

CONFIDENTIAL

アニメ産業 概論

～宇宙(または月)との関わりについて～

2023/08/25 ver.1.0

遠藤聡平 (アーチ株式会社 / 株式会社グラフィニカ)
Souhei ENDO (ARCH Inc. / Graphinica, Inc.)

1

自己紹介

CONFIDENTIAL

遠藤聡平 (えんどう・そうへい)

アシスタントプロデューサー。

学生時代にトリガーにて制作進行の補佐アルバイトをおこない、アーチに新卒入社。

映像案件を中心に、社内のシステム統括もおこないつつ、キャラクターコンテンツを使ったゲーム開発・宣伝業務にも携わる。

主な参加作品は「聖剣伝説 Legend of Mana -The Teardrop Crystal-」「ブレイブ フロンティア レゾナ」「あそぶタイツ」など。

現在は、アーチに所属しながら、グラフィニカの業務委託プロデューサーとして作品開発中。

株式会社グラフィニカ

設立： 2009(平成21)年4月22日

従業員数(2023年5月1日時点)

直接雇用者： 267名

派遣・業務委託契約者： 23名

代表取締役社長： 平澤直

直近の代表作： 制作「終末のワルキューレ」「マブラヴ オルタネイティヴ」
3DCG / 編集「機動戦士ガンダム 水星の魔女」

役職について補足

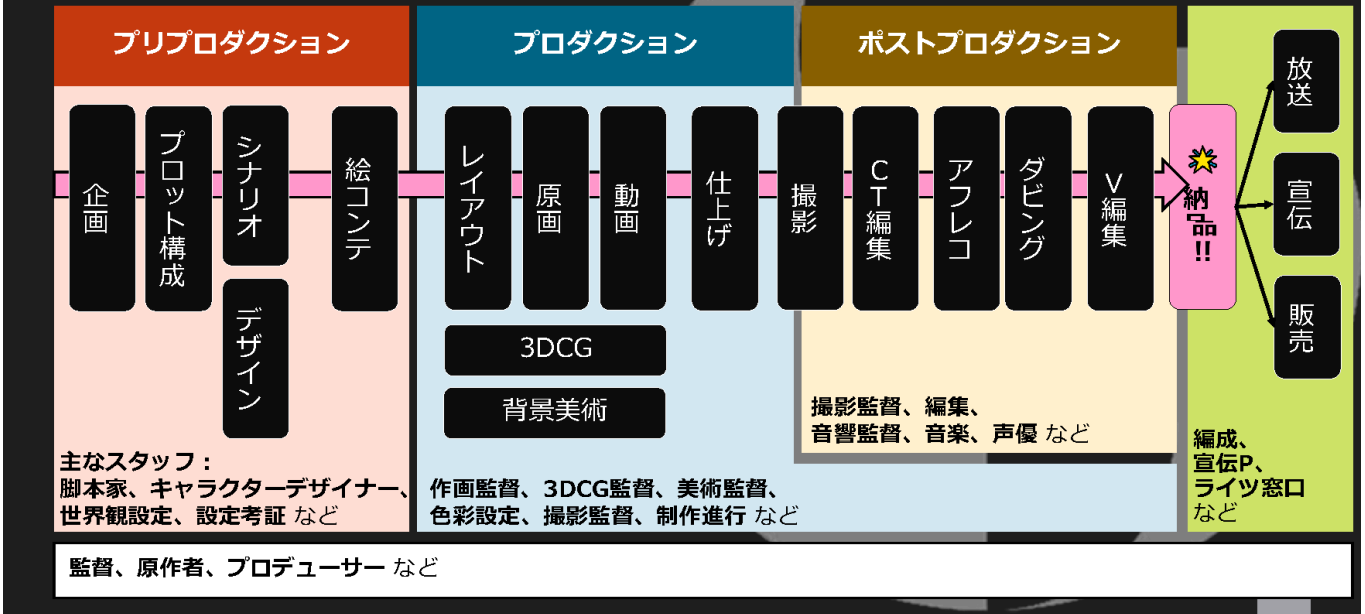
監督：映像制作における、クリエイティブの責任者

プロデューサー：映像制作における、納品の責任者

2

アニメの作り方 クリエイティブ視点

CONFIDENTIAL

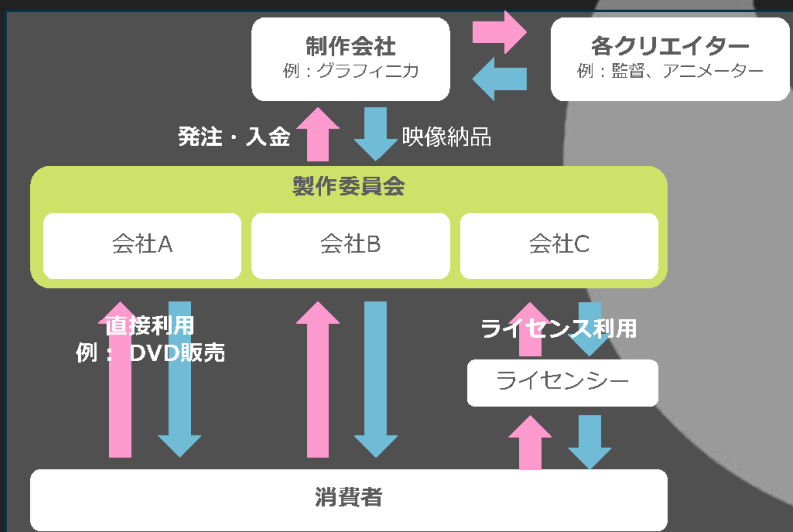


アニメの作り方 ビジネス視点

CONFIDENTIAL

製作委員会を例にとって説明

↑お金の流れ ↑商品・サービスの流れ



企業の例

テレビ局
広告代理店
映画配給会社
ビデオメーカー
音楽メーカー
出版社
動画配信サービス（国内外）
ゲームメーカー（国内外）
海外アニメ事業会社
遊戯機メーカー
グッズメーカー
アニメ制作会社 (ポストプロダクションスタジオ、音響制作会社などが参加する事も)
その他、作品テーマに沿った企業

