

文化庁 委託事業

平成28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”

プロジェクト計画書



お問い合わせ先

文化庁/一般社団法人日本動画協会・あにめたまご事務局

■担当 / 小林洋子・埴田（たおだ）浩一

■E-Mail: bunka@aja.gr.jp

■一般社団法人日本動画協会 Web: <http://www.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。

平成28年度 文化庁委託事業若手アニメーター等人材育成事業
プロジェクト計画書 ― 目次 ―

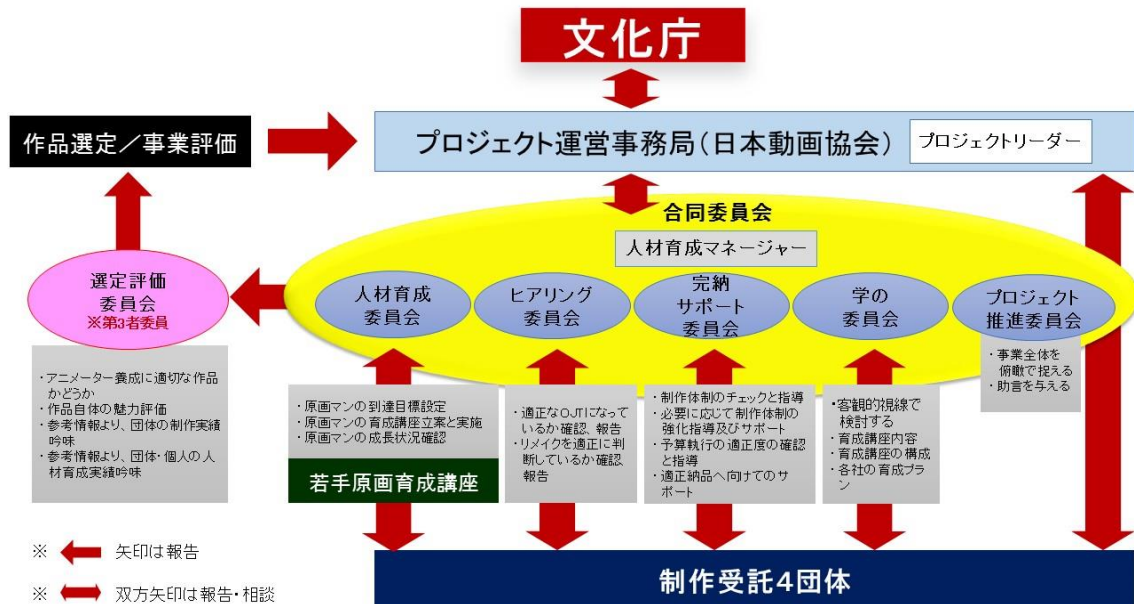
※文化庁委託事業 若手アニメーター等人材育成事業（以下、本事業と言う）

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| 0. 本事業の概要 | 3 |
| (1) 事業運営体制図 | 3 |
| (2) 事業の流れ | 3 |
| | |
| 1. 本書の目的 | 4 |
| | |
| 2. 本事業の実績 | 4 |
| (1) はじめに | 4 |
| (2) 前年度以前の事業（PROJECT A ～ アニメミライ 2015） | 4 |
| | |
| 3. 本事業の目的と期待する効果 | 8 |
| | |
| 4. 本事業の運営体制 | 14 |
| (1) はじめに | 14 |
| (2) 事務局 | 14 |
| (3) 選定評価委員会 | 15 |
| (4) 人材育成委員会 | 16 |
| (5) ヒアリング委員会 | 17 |
| (6) 完納サポート委員会 | 17 |
| (7) 学の委員会 | 18 |
| (8) プロジェクト推進委員会 | 18 |
| (9) 合同委員会 | 19 |
| (10) 受託制作団体4社 | 19 |

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| 5. 事業予算の配分等 | 22 |
| (1) 基本方針 | 22 |
| (2) 4社案 | 22 |
| | |
| 6. 制作会社の選定に関する基本方針 | 28 |
| (1) 選定方法 | 28 |
| (2) 選定基準 | 28 |
| (3) その他 | 29 |
| | |
| 7. 本事業の契約・権利関係 | 34 |
| (1) 受託制作団体 | 34 |
| (2) 監督・キャラクターデザイナー・作画監督等 | 36 |
| (3) 専念義務 | 36 |
| | |
| 8. 若手アニメーター等育成の基本方針 | 37 |
| (1) 本事業における若手アニメーターの考え方 | 37 |
| (2) 本事業における育成の基本方針 | 38 |
| (3) 追跡調査 | 38 |
| (4) On the Job Training (OJT) の基本方針 | 38 |
| (5) Off the Job Training の基本方針 | 41 |
| (6) オリエンテーション | 43 |
| | |
| 9. 本事業の評価・報告 | 45 |
| (1) 本事業の評価機会 | 45 |
| (2) 本事業の結果報告 | 45 |
| | |
| 10. 本事業の成果を普及・促進するための方策 | 47 |

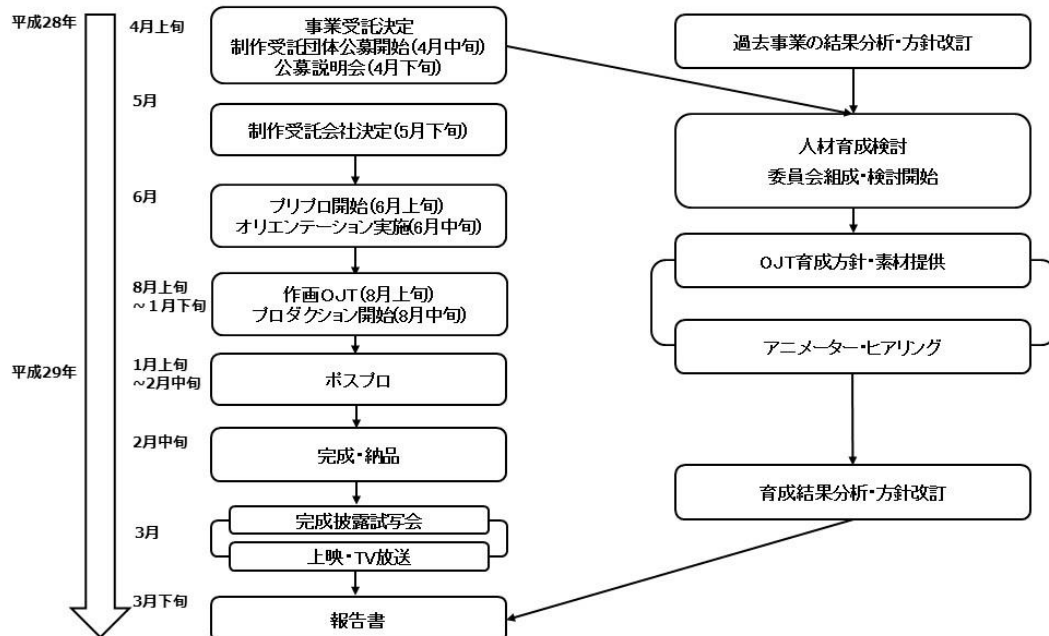
0. 本事業の概要

(1) 事業運営体制図



(2) 事業の流れ

スケジュール概要



1. 本書の目的

本書は、一般社団法人日本動画協会(以下「AJA」という)が実施する、文化庁 平成28年度若手アニメーター等人材育成事業(以下「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。

2. 本事業の実績

(1) はじめに

本事業は、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7年目にあたる継続事業です。

平成26年度、平成27年度に引き続き、平成28年度も一般社団法人 日本動画協会が文化庁より、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。

(2) 前年度以前の事業 (PROJECT A ～ あにめたまご2016)

ア 受託制作団体

あにめたまご2016

- ・株式会社シグナル・エムディ
- ・株式会社スタジオよんどしい
- ・株式会社手塚プロダクション
- ・株式会社武右エ門

アニメミライ2015

- ・株式会社J.C.STAFF
- ・有限会社SynergySP
- ・株式会社スタジオディーン
- ・株式会社手塚プロダクション

アニメミライ2014

- ・株式会社ウルトラスーパーピクチャーズ

- ・株式会社A-1 ピクチャーズ
- ・シンエイ動画株式会社
- ・株式会社スタジオよんどしい

アニメミライ 2013

- ・株式会社ゴンゾ
- ・有限会社ゼクシズ
- ・株式会社トリガー
- ・株式会社マッドハウス

アニメミライ 2012

- ・株式会社アンサースタジオ
- ・株式会社白組
- ・株式会社テレコム・アニメーションフィルム
- ・株式会社プロダクション・アイジー

PROJECT A

- ・株式会社アセンション
- ・株式会社テレコム・アニメーションフィルム
- ・株式会社ピーエーワークス
- ・株式会社プロダクション・アイジー

イ 過去育成対象となった若手アニメーターについて

文化庁に提出されている事業成果の報告では、毎年度 25 名前後の“若手原画アニメーター”の育成ができております。平成 27 年度の同事業においても、24 名の若手アニメーターが育成されました。追跡調査より、本事業で行われた各受託団体の OJT による人材育成が、通常のテレビシリーズとは異なる恵まれた環境下で実施されたことは、育成対象の中心となった若手原画アニメーターのみならず各受託団体においても、「若手の成長につながった」と評価されていることが報告されております。

