

文化庁 委託事業

令和5年度 アニメーション人材育成調査研究事業



## アニメーション制作受託団体向け 募集案内

### お問い合わせ先

一般社団法人日本動画協会・あにめのたね事務局

■担当：小林洋子・木須大輔

■E-Mail: bunka@aja.gr.jp

■一般社団法人日本動画協会（AJA） Web: <https://aja.gr.jp>

※募集案内・提出書類一式等は、上記 AJA 公式サイトよりダウンロードできます。

■応募締切：令和5年6月9日（金）17時必着

## はじめに

日本のアニメーションは、国内外において幅広い層に支持され、これまで発展を続けてきました。しかし、アニメーション制作の現場においては、新たな作り手となる若年層の減少、制作方法のデジタル化・多様化と同時に世代交代が進んだ結果、これまでの人材育成の方法が揺らぎ、アニメーション文化の維持・発展が困難な状況になっています。

文化庁「アニメーション人材育成調査研究事業（以下、本事業と言う）」は、日本のアニメーション文化の将来を担う優れたアニメーター等、アニメーション人材の育成方法について実践的な調査研究を行い、その成果の評価及び普及を推進することで、人材育成による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います。

令和5年度の本事業は、文化庁から一般社団法人日本動画協会（AJA）に委託されました。

本事業では、次にあげる3つの人材育成プログラムを実施する予定です。

- ① 作品制作を通じた技術継承プログラム
- ② アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラム
- ③ アニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラム 等

**本募集案内は、上記「① 作品制作を通じた技術継承プログラム」に参加していただくアニメーション制作受託団体向けの説明資料です。**

アニメーション制作受託団体（4団体程度を予定）は、OJT（オン・ザ・ジョブ・トレーニング）による人材育成のプラン・育成方法を企画し、有識者で構成される第三者委員会である選定委員会の審査により企画内容を選定された後、それぞれが計画した育成プランに基づき、令和6年2月中（予定）までに、商業レベルとなりうる7～10分程度のオリジナルアニメーション作品の制作過程での効果的なOJTを実施いただきます。

本プログラムは現在の日本のアニメーション制作の主流となっている2Dアニメーションを主としています。しかし、3DCGアニメーションなどの新しい手法であっても、モーションを手付けで行うことや、手を使って考え自動中割りのような機械的な作業を行わないことを条件として応募を認めています。

貴社の技術継承を実施したい、人材育成体制を確立させたい等、考えていらっしゃる制作会社は、是非、この機会に本プログラムへご応募ください。

我が国におけるアニメーション制作の明日を担う人材を育成することによって、アニメーション業界の次世代へ、日本のアニメーション制作技術や伝統が継承されることを切に願っております。皆様の意欲的なご応募をお待ちしております。

※過去に選定された受託制作団体の育成プランを P20 に例として掲載しています。なお、本事業で制作されたアニメーション作品の著作権は、本事業終了後、作品を制作した受託制作団体に帰属いたします。

一般社団法人日本動画協会 あにめのたね事務局

## 作品制作を通じた技術継承プログラム

### 目次

1	概要	・ ・ ・ ・ ・ 3
2	応募資格	・ ・ ・ ・ ・ 3
3	応募書類	・ ・ ・ ・ ・ 3
3-1	応募書類の詳細	・ ・ ・ ・ ・ 4
4	応募書類の提出方法等	・ ・ ・ ・ ・ 9
5	応募のスケジュール	・ ・ ・ ・ ・ 10
6	選定方法について	・ ・ ・ ・ ・ 11
7	書類作成にあたっての資料	・ ・ ・ ・ ・ 11
8	受託決定後：事業推進について	・ ・ ・ ・ ・ 15
9	過去の受託制作団体の育成プラン例	・ ・ ・ ・ ・ 20
10	備考	・ ・ ・ ・ ・ 22

## 1 概要

「作品制作を通じた技術継承プログラム」（以下「本プログラム」という）は、アニメーション人材の育成に係る実践的且つ効果的な手法の検討及び開発・実施・検証及び成果発表を行う調査研究の取組です。本プログラムは、作品を制作する過程で行うＯＪＴ（オン・ザ・ジョブ・トレーニング）と、育成委員会が企画する人材育成講座によるＯＦＦ－ＪＴ（オフ・ザ・ジョブ・トレーニング）への参加という内容で構成されています。本募集では、前者のＯＪＴとして、７～１０分程度のオリジナルアニメーション作品制作を通じた人材育成プラン（作品制作予算含め２，６９５万円（税込））の提出を求めています。

提出された育成プランは、第三者委員会である選定委員会において選定を行います。選定された団体は、委託契約締結後に、各自の人材育成プランに基づき作品制作を通じた人材育成を実施し、その育成プランの検証・成果発表を行っていただきます。

なお、本プログラムによって制作された作品の著作権は、事業終了後に制作受託団体に帰属しますが、文化庁事業による作品制作であることから、文化庁から公共の利益に必要であるとして各作品の利活用について要請（国内・海外での上映等）があった場合にはご協力をお願いいたします。

## 2 応募資格

原則として日本国内に本拠があり、アニメーション人材育成に実績、あるいは意欲を有し、商業アニメーションに関する十分な制作実績を持つ日本法人であること。

※本プログラムにおいて目指す育成とは、日本における商業アニメーションの中核となる人材の育成です。個人制作アニメーションやアート系アニメーションについては、デザインや演技・動かし方のロジックそのものが商業アニメーションの理論と一致しない場合があります。そのため、本プログラムの育成の適用からは除外します。

