

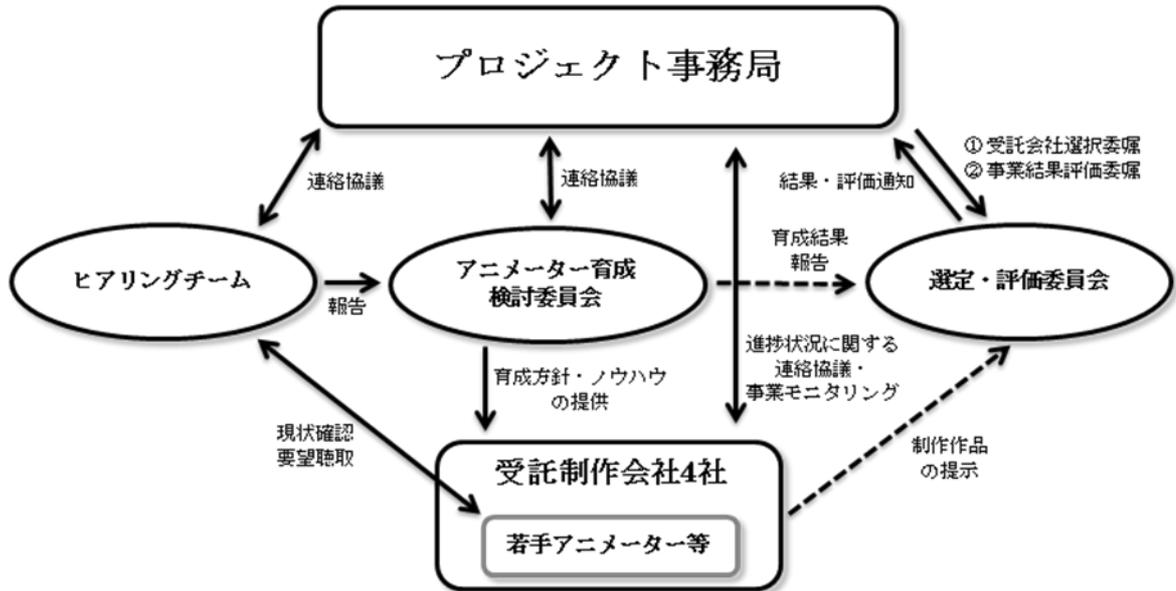
アニメミライ 2014 プロジェクト計画書（別紙）－ 目次

| | |
|---|----|
| 0. アニメミライ 2014 の概要 | 3 |
| (1) 事業運営体制図 | 3 |
| (2) 事業の流れ | 3 |
| 1. 本書の構成 | 4 |
| (1) 本書の目的 | 4 |
| (2) 本書の構成 | 4 |
| 2. アニメミライの実績 | 4 |
| (1) はじめに | 4 |
| (2) 前年度事業（アニメミライ 2013） | 5 |
| (3) 前々年度事業及び初年度事業（アニメミライ 2012、アニメミライ 2011） .. | 11 |
| (3) アニメーター育成検討委員会による育成方針分析の結論 | 12 |
| (4) 追跡調査の結果 | 12 |
| 3. アニメミライ 2014 の目的 | 13 |
| (1) アニメミライ 2014 が直接の成果を期待する目的 | 13 |
| (2) アニメミライ 2014 による間接的効果を期待する目的 | 17 |
| 4. アニメミライ 2014 の運営体制 | 18 |
| (1) はじめに | 18 |
| (2) 事務局 | 18 |
| (3) 選定・評価委員会 | 19 |
| (4) アニメーター育成検討委員会 | 20 |
| (5) ヒアリング委員 | 21 |
| (6) 受託制作会社 4 社 | 21 |
| 5. 事業予算の配分等 | 22 |

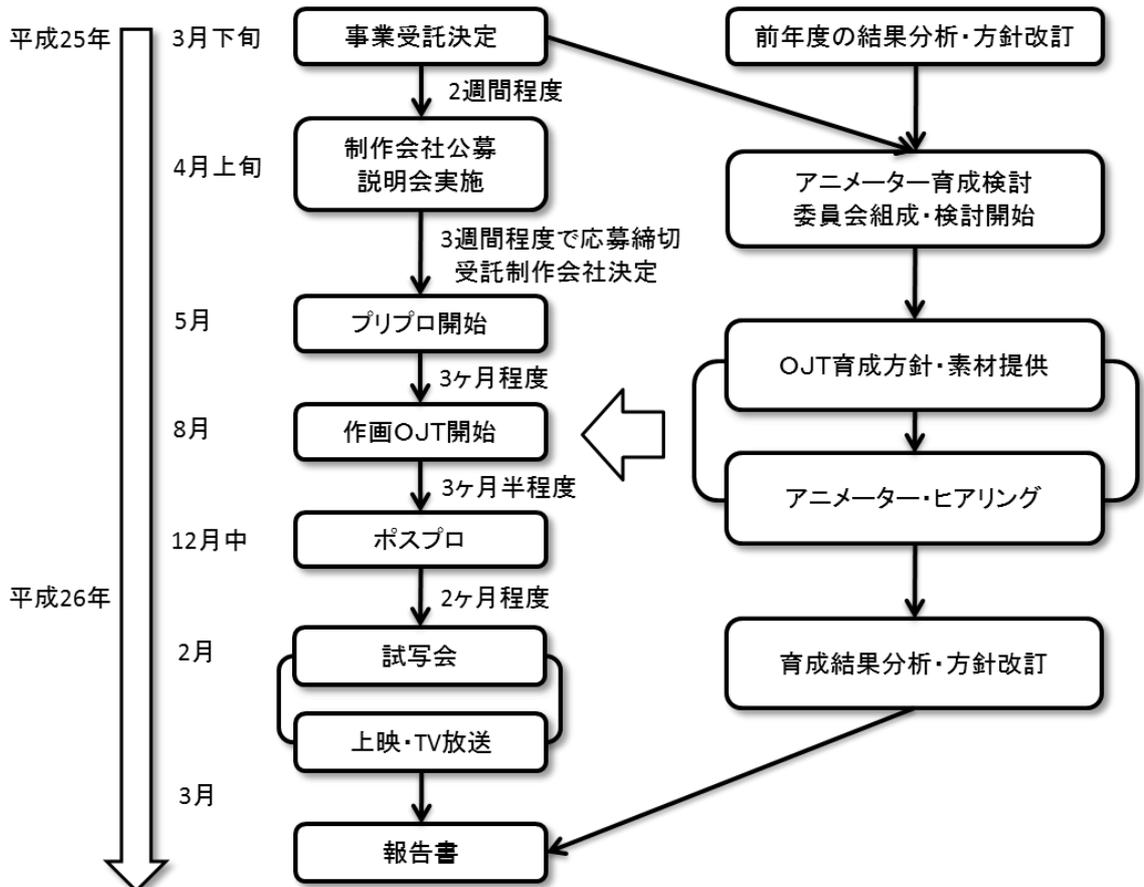
| | |
|---|-----------|
| (1) 基本方針..... | 22 |
| (2) 4社案（アニメミライ 2014） | 23 |
| 6. 制作会社の選定に関する基本方針 | 26 |
| (1) 選定方法..... | 26 |
| (2) 選定基準..... | 26 |
| (3) その他 | 27 |
| 7. アニメミライ 2014 の契約・権利関係 | 31 |
| (1) 受託制作会社 | 31 |
| (2) 監督・キャラクターデザイナー・作画監督等 | 32 |
| (3) 専念義務..... | 32 |
| 8. 若手アニメーター等育成の基本方針 | 33 |
| (1) アニメミライ 2014 における基本方針の考え方 | 33 |
| (2) アニメミライ 2014 における育成の基本方針 | 34 |
| (3) 追跡調査..... | 34 |
| (4) On the Job Training（OJT）の基本方針..... | 34 |
| (5) Off the Job Training の基本方針 | 37 |
| (6) 受託制作会社間の連絡 | 39 |
| 9. アニメミライ 2014 の評価・報告 | 39 |
| (1) アニメミライ 2014 の評価機会 | 39 |
| (2) アニメミライ 2014 の結果報告 | 40 |
| 10. アニメミライ 2014 の成果を普及・促進するための方策 | 41 |
| 補 アニメーターの現状と育成の前提事項..... | 42 |

0. アニメミライ 2014 の概要

(1) 事業運営体制図



(2) 事業の流れ



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（JAniCA）の実施する文化庁平成 25 年度若手アニメーター等人材育成事業（本事業）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。