今年度の事業についても、制作受託されます各団体において、事業目的となっている“若手アニメーター”人材育成が成就できるよう「あにめたまご事務局」が対応してまいります。

**※本プロジェクトが育成の目標とするアニメーターとは演技を創れるアニメーターです。
このことにもご留意下さい。**

ウ 作品概要等

過去の本事業における参加作品や概要等については、公式ホームページをご参照ください。

- ・「あにめたまご」公式ホームページ : <http://animetamago.jp/>
- ・「アニメミライ」公式ホームページ : <http://animemirai.jp/>

また、過去の報告書も併せてご参照ください。

エ 上映会・TV放送・イベント等

昨年度の事業「あにめたまご2016」では下記内容にて実施されました。(平成28年4月6日時点の情報。放送予定を含む)

■劇場上映

☐ 特別上映会 東京 TOHO シネマズ日本橋 SCREEN 7 (一般招待 150 名を含む 402 名参加)
2016 年 3 月 19 日 (土) 13 時 00 分～16 時 10 分

☐ 追加上映

<追加上映①> 東京 TOHO シネマズ日本橋 SCREEN 1 (130 名をご招待)
2016 年 3 月 21 日 (月・祝) 11 時 00 分～12 時 45 分

<追加上映②> TOHO シネマズ日本橋 SCREEN 3 (121 名をご招待)
2016 年 3 月 21 日 (月・祝) 16 時 35 分～18 時 20 分

■TV 放送

☐ 地上波放送

<読売テレビ>・・・4月4日(月)1時48分～ MANPA 枠 「カラフル忍者いろまき」
「UTOPA」
<毎日放送>・・・4月2日(土)2時58分～ 「かつちけねえ!」「風の又三郎」

☐ BS/C S 放送

<アニマックス>・・・5月1日(日)20:30～4 作品を一挙放送
※スカパー!、全国 CATV 局、IPTV 等にて視聴可。

☐ BS フジ

<ジャパコン★ワンダーランド>・・・3月21日(月)24:30～ 本事業の舞台裏を放送。

■機内上映

＜日本航空＞・・・国際線にて上映（6月以降で調整中）

■ラジオ放送

＜文化放送＞・・・超！A&G+『和田昌之のWADAX Radio』

2016年3月6日（日）、3月13日（日）2週連続で「あにめたまご2016」特集を放送

<http://www.joqr.co.jp/wadax/>

16時00分～16時30分

オンデマンド配信：放送翌日～翌週日曜日まで

■配信

＜バンダイチャンネル＞

2016年3月20日（日）21時より、先着500名限定で特別上映会の模様を配信

■イベント

＜アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF)2016＞

2月13日（土）・・・練馬 Coconeri

制作受託4社の制作状況 実例発表 株式会社シグナル・エムディ

＜あにめたまご2016展＞

3月8日～3月21日 東京アニメセンター 4作品の原画などの制作資料を多数展示。

＜ミニあにめたまご2016展＞「AnimeJapa2016」3月25日～3月27日 東京ビックサイト

AnimeJapan 日本動画協会ブースにおいて、4作品の原画など、制作資料を展示。

チラシ等配布。

＜あにめたまご2016発表会＞「AnimeJapa2016」3月25日～3月27日東京ビックサイト

制作4社のプロデューサーと、本事業の人材育成マネージャー、事務局が登壇。

事業に参加した感想や人材育成の成果、また、各社の今後の作品展開等、

最新情報を発表。

オ その他事項

その他、過去の事例に関する詳細は、国会図書館等にございます、各年度の若手アニメーター等人材育成プロジェクトの報告書をご参照ください。

3. 本事業の目的と期待する成果

ア 次世代を担う若手原画アニメーター等の育成（演技を創れるアニメーターの創出）

「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」という本事業の事業目的に照らし、下記の3点を本事業の育成成果目標とする。

- ①本事業の第1目標は、若手原画アニメーターの技能を向上させ、演技を考え創れる中堅原画へと成長させること。
- ②若手動画アニメーターを十分な技能を有する中堅動画へと成長させると共に、将来の原画候補としての地力を付けさせること。
- ③若手制作進行にスタッフとスケジュールの管理を覚えさせ、スケジュールの管理がアニメーションの質の向上につながることを自覚させること。

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4,000名程度しかいないと他事業の検証結果より推測されます。その中でも原画を担当するアニメーターは、現在の映像供給量とのバランスおよび質の維持を考えると不足しており、更にAJAで実施した各スタジオのアニメーターの年齢の推移調査から読み取れるのは、若手の原画アニメーターが少ないということです。

これまでAJAとしても、アニメーターの人材育成に関し、教科書の作成、講座、インターンシップ等を含めた人材育成事業を行ってまいりました。これらの取り組みについては、一定の成果があったと自負しています。

しかしながら、アニメーターとして業界に入る若者の人数はまだ少なく、更に原画職を担当できるまでに成長出来る者はごく少数であり、産業の根幹となる次世代の担い手の数が減少していると憂慮しています。

そこで、本事業では、若手原画を中心としたアニメーション業界の若手の育成に注力します。若手原画については、動画職を含むアニメーター経験が1年以上で、原画職経験が3ヶ月以上3年以下、そして応募〆切時に30歳以下の者、又は上記条件を満たしていないが、本プロジェクトにおいて当該若手原画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となります。

本事業では、育成対象となる若手原画25名前後が、演技を創れる原画へと成長出来ることを成果目標とし、本事業が技能あるアニメーターの不足を補い、将来的な人材確保に十分効果的な事業であるように致します。

イ 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（OJTのスタンダード化）

近年のわが国のアニメーション業界には、社内でアニメーターのスキルアップ教育をシステム化している会社が少なくなっていました。また、その教育プログラムも各制作会社で異なり、スタンダードな教育プログラムは存在しません。

特に若手アニメーターの育成に関しては、その殆どが、各制作会社や、フリーのアニメーター等による徒弟関係的な先輩から後輩への指導というOJTによって実現されて来ました。しかしそれも、こなし切れないほど膨大な制作タイトル数、デジタル化を含む技術革新への対応を迫られるそれぞれの工程、十数年前と殆ど変わらない受注費等々、個人では抗えない時間的・経済的余裕を奪われる諸々の事情により、OJTそのものの伝承も危ぶまれています。

本年度の事業でも、過去と同様に、制作受託団体に、その団体もしくは個人固有の育成方法を若手原画に施してもらい、まず、その育成方法そのものを記録します。

AJAでは、諸々の調査から、アニメーターの高齢化が進んでいることを憂い、その結果OJTを施せる人材がいなくなってしまうことを危惧しています。したがって、本事業がOJTの手法とその場を確保することは重要な目的です。更にその育成方法の成果を、事業を通じて評価します。

各制作受託団体による育成方法とその成果評価を元に、本事業では、将来の育成プログラムのスタンダードを導き出すことに努めます。

AJAは、OJTを含む動画及び原画アニメーターの育成プログラムのスタンダードを作り出すことが、日本のアニメーション産業に必須の要件であると心得ています。

他方、人材育成委員会を中心とし、制作受託団体に育成指針と育成の具体案を提示し、若手育成講座も開催する等積極的に人材育成プログラムの構築に努めます。

これらの結果は、ヒアリング委員及び学の委員等により、観察・検証・分析・検討されることとなります。

また、これまでの本事業に参加いただいた若手原画アニメーターの追跡調査も引き続き実施します。

これらのデータを総合的に検討し、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提案したいと考えています。

ウ 人材育成成果の業界全体への普及・活用（業界へのフィードバック）

各イベント等を通して人材成果の発表を行い、広く周知します。また、本事業内で得られた知見及び方法論は、報告書にまとめられ、関係各所に配布されます。

また、AJA内人材育成委員会・人材育成ワーキングの協力を得て、本プロジェクトに参加

できなかった若手等に向け、実践的なワークショップを実施出来るよう、知見の実用化を試みます。

エ 新しい制作工程、新しい手法の導入と評価（デジタル作画等）

この1年で日本のアニメーションのデジタル化が、原画・動画の工程にも及ぶようになって来ました。

本事業としては、日本のアニメーションが作品性だけでなく、質や技術においても、世界のトップにあり続けることを期待し、本事業でも新しい試みを積極的に評価する姿勢で臨みたいと考えます。作画のデジタルツール等、新しいツールに関しては、育成の成果を十分に得られる使い方を提示しての導入を推奨します。また、中堅原画、作画監督等、今までデジタル作画に馴染む時間が取れなかった職域での実験的使用も、本事業のように1話完結であり、制作期間が十分に取れる作品制作では可能であると考えます。これは個々のツールの評価ではなく、ツールに伴い新しい制作工程の方向性を示すことにつながります。AJAとしては、制作工程や労賃により変化が起こることを期待してやみません。