## 3 応募書類

### <応募書類の一覧>

- ① 組織の代表者名で本プログラムに対する応募意思を明確に示す書面（様式１）
- ② 定款２部（様式任意 Ａ４サイズ）
- ③ 団体概要（様式２）
- ④ 各制作団体の企画される人材育成のプラン・育成方法が分かる資料（様式任意 Ａ４サイズ）
- ⑤ スタッフリスト（様式３）

- ⑥ 個人略歴（様式4）
- ⑦ 作品の収支予算積算書（様式5）
- ⑧ 制作映像内容が分かる程度の脚本又はあらすじ等（様式任意 A4サイズ）
- ⑨ 基礎となるキャラクターデザイン（様式任意 A4サイズ）
- ⑩ 絵コンテ（様式任意 A4サイズ）
- ⑪ その他 必要と思われる書類
- ⑫ 複数応募の動機について（様式6）※初回応募の場合は提出の必要なし。

### 3-1 応募書類の詳細

- ・資料①～③は以下の内容を確認するためにご用意いただきます

#### **[受託制作団体に関する資料として]**

- ・作品制作を適切に遂行できる体制を有していること。
- ・人材育成を適切に遂行できる体制を有していること。あるいは、その熱意があること。
- ・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知識を有していること。
- ・プロジェクトの効率的遂行の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。

#### **①組織の代表者名で本プログラムに対する応募意思を明確に示す書面（様式1）**

#### **②定款（様式任意 A4サイズ）**

2社以上（コンソーシアム）で1団体として応募をする場合は、各社分の定款をご提出ください。また、主幹事会社を明記した別添書類（A4サイズ）を合わせてご提出ください。

#### **③団体概要（様式2）**

2社以上（コンソーシアム）で1団体として応募をする場合には、全社分をご提出ください。

- ・資料④～⑪は以下の内容を確認するためにご用意いただきます

[人材育成・作品制作に関する資料として]

④各制作団体の企画される人材育成のプラン・育成方法が分かる資料（様式任意 A4サイズ）

本プログラムにおいて実施する育成方法・内容・体制を説明する資料を提出してください。なお、「アニメーション制作にかかる技術継承を行うこと」を目的とし、育成方法・内容・体制は可能な限り細かくご記載ください。

※本事業では、我が国のアニメーション文化の将来を担う優れたアニメーター等のアニメーション人材の育成方法について実践的な調査研究を行います。クオリティを追求した作品作りだけに意識が向かわないようにご注意ください。

※人材の育成は、時間がかかり困難なものです。指導側メンバーの方々は、人材の育成が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ご理解いただき、積極的に育てる意識を共有して本プログラムにご応募ください。

※3DCGで応募される制作団体や新しい手法・新しいツールを使った制作団体の応募者は、ツールの開発自体が目的とならないよう、応募書類で育成方法の内容や体制など、詳細のご記載をお願いいたします。

⑤スタッフリスト（様式3）

各団体の企画される人材育成のプランに基づき、直接人材指導を行う、指導側メンバー（監督、プロデューサー、作画監督、指導アニメーター等）、育成対象者（育成される側のメンバー：アニメーター、制作進行 等）の名前を記載してください。

※育成対象者は6名以上記載してください。応募時の段階では、少なくとも3名以上記載してください。

※本プログラムでは「技術の継承」がテーマです。アニメーターを育成対象とする場合には、「演技を創れるアニメーター」を育成目標の1つに掲げてください。

※当スタッフリストで提出していただくメンバーは、応募後の変更は原則として認められません。特別な理由が発生した場合には、あにめのたね事務局に迅速にご相談ください。

※本プログラムには、メディアの取材が入る可能性がございます。参加されるスタッフの方々は、写真の撮影・動画撮影等にご協力ください。応募時に制作団体から参加者全員へ説明をお願いいたします。なお、受託制作団体に選定された後には、メインスタッフリストに記載のある方々（ご本人）による署名をしていただいた「確認書」を

ご提出いただきますので、確認書の内容も応募前に必ずご確認ください。

※育成対象者は、受託制作団体に直接所属していないフリーランス、又は他の制作会社の所属であっても構いません。

※OJTが必須となります。指導側メンバー（監督・作画監督等）と同じ作業場所・同じ時間帯での作業をお願いします。

※各制作団体の取り組みとして、指導側と育成対象者の作業時間は同じ時間帯であっても、オンラインによる指導を実施される場合（同じ作業場所とはならない場合）などは、その内容を書類としてご提出ください。

#### ⑥個人略歴（様式4）

◎のついている方々の個人略歴を提出してください。△の箇所は、各社の育成プランに沿った人員配置と人数での個人略歴の提出をお願いします。

※人材育成プランは各社によって異なります。下記を参考に、適宜置き換えてお考えください。

※3DCGの制作会社は、3DCGの職務内容、役職に置き換えて応募してください。

（例：指導アニメーター ⇒ 3DCGディレクター等）

※キャラクターデザイナーは、アニメーターであることを基本とします。

※キャラクターデザイナーは、作画監督が兼ねることが望ましいものとします。

※応募資料提出時には、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ません。

	応募時提出	選定後提出	備考
指導側メンバー			
監督	◎	◎	※総合演出でも可
プロデューサー	◎	◎	
作画監督	◎	◎	
指導アニメーター	◎	◎	
中堅アニメーター（原画）	◎	◎	
※指導側メンバーは、必ず5名以上となるようにしてください。 ※指導側メンバーは、育成委員によるヒアリング・追跡調査の対象となります。			
直接、人材育成には関わらない主要スタッフ			
キャラクターデザイナー	△	◎	