アニメ産業の歴史

CONFIDENTIAL

- 1960年代：**
商品をプロモーションしたいお菓子メーカーがメインスポンサーの時代。
- 1970年代：**
「機動戦士ガンダム」など、おもちゃ・プラモデルなどの玩具メーカーがメインスポンサーの時代。
- 1980年代：**
子どもやファミリー向けアニメが中心だが、スタジオジブリの台頭により大人もアニメを見るように。後期からはアニメ愛好家向けに、TV放送が無くテープ販売のみのOVAも増加。
- 1990年代：**
「新世紀エヴァンゲリオン」を筆頭に、複数社が民法上の任意組合を組成・出資する「製作委員会」が一般化。それと同時に、TVの深夜放送枠を押さえるアニメが増加。
- 2000年代：**
DVDなどビデオソフトの売上が衰退傾向。各社さまざまな道を模索する。遊技機ムービー等も。
- 2010年代：**
外資を中心にサブスク配信が隆盛。「君の名は。」ヒットによりオリジナルアニメ開発が進む。加えて、隣接領域にてスマホアプリゲームが急成長。ゲーム化やコラボなど新しい出口になる。
- 2020年代：**
「鬼滅の刃」ヒットにより原作もの開発が進む。海外と商品を中心に多面展開を強化する時代へ。同時に将来へ向けて、新規オリジナル作品への挑戦も求められている。

7

宇宙/ロボット/SFアニメの歴史

CONFIDENTIAL

- 1960年代：**
「鉄腕アトム」(1963)
「鉄人28号」(1963)
「サイボーグ009」(1966)
- 1970年代：**
「マシンガンZ」(1972)
「宇宙戦艦ヤマト」(1974)
「ゲッターロボ」(1974)
「タイムボカン」(1975)
「銀河鉄道999」(1978)
「機動戦士ガンダム」(1979)
「ドラえもん」(1979)
- 1980年代：**
「うる星やつら」(1981)
「超時空要塞マクロス」(1982)
「SPACE ADVENTURE コブラ」(1982)
「装甲騎兵ボトムズ」(1983)
「戦え!超ロボット生命体トランスフォーマー」(1985)
「銀河英雄伝説」(1988)
「トップをねらえ!」(1988)
「カウボーイビバップ」(1988)
- 1990年代：**
「宇宙の騎士テッカマンブレード」(1992)
「魔法騎士レイアース」(1994)
「新世紀エヴァンゲリオン」(1995)
「機動戦艦ナデシコ」(1996)
- 2000年代：**
「フルメタル・パニック!」(2002)
「ラーゼフォン」(2002)
「プラネテス」(2003)
「ましのこえ」(2003)
「ケロロ軍曹」(2004)
「創聖のアクエリオン」(2005)
「交響詩篇エウレカセブン」(2006)
「時をかける少女」(2006)
「コードギアス 反逆のルルーシュ」(2006)
「ゼーガペイン」(2006)
「地球へ…」(2007)
「電脳コイル」(2007)
「天元突破グレンラガン」(2007)
- 2010年代：**
「宇宙兄弟」(2012)
「モーレツ宇宙海賊」(2012)
「ガンボール戦機」(2012)
「翠星のガルガンティア」(2013)
「シドニアの騎士」(2014)
「TERRAFORMARS」(2014)
「楽園追放 -Expelled From Paradise-」(2014)
「スペース☆ダンディ」(2014)
「彼方のアストラ」(2019)
- 2020年代：**
「地球外少年少女」(2022)
「三体」(2022)

※遠藤の主観にて代表的なものを選出

※開始年を記載 ※シリーズ作品は初代のみ記載

8

アニメと月・宇宙開発との関わり

CONFIDENTIAL

大きく3通りの関わり方の事例があります。

【作品制作へのご協力 例】

- ・「宇宙兄弟」- JAXA協力
- ・「プラネテス」- JAXA取材協力
- ・「ドラえもん 新・のび太の宇宙開拓史」
- JAXA特別協力
- ・「恋する小惑星」- JAXA取材協力・資料協力

【作品とのコラボレーション 例】

- ・「ぼくらのよあけ」国立科学博物館タイアップ
- ・水星磁気圏探査機「みお」×「機動戦士ガンダム 水星の魔女」コラボコンテンツ
- ・宇宙ミュージアムTeNQ「美少女戦士セーラームーン」コラボ展示
- ・「GUNDAM THE ORIGIN TECHNOLOGY LAB
～機動戦士ガンダムTHE ORIGINを科学する～」

【映像制作 例】

- ・人工衛星「GPM/DPR」公式ムービー制作
アニメ制作会社 WHITE FOXにて制作。

などなど...

9

これからの関わり・総括

CONFIDENTIAL

我々は日々、今のヒット作を拡大し、
次のヒット作を産み出せるよう、粉骨砕身しております。

しかし、お恥ずかしながらアニメ業界の特に制作現場は村社会感が強いため、
他業界との関わりが薄く、皆さまの業界については勉強不足です...

引き続き、作品協力・コラボはもちろん、
まずは**お互いを知る所**から、
色々な**可能性**が探れると考えております！

宇宙／アニメ それぞれの立場から、**社会に夢や希望を届ける**ため、
ぜひ！**長期的**な視点でものづくりをご一緒させてください!!

10