なお、JAniCA により運営される本事業を「アニメミライ 2014」といい、本事業の平成 24 年度事業を「前年度事業」、平成 23 年度事業を「前々年度事業」、平成 22 年度事業を「初年度事業」、JAniCA により運営されている前年度事業を「アニメミライ 2013」、JAniCA により運営された前々年度事業を「アニメミライ 2012」、初年度事業を「アニメミライ 2011」と呼称し、アニメミライ 2011、同 2012、同 2013 及び同 2014 の 4 つを合わせて「アニメミライ」と総称します。

(2) 本書の構成

本書の構成は以下のとおりです。

2. アニメミライの実績
 3. アニメミライ 2014 の目的
 4. アニメミライ 2014 の運営体制
 5. 事業予算の配分等
 6. 制作会社の選定に関する基本方針
 7. アニメミライ 2014 の契約・権利関係
 8. 若手アニメーター等育成の基本方針
 9. アニメミライ 2014 の評価・報告
 10. アニメミライ 2014 の成果を普及・促進するための方策
- 補 アニメーターの現状と育成の前提事項
- 別紙 1 アニメミライ 2011 の参加作品および参加スタッフ
別紙 2 アニメミライ 2012 の参加作品および参加スタッフ
別紙 3 アニメミライ 2013 の参加作品および参加スタッフ
別紙 4 アニメーター育成基本方針
別紙 5 文化庁月報（アニメーション分野の人材育成）

2. アニメミライの実績

(1) はじめに

本事業及びアニメミライ 2014 は、平成 22 年度、文化庁平成 22 年度若手アニメーター等人材育成事業として新たに始められた事業の 4 年目にあたる

継続事業です。

JAniCA は、初年度から 3 年連続して当該事業を受託させていただき、通称名「アニメミライ」（旧通称名「若手アニメーター育成プロジェクト」及び「PROJECT A」）としてこれを運営させていただいております。

以下、前年度事業（アニメミライ 2013）及び前々年度事業（アニメミライ 2012）及び初年度事業（アニメミライ 2011）について、JAniCA の実績をご紹介します。

(2) 前年度事業（アニメミライ 2013）

ア 受託制作会社と主なスタッフ

① 株式会社ゴンゾ

別紙 3（アニメミライ 2013 参加作品および参加スタッフ）1 枚目左欄に記載のとおり。

② 有限会社ゼクシズ

別紙 3（アニメミライ 2013 参加作品および参加スタッフ）1 枚目右欄に記載のとおり。

③ 株式会社トリガー

別紙 3（アニメミライ 2013 参加作品および参加スタッフ）2 枚目左欄に記載のとおり。

④ 株式会社マッドハウス

別紙 3（アニメミライ 2013 参加作品および参加スタッフ）2 枚目右欄に記載のとおり。

イ 育成対象となった若手アニメーターに関する情報

前年度プロジェクトにおいて、直接育成対象となる「若手原画アニメーター」として参加したのは、合計 24 名¹です。

これら 20 歳代のアニメーター 24 名は、作画 OJT 期間の約 3 ヶ月半の間、通常の商業アニメーション制作ではあり得ない育成に適した環境の下、意欲的に作品制作に取り組みました。更に、彼ら若手原画アニメーターは、各 2 日間に及ぶ計 3 回（内 1 回は合宿形式）、延べ 6 日間に渡る各種講座（アニメーターによる技能指導、声優・俳優による演技指導、経営者による商業アニメーション制作の仕組み等に関する講話、写真家によるカメラに関する講座及び弁護士による契約・法律・年金・保険等に関する講義等）と意識改革のためのグループディスカッション等の O f f - J T に

¹ 内訳は、株式会社ゴンゾ（以下「ゴンゾ」といいます。）6 名、有限会社ゼクシズ（以下「ゼクシズ」といいます。）6 名、株式会社トリガー（以下「トリガー」といいます。）5 名、及び株式会社マッドハウス（以下「マッドハウス」といいます。）7 名。

についても真摯に取り組んでくれました。

前年度に関する結果調査は未了ですが、前々年度までの間に参加した若手原画アニメーター及びその周辺者を対象に、前年度に実施した追跡調査によれば、アニメミライにおける取り組みは一定の評価を得ております。

また、ゴンゾの石川プロデューサーからは、現場からアニメミライ 2013に参加した若手原画アニメーターについて、「参加の前後で全く仕事に対する姿勢や技能などが異なる。本当に同じ人なのか？と思うほどである」との声があったとのご紹介をいただきました。

また、これまでのところ、参加各社はもちろん、育成対象となった若手原画アニメーターや音響制作など直接育成対象にはされなかったスタッフ、更には後に紹介するとおり、報道機関等においても、アニメミライは期待以上の評価をいただきつつあります。

ウ 作品概要等

アニメミライ 2013 参加作品の概要等については、公式ウェブページ²をご参照ください。

エ 試写会

アニメミライ 2013 の試写会は、平成 25 年 2 月 21 日(木)、新宿バルト9のシアター9において実施いたしました。

オ 協力

アニメミライ 2013 は、アニメ業界に関連する以下の 12 社から正式に後援又は協力名義をいただき、以下各記載する劇場公開、テレビ放送、イベント、航空機内上映、関連記事の掲載及びネット配信等を実施しています(順不同)。

株式会社ティ・ジョイ

株式会社毎日放送

株式会社アニマックスブロードキャスト・ジャパン

株式会社ドワンゴ

讀賣テレビ放送株式会社

株式会社ニッポン放送

株式会社 IMAGICA

日本航空株式会社

株式会社小学館

株式会社集英社

株式会社講談社

株式会社角川書店

² <http://animemirai.jp/>

上記のほかにも、アニメミライ 2013 は、ユーフォーテーブル有限公司（ユーフォーテーブル）等のアニメ関係者からも、上映支援やイベントによるサポートなどを頂戴しております。

アニメミライ 2013 は、このように日頃の系列や枠組を越え、業界全体として応援すべき取り組みとして、アニメ業界関係者の皆さまより、多大なご支持を頂いております。

カ お披露目上映会

アニメミライ 2013 により制作された『龍-RYO-』（ゴンゾ）、『アルヴ・レズル』（ゼクシズ）、『リトルウィッチアカデミア』（トリガー）及び『デス・ビリヤード』（マッドハウス）の4作品（以下、これら4作品を総称して「前年度4作品」といいます。）については、株式会社ティ・ジョイにより、平成25年3月2日（土）から同月15日（金）までの2週間（一部延長を除く）、新宿バルト9（東京）、札幌シネマフロンティア（北海道）、MOVIX 仙台（宮城）、T・JOY新潟万代（新潟）、シネプレックスつくば・シネプレックス水戸（茨城）、T・ジョイ蘇我（千葉）、T・ジョイ大泉（東京）、横浜ブルク13（神奈川）、名古屋センチュリーシネマ（愛知）、T・ジョイ京都（京都）、梅田ブルク7（大阪）、広島バルト11（広島）、ufotable CINEMA 徳島（徳島）、T・ジョイ博多（福岡）、T・ジョイリバーウォーク北九州（福岡）、T・ジョイパークプレイス大分（大分）及びシネプレックス熊本（熊本）の全国18館において上映され、お披露目上映会を通じて、広く国民の皆さまにその成果の一部が還元しています。なお、3月24日（日）までの観客動員総数は、7,058名です。

劇場での上映及び次項記載のテレビ放送等、アニメミライ 2013 により制作される作品に予め作品公開の機会が確保されていることは、制作に参加する若手原画アニメーターはじめ、参加スタッフのモチベーション向上に大きく寄与するものであり、効果的な人材育成の観点から非常に重要な要素となっています。

キ テレビ放送

株式会社毎日放送（毎日放送）、株式会社アニマックスブロードキャスト・ジャパン（アニマックス）、読売テレビ放送株式会社（よみうりテレビ）、株式会社BSフジ（BSフジ）及び日本放送協会（NHK）により、前年度4作品については、以下各記載のとおり、テレビ放送が予定されています（一部実施済）。