美術監督・動画検査 等	△	△	
※キャラクターデザイナーは作画監督と同じ人の起用を推奨します。 ※直接育成に関わらない方々は、育成委員によるヒアリング・追跡調査対象外です。			
育成対象者（育成される側のメンバー：アニメーター、制作進行 等）メンバー			
育成対象者（担当職）1	◎	◎	応募時には最低3名以上のスタッフを揃えて応募してください。 <u>※育成対象者は最終的には合計で6名以上必須。</u>
育成対象者（担当職）2	◎	◎	
育成対象者（担当職）3	◎	◎	
育成対象者（担当職）4	△	◎	
育成対象者（担当職）5	△	◎	
育成対象者（担当職）6	△	◎	
育成対象者（担当職）7～・・・	△	△	
※育成対象者メンバーは全員、育成委員のヒアリング・追跡調査の対象となります。 ※複数の担当職の方を本事業で育成していただけます。（例：原画・動画のアニメーターと制作進行の育成 等） <b>※育成対象者は6名以上であれば上限に規定はありませんが、育成委員会によるヒアリングにご協力いただく必要がありますので、その点考慮の上、人員構成をお願いします。</b>			

※本事業は日本の税金を投入した国の事業です。本事業においては、動画・仕上を含めた全ての工程を日本国内で実施されることの確保を条件といたします。

※全ての原画は本プログラムスタッフ内でご担当ください。少量ずつの外部委託や下請への外注は、本事業の根幹となるOJTが機能しなくなるため、認めておりません。

※動画の外注予定会社については、本事業中に調査等を行う可能性があるため、本事業の趣旨を十分理解し、協力出来る個人、団体、会社で構成してください。動画以降の外注予定会社に関しては、すべて国内で作業することを除き、受託制作団体の裁量に任せます。

#### ⑦作品の収支予算積算書（様式5）

本プログラムにおいて制作する作品の予算配分計画を提出してください。

※本プログラムにて提供する制作予算は、1作品あたり上限2,695万円（税込）です。

※選定後、アニメーション制作受託団体には改めて予算書を提出していただきます。

※本プログラムでは後年運用が可能なツールの購入は認められません。

※音響制作は必須ですが、アフレコ及びオープニング、エンディングは必須ではありません。

**※予算書作成にあたり、資料「09\_ryuuijizou」の資料も、合わせてご参照ください。**

#### ⑧制作映像内容が分かる程度の脚本又はあらすじ等（様式任意 A4サイズ）

本プログラムのスタッフリストにおける監督の主体的関与の下に作成された、本プログラムにおいて制作するオリジナル作品のあらすじが分かる程度の脚本又はこれに準ず



る資料を提出してください。

※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、体裁は問いません（小説、絵コンテ、ストーリーボード、箇条書きなど）。

※漫画原作については、既に発表されていて応募団体に権利が無い場合は基本的に認めておりません。

※パブリックドメインの作品は応募可能です。

※制作会社が権利保有するキャラクターを使用する等、本事業の内容と相反しないものであれば応募を認める場合がございます。「オリジナル作品」の定義について質問等ございましたら、あにめのたね事務局にご質問ください。

※過去にアニメ化された小説原作については、原則は不可といたしますが(例:グインサーガ)、古典小説や民話等(例:赤ずきん)は認めます。

※過去に作品化されたアニメーションの続編については、公開/未公開を問わず原則として不可とします。

#### ⑨基礎となるキャラクターデザイン（様式任意 A4サイズ）

本プログラムのスタッフリストにおける監督、キャラクターデザイナー又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を提出してください。なお、既存のキャラクターデザインではなく、本プログラムに参加される監督、キャラクターデザイナー又はその他のアニメーターが描いたオリジナルキャラクターをご用意ください。

※幾つかのアイデアスケッチでも、問題ございません。

※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、アニメーター等の人材育成に大きく影響します。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することを目的としております。

※使用料・権利料の発生する既存の挿絵、イラスト等の使用については、不可とします。

※制作会社が著作権を持つ既存のキャラクターの使用については、認めます。

#### ⑩絵コンテ（様式任意 A4サイズ）

本プログラムのスタッフリストにおける監督の主体的関与の下に作成された1分程の絵コンテ（一部抜粋部分でも可）をご提出ください。

絵コンテは監督自筆のものをご提出ください。アニメーターが絵コンテの清書を担うことは可とします。

※3DCGでのご応募で、絵コンテが監督自筆のものではない場合には、その旨説明す

る書類（A4サイズ）を合わせてご提出ください。

#### ⑪その他

企画書、イメージボード、設定画、その他必要と思われる資料がある場合には、これらを補足資料としてご提出ください。補足資料については全て応募団体の自由裁量に拠ることとします。

- ・資料⑫は以下の内容を確認するためにご用意いただきます。

[過去、本事業で採択された受託制作会社が再度応募される場合の書類として]

#### ⑫複数回応募の動機について（様式6）

過去に若手アニメーター等人材育成事業（通称；ProjectA、アニメミライ、あにめたまご）と本事業を受託されたことがある応募者は、本プログラムに複数回応募される理由の詳細をご提出ください。