また、受託団体より希望があれば、幾つかのメーカーの作画ソフトウェアを使えるようにする予定でありますので、是非新しい試みに挑戦して頂き、その導入成果を共有して頂きたいと考えます。

オ 健全な制作スケジュールの確保と作品の質の維持（制作管理の適正化）

アニメーション制作現場のスケジュールの悪化には、様々な要因が考えられます。

放送局による放送決定の遅れ、膨大な制作本数、クライアントによる作品内容・質の偏重、委員会制度による各社の思惑の調整、アニメーターや演出家等の技術不足による大量の修正等々。そして、今や短い制作スケジュールで作ることが常態化しており、若手のスタッフは、絵コンテ撮や原画撮でポストプロダクションを迎えることに違和感を覚えることはありません。

しかし、このようなスケジュールの悪化は、制作会社への手間と費用の無駄な負担となるだけでなく、スタッフの人材育成に割く時間やコストも奪い、ひいては作品の質の低下へとつながっています。

本事業では、作品制作に占めるスケジュールの重要性に再度着目し、制作受託団体には健全なスケジュールでの作品作りが質の維持につながることを実践して頂きます。そのために、**アフレコを全編色付きで行うことを義務とします。**

特に制作進行を中心とした若いスタッフには、このようなスケジュール管理を体験して

ほしいと考えます。

業界全体として健全なスケジュールでの制作を取り戻すという共通認識を醸成することを狙います。

カ オリジナル作品制作機会の提供（オリジナル作品の創出）

わが国のアニメーション作品のひとつの特徴は、その殆どがマンガ・小説・ゲーム原作に依拠していることです。このように多彩な分野から旬の題材を選びアニメーション化することは、作品に力を与えてきました。しかし、一方で、そのことによりオリジナル作品を制作する機会は殆ど失われてしまいました。

本事業では、「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、魅力あるオリジナル作品の発信こそが日本のアニメーションの更なる発展に必要なことと考えて来ました。

これまでの本事業の作品群は、人材育成に適していただけでなく、オリジナルのアニメーション作品としても高い評価を得、近年では「リトルウィッチアカデミア」や「デス・ビルヤード」のようにシリーズ化される動きにまでつながりました。オリジナル作品が持つ著作権とその保持により、新しい事業の可能性を期待できます。

本事業も、前述のような意図から、受託作品公募に際しオリジナル作品であることを要件の1つと設定しています。監督やプロデューサー等にオリジナル作品制作の機会を提供することで、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が副次的な目標となります。

A J Aとしては、国内に留まらない国際性を持ち、将来のアニメファンを獲得できるような児童や家族層が楽しめるオリジナル作品を歓迎します。

しかしながら、単にエンターテインメント性のみを追求するだけでなく、本事業の意図を理解し、これを実現するために、人材育成に適したキャラクターの作成や、絵コンテ等の作成をして頂くことも条件とさせていただきます。

キ 制作受託契約書の締結等、制作団体による法遵守の徹底（法遵守の実行）

アニメーション制作は、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なされていないのが実情です。

本事業では、このような状況はアニメーション業界全体のコンプライアンスの観点から望ましいものではないと考えております。

本事業では、AJAが制作会社と制作契約書を結び、プリプロダクション素材の納品と内容の確認を行っての一部制作費の支払い等、慣習と実情に則した契約を締結し、その内容を実行致します。各制作会社には、納期に間に合わせて作品を納品していただくだけでなく、全ての作業を国内で行うこと等の制約事項、条件を守って頂くことで、本事業内での法遵守を実現します。

ク モデル契約書の提案と契約締結の実施（契約モデルの確立）

アニメーション制作には、定型的な業務工程があり、それぞれ各工程では専門的な行うべきことが決まっています。また、多くのアニメーション産業従事者はフリーランスで請負作業をしています。しかし、それにもかかわらず、定型的な契約書は存在しません。

それは、アニメーション業界においては、多くの会社が中小企業規模であり、各社に専門的な契約部門がない会社も多く、代表者、プロデューサー、顧問弁護士や製作委員会等のそれぞれの都合による解釈で、多くは口約束で作業が発注されていることによります。

このような不明瞭なスケジュールや曖昧な支払条件等は、アニメーション業界に係わる人材に対して深刻な悪影響を及ぼすものと考えます。

他方、アニメーター等も、納品期日や納品の質を守らないことを問題としない風潮があります。

本事業では、各種モデル契約書等を制作会社に提供し、下請け会社との契約締結、個人請負者との契約締結等を勧めます。

そして、その運用プロセス、下請法マニュアルや、各種制作会社から得られた知見に基づき、適宜モデル契約書の改善を加え、業界として広く活用できる標準契約書及びその運用プロセスの確立を目指します。

本事業の受託制作団体には、社員雇用以外の中堅原画、若手原画との契約書の提示を求める場合があります。

ケ 下請化の進む制作会社の活性化（業界の活性化）

わが国のアニメーションの製作には、製作委員会制度が適用されている作品が多く、一部例外を除き、制作会社は製作委員会からアニメーション制作を受託するだけで、制作会社が二次配当の権利等を取得出来ることはごく限られています。

アニメーション制作会社が請負業務の下請けだけで、制作者としての権利を持つことが出来ず二次的収入を見込めないままでは、業界は活性化しません。

ほとんどのアニメーターは、初めからフリーであることはなく、制作会社にて何らかの初

期教育を受けるか、個人的師弟関係を経て人材育成されてきております。

制作会社は二次的収入を見込めないままだと、アニメーターに対して追加報酬等を支払うことも考えられないし、初期教育を施す費用の捻出もままならないというのが実情です。

このような意味で、制作会社の下請化にストップをかけ業界の活性化を促すためには、制作会社が下請け体質ではなく、権利獲得をし、十分な収益を上げられるよう現状を変えないとアニメーターの経済問題を変えていくことも極めて難しいと思われます。

そこで本事業では、過去の事業形態と同様に受託制作作品の権利を受託制作団体に集中させ、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。

すでに過去本事業に参加した各社では、各作品を商業アニメーションとして製作・制作するため、営業活動等に取り組んでいらっしゃいます。

コ アニメーターの理想的な賃金（対価）モデル（賃金モデルの確立）

アニメーション業界では、アニメーターの新人を育成しても、途中で辞めてしまうケースが見られます。アニメーターとして継続が難しくなる要因として挙げられるのが、技術等よりも低賃金と、それを補おうとしての長時間労働などが考えられます。

また、そのようなストレスにより、身体や精神的な病気により継続が難しくなる人もいます。

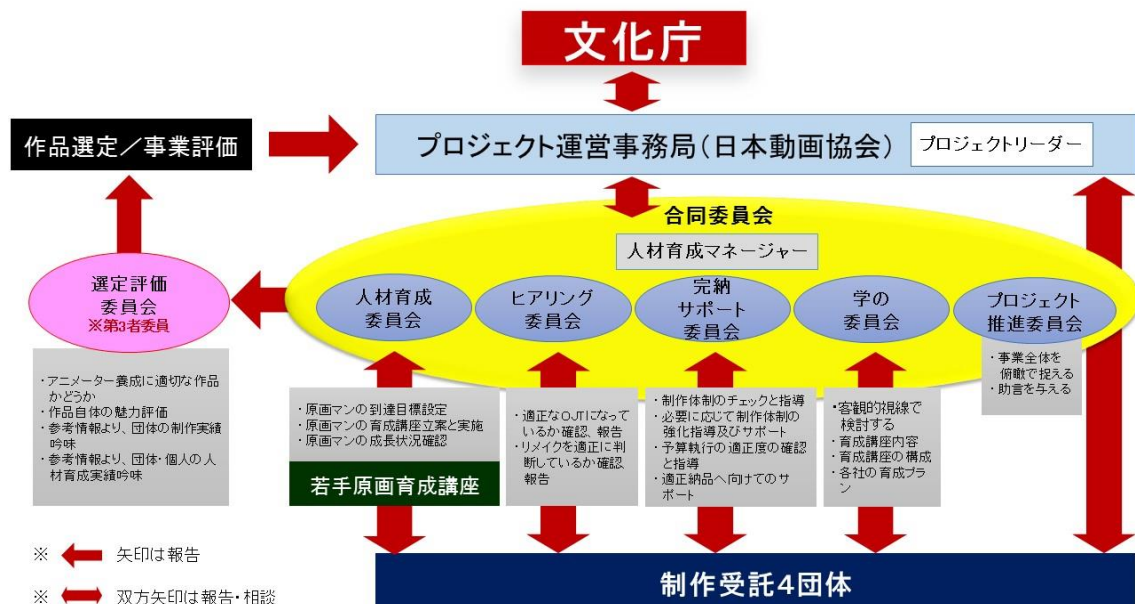
そういったことがなくなるためにも、本事業がひとつのモデルケースとなり、項目（エ）で言及したように、新しいツールや新しい制作工程が、新しい雇用体系、賃金体系を導き出せるように検証してまいります。