① 毎日放送

4月1日（月）深夜、『アルヴ・レズル』『リトルウィッチアカデミア』

放送予定

② アニマックス（一部リピート放送あり）

4月5日(金) 19:00、『龍-RYO-』

4月12日(金) 19:00、『アルヴ・レズル』

4月19日(金) 19:00、『デス・ビリヤード』

5月6日(月) 19:00、『リトルウィッチアカデミア』

5月11日(土) 19:00、4作品一挙放送

③ よみうりテレビ

3月18日(月)深夜、『龍-RYO-』

3月25日(月)深夜、『デス・ビリヤード』

④ BSフジ

1月1日(火)0時『ジャパコンTVプレゼンツ プライム

アニメーション「新海誠」特集』番組内において、アニメミライ 2013
の90秒CM、4回放送

1月13日(日)『ジャパコンTVプレゼンツ プライムアニメーション
「新海誠」特集 第2夜-第1部、「新海誠&栗津順」特集第2夜-
第2部』番組内において、アニメミライ 2013の90秒CM4回放送

2月22日(金)放送の『ジャパコンTV』にて、アニメミライ 2013
に関する5分程度のミニ特集

⑤ NHK

3月2日(金)・MAG ネット3月号にて、約2分のミニ特集を放送

ク 公式Webの運用及びイベント等

アニメミライ 2013では、主として劇場公開及びテレビ放送等に関するプロモーション充実の観点から、新たな試みを行いました。これは既に言及したとおり、制作現場に良い意味のストレスを与えることにより、モチベーションの向上を図ることで、人材育成に寄与することを主たる目的としつつ、協力各社に対してアニメミライが少しでも寄与することにより、次年度以降も同等程度以上の作品公開環境を確保することを目的とした措置です。

具体的には、T.M.Revolution 西川貴教さんに広報大使を依頼。司会には、ニッポン放送アナウンサーで、アニメやマンガ、アイドル等のポップカルチャーを主に扱う「ミュ〜コミ+」(月曜〜木曜、24時〜24時50分)等のレギュラー番組を持ち、その他にも数多くのアニメ関連イベントの司会を務める吉田尚記さんを依頼しました。

更に、公募により選抜された5名の公式リポーターにより、本事業に参加した若手原画アニメーター、監督、美術背景や色彩設計、プロデューサー

一らによる作品制作中の生の声を集めた記事を公式Web上にて発表³しました。これは、参加制作会社が相互に他社の様子を知ることにも繋がり、これまで以上に良い意味で参加各社が他3社を意識するという効果ももたらしました。

かかる体制の下、前年度は以下の各イベント等を実施しました。

- ① 平成24年10月7日(日)
徳島・マチ☆アソビにて公式リポーター・公開オーディション
- ② 同月23日(火)
Creative Market Tokyo 2012にてトリガー、ゴンゾがピッチング
- ③ 11月1日(木)
ニコニコ動画内・アニメミライのチャンネルにて、ニコニコ生放送の運用開始(公式リポーター、ニコ生第1回)
- ④ 平成25年2月1日(金)
劇場前売券 発売開始
- ⑤ 2月19日(火)
初号試写会
- ⑥ 2月21日(木)
完成披露試写会
- ⑦ 同月25日(月)深夜
読売テレビ「マンパ」情報コーナーにてご紹介
- ⑧ 同月26日(火)
TSUTAYA 全店にて、プロモーション用無料レンタルDVD展開
- ⑨ 2月28日(木)
ニッポン放送『ミュ〜コミプラス』にて、『リトルウィッチアカデミア』アッコ役潘めぐみさんがゲスト出演し、アニメミライ特集
- ⑩ 3月2日(土)
劇場公開、舞台挨拶
※ ゲスト
千明孝一監督、立川譲監督、吉成曜監督、前野智昭さん(『デス・ビリヤード』バーテンダー役)、潘めぐみさん(『リトルウィッチアカデミア』アッコ役)、司会：吉田尚記

ケ 報道等

- ① 完成披露試写会に関する報道
☆配信元☆

³ <http://www.animemirai.jp/index.php>

▼クランクイン！

http://www.crank-in.net/game_animation/news/23372

▼シネマトウデイ

<http://www.cinematoday.jp/page/N0050443>

▼gigazine

<http://gigazine.net/news/20130221-animemirai-2013/>

▼まんたん Web

<http://mantan-web.jp/2013/02/21/20130221dog00m200031000c.html>

▼Ani☆Fav

http://anifav.com/topics/20130221_745.html

▼日テレニュース 24

<http://news24.jp/entertainment/news/1626913.html>

▼アニメメイト TV

<http://www.animate.tv/news/details.php?id=1361432344>

▼毎日.jp

<http://mainichi.jp/mantan/news/20130221dyo00m200029000c.html>

☆掲載媒体☆

- msn トピックス

<http://topics.jp.msn.com/entertainment/movie/article.aspx?articleid=1687138>

- Yahoo!ヘッドライン

<http://headlines.yahoo.co.jp/hl?a=20130221-00200029-mantan-ent>

- excite ニュース

http://www.excite.co.jp/News/cinema/20130221/Crankin_2337204.html

- ニコニコニュース

<http://news.nicovideo.jp/watch/nw525976>

- livedoor new

<http://news.livedoor.com/article/detail/7432526/>

- goo ニュース

<http://news.goo.ne.jp/picture/crankin/entertainment/crankin-2337204.html>

- インフォシーク

http://woman.infoseek.co.jp/news/entertainment/oricon_202189

5

② その他雑誌・テレビ等

- i. 月刊ニュータイプ 3月号
- ii. 月刊ニュータイプ 4月号
- iii. アニメスタイル 003
- iv. ウレぴあ総研

<http://ure.pia.co.jp/articles/-/12761>

(3) 前々年度事業及び初年度事業（アニメミライ 2012、アニメミライ 2011）

ア はじめに

本項では、前年度事業・アニメミライ 2013 の基礎となったアニメミライ 2012 及び 2011 について、事実の摘示を中心にその概略をご紹介します。

イ 受託制作会社と主なスタッフ

(ア) アニメミライ 2012

① 株式会社アンサー・スタジオ

別紙 2（アニメミライ 2012 参加作品および参加スタッフ） 1 枚目左欄に記載のとおり。

② 株式会社白組

別紙 2（アニメミライ 2012 参加作品および参加スタッフ） 1 枚目右欄に記載のとおり。

③ 株式会社テレコム・アニメーションフィルム

別紙 2（アニメミライ 2012 参加作品および参加スタッフ） 2 枚目左欄に記載のとおり。

④ 株式会社プロダクション・アイジー

別紙 2（アニメミライ 2012 参加作品および参加スタッフ） 2 枚目右欄に記載のとおり。

(イ) アニメミライ 2011

① 株式会社アセンション

別紙 1（アニメミライ 2011 参加作品および参加スタッフ） 1 枚目左欄に記載のとおり。

② 株式会社テレコム・アニメーションフィルム

別紙 1（アニメミライ 2011 参加作品および参加スタッフ） 1 枚目右欄に記載のとおり。

③ 株式会社ピーエーワークス

別紙 1（アニメミライ 2011 参加作品および参加スタッフ） 2 枚目左欄に記載のとおり。

④ 株式会社プロダクション・アイジー

別紙1（アニメミライ 2011 参加作品および参加スタッフ）2枚目右欄に記載のとおり。

ウ 作品概要等

アニメミライ 2011⁴及びアニメミライ 2012⁵の各参加作品の概要等については、それぞれの公式ウェブページをご参照ください。

(3) アニメーター育成検討委員会による育成方針分析の結論

平成25年3月6日(火)、アニメミライ 2013において策定・実践された育成に関する基本方針（別紙4 アニメーター育成基本方針）の結果分析及びそれを踏まえた方針改訂を行うため、アニメーター育成検討委員会とヒアリング委員らによる合同の検討会議が実施されました。

会議では、ヒアリング委員らによる作画OJT期間中の各種ヒアリング・モニタリングの結果報告を踏まえ、アニメーター育成検討委員らが、平成24年5月当時策定した育成基本方針について、検討作業を行いました。

その結果、①育成基本方針は3年目を迎え、概ね当初の想定した通りの効果を発揮しており、②改善のために若干の規定変更等を行うべきではあるものの、単年度を前提とする現状枠組の中においては、これ以上の抜本的な変更等はほぼ不可能であり、そして③初年度、前々年度、前年度に続き、アニメミライによるアニメーター育成の効果をより適切に把握し、その効果を最大化していくためには、大きな方針変更を行うことなく、更にプロジェクトを継続しつつ、重ねて追跡調査等を行い、その結果分析等を行うことが必要であることが確認されました。

