



一般社団法人 日本コンテンツ振興機構

日増しに秋の深まりを感じる季節となりましたが、
皆様におかれましてはご健勝のこととお慶び申し上げます。

CPO-JP 会報 9-10 月合併号をお届けいたします

1. ご挨拶

専務理事 野口 和紀

2. 海外で日本のアニメを作る難しさ

会員 斎藤 成史

3. 事務局からのお知らせ

事務局

1. ご挨拶

秋の風情が目立つようになって参りました。
体調を崩していたりしていませんか？

早いもので、2016 年 10 月も終わろうとしております。
皆さまにはいつもご支援、ご鞭撻を頂き有難うございます。

世の中の的には、イギリスの EU 離脱、下品な大統領選、国内的にもオリンピック会場候補地の件や、築地移転問題など、あまり明るい話題がありません。

日本における小売に始まった中国の爆買いは金融や不動産に至り、今まさにコンテンツを巡っての権利獲得合戦のフェーズとなっております。
しかし、中国は仕掛けも早い撤退も早い。

そう、都心の一等地の不動産なのか、田舎の田んぼなのか、蓋を明けてみるまでわからないのがコンテンツ。

いろいろと仕込みをしてみても、作品の良し悪しは、作品へのスタッフの熱量で決まります。
中国式の熱量で、日本のコンテンツに火をつけることが出来るか。
そうすれば、田んぼの裏から温泉が、はたまた原油が出てくることもありますね。

中国からのコンテンツに対しての出資や、さらに踏み込んで、日本の制作会社への出資が成されようになり、業界的にはミニバブルが形成されつつあります。

2017 年 2018 年は業界的にはお金が回る年ではないかと思えます。
したがって、業界全体の仕事量は増え、現場は非常に苦労が予想されます。

特に逼迫してくるのが、3D のアセット系になると思えます。
モデリングや、2D との合成に関わる部分にかなりの負荷がかかり、現状の既存作業環境のみでは到底捌き切れない物量を作り上げていかなければなりません。

地方でのクリエイターの発掘や、自治体との連携、さらには海外での生産拠点なども視野に入れて動かなければ、機会ロスとクオリティーの低下も免れません。

いま目の前にあるチャンスをどのように生かしていくか。
直近で、当機構はこの部分に注視して参りたいと思えます。



日本コンテンツ振興機構 専務理事

野口 和紀

株式会社スタジオディーン 取締役

2. 海外で日本のアニメを作る難しさ

先日公開された「君の名は。」が空前の大ヒットとなっています。

歴代の国産アニメ映画で興行収入が100億円を突破した作品はスタジオジブリ作品5タイトルのみでしたが、その大台を公開から約1か月で瞬く間に突破してしまいました。

既にご覧になった方も多いかと思いますが、表情豊かなキャラクターが気持ちのいい音楽とスピーディーな構成で語られていくストーリーが圧巻です。

「ジャパニメーションの底力」を久々に見せつけられた作品でした。

さて、現在の日本のアニメーション制作においては、海外、特にアジア各国のアニメーターはなくてはならない存在となっています。

スケジュールや予算が潤沢な劇場用アニメーションでは彼らの存在感は小さいですが、ことTVシリーズともなればアジア各国のクリエイターの名前がスタッフロールに流れない事などあり得ません。

10年前であれば視聴者から三文字作画（中国、韓国の人の名前は多くの場合漢字三文字なので）等とも揶揄されていた中国・韓国の作画スタッフでしたが、近年は実力・スピード共に優秀な人員も揃いつつあります。

先日デジタル作画の現地教育のため上海へ出張したのですが、その時感じた事をお話しします。

出張3日目の日曜日。

その日は放送中のプロジェクトが佳境だったこともあり、多くのスタッフが出社していました。

午前の仕事が終わりと、昼食の出前（点心や麺が多いです）を食べながら皆が一斉にインターネット放送を見はじめました。

観れば、らきすたなどで有名な山本寛さんが現地のインターネット番組に出演しており、自身のアニメキャラクターに対してのトークを展開しています。

<http://www.bilibili.com/video/av6708043/>



日本コンテンツ振興機構
会員

斎藤 成史

株式会社スタジオ雲雀



上海スタジオの入っているビル

仕事が無ければ会場に行こうかと思っていたというスタッフもあり、結構な注目度だったようです。インターネット規制の厳しい中国だからこその注目度だったのかもしれませんが、現地スタッフのアンテナの高さには驚かされます。