4. 本事業の運営体制

(1) はじめに

本事業の運営体制は、A J A内部に作る事務局統括の下、作品を製作/制作する受託制作団体4社、受託制作団体の選定及び本事業の評価を行う「選定評価委員会」、アニメーター育成を担当する「人材育成委員会」、ヒアリングを行う「ヒアリング委員会」、制作実務に関与する「完納サポート委員会」、育成講座及び各団体の育成内容を研究する「学の委員会」、事業全体を俯瞰して捉え各委員会に助言を与える「プロジェクト推進委員会」によって構成されます。

委員会組織図



(2) 事務局

ア 構成

本事業の統括、運営を行う事務局は、プロジェクトリーダーとしてA J A常務理事石川光久、及びプロジェクト事務局長としてA J A専務理事/事務局長である松本悟が着任すると共に、本事業のプロデューサーとしてA J A事業担当プロデューサーの小林洋子が務めます。

イ 担当業務

事務局の主な業務は多岐にわたります。以下が主な内容です。

- ・文化庁担当への連絡、報告と確認
- ・本事業の事業全般のスケジュール作成及び管理
- ・本事業の事業予算の管理
- ・各委員会の組成、各委員会会議の設定及び議事課題の整理
- ・受託制作団体の公募、説明会や若手講座等の設定及び関連書類の作成とその関連業務
- ・各制作受託団体との連絡折衝
- ・各制作受託団体の提出書類の提出日及び内容の管理
- ・原画とのモデル契約書等、各種契約書モデルの提案
- ・試写会準備、イベント運営、上映等関連業務、劇場に関する配給業務
- ・新聞・雑誌等に関する広報業務
- ・本事業に関するウェブ管理
- ・報告書作成の取りまとめ

(3) 選定評価委員会

ア 構成

本事業の受託作品（団体）の選定及び事業評価を担当する選定評価委員会は、本事業における第三者委員会として設定します。選定評価委員の選任に関しては、適正かつ客観的評価を実現するために、AJAと直接経済的利害関係を有していないアニメーション業界及び関連業界の有識者8名により構成します。

イ 担当業務

1. 受託作品（団体）の選定

応募作品（団体）の企画案について、本事業の趣旨を正しく理解した上で、本書第6項に定める「制作団体の選定に関する基本方針」を正しく適用し、受託作品（団体）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。ただし、選定評価委員会に先立ち、人材育成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. 本事業の途中経過確認及び総括

本事業のOJTの途中経過報告を受け、及び終了に際して、本事業当初の目標と結果を比較対照し、下記項目を中心に目標達成の有無についての総括を行います。

- ①各プロジェクトが目標達成に適切な作品（団体）であったかどうか
- ②作品（団体）として、その成果が見て取れるものになっているかどうか

(4) 人材育成委員会

ア 構成

本事業の主目的である若手アニメーター等の人材育成を担う人材育成委員会は、人材育成の経験を持つ、わが国でも有数のアニメ関係者や、アニメーター等4名により構成されます。

イ 担当業務

人材育成委員会は、若手原画の育成を第1目標とする本事業の核となります。若手原画育成方針の検討を行い、具体案を策定し、各受託団体に育成の実践を促します。そしてその結果、本人が達成目標に近づくことが出来たか、受託団体による育成が出来たかを評価します。

また、若手原画育成のための講座内容を検討し、実施案を策定します。昨年度の講座の目標は、「若手原画に適切な刺激を与え、観察から自己開発への目を開かせる」であり、ワークショップを多数取り入れた講座になっています。

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有識者らによる充実した議論が必要です。そこで、わが国を代表する現役のアニメ有識者らにより、これを構成することとします。

(5) ヒアリング委員会

ア 構成

ヒアリング委員会は、アニメーションの技術と制作工程に関する十分な知識・経験を有するアニメーター・制作等4名により構成されます。

作品のメインスタッフである監督、作画監督及び育成対象である若手原画らと、制作繁忙中に面談し、育成の現状を観察すると共に、時には要望等をヒアリングするので十分な知識と経験、そして忍耐力、コミュニケーション能力、事務処理能力を必要とします。

イ 担当業務

ヒアリング委員はヒアリング表に基づき、監督・プロデューサー等育成する側と原画、動画、制作進行等育成される側のヒアリングを行います。

そして、ヒアリングの結果から各団体の取り組みは適切であったか、指導者は適切であったか、本人は真摯に目標の達成に取り組んだかが判断できるような資料を作成します。

ヒアリング表はあらかじめ内容を吟味し、個々の委員の主観だけに偏らない結果を導き出せるようになっています。

実際のヒアリングは、緊張した作業繁忙中に行われます。それは、作業途中で育成内容の是正あるいは修正すべき事態が起きたら、育成委員に報告・相談し、育成委員の対応につなげなければならないからです。

また、ヒアリングによる各受託制作団体の育成プロセス及び成果は、本事業の事業成果を判断する資料となるだけでなく、学の委員に引き継がれ、今後の育成方法を確立するための貴重な資料となります。

(6) 完納サポート委員会

ア 構成

完納サポート委員会は「アニメミライ 2015」で新設しました。作品受託制作団体の制作状況をたちどころに把握でき、制作体制も俯瞰的に捉えられ、作品完納について助言・サポートを行える実際の制作現場に精通したアニメーション制作のベテラン2名によって構成されます。

イ 担当業務

本事業の目的は人材育成にあります。しかしながら、作品制作という創作活動の熱気なくしては、人材育成の実は上がらないと考えており、作品制作を堅実に行うことこそが人材育成の第一歩であると捉えています。

制作完納サポート委員の業務としては、各受託制作団体の現場がスケジュール通りに進むように助言を行い、作品制作が滞りなく進むようにサポートすることです。

その他には、本プロジェクトの趣旨を守った制作体制であったかどうか、各団体の各パートが人材育成に取り組めるようなスケジュールの確保が出来たかどうかの評価もします。

また、事務局の検査・検討結果を受けて、事務局の要請があれば、各団体で、人材育成に適した支払いが行われたかどうか、動画は、適切なスケジュールと支払いで作業ができたかどうかに関しても確認の手助けを行います。

(7) 学の委員会

ア 構成

学の委員会は「アニメミライ 2015」で新設しました。アニメーション教育に知見の深い教育関係者を中心に若干名で構成する予定です。

イ 担当業務

「学の委員会」は、本事業目的のひとつ「若手アニメーター等の育成方法の確立を図る」に注力頂きたく設置します。また、下記の効果を期待しております。

- ・若手育成講座の内容の評価
- ・受託制作団体によるOJTによる育成プランの内容の評価を通じ、本事業内だけでなく、業界の将来の育成方法を模索する。
- ・業界と教育界をギャップなくつなげる教育提案をする。
- ・将来のアニメーション業界の工程変革、ツール変革への提案をする。

(8) プロジェクト推進委員会

ア 構成

プロジェクト推進委員会は「あにめたまご 2016」で新設しました。アニメーション教育に知見のある関係者1名で構成する予定です。

イ 担当業務

運営事務局とは異なる視点から、事業全体を捉え、本事業が円滑に進むよう、事務局や委員に対して助言を与える。

(9) 合同委員会

ア 構成

「人材育成委員」、「ヒアリング委員」、「完納サポート委員」、「学の委員」、「プロジェクト推進委員」で構成します。

イ 担当業務

上記、各委員は人材育成委員を中心に連絡を密に取り合い、一体となって本事業目標達成のために担当業務を遂行します。

その上で、本事業終了時に事業目標が達成できたかどうかの評価と改善点の提案を行います。

また、本事業途中に受託制作団体が目標を達成できそうもない等不測の事態が起きたときに、受託制作団体に事業参加打ち切りを含め、どのような対処をしたらいいかを検討します。

(10) 受託制作団体4社

本事業では、約2億円という総事業予算と単年度事業という限られたスケジュールの枠内で、1名でも多くの若手原画アニメーターらを育成するために、公募で制作4団体を選定し、同時並行で4つの短編アニメーションを制作することといたします。

事業予算の配分については第5項、受託制作団体選定に関する基本方針は第6項にて詳述します。

なお、受託制作団体に対しては、応募時に、下記スタッフの名簿提出を求めます。

| | |
|-------------------|------|
| ○監督 | 1名 |
| ○プロデューサー | 1名 |
| ○作画監督 | 1名 |
| ○指導的原画(作画監督補佐でも可) | 1名 |
| ○若手原画 | 3名以上 |

※上記スタッフは格別な理由がなければ選定後の変更を認められません。ご注意ください。

※上記の理由により、応募前に上記スタッフは最低1回以上、顔合わせ・打合せを行って下さい。

※本プロジェクトには、メディアの取材が入ることがございます。参加される若手アニメーターについては、写真撮影・動画撮影等に御協力いただけるようお願いしたく、事前に各団体様から若手アニメーターへのご説明をお願いします。

