを行う環境を通じ、先輩から学ばせます。

## (3) On the Job Training（OJT）の基本方針

### ア 若手アニメーターの定義

本プロジェクトが育成対象とする若手アニメーターは、次の2種類のいずれかを意味するものとします。

#### 第1類型

- ①原画職経験6ヶ月から3年以内程度、かつ、②応募時30歳以下であ

り、育成の効果を期待することのできるアニメーター

## 第2 類型

- ①原画職経験が6ヶ月に満たないが、②本プロジェクトにおいて当該アニメーターの育成を担当する作画監督が、育成を強く希望する者であり、かつ、③応募時27歳以下であるアニメーター

## イ 作画工程におけるアニメーター・チーム編成

本プロジェクトの検討に際して設定したモデルケースは、監督および作画監督を除き、若手アニメーター5人、中堅アニメーター3人の計8人ですが、若手アニメーターおよび中堅アニメーターの人数については、以下の範囲で増減しても差し支えありません。ただし、若手アニメーター育成という本事業の趣旨に照らし、若手アニメーターの比率については、なるべく高めに設定されることが望まれます。

- ① 若手アニメーターについて、5名～12名程度
- ② 中堅アニメーターについて、3名以内程度

なお、プロジェクト事務局では、若手アニメーターの人数について、作画監督さえ了解すれば、新人のみ12名の原画チームでも十分業務は可能であると考えています。これは、若手アニメーターの定義を3年目までとしているため、才能ある若手アニメーターが一定数いれば、一定の品質を有する作品の制作も十分可能と思われることを根拠としています。

原画職のアニメーターは、原画の作画期間中の3ヶ月間については本プロジェクトに専念しなければならないものとし、途中離脱は認めません。また、全ての原画はチーム内で作画作業を完了しなければならないものとします。これは、現在の実務で一般的である、少量ずつのばらまき（外部委託・下請）を認めたのでは、本プロジェクトの根幹となるOJTが機能しなくなるための要件です。

他方、アニメーターの人的固定を求めるのは原画職部分のみとし、動画検査、動画の構成は、海外への委託を除き、原則として各チームの裁量に委ねることとします。

## ウ 監督および作画監督に対する基本方針の提示

### ① 作品づくりが主ではないとの意識

本プロジェクトの主目的は、「若手アニメーター等人材育成」という本事業の趣旨に則り、あくまでもアニメーター育成が主であり、クオリティを追求した作品作りではありません。このような本事業の理念をご理解・ご賛同いただけない制作会社および監督等は、本事業にご応募されないことが望ましいものと考えます。

### ② 新人を育てる意識

本プロジェクトが第1目標とする原画育成は、アニメーター育成のなかでも、最も時間がかかり、かつ、困難です。本プロジェクトをご担当いただく監督らには、息の長い原画育成は将来における国内アニメーション産業継続のために極めて重要であることをご理解いただき、新人を積極的に育てる意識を共有していただく必要があります。

## エ ランク制の導入

本プロジェクトでは、多くの力量あるアニメーターから切望されている、カットの難易度に応じてカット単価に3から5段階程度の差異を設ける「ランク制」を導入します。これは全く新たな取り組みではなく、例えば劇場用名探偵コナンでは毎回導入されていた方法です。

一般に、原画の単価は、その難易度が大きく異なっても同一であり、また中堅も新人も同一です。カット内容によるランク制を導入することによって、力のある人への一方的な負担を軽減することができます。