## 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)

〒113-0033

東京都文京区本郷三丁目4番5号ハイムお茶の水4階  
一般社団法人日本動画協会 あにめのたね事務局

Tel：03-5839-2930

#### (締切)

令和5年6月9日(金)17時必着（持込不可）

#### (問い合わせ先)

あにめのたね事務局 担当：小林洋子・木須大輔

E-Mail：bunka@aja.gr.jp

※お問い合わせは原則としてE-Mail お願いします。

※本件に関するお問い合わせ期間：

令和5年5月10日(水)から6月8日(木)まで 平日10時～17時

## (2) 応募書類の提出方法

①用紙サイズはA4版とします。

②提出資料

以下の方法で郵送（宅配可）してください（持参不可）

1) 定款を除く書類一式を15部コピーしたもの

2) 定款2部（コンソーシアムでご応募の場合は、各社の定款を各2部）

3) 応募書類一式のデータを焼いたCD-RもしくはDVD-R、1枚

- ・応募配達を証明できる方法により送付すること
- ・応募書類は紙媒体及び下記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
- ・各書類の電子データは、CD-R又はDVD-Rでご提出ください。

※Windows 10 (64bit)において読み取り可能な形式のものとし、ファイル形式は、office 2019/2021 (Office365 含む)、Adobe Acrobat Reader DC を使用して閲覧及び編集が可能な形式で作成してください。

## (3) 備考

- ・選定結果は、7月中までにお知らせする予定です。
- ・応募書類等の作成費用は、選定結果にかかわらず応募者の負担とします。
- ・ご応募いただいた応募書類等は返却いたしません。
- ・提出前に提出書類に不備がないか確認をお願いします。

## 5 応募のスケジュール

1	募集開始	令和5年5月10日（水）
2	応募書類提出	令和5年6月9日（金）17時必着（持込不可）
3	選定結果通知	令和5年7月中
4	契約締結	令和5年7月下旬
5	契約期間	契約締結日から業務完了日まで
6	合同オリエンテーション	令和5年7月下旬予定

## 6 選定方法について

- ①選定はアニメーション業界の有識者らで構成される第三者委員会の選定委員会にて行います。
- ②応募各社の企画内容等については、あにめのたね事務局を中心に綿密な事前調査を行うことにより、選定委員の質問に対応できる体制を整えます。そのため応募団体に企画内容等を問い合わせる場合がございますので、予めご了承ください。
- ③企画内容に関する評価は、下に記載の＜選定内容＞に基づき行われます。

### **＜選定内容＞**

- ・本プログラムの目的を実行できる内容であること。
- ・人材育成の目標及び計画が具体的に設定され、実現性・妥当性があること。
- ・作品制作推進の方法、内容等が具体性・適正性・効率性を有すること。
- ・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。

## 7 書類作成にあたっての資料

### **① 本プログラムで制作する映像フォーマットについて**

- ・OP、ED含め、本編の総尺 7分 ～10分以内。
- ・総カット数、75～150カット程度。
- ・総動画枚数、3,000枚以上～6,000枚程度まで。
- ・作画水準は、劇場用作品未満程度、クオリティの高いテレビスペシャル程度を想定。

※映像フォーマットの詳細は、受託団体決定後、あにめのたね事務局からご連絡させていただきます。

② スタッフ費配分例（部分用途限定予算による重点配分）※作画期間 3 ヶ月想定

プリプロ／監督・作画監督			作業料固定分(税別)	
職種	人数	作業目安	契約形態等作業料固定分(税別)	最大150c/6,000 枚
監督	1	企画開発(企画・脚本・絵コンテ)	作業総額契約	¥350,000～ ¥500,000
キャラクターデザイン	1	キャラクター設定	作業総額契約	¥350,000～ ¥500,000
プロダクション／監督・作画監督・作画監督補佐・動画検査			作業料固定分(税別)	
職種	人数	作業目安	契約形態等作業料固定分(税別)	最大 150c/6,000 枚
監督	1	35 万円×6 ヶ月 ※監督の作業期間を 8 月より 1 月いっぱいまでの 6 ヶ月間と見込んでおります。この監督料には、育成手数料も含まれています。	作業総額契約	¥2,100,000
作画監督	1	55 万円×3 ヶ月 ※作画監督料 25 万円＋原画指導料 30 万円＝55 万円×6 ヶ月 ＝¥1,650,000 仮計算：作業期間 3 ヶ月 約 6,000 枚÷(21 日×3 ヶ月)＝95.2 枚×2/3＝63.4 枚/日・人	作業総額契約	¥1,650,000
作画監督補佐	1	40 万円×3 ヶ月 ※作画監督補佐料 25 万円＋原画指導料 15 万円＝40 万円×3 ヶ月＝ ¥1200,000 仮計算：作業期間 3 ヶ月 約 6,000 枚÷(21 日×3 ヶ月)＝95.2 枚×1/3＝31.7 枚/日・人	3 ヶ月総額契約	¥1,200,000
動画検査	1	27.5 万円×3 ヶ月 ※動画検査料 13.5 万円＋原画指導料 14 万円＝27.5 万円×3 ヶ月＝ ¥825,000 仮計算：作業期間 3 ヶ月 約 6,000 枚÷(21 日×3 ヶ月)＝95.2 枚/日・人	作業総額契約	¥825,000
原画		1.75 万円×150 カット	カット平均 1.75 万円	¥2,625,000
動画		@350×6,000 枚		¥2,100,000
			作画部分総額	¥11,200,000
			総制作費	¥26,950,000
			残額	¥15,750,000

※本プログラムの参加スタッフは専任でなくても結構ですが、半拘束の場合、実働分のみを人件費として計上してください。

※監督、作画監督、作画監督補佐、動画検査は育成指導費を含めると想定。

※監督費の内訳について

- ・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＋絵コンテ費用とし、別途固定給は人件費としての計上は認められません。
- ・監督にはオリジナル作品を作る機会と、契約によっては二次配当に関する権利が与えられるため、通常の平均的な固定給を想定。