(4) 追跡調査の結果

アニメミライ 2011において、直接育成対象となる「若手原画アニメーター」として参加したのは、合計33名⁶、アニメミライ 2012については、合計22名⁷です。

⁴ <http://janica.jp/pja/main.html>

⁵ <http://www.animemirai.jp/index2012.html>

⁶ 内訳は、株式会社アセンション（以下「アセンション」といいます。）6名、株式会社テレコム・アニメーションフィルム（以下「テレコム」といいます。）6名、株式会社ピーエーワークス（以下「P.A.WORKS」といいます。）12名及び株式会社プロダクション・アイジー（以下「Production I.G.」）といいます。）9名。

⁷ 内訳は、株式会社アンサー・スタジオ（以下「アンサー」といいます。）5名、株式会社白組（以下「白組」といいます。）6名株式会社テレコム・アニメーションフィルム（以下「テレコム」といいます。）5名、及び株式会社プロダクション・アイジー（以下「Production I.G.」）といいます。）6名。

アニメミライ 2013 では、平成 24 年 6 月から 7 月にかけて、アニメミライの検証を目的として、アニメミライ 2011 及び 2012 に参加した若手原画アニメーター、計 55 名を対象とした追跡調査を実施しました。

その結果、55 名のうち、プロジェクト参加後にアニメ業界を去ったのは 2 名、不明 1 名の計 3 名⁸であり、残る 52 名はなおアニメーターとして稼働していることが確認されました。同程度のキャリアを有するアニメーターに関する離職率に関する調査等は知られていないため、この結果が比較優位であるかどうかは判断し難く、今後も継続調査を行う必要があるものと考えます。

3. アニメミライ 2014 の目的

(1) アニメミライ 2014 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、アニメミライ 2014 の第 1 目標は、若手アニメーター等、即ち、

① 1 年から 3 年程度の動画又は原画としての作画職経験を有し、特に他の指導等を要することなく原画を担当することのできる中堅原画への成長を志す若手アニメーター、及び

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及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⁹。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。

これまで、アニメーターの人材育成に関しては、学生向け教科書の作成や講座、インターンシップ等、主として学生を対象として種々の取り組みがなされてきました。これらの取り組みについては、アニメーター一技能の見える化等、一定の成果があったことは事実です。しかしなが

⁸ 2 名は個人的理由、1 名は中国に帰郷中。

⁹ JAniCA 『アニメーター労働白書 2009』第 18 頁

ら、これらの取り組みに参加した学生らのうち、アニメーターとして業界に入った者の数は少なく、更に原画職を担当できるまでに成長した者は、少なくともこれまでのところ、ほとんどいないと言われています。

アニメミライ 2014 は、既に動画職としての経験を有し、かつ、その中でも応募制作会社及び育成を直接担当する作画監督らによって、従前の実績及び意欲等に照らし、機会さえあれば十分な技能を有する原画職へと成長しう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ています。

そのため、アニメミライ 2014 では育成対象となる若手アニメーターら 20 名から 30 名程度のうち、相当数が原画職へと成長することを期待できます。仮に育成確率を 50% と低めに見積もったとしても、10 名から 15 名という人数は、年間約 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す。この 1 点のみからしても、アニメミライ 2014 は技能あるアニメーター不足という現在の問題に対し、十分有効な効果をもたらすものであるということが出来ます。なお、前年度に実施した追跡調査の結果によれば、アニメミライに参加した若手原画アニメーターの 1 年後の継続就業率は 90% を超えています。

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明確なスキルアップ教育のプログラムが存在せず、各制作会社においてもそのようなプログラムが確立されたとは言いがたいのが実情です。

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“制作に関わる全員が一箇所で制作を行う制作現場”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。

アニメミライ 2014 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、今から 10 年後には、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、アニメミライ 2014 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、新人アニメーター及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。

アニメミライ 2014 では、前年度に引き続き、梶島義夫、神村幸子、後藤隆幸及び井上俊之ら、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・検討により、若手アニメーター等育成の具体的方法論を策定してまいります。4年目を迎えるアニメミライ 2014 では、前3年度に監督又は作画監督としてご参加いただいたアニメーターらのご意見も反映するべく、適宜、これらの方々にも検討にご協力を賜りたいと考えております。

同委員会の定めた具体的方法論は、アニメミライ 2014 において、作画期間中に実施される全体講義や各社内における個別講義を通じて各チームに提供され、4つの異なる受託制作会社毎の制作現場で実際に運用されます。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重に検証されることとなります。

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。アニメミライ 2014 ではこの点に鑑み、ヒアリングチームに関しても、前年度に引き続き、ベテランアニメーターらによって構成します。

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、アニメミライ 2014 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・若手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ありません。しかしながら、前3年度の実践を経て、現状枠組におけるアニメーター育成の方法論は、その姿を現しつつあります。アニメミライ 2014 は、基本方針を変えずに実績を重ね、適宜データを集積しつつ、引き続き前3年度に若手原画アニメーターとして参加いただいたアニメーターらの追跡調査を実施することにより、業界共通の基盤と評価されうるアニメーター育成の方法論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及び方法論は、報告書にまとめられ、本事業が更に来年度以降も継続された場合に用いられるほか、JAniCA の実施する各種技能講座、アニメミライ 2014 に参加した制作会社及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となります。

JAniCA では、原則として毎月、各種技能講座等を開催しています。これら講座では、例えば小林七郎氏（アニメーション美術、平成 23 年度文化庁映画功労賞受賞）による美術背景講義など、アニメミライの全体講義の一環として実施した中で、若手原画アニメーターらに好評だった講座等をスピンアウトさせ、アニメミライの成果を直接プロジェクトに参加できなかった若手アニメーターらにも広げる試みを実践しています。

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、スタジオジブリやプロダクション I.G といった例外を除き、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されています。この分野に関する十分な調査研究は未だほとんどされていないのが実情ですが、このような場合に制作会社が二次配当の権利等を取付することはごく限られているといわれており、その意味で制作会社の下請化が進んでいるといえます。

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¹⁰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。

アニメミライ 2014 では、受託制作作品の権利を受託制作会社に集中させることにより、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製作モデルの確立を図りたいと考えています。

この点、アニメミライに参加した各社は、既に各年度中から各作品を商業アニメーションとして製作・制作するため、営業活動等に熱心に取り組んでいただいております。

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

¹⁰ JAniCA 『アニメーター労働白書 2009』第 55 頁以下

いのが現状です。他方、平成 23 年度メディア芸術祭ではオリジナルアニメ作品『魔法少女まどか☆マギカ』が大賞を受賞する等、魅力あるオリジナルアニメは、アニメ分野発展のために欠かせない存在です。

アニメミライ 2014 は、「わが国アニメーション分野の向上とその発展」のためには、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、オリジナルアニメ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を要件の 1 つと設定することにより、一線級監督等に対し、オリジナル作品制作の機会を提供し、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作品を産み出すことをも副次的な目標の 1 つとします。

なお、単純にエンターテインメント性のみを追求するだけでなく、本事業の育成意図を理解し、これを実現するためには、一線級監督の豊富な経験とバランス感覚が必要不可欠でもあります。

(2) アニメミライ 2014 による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、法遵守の徹底

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、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、制作会社からの再受託について、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¹¹。

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、アニメーターらに対しても深刻な悪影響を及ぼしています。

アニメミライ 2014 では、JAniCA が制作会社に対し、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します。これにより、アニメミライ 2014 内での法遵守を実現します、

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。アニメミライ 2014 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、アニメミライ 2014 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及

¹¹ 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

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策定

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「標準的アニメ製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。

アニメミライ 2014 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共通認識を醸成することを狙います。

4. アニメミライ 2014 の運営体制

(1) はじめに

アニメミライ 2014 の運営体制は、JAniCA 内部に組成する事務局統括の下、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及びアニメミライ 2014 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及びヒアリングを行うヒアリングチームによって構成されます。

この運営体制は、前 3 年度の運営を経て確立されたものと同一であり、その中核となるプロジェクト事務局及びアニメーター育成検討委員会のメンバーにも変更はありません。

(2) 事務局

ア 構成

本事業の統括、運営を行う事務局は、プロジェクトマネージャ 2 名、事務局長 1 名及び事務 1 名の計 4 名により構成されます。プロジェクトマネージャは桶田大介弁護士と神村幸子（アニメーター）、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。

但し、アニメミライ 2013 よりプロモーション活動の比重が増していることに鑑み、アニメミライ 2014 でも前年度に引き続き、プロモーション活動をサポートする人員の補充を検討します。