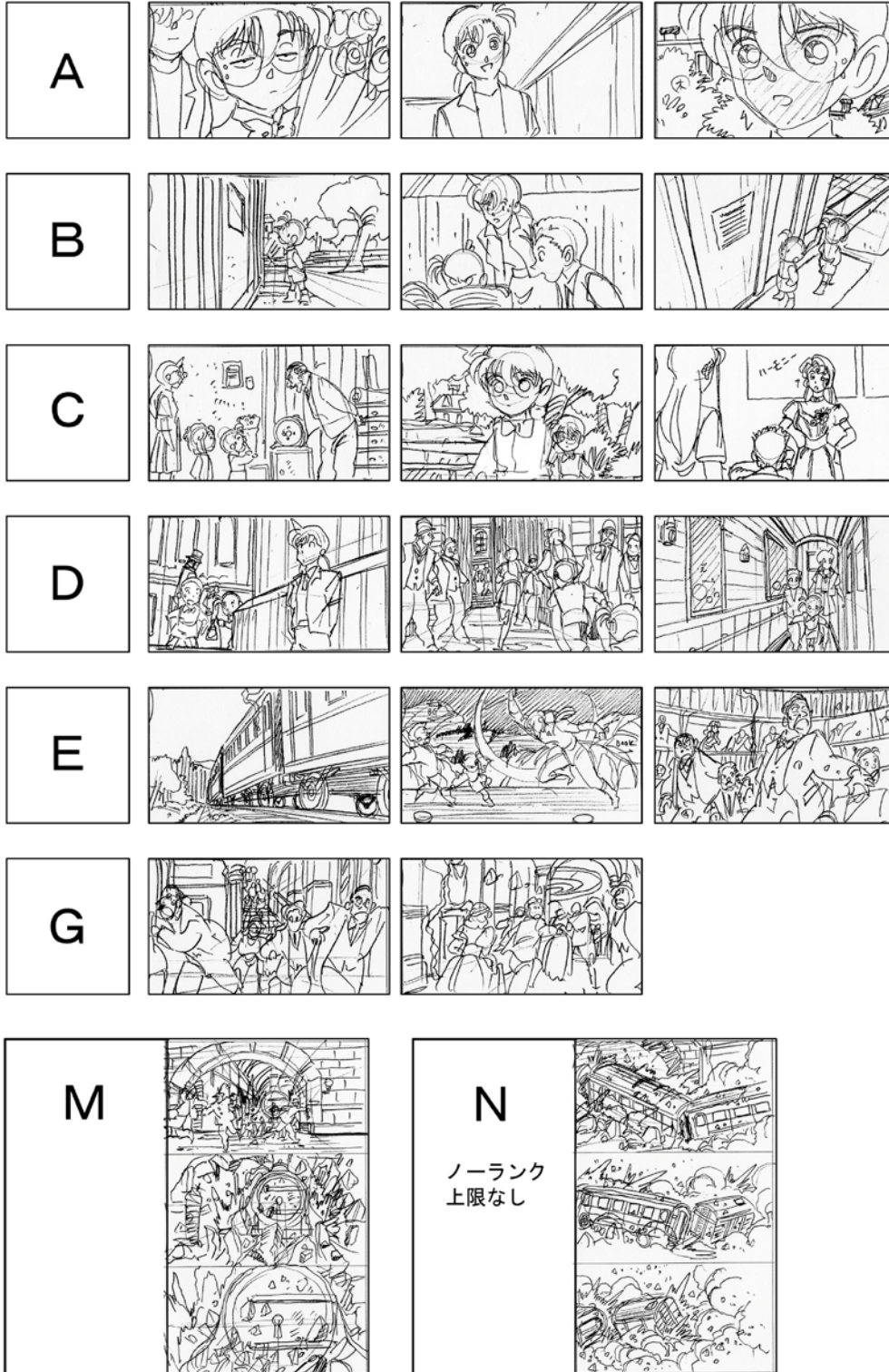
ランクは、監督により、絵コンテに記号等で明記いただきます。具体例については、次ページの運用例をご参照ください。

なお、ランクの種類およびランク毎の単価設定は、作品によって難易度の幅が相当異なるため、制作会社の裁量に委ねることとしますが、以下の基本方針に沿って設定いただくことが望ましいこととします。

- ① 原画料総額を総カット数で割り、標準値段を出す。
- ② 標準的な難易度のカットに標準値段をつける。
- ③ 標準値段の上下を設定していく。
- ④ 総額の数パーセントを予備費に取っておき、思いがけずたいへんになったカットや、要求をはるかに越えたクオリティであがってきたカットについては、事後にランクの引き上げをおこなう。

※ 400カット以下であればランク付け作業の所要時間は、半日程度とされます。

運用例



2002年 劇場用「名探偵コナン」絵コンテより



## オ ヒアリングの実施

PDCA サイクルを実現するため、作画工程期間中、アニメーターらに対し、監督および作画監督（4回）、原画（3回）、動画（2回）および全体（1回）のヒアリングを実施します。

## (4) Off the Job Training の基本方針

### ア 全体講座

作画監督および育成対象アニメーターを含む原画職担当アニメーターの参加を必須とする全体講座を行います。全体講座への出席管理については、受託制作会社が責任を有するものとし、各社制作進行に対し、交代で会場係としてご協力いただきます。

講座の内容は、①画力、②パース（透視図法）、③制作工程、④制作管理（事業としてのアニメーション、コスト意識、スケジュール管理の重要性等）、⑤法律（契約、健康保険、国民年金および著作権等）を各1回行うものとし、それぞれプロジェクト事務局ないしアニメーション育成検討委員会の委員らが、アニメーター育成検討委員会における事前検討内容に沿って、講師を務めることとします。