※作画監督費の内訳について

作画監督作業とアニメーター(原画)への育成指導とは、それぞれ異なる業務であるため、費用は区別しています。仮に動画 6,000 枚の作品と考えた場合、21 日×3 ヶ

月想定で約63 日労働となり、6,000 枚÷63 日=95.2 枚、作画監督と作画監督補佐 2 人で、1 日当たり 95.2 枚の動画出しは仕事量として少ないと思われますが、本プログラムでは動画出しの作業費と、育成指導費を明確に分けることにより、作画監督らに、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して作画監督費を設定しています。

※原画料は平均@1.75 万円×150 カット=262.5 万円を総額の目安とし、内訳の目安は  
@1.25 万円 ×100 カット=125 万円（ランク制で簡単なもの）

@2万円 × 50 カット=100 万円（ランク制で大変なもの）

を参考にし、アニメーター（原画）の作業想定量（最低 3～6 名：75～150 カット程度）と併せて予算組みの参考にしてください。

※動画は 3,000 枚以上 6,000 枚程度までを作品の総枚数と考え総額の目安とします。

### ③ 参加するアニメーターらの月収について

・ 育成対象者として、専任で本事業に参加される方については、人材育成調査研究、講座の受講等の業務に従事するため、育成対象者の育成期間中の月収は、18 万円（税別）を下限とします。

・ 作画監督・作画監督補佐は、就労姿勢や作業姿勢等、作品に取り組む模範的姿勢をアニメーター（原画）に示すなど、育成指導費を含めるものとしてください。

・ 育成対象が動画の場合、動画が 1 月に 300 枚以上描ける内容を想定し、単価（@350 円）の設定としてください。

※3DCG 作品の場合には、同等職種を対象といたします。

※育成対象者が半拘束で参加する場合もございます。育成対象者が収入の心配なく参加していただける予算になっているかは、事業開始前にご提出いただく予算書で確認をさせていただきます。

※下記「④アニメーター（原画）の期間契約モデル」も合わせてご確認ください。

### ④ アニメーター（原画）の期間契約モデル

アニメーターの契約モデル				
職種	人数	作業目安		
アニメーター （原画）	6	18 万円×3 ヶ月	カット平均 1.625 万円	¥540,000/人
		※平均作業量 7～8 カット/月×3 ヶ月×6 人=126～144 カット 想定		

- ・本事業の人材育成の趣旨に鑑み、制作費及び事業協力費は制作費の予算の上限 2,695 万円(税込)内より受益できるものと考えます。そのため事業予算の中では別途利益の計上は想定しません。
- ・作画料については、総額の目安及び基準単価(最低基準)を設定しています。アニメーター(原画・動画)に対しては、各社の育成内容・育成期間に応じて、本プログラム計画書が示す最低金額以上での支払いを行ってください。  
※原画は 1 カット平均 16,250 円程度(@12,500~20,000)、動画 1 枚 350 円(税別)。
- ・育成対象者がオープン講座に参加される際の交通費、中間報告会、事業報告シンポジウムに参加される際の交通費、作画期間が延長した場合、作画期間以外も育成期間として設定する場合等、撮影見学、アフレコ見学等で発生した交通費など、関わった仕事量、作業時間等に見合った支払いは必ず行ってください。
- ・事業終了後には徴憑書類の一式を提出していただきます。実際の支払いの有無についても、個々のアニメーターへ事後確認調査を行います。徴憑書類のフォーマット、まとめ方については、受託決定後に、あにめのたね事務局からご連絡いたします。
- ・再委託費を会社運営に使用することを防止するため、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ります。

## ⑤ランク制の導入

本事業では、カットの難易度に応じて原画単価に 3 から 5 段階程度の差異を設ける「ランク制」の活用をご検討ください。一般的に、原画の単価は、内容の難易度が大きく異なっても同一であり、また力量の差がある方でも同一単価です。

しかし、カット内容によるランク制を導入することによって、力量のある人に一方的に負担が増大するのを調整することができると考えています。

(平均単価 16,250 円/カット、12,500 円~20,000 円の幅を想定しています。)

### ・ランク制のサンプル数字(原画150カットでの例)

	A ランク	B ランク	C ランク	費用
あ社			@12,500×150 カット	¥1,875,000
い社	@20,000×50 カット	@15,000×100 カット		¥2,500,000
う社	@20,000×25 カット	@16,250×75 カット	@12,500×50 カット	¥2,343,750

※ランクの判定に際しては、絵コンテに記号等で明記し、それを保管していただくこと義務とします。

## 8 受託決定後：事業推進について

事業の運営体制・推進指針等については、受託者決定後に開催する合同オリエンテーションの際に説明いたします。ご参加いただくアニメーション制作受託団体には昨年度の「実施報告書」をお渡しいたしますので、そちらもご参照ください。また、あにめのたね事務局を中心とする本事業の運営側の各受託制作団体に対する連絡協議は、主に次のとおりです。

- ①育成委員会による、制作団体及び監督、作画監督、アニメーター等に対する、各種講座等を通じたアニメーション人材育成に関する具体的方法論の提供。
- ②育成委員による、監督、作画監督、アニメーターらに対する調査・研究。
- ③あにめのたね事務局による、制作団体に対する、年度内の作品完成確保のための進捗確認。
- ④プリプロ完了後及び作品完成後の２段階に分けての進捗状況確認とそれに伴う事業予算の支払い。
- ⑤本事業の広報用等に限定した、制作される作品の内容や資料の提出。
- ⑥本事業の人材育成成果発表を用途とした、制作作品の内容やＯＪＴでの映像・写真資料等の提出。