※選定後には、本事業のレギュレーションを守っていただくため、指定の「確認書」を提出していただきます。

| | |
|--------------|----|
| ○キャラクターデザイナー | 1名 |
|--------------|----|

※作画監督と同じであることが好ましい。応募時の時点でキャラクターデザイナーが決定している場合は名簿をご提出ください。

また、作品選定後、契約締結前までに、更なる下記スタッフの名簿を提出して頂きます。

| | |
|--------------------------|--------------------|
| ○キャラクターデザイナー（最終決定した方） | 1名 |
| ○作画監督補佐もしくは指導的原画 | 1名 |
| ○若手原画 | 合計で6名以上になるようにして下さい |
| ○中堅原画 | 2～3名 |
| （指導的原画と中堅原画で合計2～3名とします。） | |
| ○動画チェック | 1名 |
| ○制作進行 | 1名 |

※応募時および作品選定後の上記スタッフ名簿は、育成に携わる方と育成を受ける側の名簿であり、作品制作受託団体に行なって頂くOJTのための重要書類です。したがって、本事業開始後のスタッフの変更は、健康上の問題等格別な理由以外は認められませんので注意して作成して下さい。

※若手原画は本プロジェクトの目的を達成するための主要メンバーです。従って、他スタッフ以上に健康維持等自己管理が大切になります。制作受託社に決定された場合、契約締結前までに、若手アニメーター各自の目的と目標の達成に向けて、若手原画本人による署名、捺印を入れた「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。

○若手動画 3名以上
(動画チェック、原画等と同じ場所で作業する動画スタッフです。)

○動画外注予定会社等

若手動画については、作品選定後に出されたリストの方々、そのまま本事業に参加されるのが望ましいと考えます。しかし、動画の場合には、原画見習い等昇格的移動がままあるので、変更も可とします。

また、動画外注予定会社については、本事業中にヒアリング等を行う可能性があります。したがって、本事業の趣旨を十分理解し、協力出来る個人、団体、会社であることが必要です。

OJTによる育成は、人材育成委員より基本方針を提示させていただきます。その基本方針に沿ったかたちでのOJTの実行方法は各制作受託団体に委ねられますので、各団体にはそれぞれの具体的育成プランを基本方針に沿って作って頂く必要があります。

また、制作現場についても、**育成に携わる方と育成を受ける側が隣同士に近い空間で行って頂くことを原則としています。**このことにもご留意下さい。

これにより、4団体合計で最低24名以上の若手原画アニメーターの育成を行います。

本事業は、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立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本事業の運営側の各受託制作団体側に対する連絡協議は、主に次のとおりです。

①人材育成委員会による、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プロジェクト事務局の、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
- ④契約に基づく本事業の各種要件の履践確認に基づく段階的な事業予算の提出
- 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

なお、本事業終了後も、関連調査に必要な資料提供への協力をするものとします。

5. 事業予算の配分等

(1) 基本方針

本事業は、通常の商業用テレビアニメーションよりも、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行っています。

一般に、番組尺が30分のテレビ放送アニメーションシリーズ1話当たりの制作予算は1,000万円から1,500万円といわれています。アニメーションのレベル的には本事業と同等程度である、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3,000～6,000万円程度とされています。

本事業の場合、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、劇伴楽曲制作等のテレビシリーズ1話とは違う費用が発生いたします。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て頂きます。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考慮しています。そのため、1話当たりの制作費は、通常と比べて増額しております。

今回も、目的に照らした本事業予算の配分としては過去の実績に基づき、1作品当たり3,800万円(税込)、作品制作4団体案が最善であると判断致しました。

(2) 4 社案

A 前提条件

○フォーマットについて

- ・OP、ED 含め、本編の総尺 21 分 30 秒～24 分以内(30 秒単位)
- ・総カット数、350 カット程度
- ・総動画枚数、1 万枚以上～1.2 万枚程度まで

※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、クオリティの高いテレビスペシャル程度を念頭においた予算となっております。
- 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、商業アニメーション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成になる心配はないものと考えております。
- ③十分に高度であるが、成長過程の人材にとってまるで歯が立たないほどではない作画水準を想定しております。
- ④若手原画の作業量は、1 人あたり 3 ヶ月で計 30～36 カット見当が妥当となります。したがって、若手の原画職 6 名で、180～210 カット見当 (3 ヶ月で 30～36 カット／人×6 人) の作業量となります。原画クオリティとしては、通常のテレビシリーズより高度なもの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 30 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、適切な数量といえることができます。

イ 作画料固定部分(用途限定予算による重点配分)

*これまでの本事業では、各種金額が内税表示でしたが、本年度から外税表示とします。想定金額等総額に変わりはありません。

| プリプロ／監督・作画監督 作業料固定分(税別) | | | | |
|--|----|--|-----------------|--------------------------|
| 育成対象職種 | 人数 | メモ(目安) | 契約形態等作業料固定分(税別) | 350c/10,000 ～12,000 枚 |
| 監督 | 1 | 企画開発 (企画・脚本・絵コンテ) | 作業総額契約 | ¥741,000 |
| キャラデザイン | 1 | キャラクター設定 | 作業総額契約 | ¥741,000 |
| 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) | | | | |
| 育成対象職種 | 人数 | メモ(目安) | 契約形態等作業料固定分(税別) | 350c/10,000 ～12,000 枚 |
| 監督 | 1 | 37.1 万円×6 ヶ月 | 作業総額契約 | ¥2,226,000 |
| | | ※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。 | | |
| 作画監督 | 1 | 55.6 万円×4 ヶ月 | 作業総額契約 | ¥2,224,000 |
| | | ※作画監督料 25.6 万円＋原画指導料 30 万円＝55.6 万円×4 ヶ月＝¥2,224,000 仮計算：作業期間3ヶ月 約 11,000 枚÷(21 日×3 ヶ月)＝174.6 枚×2/3＝116.4 枚/日・人 | | |
| 作画監督補佐 | 1 | 37.1 万円×3 ヶ月 | 3 ヶ月総額契約 | ¥1,113,000 |
| | | ※作画監督補佐料 18.1 万円＋原画指導料 19 万円＝37.1 万円×3 ヶ月＝¥1,113,000 仮計算：作業期間3ヶ月 約 11,000 枚÷(21 日×3 ヶ月)＝174.6 枚÷1/3＝58.2 枚/日・人 | | |
| 動画検査 | 1 | 27.8 万円×3 ヶ月 | 作業総額契約 | ¥834,000 |
| | | ※動画検査料 13.8 万円＋原画指導料 14 万円＝27.8 万円×3 ヶ月＝¥834,000 仮計算：作業期間3ヶ月 約 11,000 枚÷(21 日×3 ヶ月)＝174.6 枚/日・人 | | |
| 原画料 | | 1.9 万円×350 カット | カット平均 1.9 万円 | ¥6,650,000 |
| 動画 | 33 | @330×11,000 枚 | | ¥3,630,000 |
| | | | 作画部分総額 | ¥18,159,000 |
| | | | 総制作費 | ¥35,180,000 |
| | | | 残額 | ¥17,021,00 |

※監督、作画監督、作画監督補佐、動画検査は指導費も含めるものと想定しています。

※原画料に関しては、平均@1.9万円×350カットで665万円を総額の目安とし、

内訳の目安は

@1.5万円×200カット＝300万円（ランク制で簡単なもの）

@2.4万円×150カット＝360万円（ランク制で大変なもの）

を参考にして頂き、若手原画の作業想定量(最低6名で180～210カットくらい)と併せて予算組みの参考にして頂ければと思います。

※動画は10,000枚以上12,000枚くらいまでを作品の総枚数と考え総額の目安としてあります。

ウ 参加するアニメーターらの月収モデル

| アニメーターの月収モデル | | | |
|--------------|----|----------------------|---------------|
| 育成対象職種 | 人数 | メモ(目安) | 1ヶ月当たりの収入 |
| 中堅原画 | 3 | @24,000円×15カット～20カット | 36～48万円 |
| 若手原画 | 6 | @15,000円×12カット～15カット | 18～22.5万円 |
| 動画 | 32 | @330×350枚～450枚 | 11.55～14.85万円 |

※中堅原画は、就労姿勢、作業姿勢等、作品に取り組む模範的姿勢を若手原画に示すことで育成に係わって頂くこととし、その育成指導費を見込んだ単価設定をしております。

※若手原画は、原画としての能力獲得のために努力するという前提の下、上記の目安の他に、期間中の月収が18.6万円(税別)を下回ってはならないという規定を設定してあります。