### イ 個別講座

全体講座のほか、原画職、動画職の各アニメーターに対する個別講座を実施します。

#### ① 原画職

各制作チーム内において、監督および作画監督が、若手アニメーターらに対し、レイアウトや演技指導に関する講座を適時行うものとします。その際、指導すべきポイントについては、予めアニメーター育成検討委員会から検討結果を提供することにより、指導の質の確保と内容の平等を図ります。

#### ② 動画職

各制作チーム内において、監督、作画監督および動画検査が、動画職担当アニメーターらに対し、作品内容の説明および作画上の注意事項に関する講義を行います。これについても、指導すべきポイントについて、予めアニメーター育成検討委員会から検討結果を提供することにより、指導の質の確保と内容の平等を図ります。

## (5) 受託制作会社間の連絡

本プロジェクトでは、全体講座を全チーム合同で行うことにより、相互のチームの存在を意識してもらい、併せてヒアリングや進行管理の各場面

を通じ、他制作チームの進行状況や若手アニメーターらの育成度合い等を適宜伝えることにより、各チームに一体感を醸成し、チーム相互の健全な競争意識の刺激に努めます。

これは、育成を行う側と育成される側、双方のアニメーターについて、他チームに負けまいとのライバル意識から、より積極的な人材育成への意欲を引き出すための措置です。

## 8. 本プロジェクトの評価・報告

### (1) 本プロジェクトの評価機会

本プロジェクトの評価は、本書第2項記載の各目的に応じ、主として以下の項目に分類されます。

- ① 次世代を担う若手アニメーターの育成
- ② アニメーターの育成方法に関する知見の獲得と方法論の確立
- ③ ②により得られた成果の業界全体への普及・活用
- ④ 下請化の進む制作会社の活性化
- ⑤ 一線級監督らに対するオリジナル作品制作機会の提供
- ⑥ 制作工程における契約書の締結等、法遵守の徹底
- ⑦ モデル契約書策定等、⑥を可能とする環境整備
- ⑧ 制作スケジュール改善を目的としたモデル工程管理の策定

これらの項目のうち、本プロジェクト終了時までには結果が生じると考えられる①、②、⑥、⑦および⑧については、その内容に応じ、プロジェクト事務局（⑥、⑦、⑧）またはアニメーター育成検討委員会（①、②）がそれぞれ事実分析を踏まえた一次評価を行い、その結果について選定・評価委員会による客観的な事業的観点に基づく二次評価を行うことで、本プロジェクトの成果と課題を明らかにすることとします。

なお、本事業終了後でなければその評価が困難な項目（③、④、⑤）については、JAniCA がこれらの継続的な研究調査を行い、技能講座等を通じた成果の普及に努めると共に、本事業が来年度以降も継続される場合には、前年度事業の評価検討も事業内容の一部とすることとします。

### (2) 本プロジェクトの結果報告

本プロジェクトの成果のうち、製作作品4本については、平成23年2月に関係者試写会を行い、業界関係者等に披露します。そのほか、アニメ関連イベント等におけるファン向け上映会等についても検討中です。

試写会とは別に、受託制作作品に関する放送波での露出機会の確保を図るべく、プロジェクト事務局はNHKをはじめとする放送各局に対し、本プ



プロジェクトの趣旨説明を行った上で協力を求めてまいります。

本プロジェクトの成果のうち、アニメーター人材育成を含む前項①、②、⑥、⑦および⑧については、プロジェクト事務局が平成23年3月末までに報告書として取りまとめます。

## 9. 本プロジェクトの成果を普及・促進するための方策

本プロジェクトによって得られた新人アニメーターの育成方法に関する知見と方法論については、①報告書（実費による有償頒布）の形で業界関係者等に周知するほか、②JAniCAの行っている各種講座等において実践し、更には③現場においてアニメーター教育を担当しているベテランアニメーターらに対し、直接これら方法論に関する講座等を提供することにより、本プロジェクト終了後も継続的に業界への普及促進を図ってまいります。

なお、JAniCAは、本プロジェクト成果の普及促進をより確実にするために少なくとも数年以上の間、本事業が継続されることにより、アニメーター人材育成のノウハウそのものをより磨き込んでいくと同時に、本事業を通じて、直接これを実践・経験する制作会社およびアニメーターらの範囲を拡大していくことが必要であると考えています。

プロジェクト事務局は、本事業が平成23年度以降も継続されるよう、総力を挙げて初年度事業である本プロジェクト成功のために尽力いたします。しかし、本プロジェクトは、制作を担っていただく各受託制作会社および関係者の皆様のご理解とご支援がなければ、到底成功はあり得ません。初年度事業である本プロジェクトにご応募いただく制作会社等の皆様におかれましては、特にプロジェクト事務局と共に本プロジェクトを創る気概を持ってご応募くださいますよう、お願い申し上げます。

以上