イ 担当業務

プロジェクトマネージャのうち、桶田は主として事業の運営面、神村は人材育成面を担当し、両名でアニメミライ 2014 全般を統括します。

事務局の主な業務は、各委員会の組成及び議事運営、受託制作会社の公募及び関連書類の作成や説明会等の関連業務、事業予算管理、各制作会社との連絡折衝及び制作進行の確認等のモニタリング、試写会準備、イベント運営、テレビ局との放送関連業務、劇場に関する配給業務、新聞・雑誌等に関する広報対応、アニメミライ 2014 に関するウェブ管理、報告書作成の取りまとめ等、多岐にわたります。

(3) 選定・評価委員会

ア 構成

アニメミライ 2014 において、受託会社の選定及びアニメミライ 2014 の評価を担当する選定・評価委員会は、アニメミライ 2014 における第三者委員会として、JAniCA と直接経済的利害関係を有しておらず、かつ、その役員（理事及び監事）でもないアニメ業界の有識者 8 名により構成されます。

アニメミライ 2014 の趣旨を正しく理解した上で、本書第 6 項に定める基本方針を正しく適用した受託会社の選定及びアニメミライ 2014 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、監督及び作画監督経験を有するアニメーターに委嘱することを予定しております。

イ 担当業務

① 受託制作会社の選定

アニメミライ 2014 開始後、公募に応募した制作会社の企画案について、アニメミライ 2014 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。選定作業のための委員会は、不正防止のため、事前情報の提供を行わず、1 回のみ開催することとします。

但し、制作会社による応募数が増加傾向であることに鑑み、応募数が多数に上った場合には、選定・評価委員会に先立ち、育成検討委員会により専らアニメーター育成に適した作品であるか否かという観点から、一定数までの絞り込みを行う場合があるものとします。

② アニメミライ 2014 の総括

アニメミライ 2014 の終了に際し、アニメミライ 2014 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、次年度

以降におけるアニメミライ 2014 の改善のために行う事業評価を目的とし、アニメーター人材育成に関する内容に立ち入った分析・検討は行わないものとします。詳細は、本書第 8 項及び第 9 項をご覧ください。

(4) アニメーター育成検討委員会

ア 構成

アニメミライ 2014 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、前年度に引き続き、わが国でも有数のアニメーターである 4 名、即ち、近年の経済産業省等によるアニメーター人材育成事業に委員等として関与、ウォルト・ディズニー・ジャパン等、多くのアニメスタジオにおける講師経験を有し、アニメーター育成カリキュラム勉強会を主宰する神村幸子、我が国における商業アニメーション制作の草分けである旧東映動画出身で、現在は自らアニメーションスタジオ夢弦館を主催する椛島義夫、近年めざましい成長を遂げているプロダクション I.G の中核アニメーターとして、テレビシリーズの制作を通じた OJT 等により確実な成果を上げてきた後藤隆幸及び我が国アニメーション作品の金字塔『AKIRA』や宮崎駿監督作品『魔女の宅急便』、故今 敏監督作品、細田守監督作品や沖浦啓之監督作品『ももへの手紙』の中心的アニメーターを務め、我が国を代表するトップアニメーターの一人である井上俊之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、アニメーターの人材育成を第 1 目標とするアニメミライ 2014 の核となる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（≒標準化）も併せて検討します。

かかる業務を行うためには、アニメーター／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

についても、オブザーバーとしてご参加いただきたいと考えております。

(5) ヒアリング委員

ア 構成

監督、作画監督及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、前年度、ヒアリング委員のチーフを務め、アニメーター育成検討委員会にもオブザーバー参加した深井利行を中心に、十分な知識・経験を有するベテランアニメーター4名により構成します。

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、アニメミライ 2014 によるアニメーター人材育成を一過性のものではなく、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、アニメミライ 2014 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、ラインごとに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ります。

そこでアニメミライ 2014 では、前3年度において十分な実績を残した深井利行を中心に継続性を確保しつつ、その他のメンバーについては適切なベテランアニメーターを確保しつつ、これらを入れ替えることにより、パフォーマンスの確保とプロジェクトの業界への浸透の双方を狙うこととしました。

ウ 備考

本事業が来年度以降も継続される場合には、上記深井の事例と同様、前年度のヒアリング要員が次年度のヒアリング要員らへの指導説明を行うことにより、事業成果の継続的発展を実現したいと考えています。

(6) 受託制作会社 4 社

アニメミライ 2014 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す。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、受託制作会社に対しては、応募時に監督及びプロデューサー、契約締結時までに作画監督及び育成を担当する原画職のアニメーター、そして育成対象となる若手アニメーターら6名以上を含む名簿提出を求めます。これにより、4社合計で最低24名以上の若手アニメーターらの育成を確保します。

アニメミライ2014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ます。そこで、事務局を中心とするアニメミライ2014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、制作会社及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及び契約に基づくアニメミライ2014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並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行わないこととします。

5. 事業予算の配分等

(1) 基本方針

アニメミライ2014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、番組長30分のシーズン放送のレギュラーアニメ（いわゆるテレビアニメ）1話当たりの制作予算は1000万円から1500万円、作品レベル的にはアニメミライ2014と同等程度である、番組長60～90分程度の単発特番アニメ（いわゆる、テレビスペシャルアニメ）で2000～3000万円程度とされています。しかし、アニメミライ2014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割高とならざるを得ません。

アニメミライ 2014の目的に照らした相当な事業予算の配分について、アニメミライ 2011、2012及び2013の実績を基準として綿密に検討協議を重ねた結果、引き続き1社当たり予算を3800万円(税込)とする4社案が最善であると判断しました。

(2) 4社案(アニメミライ 2014)

ア 前提条件

民放フォーマット

OP、ED及び本編の総尺 23分30秒～25分00秒(30秒単位)

総カット数、380カット程度(OP&ED含む)

総動画枚数、1万1000枚程度(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、商業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ありません。
- ③ 新人には十分に高度であり、かつ、才能のある新人にとってはまるで歯が立たないほどではない作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倍程度を想定しておりますので、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・新人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、適切な数量ということが出来ます。

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(税込) | | | | |
|------------|----|------------------|-------|--------------|
| 育成対象職種 | 人数 | メモ | 契約形態等 | 380c/11,000枚 |
| 監督 | 1 | 企画開発(企画・脚本・絵コンテ) | 総額契約 | ¥800,000 |

| | | | | |
|---------|------|-----------------|--------------|-------------|
| キャラデザイン | 1 | キャラクター設定 | 総額契約 | ¥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×3ヶ月 | 総額契約 | ¥1,200,000 |
| 原画 | 8~10 | 380カット×2万円 | カット平均2万円 | ¥7,600,000 |
| 動画検査 | 1 | 30万円×3ヶ月 | 総額契約 | ¥900,000 |
| 動画 | 33 | 300枚×33人=11000枚 | 400円×11,000枚 | ¥4,400,000 |
| | | | 作画部分総額 | ¥20,500,000 |
| | | | 総制作費 | ¥38,000,000 |
| | | | 残額 | ¥17,500,000 |

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(税込) | | | | |
|------------------|----|---------------------|-----------|------------|
| 育成対象職種 | 人数 | メモ | 1ヶ月当たりの収入 | 総額 |
| 作画監督 | 1 | 作監両 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 |
| 中堅原画 | 2 | 25000円×12カット~22カット | 30~55万円 | ¥4,300,000 |
| 若手原画 | 6 | 15000円×10カット~17カット | 20~25万円 | ¥3,300,000 |
| 動画検査 | 1 | 動検料 15万円+動画指導料 15万円 | 30万円 | ¥1,200,000 |
| 動画 | 33 | | 12~18万円 | ¥4,400,000 |

※ 期間中、若手原画の月収は20万円を下回ってはならないものとします。

エ 備考

① 受託制作会社に対するアニメミライ2014の立ち位置

- ・受託制作会社に対しては、後述のとおり、制作作品から別途収入が生じた場合、制作予算の半額程度に至るまでの間、収入の半分程度の返戻を求めます。
- ・受託制作会社は、本事業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ません。
- ・作品の著作権を受託制作会社に集中、作品制作後の営業展開を受託制作会社の自由裁量とし、更に受託制作会社の負担による追加予算を認めることで、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。

