

# アニメプロデューサーになろう！ アニメ「製作」の仕組み

Understanding process of animation production, First step of becoming an animation producer

福原 慶匡 Yoshitada Fukuhara

デジタルハリウッド大学大学院 修士

## 1. 趣旨と背景

音楽業界から一念発起しアニメ制作会社を設立しプロデューサーとして仕事を始めてから様々な障壁にぶつかった。

商慣習の違いはもちろんの事、多数のプレイヤーが登場する権利及び契約の複雑さ、多様な二次使用展開における専門知識、海外展開の為の知識や人脈等、アニメ業界におけるプロデューサーには非常に多岐に渡る知識が必要である。

またアニメ業界全体としても、アニメーターの低賃金問題、アニメスタジオは権利を持たないが故に制作手数料のみで経営を維持しなければいけないという難しさ、日本サイドでコントロールできない海外配信の収益頼りという構造、過去の契約形態をひきずり続け実態に即さない形の契約、作品数の増加に伴うスタッフ不足や原作不足等、現在様々な問題が噴出している。

これらを構造的に変える必要があるにもかかわらず手をこまねているばかりのアニメ業界人。

この停滞した状況に一石を投じるべきと考え本書執筆となった。

## 2. ねらい

アニメプロデューサーという職業自体が明確にどのようなスキルが必要であるか定義されていない為、当然ながらその必要な知識も体系的に教育できるような状況に無い。そこで手に取りやすい新書という形で私が定義するアニメプロデューサーに必要な知識を体系的・実践的に網羅した内容で著した。

## 3. 特長

2004年に発売した経産省主導の書籍『プロデューサー・カリキュラム』という今では絶版となっているこの大型の本以来、プロデューサーの能力が体系的に網羅されている書籍は存在していない。その為、当研究成果報告書である『アニメプロデューサーになろう!』はそもそも唯一無二であり且つ配信ビジネスや海外ビジネス等の過去の書籍では網羅されていない分野にも及んでいる為、より実践的な要素が強い。分冊であった『プロデューサー・カリキュラム』と比較しても価格も内容も手に取りやすい。

## 4. 今後の展開

プロデューサーの道は果てしないものだと思うが、現時点では教育を通じて育てるというステージでは無く背中を見て覚えるというような根性論で成り立っている所がある。

そこで私はまずはこの書籍が広まりプロデューサー教育というものが啓蒙された後に、より深い教育をする為の場としてプロデューサーのコミュニティを設立し、またアニメスタジオ主導のビジネスモデルも提案したいと考える。

本文中でもプロトタイプとして記している「パートナーシップ方式」と呼ばれるモデルである。

より優秀なプロデューサーがアニメスタジオに生まれることで著作権、著作権というアニメスタジオがコントロールする事が少なかった分野もアニメプロデューサーが網羅できるように育てたいと考える。



『アニメプロデューサーになろう! アニメ「製作」の仕組み』  
福原慶匡

1冊で一気に学べる「アニメ制作の教科書」。

「製作」と「制作」、プロデューサーの2つの役割を解説。「製作」はアニメを「商品」として見る立場、「制作」はアニメを「作品」として見る立場。本書はアニメーションプロデューサーに必要な「今現在のアニメ業界に必要な常識」を一冊で学べる本