※動画の単価は、若手の動画が350枚以上/月描ける程度のデザインと内容を想定しての単価(@330円)と設定しています。

エ 原画の期間契約モデル

| アニメーターの契約モデル | | | | |
|--------------|----|--|-------------|--------------|
| 育成対象職種 | 人数 | メモ(目安) | | |
| 若手原画 | 6 | 18.6万円×3ヶ月 | カット平均1.86万円 | ¥558,000/人 |
| | | ※平均作業量10～12カット/月×3ヶ月×6人＝180～210カット想定 3ヶ月の総額契約をしていただくのが望ましいです。 | | |
| 中堅原画 | 3 | @2万円×19カット×3ヶ月 | @2万円×170カット | ¥1,140,000/人 |

オ 備考

①受託制作団体に対する本事業の立ち位置

- ・受託制作団体は、本事業の受託それ自体により制作費及び事業協力費を捻出されることを想定し、事業予算費 3,800 万円(税込)内より受益できるものと考えます。したがって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団体に集中し、作品制作後の営業展開等は受託制作団体の自由裁量とし、更に受託制作団体の負担による追加予算を認めることで、質の高い作品の制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致します。
- ・本事業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. 本事業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、本事業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、作画監督、中堅原画、若手原画、動画料には総額の目安及び基準単価(最低基準)を設定しております。
- ・会社によっては本事業予算を、会社運営に使用する可能性がある為、契約によってこれを「予防」とすると同時に、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予定であります。

③単価

- ・原画1カット平均19,000円くらい(@15,000~24,000)、動画1枚330円(税別))を設定します。これが保証されていなければ、若手アニメーター育成をする本事業の主旨をご理解いただけないものと考えます。
- ・受託制作団体に対し、アニメーター個人に対する支払調書写しの提出を求めます。実際に支払われたかどうかについても、個々のアニメーターへの事後確認調査を全件について

行ってまいります。

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、契約によっては二次配当に関する権利が与えられるので固定対価は通常の平均的なものを想定しております。
- ・監督は場合により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監督がこの短編にかかり切りになることは難しいと考えております。従いまして、本事業に集中してもらうとき以外、拘束を保証する必要はありません。つきましては、固定給部分を少なくする代わり、専念義務を外して自由度を上げた方が、監督依頼がしやすいものと考えます。
- ・ただし、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調整は各社内にてバランス問題についても、考慮をお願いいたします。

⑤作画監督の内訳

作画監督作業と若手原画への育成指導とは、それぞれ異なる業務なので、報酬も別立てとしております。仮に11,000枚の作品と考えた場合、21日×3ヶ月で約63日労働となります。11,000枚÷63日=174.6枚、作画監督と作画監督補佐2人で、1日当たり174.6枚の動画出しは仕事量として少ないと思われます。しかし、動画出しの仕事料と、指導料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、本事業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して作業料設定を考えてあります。

※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日程度と想定しております。

6. 制作会社の選定に関する基本方針

(1) 選定方法

本事業は、文化庁における助成金交付と異なり、受託制作作品（団体）の選定が当該作品制作の可否に直結しております。よって、受託制作団体の公募・選定に際しては、極力、委員に対し不正な働きかけが出来ないようにする仕組みとします。

そこで、選定評価委員会の受託制作作品（団体）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選定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る予定であります。したがって、応募会社にお問い合わせ等させて頂く場合がございますので、予めご理解くださいようお願い致します。

1企画 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5時間を要する為、本事業におきましても多数の応募があった場合には、予め人材育成委員会、制作完納サポート体制の人員を招集し、専らアニメーターの育成に適しているかどうかと、制作体制等が整っているか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とします。

(2) 選定基準

受託制作作品（団体）の選定に際し、選定基準については、原則として制作作品（団体）公募時に開示することとします。選定評価委員会の委員に提示する選定基準の概要は、以下のとおりです。

- 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脚本と絵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オリジナル作品であること・・・((3) その他 オリジナルの定義を参照)
- 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等もございます。

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となります。

- ⑧ 十分な制作実績とアニメーター育成の実績もしくは意欲を有していること
- ⑨ 監督は、直近の3年間で2回以上、本事業で監督を務めていないこと。
- ⑩ 若手原画は、本事業に初参加であること。

(3) その他

ア 従来とは異なる手法等への取り組みに関して

本事業は、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た人材育成プログラムです。しかし、新しい手法であっても、サムネイルを行うこと、モーションを手付けで行うこと等を条件として参加を認めます。

新しい手法、新しいツールを使った意欲的取り組みは大いに評価します。しかしながら、事前に扱ったことのないツールや手法を本プロジェクトで導入することは、人材育成の主旨から外れ、ツールや手法の開発になってしまうので注意が必要です。少なくとも、その団体内で既に使っているツール、既に実行している手法である必要があります。

一般的であるかどうかは問いません。

イ 個人制作アニメーション、アート系アニメーションについて

本プロジェクトにおいて目指す育成とは、商業アニメーションの中核となるであろう人材です。個人制作アニメーションやアート系アニメーションは、デザインや演技・動かしのリズム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。したがって、本プロジェクトの育成の適用からは除外します。

ウ オリジナルの定義

本事業における“オリジナル”の有無は、主として以下の各点に照らし合わせまして総合的に判断するものとします。

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

- ・使用料・権利料の発生する既存の挿絵、イラスト等の使用は不可とします。
- ・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。
- ・応募資料提出時におきましては、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なりますが、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。

エ 全ての制作工程を国内で完結する仕組み

本事業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の確保を条件と致します。

近年、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、多くの作品が中国・韓国をはじめとする海外に流出しているのが実情です。アニメーター育成のファーストステップであると考えられる動画工程が、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つであることができます。

本事業では、国民からの税金による大変貴重な事業予算を「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、受託制作団体に対し、**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。**

オ 応募時に提出を求める資料等

※「募集案内」も併せてご参照ください。

① メインスタッフリスト

監督、プロデューサー、作画監督、指導的原画および若手原画を必要記載事項とします。
 なお、受託後の監督を始めとするスタッフの変更は原則として認めません。また、本年度は、5月下旬～6月初旬に選定結果をお知らせする予定です。結果通知受領後から契約締結である6月中旬までに、追加のスタッフ表、確認書を提出して頂かなければなりませんので、そのこともお含みおき下さい。

| | 応募時提出 | 選定後提出 | 備考 |
|-------------|-------|-------|------------------|
| 監督 | ◎ | | |
| プロデューサー | ◎ | | |
| 作画監督 | ◎ | | |
| キャラクターデザイナー | △ | ◎ | |
| 作画監督補佐 | | ◎ | |
| 指導原画 | ◎ | | |
| 若手原画 1 | ◎ | | 最低6名以上 |
| 若手原画 2 | ◎ | | |
| 若手原画 3 | ◎ | | |
| 若手原画 4 | ◎ | | |
| 若手原画 5 | | ◎ | |
| 若手原画 6 | | ◎ | |
| 若手原画 7 | | △ | |
| 若手原画 8 | | △ | |
| 中堅原画 1 | | ◎ | 指導的原画を含め 2～3名 |
| 中堅原画 2 | | ◎ | |
| 中堅原画 3 | | ◎ | |
| 動画チェック | | ◎ | |
| 担当制作進行 | | ◎ | |
| 動画 1 | | ◎ | 最低3名以上 |
| 動画 2 | | ◎ | |
| 動画 3 | | ◎ | |
| 動画外注予定会社等 | | ◎ | |

② 育成アニメーター概要書

本事業を通じて育成を図りたい若手原画の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原画らの確保と能力を推し量ります。なお、応募時に6名揃える必要はありません。

※制作受託社に決定された場合、契約締結前までに、若手原画本人による署名、捺印をしていただいた「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。

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。

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。

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、アニメーターの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ります。

過去の本事業の作品より、育成に適していたと思えるデザイン例をあげます。

「キズナー撃」「万能野菜ニンニンマン」「たんすわらし。」「BUTA」「わすれなぐも」

「ぷかぷかジュジュ」「リトルウィッチアカデミア」「パロルの未来島」「カラフル忍者いろまき」「UTOPIA」「かっちけねえ」「風の又三郎」等。

⑤絵コンテ

1分程度の絵コンテの提出を求めます。これは過去にアニメーション監督らとの事前協議にて、「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。ただし、監督により絵が得意で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、補足資料については全て応募団体の自由裁量に拠ることとします。

カ 受託後作品完成までに提出を求める資料等

- 1) 本事業遂行のため、受託制作団体には受託後（5月下旬～6月初旬予定）より、6月中旬の契約締結予定時までに以下の各資料の提出を求めます。（下記①～④）

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、若手原画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

美術監督、色指定、撮影監督等、各ラインのメインスタッフ、育成対象若手原画、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。

中堅原画、若手原画等、契約締結後にはスタッフの変更不可の規定がありますので、ご注意ください。

③確認書

制作受託社として決定した場合、若手原画には確認書の提出が求められます。従って、各受託制作団体においては、少なくとも変更不可のスタッフによる顔合わせ・打合せを、本期間中に最低1回以上行って頂くようお願いします。

