

アニメを教える教員とアニメを学ぶ学生のためのアニメ人材養成セミナー  
「日本のアニメを学び尽くす」～歴史からビジネスまで

歴史編②

アニメの3大源流とその系譜  
～東映・虫プロ・タツノコ～

原口 正宏(アニメーション研究家)

平成 25 年 3 月

文部科学省 平成24年度「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業」  
アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業/アニメ・マンガ人材養成産官学連携コンソーシアム  
アニメ分野職域学習システム実証プロジェクト/カリキュラム検討委員会産業論部会

## はじめに:この講演記録テキストシリーズについて

平成24年度、日本の産業・文化として成長を期待されるアニメ・マンガを担う人材の養成事業が、文部科学省の「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業」の一つとして実施されることになりました。この事業は、日本工学院専門学校・日本工学院八王子専門学校・東京工科大学が代表校となり、産・学の参加協力を得て、「アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業」として、「アニメ・マンガ人材養成産官学連携コンソーシアム」により進められました。アニメ分野では、コンソーシアムにアニメを担う人材の養成推進策の検討のためのアニメ分科会を置き、この分科会での検討と連動して、アニメ分野職域学習システム実証プロジェクト事業では、カリキュラム検討委員会で学習すべき要素の抽出・検討やセミナーの試行などを進めました。この中でカリキュラム検討委員会産業論部会歴史ビジネス・ワーキングでは、アニメの歴史からビジネスまで、アニメ産業を理解し、アニメ産業で働くために最低限知っておいてほしい知識を学べるセミナーを企画・実施しました。この講演記録テキストシリーズは、このセミナーをもとに講演内容をテキストとして編集したものです。アニメを教える教員や、アニメを学ぶ学生のために活用いただければ幸いです。

シリーズ	テーマ	講演者(筆者)
歴史編①	『なぜアニメ産業は今の形になったのか ～アニメ産業史における東映動画の位置付け～』	山口 康男
歴史編②(本書)	『アニメの3大源流とその系譜～東映・虫プロ・タツノコ～』	原口 正宏
歴史編③	『アニメはなぜ面白いのか～アニメリテラシーを考える～』	氷川 竜介
歴史編④	『コンピュータグラフィック史の把握～CGの過去と未来～』	上原 弘子
歴史編⑤	『アニメーションの心理分析 ～深層意識に潜む作り手の意図～』	横田 正夫
ビジネス編①	『アニメと産業とメディア戦略 アニメとメディアの共進化』	森 祐治
ビジネス編②	『アニメと産業とメディア戦略 ～アニメ作品の海外契約状況～』	森 祐治
ビジネス編③	『アニメにおけるキャラクタービジネス戦略 ～キャラクター志向の時代～』	陸川 和男
ビジネス編④	『アニメと著作権～アニメビジネスの核心構造を探る～』	宮下 令文
ビジネス編⑤	『数字から読み解く日本のアニメ産業』	増田 弘道

## 目次

### H-②-1 東映アニメーション株式会社

H-②-1-ア 設立

H-②-1-イ 沿革

H-②-1-ウ 社風、作品の特徴

H-②-1-エ 同社を源流とするスタジオ

### H-②-2 株式会社虫プロダクション

H-②-2-ア 設立

H-②-2-イ 沿革

H-②-2-ウ 社風、作品の特徴

H-②-2-エ 同社を源流とするスタジオ

### H-②-3 株式会社竜の子プロダクション

H-②-3-ア 設立

H-②-3-イ 沿革

H-②-3-ウ 社風、作品の特徴

H-②-3-エ 同社を源流とするスタジオ

### H-②-4 株式会社エイケン

H-②-4-ア 設立

H-②-4-イ 沿革

H-②-4-ウ 社風、作品の特徴

### H-②-5 新興制作会社

## H-②-1 東映アニメーション株式会社

---

### H-②-1-ア 設立

1956年7月31日

### H-②-1-イ 沿革

1947年に山本善次郎、政岡憲三らが設立した株式会社日本動画社が起源です。1948年、日本動画株式会社と改称。東宝図解映画との合併を経て1952年に日動映画株式会社が発足します。1956年、東映株式会社が同社を買収、大川博社長のもと東映動画株式会社が誕生します。1998年に東映アニメーション株式会社に改称しました。