- ・アニメミライ 2014 により提供される予算を原資の一部としつつ、更に自社又は第三者の出資を受けて制作を行うこと（例. アニメミライ 2014 による制作作品をシリーズ第 1 話とする 13 話・1 クールの TV アニメーション作品の制作）についても、アニメミライ 2014 の定める諸条件を満たしている限り、これを認めるものとします。

② 作画料の枠は固定

- ・アニメーター育成のため、作監、中堅原画、新人原画、動画料には総額の目安及び基準単価（最低基準）を設定します。
- ・小さい会社は予算を赤字の穴埋めに使ってしまう可能性が大いにあります。契約によってこれを予防すると同時に、制作の進捗状況に応じ、適宜モニタリング（監査）をして不正を行えない体制をつくる必要があります。

③ 単価

- ・原画 1 カット平均 20,000 円以上、動画 1 枚 400 円以上等の基準単価（最低基準）を設定します。これが保証されていなければ、育成をするだけの余裕を確保することはできません。
- ・受託制作会社に対し、アニメーター個人に対する支払調書写しの提出を求めるのはもちろん、実際に支払われたかどうかについても、アニメーターへの事後確認調査を全件について行います。

④ 監督のギャラ

- ・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。
- ・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「一線級の」監督がこの短編にかかり切りになることはほとんど不可能です。
- ・アニメミライ 2014 に集中してもらったとき以外、拘束することはできません。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た方が、一線級の監督を依頼しやすいと考えられます。
- ・育成を手伝わされるだけになりかねない個々のトップアニメーターとのバランスの問題についても、考慮する必要があります。

⑤ 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なので、報酬も別立てとします。
- ・1万枚の作品と考えた場合、25日×3ヶ月で75日労働となります。1万枚÷75=133枚、作画監督と作画監督補佐2人で、1日当たり133枚の動画出しは仕事量として少なすぎます。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、アニメミライ2014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う必要があると考えています。これは、机に積まれた仕事しか考えない作画監督がいるためです。
- ・ちなみに、通常テレビシリーズの作画監督に要求される動画出し量は、1人で300枚/1日程度です。

6. 制作会社の選定に関する基本方針

(1) 選定方法

アニメミライ2014は、文化庁における助成金交付と異なり、受託制作会社の選定が当該作品製作の可否に直結します。よって、受託制作会社の公募・選定に際しては、極力、委員に対する不正な働きかけを出来ないようにする仕組みが重要となります。

そこで、アニメミライ2014では、選定・評価委員会の受託制作会社選定に関する委員会開催は1回(1日)のみ、かつ、応募各社に関する資料提供も委員会当日まで行わない等の運用により、不正と予断を極力排除します。また、応募各社の企画内容等については、事務局を中心に綿密な事前調査を行うことにより、委員の質問に対応できる体制を整えます。

なお、アニメミライへの応募は、初年度から順に16社、11社、18社と増加傾向にあります。アニメミライ2013の場合、応募書類18通についてそれぞれ20分程度時間をかけ、丁寧に目を通した場合には、それだけで6時間を要する結果となります。この点に鑑み、アニメミライ2014においても多数の応募があった場合には、予め育成検討委員会を招集し、専らアニメーターの育成に適しているかどうかとの観点からチェックを行い、適さないと判断されたものについては、その旨意見を付することができるものとします。

(2) 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、概要以下のとおりとします。これらの選定基準については、原則として制作会社公募時に開示することとします。

- 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 脚本と予告コンテ及び育成計画書類提出物で審査
- ③ 技術的完成度が期待できるものが望ましい
- ④ 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
- ⑤ 監督が創作の主体であるオリジナル作品であること
- ⑥ 可能なら、面白く、多くの人に受け入れられる作品が望ましい
- ⑦ 新人原画育成に相応しいものを選ぶ

※ 画面の完成度は高くとも、特殊すぎて新人原画育成に向かない作品は存在します。それらの企画は、アニメミライ 2014 の趣旨に合致しないため、制作費の助成を受ける作品として別の助成事業へ応募すべきです。アニメーター育成という目的を見失わないこと、作品制作が主ではないことを明確にするための要件です。

- ⑧ 十分な制作実績とアニメーター育成意欲を有していること
- ⑨ 助成の必要性が高いこと

※ 例えば、育成対象とする若手アニメーターが、全員、固定給を受給する社員アニメーターの場合には、経済的にも問題なく、育成はできているはずなので、アニメミライ 2014 において助成する必要性には乏しいと考えられます。

- ⑩ アニメミライに関して、当該制作会社が直近 3 年度中に 2 回以上選定されていないこと

(3) その他

ア オリジナルの定義

アニメミライ 2014 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

- ・応募要件には細かく規定せず、その都度協議することとしますが、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、古典もありえるため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（例：グインサーガ）、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（例：赤ずきん）。

- ・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原則として不可とします。

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。
- ・キャラクターデザイナーは、作画監督がこれを兼ねることが望ましいものとします。
- ・監督がキャラクター原案を兼ねても差し支えないものとしますが、監督がキャラクターデザイナーを兼任することは認められません。

イ 全ての制作工程を国内で完結する仕組み

アニメミライ 2014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確保します。

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¹²。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つであるということが出来ます。

アニメミライ 2014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処理することを契約により義務づけます。

上記国内処理の要件は、アニメミライ 2013までの3年間においても問題なく実行されており、特に実施上の問題はないものと考えます。

ウ 応募時に提出を求める資料等

① メインスタッフリスト

監督及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、監督及びプロデューサーの個性及び才能に左右されるため、監督及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ないこととします。

② 育成アニメーター概要書

アニメミライ 2014を通じて育成を図りたい若手アニメーターの大

¹² 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

まかな人数と状況に関する書面です。これにより、応募制作会社のアニメーター人材育成に対する意欲と対象となる若手アニメーターら確保の能力を推し量ることができます。なお、詳細については、受託後に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

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、脚本又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

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、アニメーター又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「画の動かしやすさ」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とするもので、少数でも良いが必須であるということができます。

⑤ 予告編の絵コンテ

予告編として、1分程度の絵コンテの提出を求めます。

これは、アニメミライ 2011 策定のために行ったアニメーション監督らとの事前協議の際、監督側から、「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」との意見があったことによる要件です。

よって、絵コンテは必ず自著であることとします。但し、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 その他

その他、企画書、設定画、本編絵コンテの一部等、補足資料につい

では全て応募社の自由裁量に拠ることとします。

エ 受託後作品完成までに提出を求める資料等

事務局及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アニメミライ 2014 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の提出することを契約により義務づけます。

① スケジュール表

契約の締結に先立ち、スケジュール表の提出を求めます。これは、年度内の作品完成を担保するだけでなく、アニメーター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です。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、受託決定時に予め目安となる日程等を書き入れたひな形を提供することとします。

② スタッフリスト

各ライン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及び作画監督、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を求めるものとします。

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の提出を求めます。作成者は、各ラインで実際に育成を担当する各アニメーターとします。

但し、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、育成対象アニメーター自身の書類作成業務の負荷低減と同時に、ヒアリング内容の実効性向上のため、予めひな形を用意した上、必要に応じて事務局又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と共に、実効性ある人材育成の策定に努めます。

④ 絵コンテ等

シナリオ、絵コンテ及び設定画等の提出を求めます。

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、リテイク出し作業終了から試写会までの期間内に、各作品のカット全数を受託制作会社の費用と負担により、事務局を通過させなければならないこととします。

事務局では、神村プロジェクトマネージャ又は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・検討のためにスキヤニング等して資料化するものとします。

⑥ 予算配分表

予算配分表、帳簿、支払い調書等、経理書類の提出を求めます。

7. アニメミライ 2014 の契約・権利関係

(1) 受託制作会社

受託制作会社との間の契約については、公募要件として契約書の類型、締結を要する場面及び主要契約条項等を明記した契約書案を予め開示し、その締結を受託の必須条件とします。

受託会社に対し、締結を求める主な契約条項は次のとおりです。

① スケジュールの遵守

アニメミライ 2014 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、これに遅れる場合には支払済事業予算の返戻をも含めた違約罰条項を設ける等の方策により、年度内完成を極力担保します。

② 製作作品の権利関係

作品の著作権、即ち著作権法上の映画の著作物としての著作権及びアニメ業界において一般的なビデオグラム化権、テレビ放映権及びインターネット配信権等、種々の二次配当権を含めた権利関係についても、公募時に予め開示し、契約の条件とします。