その後、現地スタッフの本棚に詰まった蔵書類を見て目を丸くしました。そこにはカラーボックス2箱に、アニメ原画集やアニメーターの同人誌といった「作画資料」がギッシリ詰まっていたのです。聞けば、来日した際に5万円以上ものアニメ関連書籍を「爆買い」して帰ったそうで、資料を自慢しながら「私の宝物です！」と顔を綻ばせていました。

さて、昨今のアニメではスタッフロールに「漢字以外の名前」も多く散見されています。弊社もその中の一社でありベトナムにスタジオがあり、動画や仕上げ・美術・撮影・3DCGといった業務を行っております。フィリピン、タイ、マレーシアといった東南アジア諸国で制作活動を行う会社もあり、アニメ業界というのも随分と国際色豊かになったものです。

ベトナムにおいてもアニメコンテンツは人気は博しています。しかし、中国の過熱っぷりに比べればまだまだといった所で、ナルトやワンピース、ドラえもん、スタジオジブリ作品といった、メジャータイトルが中心です。日本の地上波TVのアニメ等はほとんど見る機会がありません。(性的表現が厳しいというお国事情もありますが) グッズ類もキーホルダーのようなものか、食品等のパッケージ類がせいぜいで、DVDに至っては海賊版しか販売されていません。ベトナム人向けのアニメも制作されておらず、もっぱらカートゥーンネットワークの配信。ニュース以外でTVに流れるコンテンツは中国の武侠や韓流ドラマといった輸入コンテンツばかりです。

ハリウッド映画等ではメイキングムービーや監督トークがBluRayの特典等で見ることができます。しかし、よほど熱心な映画ファンでもない限りそういったコンテンツまで観ようとは思わないのではないのでしょうか？ (そもそも、DVDを買うほどのファンでなければストリーミングサービスで見えてしまうでしょう)

コンテンツを消費する多くの視聴者にとっては、映像は「観るもの」でしかなく「作るもの」ではありません。

しかし、これから映像制作を目指す若者には
「どうやって作っているんだろう？」
「何を考えながら制作しているんだろう？」
といった基本的な心構えは非常に重要であるといえます。

私が見た範囲でしかありませんが、中国においては映像を制作できるマインドが広く育っているように感じます。

しかし現時点のベトナムをはじめとした東南アジア諸国において、映像は"消費される"のコンテンツでしかありません。

それを職業として、自分たちで想像したり制作できる人材は極々わずかです。

言葉の通じない異文化の中でこういった心構えを教えるのは、作画や制作の技術を教える事より遥かに難しく感じます。



ベトナムスタジオ



ベトナムスタジオ

現在、ジャパニメーションは輸出産業として注目を集めています。

一方国内でのアニメーションの担い手が減り、労働力の減少や、過酷な労働環境も問題になっています。

そんな中、企業は生き残りのために海外の労働力に活路を求め、一定の成果を出しているかのように見えます。

しかし"労働力"ではなく"クリエイター"としての人材を海外に求めるのであれば、課題は山積みと言えるでしょう。

「君の名は。」のヒロイン三葉の家は日本人の感性に響く素敵な民家です。

以前弊社の別作品にて、そんな和室のカットを海外で作成してもらった事がありました。

そして出来上がってきたのは、なんと長さ5メートルはあろうかと思われる畳が敷かれた "3 畳間" 「起きて半畳寝て一畳」などと言いますが、日本人であれば直観的にわかっている事でも、外国人にはわかりません。

他国の人に自国の文化を描いてもらうのは難しいなあと感じるとともに、日本人も他国の文化を理解しなくては良いモノ作りはできないと感じる次第です。

3. 事務局からのお知らせ

- ・平成 28 年度第 2 回社員総会並びに平成 28 年度第 3 回理事会は 11 月 25 日(金)16:00 より IBM 様にて行います(予定)。

開催日が近くなりましたら、改めまして事務局よりご案内申し上げます。

編集責任者 専務理事 野口 和紀

ご意見・ご感想は下記の事務所までご連絡ください。

一般社団法人日本コンテンツ振興機構

〒180-0003 東京都武蔵野市吉祥寺南町 4-4-13

事務局 TEL: 0422-35-3305 FAX: 0422-70-3073