④若手原画等人材育成計画書（育成プラン表）

若手原画、若手動画、若手制作進行等に、監督、作画監督等、育成に係わる担当者等が施す、日常の出来るだけ具体的な教育プランを作成し、それを提出してもらいます。作成者は、各制作受託団体で実際に育成を担当する関係者及び団体責任者としてします。

プラン作成については、予め用意したひな形に記入頂き、必要に応じて委員会より内容確認あるいは修正の依頼をします。実効性のある人材育成プランを作ってもらい、それを達成目標と定め、各制作受託団体で実施できたかどうかをヒアリング評価します。

④予算配分表

応募時に提出頂いた予算表より、現実的で具体的な予算配分表の再提出が必要となる場合があります。

2) 作画開始前、7月末ごろまでに、下記の各資料の提出を求めます。(下記⑤)

⑤絵コンテ・設定画等

脚本、絵コンテ及び設定画等の提出を求めます。

脚本、絵コンテ、キャラクターデザイン、美術設定、美術ボードが提出され、その内容の確認を以って、作画の開始となります。これらの素材が揃わない、委員会にて内容が不適切と判断した場合は、修正を要請することがあります。

これらの資料が揃ったことを受け、制作費の一部が支払われることになります。

3) プロジェクト終了時に、下記の各資料の提出を求めます。(下記⑥、⑦)

⑥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、各作品の全カットを受託制作団体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。

プロジェクト事務局、または人材育成委員会委員らがこれを検査し、一部を後の報告・検討等のためにスキャニング等して資料化するものとします。

⑦業務完了報告書・決算書

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. 本事業の契約・権利関係

(1) 受託制作団体

受託制作団体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

本事業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須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、万

一、これに遅れる場合には支払済事業予算の返戻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、及びアニメーション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。

なお、本年度内に対象とする商業展開の範囲に関しては、本事業の公益性の性格に鑑み、慎重に検討致しまして、契約時に調整するものとします。

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、本事業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、当該受託制作団体が本事業の作画期間中、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。ただし、その場合は詳細等の資料提出や、アニメーター本人へのヒアリング等を行う場合がございます。

④アニメーター人材育成に関する協力

受託制作団体の社員、又は再委託先であるアニメーターらに講座出席や、ヒアリングへの参加協力が本事業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、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ます。また受託制作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、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各項目を重視した協力義務を受託制作団体に対して求めます。

また、次年度以降も本事業におけるアニメーターの追跡調査がある為、知りうる限り受

託制作団体へ情報提供の協力を求めるものとなります。

(2) 監督・キャラクターデザイナー・作画監督等

本事業は、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、後の商業展開促進の観点から、作品の著作権は受託制作団体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。

※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うべき状況がみられるが、ここでいう「作画監督」とは、本事業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、本事業への専念義務を予め契約で課すことにより、OJT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10時から18時までの間、昼食・休憩時間等を除いた7時間について、当該スタジオにおいて受託作品の制作に専念していただくものとしします。

※上記時間は基本時間と考えておりますが、受託制作団体の運営方法により個別相談とさせていただきます。

8. 若手アニメーター等育成の基本方針

(1) 本事業における若手アニメーターの考え方

本事業は、昨年までと同様、業界内で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なされていた教育の機会を提供するものです。

若手アニメーターが、業界内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望める基礎力を身に付け、社会人としての一般知識を基盤とした健全な職業意識を持ち、制作進行に代表されるアニメ制作の他部門との間に契約知識及び職業倫理等に裏打ちされた協調関係を作れることが重要だと考えます。

そこで本事業では、クリエイターであると同時に職人でもあるアニメーターという業務内容を再認識、再理解してもらうこと、自分の作業が他工程に与える影響、作業工程の中で自分の職種の立ち位置等々を、講座及びワークショップで学んでもらいます。

そして、制作の現場で監督や作画監督と共に作業し、作品を創る思いを共有しながら、実践的技術、知識を吸収してもらいます。

最終的には、それぞれの若手アニメーターが、日本のアニメーション業界で活躍できる力を蓄え、近い将来次世代の人材を育成する立場にたってくれることを願います。

(2) 本事業における育成の基本方針

本事業では育成の基本方針を次のように設定します。

- ・ On the Job Training と Off the Job Training(講義)を併用します。
- ・ Off the Job Training(講義)では、座学だけでなく、「若手原画に適切な刺激を与え、観察から、自己開発への目を開かせる」ことを目的に各種ワークショップも行います。
- ・ 基礎力の向上を目標に、デッサン等絵を描く宿題を期間中に課します。
- ・ On the Job Training の主体は、各受託団体とします。
- ・ On the Job Training の基本方針と実行案を提示します。
- ・ 各受託団体でも、独自の育成プランを作成、提出して貰います。それらは、各受託団体の本事業での達成目標となります。

OJTの育成の優れた点は、同じ場所に手本とする先輩諸氏が居て、手本となる実作業を見せてくれることです。そして、それをリードするのが、監督となります。監督の、このような作品を作るのだという熱意があつてこそ、各スタッフの技術が光るのだと思います。

そういう意味で、本事業の説明では人材育成の側面を強調してはいますが、制作団体が一

丸となって作品を創り出すことで初めて本事業の人材育成の成果があがるものと思っています。

(3) 追跡調査

本事業と同時並行で、過去の本事業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ます。本事業による人材育成の効果測定を行うと共に、その結果を本事業の内容に反映させます。翌年度以降本事業継続の際は、本事業に参加した若手原画アニメーターにおきましても追跡対象となります。

(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

本事業が育成対象とする若手原画アニメーターは、次に掲げる①から④の全ての条件を満たすアニメーターとします。

- ①動画職又は原画職として1年以上の作画経験を有し、
- ②かつ、そのうち原画職として3ヶ月程度以上、3年以内程度の経験を有しており、
- ③かつ、応募時において30歳以内であること
- ④過去、本事業に若手原画として参加していないこと

本事業は、単年度事業であり、約3ヶ月程度という時間の制約もあるので、「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。

したがって、若手原画としての参加希望者には、上記のような条件を課しております。

なお、若手原画の定義の厳格化による制作チーム編成の困難を緩和するためと個人の若手原画に広く参加の機会を与えるための措置として、次のような方策も取っております。

①制作受託団体以外の若手原画にも本事業参加の機会を与える

本事業では、本事業で選定された制作受託団体以外の若手原画にも、事業参加できる機会を「若手原画のウェイティングリスト」として設けています。従前より、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、本事業に参加出来たのですが、そのこ

とが周知されていなかったもので、本事業では、アニメミライ 2015 に倣い、周知徹底するよう告知してまいります。

②若手原画のウェイティングリスト登録

※「ウェイティングリストのご案内」も併せてご参照ください。

参加制作団体の募集と同時に、本事業に参加を希望する若手原画アニメーターを別途公募するものとします。

過去の本事業におきましても、事務局に、若いアニメーターらから「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、選ばれたスタジオとの伝手もないのでどうしようもない」、「フリーランスだが是非参加したい」といった参加希望の声が寄せられていたとのことです。

他方、アニメーター個人での応募を認めた場合には、現在所属しているスタジオや現在参加している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、本事業では、参加を希望される若手原画のみなさんに、業界でキャリアを積まれている、しかるべき先輩原画の方 1 名の推薦文を添えて、参加希望表明を提出して貰い、そのような若手原画のみなさんのウェイティングリストを作成します。

また、更に現在作業中の制作団体を通じて前述の書類を提出して頂ければ、その方がスケジュール等の面でより信頼度が増しますので、選ばれ易くなると思われます。

作品制作内の若手原画の編成は、選定された受託制作団体の裁量に一任されています。したがって、このシステムは、参加を保障するものではありません。

事務局は、

- 1.ウェイティングリストに参加希望者が居ることを選定された受託制作団体に伝えます。
- 2.受託制作団体より希望があった場合に、ウェイティングリストの若手原画に連絡します。
- 3.受託制作団体、若手原画双方への連絡が終わってからは、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。

事務局は、ウェイティングリスト登録された若手原画との契約を、受託制作団体に強制することはありません。ただし、受託制作団体の若手原画が、本事業への参加もしくは継続が難しいと事務局・委員会が判断した場合には、受託制作団体にウェイティングリスト登録者の参加を促す場合がございます。

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、若手原画アニメーター6～8人、中堅原画アニメーター2～3人の計8～10人とします。

- ・原画職のアニメーターは、原画の作画期間中、本事業に専念しなければなりません。
- ・若手・中堅のアニメーター共に、本事業の作画期間中に他作品の作業を行うことは出来ません。
- ・また、作業途中で他作品に移行するために離脱する等の行為も認められません。ただし、病気等の突発的で特別な事情が生じた場合は例外とします。
- ・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りません。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)は、本事業の根幹となるOJTが機能しなくなるため、認められません。
- ・動画以降の作業に関しては、すべて国内で作業することを除き、制作受託団体の裁量に任せます。

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

あくまでも本事業は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、そこは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

本事業が第1目標とする原画育成は、アニメーター育成のなかでも、最も時間がかかり困難なものです。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、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