製作作品が本事業終了後に商業的に展開し、別途収入が生じた場合、当該収入は、その積算額が提供予算額の半額程度に満つるまでの間、収入額の半額程度について、アニメミライ 2014 へ返戻しなければならないものとします。なお、対象とする商業展開の範囲及び返戻金の用途に関しては、アニメミライ 2014 の公益的性格に鑑み、慎重に検討します。

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、アニメミライ 2014 では事業予算の一部について、契約によって用途を限定すると共に、その結果について各個人への支払までの追跡調査を行うこととし、併せてこれに違反した場合に対応した違約罰条項を定めることにより、事業予算の不当な流用等を極力防止します。

なお、人材育成を重視する制作会社では、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アニメミライ 2014 の作画期間中、アニメミライ 2014 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又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、アニメミライ 2014 遂行のために必要不可欠です。そこで、制作会社には予め、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します。

⑤ 調査研究及び広報等への協力

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、アニメミライ 2014 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。

アニメミライ 2014 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対して求めます。

(2) 監督・キャラクターデザイナー・作画監督等

アニメミライ 2014 は、アニメ制作に携わるクリエイターでありながら、従来著作権ないし何らか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¹³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ます。そこで、アニメミライ 2014 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します。

(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、原画の作画工程期間である約 3 ヶ月間について、アニメミライ 2014 への専念義務を予め契約で課すことにより、O J

¹³ 作画監督については、近年、テレビシリーズの 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ふべき状況がみられるところ、ここでいう「作画監督」とは、アニメミライ 2013 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する。

Tの機会を確保します。また、指導を担当する作画監督らについては、若手アニメーターらに併せた指導を行っていただくため、同期間中は平日の朝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します。

8. 若手アニメーター等育成の基本方針

(1) アニメミライ 2014における基本方針の考え方

アニメミライ 2014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。

先にJAniCAの実施した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、東映アニメーション等、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。

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及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、又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) アニメミライ 2014 における育成の基本方針

以上の理由により、アニメミライ 2014 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。これらの基本方針は、前々年度プロジェクトから一貫しており、教える側と教わる側の双方から好評を博しております。とりわけ、チームとしての一体感が感じられる点、それに普段は交流の少ない他社のアニメーターらと交流できる点が評価されています。この点について、技術習得は、外部から押し付けられ消極的に行うよりも、当人が積極的に行うほうが効果的です。その意味で、アニメーターの制作モチベーションを高めることは、人材育成に対してプラスの相関関係があるといえることができます。

- ・ 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** と **Off the Job Training**（講義）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) 追跡調査

アニメミライ 2014 による O J T の開始までの間に、アニメミライ 2011、アニメミライ 2012 及びアニメミライ 2013 に若手原画アニメーターとして参加したアニメーターらを対象とした追跡調査を行い、アニメミライによる人材育成の効果測定を行うと共に、その結果をアニメミライ 2014 の内容に反映させます（別紙 II q[追跡調査企画書]ご参照）。

(4) On the Job Training (O J T) の基本方針

ア 若手アニメーターの定義

アニメミライ 2014 が育成対象とする若手アニメーターは、次に掲げる①から③の条件の全てを満たす者としてします。

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">① 動画職又は原画職として 1 年以上の作画経験を有し、かつ、② そのうち原画職として 6 ヶ月程度以上、3 年 6 ヶ月以内程度の経験を有しており、かつ、③ 応募時において 29 歳以内であること |
|---|

この点、若手アニメーターの定義について、前年度から変更した理由をご説明します。

前提として、前年度までの3年間は、若手アニメーターについて、次の2種類のいずれかと定義していました。

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アニメミライ2013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

アニメミライにおける育成方法は本来、第1類型に向けて設計されたものであるところ、第1類型のみではチーム編成が困難な場合もあると思われること、また原画経験に乏しいが特にその才能が認められる場合もあると思われることから、過去3年間は別途、第2類型を設けてきました。

しかしながら、育成検討委員会による3年間を通じた結果分析の結果、第2類型に属する若手アニメーターは、育成対象期間の相当部分を「原画とはいかなる仕事か」を学ぶことに要してしまい、育成の効果が従前に発揮されないことが明らかとなりました。一般例に言い換えれば、プロのレースドライバーになるためのドライバー・スクールに、本来であれば先ず教習所に通うべき運転経験の無い者を入学させることに似ています。

アニメミライにおける育成の方法論は、原画経験のないアニメーターにも問題なく適用されうるものです。しかし、専ら3ヶ月程度という時間の制約があるアニメミライにおいて、「原画とは何か」を一から学んでいたのでは、本来の狙いである「特に他の指導等を要することなく原画を担当することのできる一人前のアニメーターを育てる」ことはできません。そこで、本年度は上記のとおり若手アニメーターの定義を変更することとしました。

なお、若手アニメーターの定義の厳格化によるチーム編成の困難を緩和するための措置として、次の2つの方策を実施することとします。

① 外部参加が可能であることの明確化

アニメミライにおける若手アニメーターのチーム編成については、従前より参加制作会社に属していないフリーランス及び他の制作会社の所属アニメーターであっても、これに参加することができます。しかしながら、この点は従来の募集要項等には明示されていなかったた

め、十分に周知されていたとはいえませんでした。そこで、アニメミライ 2014 ではこの点を明記することとします。

② 若手アニメーターの団体推薦

参加制作会社の募集と同時に、アニメミライ 2014 に参加を希望する若手アニメーターを別途団体推薦により公募するものとします。

従前、アニメミライ事務局には、若いアニメーターらから「アニメミライに参加したいが、自分の所属するスタジオは応募しておらず、通ったスタジオとの伝手もないのでどうしようもない」といった声が寄せられていました。他方、個人であるアニメーターからの応募を認めた場合には、それまで所属していたスタジオや従前の参加作品との関連で問題が生じる可能性も否定できません。

そこで、アニメミライ 2014 では、制作会社としての応募条件を満たす程度のスタジオを通じ、参加を希望した若手アニメーターらによるウェイティングリストを作成することとします。

但し、選定された制作会社による若手アニメーターのチーム編成は、自らの裁量によってなされるのが原則であり、ウェイティングリスト登録の若手アニメーターとの契約を強制されるものではありません。あくまで、選定された制作会社が希望した場合のみ、事務局を通じてウェイティングリスト登録の若手アニメーターにコンタクトを取り、以後は両者の間で参加の有無についてご相談いただくものとします。

イ 作画工程におけるアニメーター・チーム編成

モデルケースは、監督及び作画監督を除き、若手アニメーター6～8人、中堅アニメーター2人の計8～10人としますが、場合により各社の事情で若干の幅を持たせることは認めることとします。

原画職のアニメーターは、原画の作画期間中についてはアニメミライ 2014 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、アニメミライ 2014 の根幹となるOJTが機能しなくなるためです。

他方、アニメーターを固定するのは原画職部分のみとし、動検、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 監督及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

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て作品作りだけに意識が向かわないように注意を求めます。育成には、面倒な手順や書類作成も必要となりますが、そこを嫌がらないで対応してもらう必要があります。そのためにも、予算は育成のために出ており、育成可能な制作現場を作り出すためにオリジナル作品を作る機会を得られていることの認識を求めます。

② 新人を育てる意識

アニメミライ 2014 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。監督らには、それだけに息の長い原画育成は将来の国内アニメーション産業にとって極めて重要であることを理解してもらい、新人を積極的に育てる意識を共有してもらう必要があります。

エ ランク制の導入

アニメミライ 2014 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、絵コンテに記号等で明記することを求めます。その他、具体的方法論については、制作的な制約から先例の少ない試みでもあるので、アニメーターからの要望、ランク制実施時の具体例を添えた資料を提供し、かつ、説明会においても説明するものとします。

具体例については、劇場用コナンで毎回ランク制をおこなっていたこだま兼嗣監督等からヒアリングするとともに、絵コンテの実物をお借りし、これを参照して資料を作成します。

なお、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。

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、監督及び作画監督（4回）、原画（3回）、動画（2回）及び全体（1回）のヒアリングを実施します。

(5) Off the Job Training の基本方針

ア 全体講座

作画監督及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俳優・声優による演技指導及び⑥法律（契約、健康保険、国民年金及び著作権等）等を行うものとし、それぞれ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の検討内容に沿って、講師を務めることとします。