なお、本事業終了後も、関連調査や、海外・国内からの上映要請に必要な資料提供や、放送・上映協力等の連絡をするものとします。

また、本プログラム遂行のため、アニメーション制作受託団体には受託後より契約締結時までに以下の①～⑤の資料の提出を求めます。詳細は、合同オリエンテーションでご説明いたします。



## ■受託決定後に提出を求める資料

### ① スケジュール表

年度内の作品完成を担保するだけでなく、育成委員会が企画する講座（OFF-JT）、等の参加について、アニメーション制作受託団体の足並みを揃えるため、契約の締結に先立ちスケジュール表をご提出ください。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てください。

### ② メインスタッフリスト

メインスタッフを全員分記載した、スタッフリストを再提出していただきます。

### ③ 確認書

契約締結前までに、本事業に参加する方々（本人）に署名をしていただいた「確認書」をご提出いただきます。確認書の内容も、応募前に必ずご確認ください。

### ④ 育成プラン表（共通フォーマットへの落とし込み）

応募時に提出していただく、人材育成の内容・方法が分かる書類に基づき、育成対象者（育成される側のメンバー：アニメーター、制作進行 等）に対して、指導側メンバーが実施する、OJTによる具体的な育成プランを作成してご提出ください。内容は育成委員会で精査し、修正依頼をする場合がございます。実効性のある人材育成プランを作成していただき、達成目標を定め、各受託制作団体に実施できたかを育成委員が調査・研究いたします。

### ⑤ 予算表

応募時にご提出していただいた予算表より、具体的な予算配分表をご提出いただきます。人件費については、人件費単価表の提出をしていただきます。フォーマットがございましたので、採択決定後にあにめのたね事務局より詳細含め、ご連絡いたします。

### ⑥ 作画開始前に、プリプロの素材（シナリオ・絵コンテ等）を提出していただきます。

### ⑦ 作品制作時育成（OJT）過程の育成の様子を記録した映像/写真等、育成プランに基づいた、各作品制作過程での、育成対象者に対して実施された育成の内容を記録した映像・写真を撮影しておいてください。（iPhoneの高画質モード等）本事業は研究事業です。令和6年2月開催予定の事業報告シンポジウムや、PV等で、使用いたします。

- ⑧ 令和5年11月に事業の進捗発表、受託制作団体間の意見交換の場として中間報告会を実施しますので、発表用資料の提出を求めます。
- ⑨ 令和6年1月に、事業報告シンポジウムで発表していただく資料の提出を求めます。
- ⑩ 令和6年2月中に、納品素材各種・PV用の映像素材、プロモーション用の素材の提出を求めます。
- ⑪ 原画・動画等の中間生成物  
あにめのため事務局、又は育成委員会の依頼により、必要に応じて後の報告・検討等のためにスキャン等を行っていただき、ご提出ください。ご提出いただく原画・動画については、必要に応じて、あにめのため事務局からご依頼いたします。
- ⑫ 徴憑書類一式、業務完了報告書、決算書  
人件費単価表、予算書、業務収支決算書、帳簿、支払い調書等、経理書類をご提出ください。徴憑書類のまとめ方、フォーマットについては、受託決定後、あにめのたね事務局よりご連絡いたします。

## ■Off the Job Training (OFF-JT)の基本方針

### ・育成講座の予定と出席

本事業では、アニメーション業界就業者を対象とした技術向上教育プログラム（オープン講座：参考URL <https://animenotane.jp/2023-01-18/>）を実施します。本年度は15回程度の講座を予定しております。講座の受講に関しては、受託決定後、育成委員会での検討の上、育成対象者（育成される側のメンバー：アニメーター、制作進行等）として参加されているどの方々に、どの講座を受講していただくかについては、あにめのたね育成委員会の育成委員（アドバイザー担当）と相談しながら決定していただくこととなります。

※参加指示があったものの講座へは、体調不良に類する特別な事由以外は、欠席は認められません。講座への遅刻・欠席に際しては、本人もしくは受託制作団体より事前に、あにめのたね事務局へご連絡ください。

※育成委員会での検討の結果、育成対象者（育成される側のメンバー：アニメーター、制作進行等）の方は全講座受講していただくこともございます。

### ・育成講座の内容

- ① 社会人としての知識、認識をあらためて持ってもらおう。
- ② 本事業の目標の一つでもある「演技を創れるアニメーター」へ歩み始めてもらう。
- ③ アニメーションで必要な基礎知識をあらためて持ってもらおう。
- ④ 各社の育成プランに共通する、指導内容を学んでもらう。

## ■育成義務

本事業に参加するスタッフは半拘束ですが、OJTが必須となるので、指導側メンバー（監督・作画監督等）と同じ場所、同じ時間帯での作業をお願いします。

また、同期間中は平日の日中（朝 10 時から 18 時）、昼食・休憩時間等を除いた 7 時間で各社の「育成プラン」を実現するべく、人材の育成を行ってください。

※就業時間について「就業規則等により就業を 11 時から 19 時までとしたい。」等、相談がございましたら、再委託契約締結前までにあにめのたね事務局にご相談ください。

## ■リメイクの定義について

作業のやり直しの責任の所在を明確にし、やり直しにも新たな支払いが必要な場合があることを説明します。今の現場では、曖昧な打合せで作画に入り、その後変更が何回も重ねられ、その作業料は払われないという理不尽なことがあります。