### H-②-1-ウ 社風、作品の特徴

東映動画は海外に劇場作品を売るという設立当初の大きな動機があったので、年1本のペースで劇場作品を製作・公開することを目標に出発しました。

作風の特徴は、2コマ撮りのフルアニメーションを主体に、キャラクターの芝居を丹念に作画の力で見せていく、というものです。カメラアングルやサイズについても、映画館の大画面にふさわしくキャラクターの全身が収まるロングショットを多用。1カットの尺も長めに、全体にゆったりとした画面作りが目指されました。このように“作画”による表現を最大限に生かす価値観は、東映動画に入ってきた若手アニメーターや演出家の卵たちに大きな影響を与えました。それは、演出家よりもアニメーターのほうが発言力が強い、というアニメーター主導型の体制をも生み出すに至りました。藪下泰司を中心とする初期の演出家たちは、アニメーターの意見を積極的に採り入れながら、時にシーンの内容を変更していくことも少なくありませんでした。その後、芹川有吾、高畑勲など自己のポリシーと映像理念のはっきりした演出家が作品を手がける時代になり、両者の力関係は逆転していきますが、『わんぱく王子の大蛇退治』（'63）や『太陽の王子 ホルスの大冒険』（'68）などにおいては、アニメーターの能力と意見を最大限に生かしつつ作品をつくり上げようとした過程が見てとれます。アニメーター尊重の空気は、同社ではしばらく健在でした。

1963年、TVアニメ時代が始まると、映画界斜陽の影響も受けて東京・京都の撮影所から勝間田具治、田宮武、明比正行など大量の助監督たちが移籍し、TVシリーズの演出家として力を奮い始めます。実写畑の撮影所で具体的な体験を積み、将来は監督になることを夢見ていた彼らは、それまでの東映動画のアニメーション流儀の中に“劇画的”な題材(アクションものや、貧困や公害など当時の日本社会の問題点を投影させたドラマなど)を持ち込み、同じく実写では多用されていたアクティブなカメラワークをも盛んに導入、もう1つの東映動画カラーを確立していきました。

1980年代以降、第1期、第2期研修生制度によって新たに採用された社員演出家、社員アニメーターが第3世代として加わります。TVアニメとともに幼少期を過ごし、アニメブームの洗礼も受けた佐藤順一、貝澤幸男、西尾大介、芝田浩樹、梅澤淳稔、幾原邦彦などのスタッフは、上記2つの潮流を受け入れつつ、TVアニメやマンガ文化にも柔軟に対応した第3のカラーを形成していきました。

## H-②-1-エ 同社を源流とするスタジオ

まずは、1966年に東京ムービーの専属協力会社として誕生したAプロダクション。東映動画的な作画主導の精神を受け継ぎ、TVアニメという制約下でありながら、少しでも動きの面白さに着目しながら、アニメーター本位の作品を次々と作ります。『ルパン三世』（'71）『パンダコパンダ』（'73）『ど根性ガエル』（'72-74）などの名作がこのスタジオから生まれました。1976年、シンエイ動画と改称。そのシンエイ動画から分派して亜細亜堂やあにまる屋(現・エクラアニマル)が設立されます。また、企画制作会社・瑞鷹エンタープライズのアニメ部門として1972年に設立されたズイヨー映像にも、東映動画やAプロから森康二、高畑勲、黒田昌郎、宮崎駿、小田部羊一などの人材が移籍。『アルプスの少女ハイジ』（'74）『フランダーズの犬』（'75）などの作品を送り出しました。この会社が1975年に改組し、日本アニメーションになります。高畑、宮崎は同社の後、さらにテレコム・アニメーションフィルムを経由してスタジオジブリの設立に参加。以上の一連のスタジオには、いずれも遠く劇場長編時代に培われた東映動画の作画尊重主義や画風が伝授され、現在までその価値観は生き続けています。

## H-②-2 株式会社虫プロダクション

---

### H-②-2-ア 設立

1962年12月

### H-②-2-イ 沿革

1961年に手塚治虫が自宅内に開設した手塚治虫プロダクション動画部が起源です。1962年1月、虫プロダクションに改称。4月に自宅敷地内にスタジオ社屋が完成、新人アニメーターを養成しつつ12月には株式会社化し、『鉄腕アトム』（'63）で日本初の30分TVシリーズを軌道に乗せることに成功しました。しかし1973年に倒産。その後、当時の労組を中心とするスタッフが再建努力を続け、1977年に虫プロダクション株式会社として再出発します。

### H-②-2-ウ 社風、作品の特徴

手塚治虫は無類のディズニーファンであり、本来はフルアニメーション主義者です。ゆくゆくはディズニーのような長編作品を作りたいと思っていましたが、まずは自分たちが置かれている環境（スタッフや資金面の規模）に見合う制作方針を定めました。すなわち、当面は人気のある原作をもとに、確実にヒットするTV作品を作って黒字経営を実現し、地盤を固めることに努力しつつ、一方で自分たちが本当に望むアニメーション作品をつくっていく、という二段構えの構想です。