イ グループミーティング

全体講座のほか、監督・作画監督、原画職、動画職の各アニメーターに対するグループミーティングを実施します。

① 監督・作画監督

アニメミライ 2014 に参加いただく監督及び作画監督を対象に、実際の育成が始まる前ころまでの間に、アニメミライ 2011～2013 までにご参加いただいた監督及び作画監督、若干名を交えたグループミーティングを行います。これは、アニメミライにおける若手アニメーター育成のための方法論をよりよくご理解いただき、育成期間全てを十分に有効活用頂くことを主たる目的とし、各チーム相互の適度な競争意識と連帯意識を醸成するため、アニメミライ 2014 から新たに導入することとしたものです。

② 原画職

各制作チーム内において、監督及び作画監督が、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。

③ 動画職

各制作チーム内において、監督、作画監督及び動画検査が、動画職担当アニメーターらに対し、作品内容の説明及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。

ウ その他

上記各講座の内容は、これまで JAniCA の実施してきた各種講座のカリキュラムを叩き台として、アニメーター育成検討委員会による検討に

より、アニメミライ 2014 の目的及び対象者に照らして改訂したものです。アニメミライ 2014 では、昨年の講義とこれらに関する若手原画アニメーターらのアンケート調査結果等を基に、講義内容について更なるブラッシュアップを図ります。

また、アニメミライ 2011 では、参加した若手原画アニメーターらから、各 2 日間・計 3 回の全体講義について、更なる充実を求める声が多数寄せられました。そこで、アニメミライ 2012、アニメミライ 2013 では、全体講義の第 1 回を合宿形式で実施することとしたものです。

各講座の基礎となる各種講座のカリキュラムについては、別紙Ⅲg 教育活動に関する主な実績をご確認ください。

(6) 受託制作会社間の連絡

アニメミライ 2014 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。ヒアリング調査の結果、アニメミライ 2013 でも、この仕組みが人材育成という目的に照らし、非常に有効に機能したことが判明しています。

9. アニメミライ 2014 の評価・報告

(1) アニメミライ 2014 の評価機会

アニメミライ 2014 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、本事業終了時までには結果が生じると考えられる①、

②、⑥、⑦及び⑧については、その内容に応じ、事務局（⑥、⑦、⑧）又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、アニメミライ 2014 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、アニメミライ 2011、アニメミライ 2012 及びアニメミライ 2013 の評価をアニメミライ 2014 の一環としつつ、アニメミライ 2014 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、引き続き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) アニメミライ 2014 の結果報告

ア 完成披露試写会

アニメミライ 2014 により制作された作品 4 本については、平成 26 年 2 月に完成披露試写会を行い、業界関係者等に披露します。

イ お披露目上映会

アニメミライ 2013 同様、アニメミライ 2014 でも平成 26 年 3 月ころを目処として、全国複数会場における劇場公開（お披露目上映会）の実施に努めます。

劇場公開は、アニメミライ 2014 の主たる目的である人材育成の観点からも重要です。アニメミライ 2011 では、作画期間中に劇場公開が決まった以降、各社及び参加アニメーターらの意欲が明らかに向上しました。アニメーションを含む映像作品にとって、劇場公開はいわばハレの場、檜舞台です。このモチベーション向上効果は非常に大きなものです。

又、アニメミライ 2012 及びアニメミライ 2013 では、観客に対するアンケート調査を実施しました。アニメーション作品は、受け手である観客があつて初めて成立します。作り手達による自主制作作品は、ともすると自己満足に陥る傾向があります。劇場公開と観客によるアンケートの存在は、このような独りよがりを防止すると共に、受け手の望んでいるアニメーション作品がなんであるかについて、貴重な情報源となります。

ウ テレビ放送

アニメミライ 2013 同様、平成 25 年 3 月ころを目処として、アニメミライ 2014 により制作された 4 作品について、テレビ放送実施に努めます。

アニメミライ 2011 では、毎日放送の竹田青滋チーフプロデューサーの

ご厚意により、年度内のテレビ放送を実現することができました。平成 23 年 3 月 5 日深夜に放送した『万能野菜ニンニンマン』は、深夜帯としては高い 2.5% の視聴率を記録し、翌 6 日未明には Google 検索急上昇ワードで 1 位を記録する等、大きな反響を呼びました。

アニメミライ 2012 は、協力会社に毎日放送のみならず、アニマックスとよみうりテレビが加わったことからご理解いただけるとおり、通常の枠を越えたアニメ業界全体のための取り組みとして、複数テレビ局からのご支持をいただくことができました。アニメミライ 2013 では、これに加えて BS フジにもご参加いただくことができました。アニメミライ 2014 では更に協力局の幅を広げることのできるよう、努めてまいります。

劇場公開同様、テレビ放送も又、参加各社やメインスタッフのモチベーション向上に大きく寄与するものです。アニメミライ 2014 では、かかる観点からも引き続き、テレビ放送の実現を行うべく調整に努めます。

エ アニメミライ 2014 に関するテレビ放送

アニメミライ 2013 については既述のとおり、NHK 及び BS フジは、アニメミライの意義に鑑み、単に作品のみを放送するのではなく、我が国アニメーション業界が文化庁のご支援を受け、このような前向きな取り組みを進めていることについて紹介されたいということで、放送前に更に放送時間をいただき、それぞれの番組中でアニメミライを紹介するミニ特集を放送いただくことができました。

このような形での放送は、アニメーターなど、アニメーション制作に携わるクリエイター達の地位向上やモチベーション向上に繋がるばかりでなく、ひろく文化事業に対する国民の理解を得る上で、非常に有益なものであると考えます。JAniCA は、アニメミライ 2014 でも前年度に引き続き、このような放送の実現に努めます。

オ その他

アニメミライ 2014 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及び⑧については、平成 25 年度の年度末までに報告書として取りまとめ、その納品をもってアニメミライ 2014 の結果報告とします。

10. アニメミライ 2014 の成果を普及・促進するための方策

アニメミライ 2014 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、本事業終了後も継続的に業界

への普及促進を図ります。この点、アニメミライ 2011、アニメミライ 2012 及びアニメミライ 2013 に育成対象である若手原画アニメーターとして参加した者から、翌年度以降の全体講座も受講したい旨の要望があがっていることから、これについても前向きに検討したいと考えております。

なお、アニメミライ 2014 の成果の普及促進をより確実にするためには、少なくとも数年以上の間、本事業を継続することにより、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・経験する制作会社及びアニメーターらの範囲を拡大することが有効です。本事業は新規事業の 4 年目にあたります。

本年は、アニメミライというプロジェクトが 3 年間という 1 つの区切りを終え、新たに迎える始まりの年です。JAniCA としては、アニメミライ 2014 について、育成の観点においても制作会社振興の観点からも、一定の評価を得るに至ったアニメミライというプロジェクトが、更なる高みを目指して新たなスタートを切る年であると位置付けています。

アニメミライ 2014 にご応募いただく皆様におかれましては、アニメミライ事務局と共にアニメミライ 2014 を創りあげる気概を持ってご応募くださいますよう、心よりお願い申し上げます。

以上

補 アニメーターの現状と育成の前提事項

アニメミライ 2014 の目的をご説明する前提として、本事業の前年度事業が策定されるに至った端緒、即ち技能ある原画担当アニメーターの不足及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及び労働時間は次頁表¹⁴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、アニメーター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 | L0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 | L0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)

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

(次頁に続く)

※ アニメーターの平均年収

¹⁴ JAniCA『アニメーター実態調査概要報告』より抜粋

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

¹⁵。」

¹⁵ 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

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見てしまう結果、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¹⁶。この場合、

ればならないであろう。」と指摘しているが、現実にはこれに反し、アニメーターの対価は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実情である。

¹⁶ 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えがちであるが、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。

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によるアニメミライ2014という企画の理論的根拠は、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動画職としての経験を有し、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及び②正当な対価の提供以外にありません。アニメミライ2013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。②の効果は限定的ですが、①の結果、原画職として一人前の技術習得ができた場合には少なくとも生活を行うだけの収入が得られ、これによって業界からの離脱防止を期待できます。

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、アニメミライ2014を企画いたしました。2年目が終わりつつある今、アニメミライ事務局には、制作会社のみならず、パッケージメーカーに所属するプロデューサーらからも次年度以降の取組に関する問い合わせがあります。実際の作品制作を通じて人材を育成し、業界の振興を図るというアニメミライのコンセプトは、着実に浸透しつつあり、多くの方々の支持を得つつあります。

JAniCAは、アニメミライ2014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・課題の解決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。

以上