本事業では、そのようなことは下請法の観点からも改めるべきであると考え、リメイク分については支払いを行っていただきます。（例えば、打合せに基づいて作られたレイアウトが、絵コンテ（演出意図）の変更により描き直すことになることはリメイクだと考えています。）

## ■調査について

本事業では、育成講座に関する育成対象者のアンケート調査を実施し、その結果について育成委員会を中心として検討し、将来の育成講座、あるいは業界と教育界の共同講座開催等に役立てたいと考えております。

## ■本事業の契約・権利関係

日本動画協会と受託制作団体との契約については、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あにめのたね事務局からお送りし、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

本事業は単年度の公共事業であることから、本年度内の人材育成の実施と作品完成・公開が必要不可欠です。そのため、契約においてはスケジュールの遵守が必須目標であるこ

とを確認した上で、事業予算の支払いは人材育成と作品制作の進捗状況に応じて段階的に  
行うこととし、万一年度内の 作品完成と公開が遅れる場合には支払済みの事業予算の返  
金も含めた、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ていただきま  
す。

## ② 制作作品の権利関係

人材育成の成果物として完成した各作品の著作権は事業終了後、各制作受託団体に譲渡  
されます。なお、本事業年度内に、各作品の上映、テレビ放送、配信が予定されていま  
す。

## ③ 用途限定予算とモニタリングの実施

本事業はアニメーション人材の育成方法についての研究事業のため、事業予算の一部に  
ついては、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防止します。

## ⑤ アニメーション人材育成に関する協力

アニメーション制作受託団体の指導側メンバー、また育成対象者は育成講座の受講や、  
育成委員による調査研究への対応が本事業遂行のために必要不可欠です。受託制作団体  
には予め、これら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。

## ⑥ 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  
は、本事業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、アニメーション制作  
受託団体が本事業終了後、作品を商業展開していくためにも適切な情報管理が必要とな  
ります。

そこで本事業では本事業の公共性に鑑み、協力義務を受託制作団体に対して求めます。  
さらに、次年度以降も本事業における制作スタッフの追跡調査があるためアニメーション  
制作受託団体へ情報提供の協力を求める旨をご了承ください。

## 9 過去の受託制作団体の育成プラン例

本事業では各社の OJT により、アニメーターだけではなく、アニメーション制作に関わる各担当の育成が可能です。「応募書類④各団体の企画される人材育成のプラン・育成方法が分かる資料 (P5)」の参考として、過去の受託制作団体の育成プラン及び事業終了時の成果発表表もご確認ください。

制作団体	育成対象	育成プラン
■令和2年度（あにめのたね 2021）		
株式会社 IMAGICALab		
	原画 動画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンテの意図を正確に把握し、自分なりに演技や表現を足せるようになる</li> <li>・自分以外の作業工程の観点を持つ</li> <li>・演出指示、作画監督修正指示等の意味を理解しながら作業をする</li> <li>・デジタル動画との連携を通じて、デジタルの知識を習得する</li> </ul>
		事業終了時の成果発表資料 <a href="https://animenotane.jp/2021/downloads/symposium/animenotane2021_program01-01.pdf">https://animenotane.jp/2021/downloads/symposium/animenotane2021_program01-01.pdf</a>
ウサギ王株式会社		
	アニメーター	70 年代 80 年代に活躍し 3D やデジタルも理解した指導監督を基礎とし、日本でもトップランクの 3DCG ディレクターを迎え、フリーツールの Blender をメインにこれからのアニメ制作に挑戦する。
		事業終了時の成果発表資料 <a href="https://animenotane.jp/2021/downloads/symposium/animenotane2021_program01-02.pdf">https://animenotane.jp/2021/downloads/symposium/animenotane2021_program01-02.pdf</a>
有限会社オレンジ		
	監督 脚本 美術監督 CG アニメーター モデラー ほか	CG アニメーションに見識のあるスタッフで構成し、各ポジションの作品への向き合い方の再認識、企画構成力の強化、モデリングやアニメーションへの知識と技術の継承等を目的として指導を行う。
		事業終了時の成果発表資料 <a href="https://animenotane.jp/2021/downloads/symposium/animenotane2021_program01-03.pdf">https://animenotane.jp/2021/downloads/symposium/animenotane2021_program01-03.pdf</a>
株式会社つむぎ秋田アニメ Lab		
	作画監督 原画 動仕 動画検査 色指定検査	育成指導側の主要スタッフと指導を受けるスタッフは全て自社の正社員・契約社員とする。 デジタル作画工程に関しては、映像コンテンツを納品するビジネス上で有意義な技術の継承の育成対象として考えこれを継承する。
		事業終了時の成果発表資料 <a href="https://animenotane.jp/2021/downloads/symposium/animenotane2021_program01-04.pdf">https://animenotane.jp/2021/downloads/symposium/animenotane2021_program01-04.pdf</a>