本事業では、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」の活用をお願いします。
一般に、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

中堅も新人も同一単価となっています。

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だけが増大するのを調整することができます。

原画では、平均単価 19,000 円／カットを想定し、15,000 円～24,000 円の幅を想定しています。

①ランク制のサンプル数字

| C ランク | B ランク | A ランク | |
|------------------|------------------|------------------|------------|
| @ 19,000×350 カット | | | ¥6,650,000 |
| @ 15,000×200 カット | | @ 24,000×150 カット | ¥6,600,000 |
| @ 15,000×100 カット | @ 20,000×200 カット | @ 24,000×50 カット | ¥6,700,000 |

ランクの判定に際しては、絵コンテに記号等で明記し、それを保管して頂くことを義務とします。

オ ヒアリングの実施

作品制作期間中に、若手原画を中心に、監督、プロデューサー、作画監督 等、名簿提出をして頂いたスタッフの方々に複数回ヒアリングを実施致します。このヒアリングは、本事業のよりよい成果を得るためと将来への資料とする意味があります。ヒアリングを受けることは、本事業参加者に課せられた義務ですので、必ず時間を取って下さい。

ヒアリングの時間の調整は、ヒアリング委員と各受託団体の制作担当者で行うこととなります。

(5) Off the Job Training の基本方針

ア 若手原画育成講座の予定と出席

育成対象若手原画約 25 名に対して行う講座です。本年度は 4 回・5 日間を予定しています。

- ①8 月初旬 連続 2 日
- ②9 月初旬 1 日
- ③10 月初旬 1 日
- ④10 月下旬 1 日

若手原画は全講座に遅刻せず出席することが、本事業参加の義務となっています。体調不良に類する特別な事由以外は欠席を認めません。

遅刻・欠席に際しては、本人もしくは所属団体より事務局への連絡を必須とします。

※無断での欠席等は本事業への参加を放棄したものとみなし、その時点で本事業よりはずれていただきます。

イ 講座内容

本講座の目標は大きく2つあります。

- ①社会人としての知識、認識をあらためて持ってもらう。
 - ②本事業の目標である「演技を創れるアニメーター」へ歩み始めてもらう。
- したがって、講座では下記の①～⑤といった座学中心の講座と、⑥～⑫といった、ワークショップ形式で、実際に身体を動かしたり、絵を描いて貰ったりする講座があります。

- ①健康保険、国民年金等の基礎知識
- ②請負契約を含む契約の基礎知識
- ③著作権等の基礎知識
- ④表現の自由と世界の倫理観（センサーシップ）
- ⑤日本のアニメーション会社の実情と製作体制
- ⑥ソーシャルゲーム・・・伝えること、表現すること
- ⑦カメラを通して・・・アングル、フレーム、レンズによる見え方の違い等
- ⑧相手に伝える表現
- ⑨シーンでものを考える
- ⑩アニメーターとして、演技を考えてみる
- ⑪アニメーション撮影の基本知識、約束事を学ぶ
- ⑫新しい手法やツールとその実践者の考え方を知る

本事業で、25分11,000枚という作品制作を課しているのは、動かして・見せる演技を創れるアニメーターになって頂きたいからです。

ただ無駄に動いているということではなく、きちんと観客に伝えることを考え実現できることがプロとして重要なことです。

※場合により講義内容は変更されるものとします。

ウ その他

本事業では、講座に関する若手原画アニメーターらのアンケート調査を実施し、その結果を、学の委員を中心として検討し、将来の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。

(6) オリエンテーション

本事業開始時に、全制作受託団体の教える側、教わる側、事務局及び委員が集まり、本事業趣旨の確認等を含め、育成方針、育成方法の説明等を行います。

本年度は6月下旬での1日を予定しております。そこには、下記の方々の出席が必須となりますので、事前に予定調整をされるよう、よろしくお願い致します。

①出席者 (参加必須となります。ご注意ください。)

<教える側>

団体の代表者もしくは代表者に代わる責任者、プロデューサー、監督、作画監督、作画監督補佐、担当制作（現場で実際に制作を進行する者）、動画チェック、(必要に応じ指導的立場の原画)

<教わる側>

若手原画アニメーター

②内容

- a) 本事業の育成目標は、「若手原画に、演技を創れるアニメーターになってもらう」ことです。
- b) 育成の実務は誰かを明確にする。：育成の主体は、日常の作業を把握している各受託団体です。プロデューサー、制作進行等、管理側の方々が中心になり、誰が何をするかを明確にして頂きます。
- c) 受託団体への育成指針と具体的育成方法の提案を行う。：監督、作画監督等に、育成方法の具体案を納得して頂き、実践して頂きます。
- d) 育成方法（プラン）を受託団体別に明確にする。：各受託団体のプロデューサーを中心に、それぞれが考える育成プランを仮提出してもらいます。オリエンテーションでの育成方法説明後に、再度育成委員で内容を吟味し、各団体の決定した育成プランを実践して頂きます。
- e) リメイクの定義を行う。：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、そして、それをきちんと守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して、実践を促します。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、描き直すことになった。これはリメイクとなります。

9. 本事業の評価・報告

(1) 本事業の評価機会

本事業の評価は、本書「3. 本事業の目的と期待する効果」に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。

- ア 演技を作るアニメーターの創出（次世代を担う若手アニメーターの育成）
- イ OJTのスタンダード（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）
- ウ 業界へのフィードバック（人材育成成果の業界全体への普及・活用）
- エ デジタル作画等（新しい制作工程、新しい手法の導入と評価）
- オ 制作管理の適正化（健全なスケジュールの確保と作品の質の維持）
- カ オリジナル作品の創出（オリジナル作品制作機会の提供）
- キ 法遵守の実行（制作受託契約書の締結等、制作団体による法遵守の徹底）
- ク 契約モデルの確立（モデル契約書の提案と契約締結の実施）
- ケ 業界の活性化（下請化の進む制作会社の活性化）
- コ 賃金モデルの確立（アニメーターの理想的な賃金モデル）

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ア、イ、エ、オ、キ及びクについては、その内容に応じ、事務局又は人材育成委員会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、本事業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については、本事業が来年度以降もAJAが継続採択される場合には、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) 本事業の結果報告

ア 完成披露試写会

本事業により制作された作品4本については、平成28年2月中旬に完成披露試写会を行い、業界関係者等に披露する予定であります。

イ 上映会

A J Aが主催でもあります、東京アニメアワードフェスティバルでの劇場公開(お披露目上映会)の実施に努めます。また、3月下旬より劇場公開を予定しております。一般劇場公開は、本事業の主たる目的である人材育成の観点からも重要だと考えております。アニメーションを含む映像コンテンツ業界にとって、劇場公開は晴れの日だと考えられます。このモチベーション向上効果は非常に大きなものと考えます。

又、過去の本事業で実施した、観客に対するアンケート調査も実施を予定しております。アニメーション作品は、受け手である観客があって初めて成立します。劇場公開と観客によるアンケートの存在は、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。

一般のみならず東京アニメアワードフェスティバルに関連するアニメ産業界の関係者によるアンケートも実施検討していきます。

ウ テレビ放送等プロモーションについて

平成29年3月頃を目処として、本事業により制作された4作品について、テレビ放送実施に努めます。テレビ放送は劇場公開同様、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と考えております。本事業でも、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。

※本事業の実施要項にございます「(4) 成果の評価と普及」「(5) 作品の発表機会の確保」のための作品上映、イベント等は、4月以降になるものもございます。(例：テレビ放送、国際線での機内放映等)事務局より本事業内の範疇として実施するものは、平成28年3月31日までに制作受託4社に共有し、実施いたしますので、その点ご認識、ご承諾の上、本事業に応募してください。詳細は、制作受託4社合同で行うオリエンテーションの場、また、契約書内でも記載させていただきます。

エ その他

本事業の成果のうち、人材育成を含む第9項ア、イ、エ、オ、キ及び、クについては、平成28年度の年度末までに報告書として取りまとめ、本事業の結果報告とします。

10. 本事業の成果を普及・促進するための方策

本事業によって得られた若手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、報告書の形で業界関係者等に周知するほか、AJAにて行っている運営委員会、事業委員会、において検証、実践する場の検討を行うものとし、更には現場においてアニメーター教育を担当しているアニメ制作各社の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の検討を図ってまいります。

なお、本事業の成果の普及促進をより確実にするためにも、今後も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アニメーション業界として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だと考えております。

若手アニメーター含めて、本事業のプロモーションには（写真撮影・動画撮影等）御協力ください。

以上

<追記事項>

※本プロジェクト計画書は、2016年4月18日現在のものとなります。

※本プロジェクト計画書内の内容は、予告なく変更する場合がございます。

変更された内容は、決定した受託制作4団体には通達します。

また、本事業終了後に、本年度における報告書内にて本プロジェクト計画書に関する情報を明記する場合がございます。

※本プロジェクト計画書が概要となりますが、詳細は受託制作団体と別途契約書にて確認し合い、契約するものとします。