<b>■令和3年度(あにめのたね 2022)</b>		
<b>株式会社イマジカデジタルスケープ</b>		
動画 原画 3DCG アニ メーター	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンテの意図を正確に把握したうえで、個々に考えることを意識し、演技や表現を足せるようになる</li> <li>・2D と 3DCG の作業工程をお互いのスタッフが理解しながら、豊かなアニメーションを表現するための技術を習得する</li> <li>・演出指示、作画監督の修正指示等の意味（演出的視点、芝居の表現）を理解しながら作業をする</li> </ul>	
事業終了時の成果発表資料 <a href="https://animenotane.jp/2022/wp-content/themes/animenotane2022/img/inheritance_detail/tenzin.pdf">https://animenotane.jp/2022/wp-content/themes/animenotane2022/img/inheritance_detail/tenzin.pdf</a>		
<b>有限会社スタジオエル</b>		
動画 原画 制作進行 演出	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プリプロからポストプロまでの作業理解</li> <li>・作品進行における改善</li> <li>・作品を通じて演出技法の習得</li> <li>・アニメーターとしての一般的な演技、表現方法の技術継承</li> <li>・ベテランの技術の中堅、新人アニメーターへの継承</li> </ul>	
事業終了時の成果発表資料 <a href="https://animenotane.jp/2022/wp-content/themes/animenotane2022/img/inheritance_detail/oyone.pdf">https://animenotane.jp/2022/wp-content/themes/animenotane2022/img/inheritance_detail/oyone.pdf</a>		
<b>株式会社プロダクション・プラスエイチ</b>		
動画 原画 演出	<ul style="list-style-type: none"> <li>・具体的テーマは「コンテから求められる芝居作り」</li> <li>・抽象的テーマは「世代間技術継承」</li> </ul>	
事業終了時の成果発表資料 <a href="https://animenotane.jp/2022/wp-content/themes/animenotane2022/img/inheritance_detail/chiichi.pdf">https://animenotane.jp/2022/wp-content/themes/animenotane2022/img/inheritance_detail/chiichi.pdf</a>		
<b>株式会社レスプリ</b>		
動画 原画 演出	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中堅スタッフから若手スタッフへの技術継承（日頃のシリーズ制作のみでは行き届き辛い、細やかな指導）</li> <li>・Toon Boom/ Adobe Animate/ CLIP STUDIO 等（アニメーション制作ソフト）による作業効率化</li> <li>・1つの作品を通じ、各スタッフ陣に他専門分野も学習させ視野を広げさせる</li> </ul>	
事業終了時の成果発表資料 <a href="https://animenotane.jp/2022/wp-content/themes/animenotane2022/img/inheritance_detail/kirari.pdf">https://animenotane.jp/2022/wp-content/themes/animenotane2022/img/inheritance_detail/kirari.pdf</a>		
<b>■令和4年度(あにめのたね 2023)</b>		
<b>ウサギ王株式会社</b>		
新人 3DCG アニメーター	Blender を使い、“絵を動かす”というアニメーションの原点に立ち返って育成。2D・3D 関係なくアニメーターが必要だと思われる表現が使えるシステム構築を試みる。	
事業終了時の成果発表資料 <a href="https://animenotane.jp/2023/wp-content/themes/animenotane/pdf/achieve_nico.pdf">https://animenotane.jp/2023/wp-content/themes/animenotane/pdf/achieve_nico.pdf</a>		
<b>株式会社 ECHOES</b>		
新人 3DCG アニメーター	担当の指導側メンバーを配置し、丁寧な育成と制作を心掛ける。製作については、自社ワークフローによって作業。育成対象者はプリプロダクションからポストプロの各所に携わる。	
事業終了時の成果発表資料 <a href="https://animenotane.jp/2023/wp-content/themes/animenotane/pdf/achieve_wander.pdf">https://animenotane.jp/2023/wp-content/themes/animenotane/pdf/achieve_wander.pdf</a>		

有限会社スタジオエル		
	原画 動画	(1) レイアウトの取り方の技術の継承・習得 (2) 各キャラクター性に合った演技の継承・習得 (1) 原画意図を汲み取った中割作業の技術継承・習得 (2) 過度な中割参考がなくとも、原画意図を汲み取った中割作業の技術継承・習得
	事業終了時の成果発表資料 <a href="https://animenotane.jp/2023/wp-content/themes/animenotane/pdf/achieve_moshimeta.pdf">https://animenotane.jp/2023/wp-content/themes/animenotane/pdf/achieve_moshimeta.pdf</a>	
株式会社ノーヴォ／株式会社 pH スタジオ		
	プロデューサー 新人アニメーター	制作プロデュースワークの継承 デジタル作画や CG の技術を取得した上で双方の強みを持つアニメーター育成を目指す
	事業終了時の成果発表資料 <a href="https://animenotane.jp/2023/wp-content/themes/animenotane/pdf/achieve_crene.pdf">https://animenotane.jp/2023/wp-content/themes/animenotane/pdf/achieve_crene.pdf</a>	

## 10 備考

- 1 同一法人が、本事業を3年連続して採択されることは原則として認めません。
- 2 同一法人が、複数企画を応募することは出来ませんが、選定は同一法人1企画のみです。また、制作作品は選定されたものに限られます。
- 3 選定後、応募内容等については、文化庁及び選定委員会、育成委員会の意見により変更を求めることがあります。
- 4 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。
- 5 応募書類は、あにめのたね事務局において厳重に保管され、本プログラムの前後を通じ、選定時における選定委員以外、一般社団法人日本動画協会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。また、選定委員に対する応募書類の開示は、あにめのたね事務局管理の下行い、選定後はあにめのたね事務局に回収されます。
- 6 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は、本審査の目的以外には使用いたしません。
- 7 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。
- 8 本プログラム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。
- 9 本プログラムは人材育成、技術継承を目的としており、受託制作団体の意図した作品の完成を保障するものではありません。但し、作品の完納は行っていただくものとします。
- 10 制作作品に関する情報について、文化庁及び、あにめのたね事務局が本プログラムの趣旨に則り開示する場合があります。

以上