虫プロダクション（以下虫プロ）の看板ともなった『鉄腕アトム』は、前者を代表する作品です。それはアニメーションとしての完成度よりも、予算やスケジュール優先で週1本ずつ生産していくことがまず必要とされました。“作画の動き”で見せる、というアニメーション本来の方法論については、ある程度諦めざるを得ないところから出発していたのです。東映動画の流儀とは対極のところに、虫プロの出発点はあったといえます。

ただ、手塚の思惑とは別のところで、虫プロに集った若いスタッフたちは、そんなTVアニメの逆境をむしろポジティブに受けとめました。作画表現の不足を補うように、TVアニメ独自の文法や表現方法を模索、開拓しました。例えば、小刻みなカットニングやアップショットの多用。キャラクターの心情に迫ったり、スピーディーなアクションを表現したりする上で、それらは新しい効果を発揮しました。当時のTVのブラウン管が劇場の大画面に比べて圧倒的に小さく、解像度が不十分であったことも、アップショットの有効性と結びつきました。また、セル画が持っている均一・単調な質感に変化を持たせることで、映像の流れにメリハリを加える工夫も行われました。山本暎一は、輪郭線を廃して色面だけで構成したグラフィックなセル画表現や、全面透過光という撮影技法の導入を早くから試みています。出崎統は、輪郭線のみが描かれたセルに背景画をミックスさせ、画面にグラデーションとタッチを加えた“ハーモニー”という手法を、後年盛んに用いるようになります。それらは、フルアニメーション主体の環境では決して生まれえない、TVアニメならではの“実験”と呼べるものでした。上記の2人以外にも、杉井ギサブロー、りんたろう、富野喜幸（後の由悠季）、高橋良輔といったスタッフが同社から巣立ちました。彼らは独自の美意識と演出技法をもって、虫プロ倒産後も長く活躍していくこととなります。

虫プロに“作家性”の強い監督やアニメーターが育った陰には、上記のようなTVアニメの制作環境から来る理由に加え、他ならぬ手塚自身が“作家性”を奨励していたというバックボーンが関係しています。手塚はもともと漫画家（作家）であり、虫プロにおいても若手が作家性を発揮することに寛容だったのです。当時、久里洋二たちを中心に台頭しつつあった個人アニメーション作家たちの運動（草月ホールを中心とした作品発表）にも手塚は積極的に参加していましたし、亡くなる直前まで、自身の実験アニメーションに情熱を傾けたことからその姿勢は伺えます。

## H-②-2-エ 同社を源流とするスタジオ

杉井ギサブローが、出崎統や高木厚とともに設立したアートフレッシュ。虫プロから独立した後も『鉄腕アトム』『悟空の大冒険』（'67）を作るなど、仲の良い分派が行われました。

また虫プロ倒産の直前、1972年に同社の石神井スタジオのメンバーを中核としてマッドハウスが設立されます。ほぼ同時期に、虫プロの中にいた撮影、制作、営業などのスタッフが抜けてサンライズスタジオも誕生。マッドハウスは、出崎統、杉野昭夫らを中心に東京ムービーの作品に参加、70年代後半からはりんたろうを中心に東映動画や角川書店とも協力関係を樹立していきました。一方のサンライズスタジオは、富野喜幸、高橋良輔、安彦良和などを招いて作品を制作し、1977年に株式会社日本サンライズ（1987年以降はサンライズ）と組織変更。特にロボットアニメの分野で独自性を発揮していきした。

もう1つ、虫プロの血を引く大手の会社としてグループ・タックがあります。虫プロで音響監督だった田代敦巳が作ったスタジオで、杉井ギサブローをはじめとして、虫プロ系のスタッフに作品制作のチャンスを与え、『まんが日本昔ばなし』（'75-95）や『タッチ』（'85-87）などの作品でTVアニメに新風を吹き込みましたが、惜しくも2011年に田代が逝去、会社も倒産しています。

ほかには、手塚本人がもともと漫画執筆の事務所として1968年に開設した手塚プロの存在があります。1970年代後半から再びアニメに本格参入し、24時間TVスペシャルなど、手塚自身の原作による作品を多数発表する拠点となりました。

これらの流れから判るのは、虫プロが倒産という悲劇を抱えていたために、責任ある立場の人が独立して会社を次々に興し、現場の灯を存続させるための受け皿を用意した（救済措置を行った）ということです。結果として、同社で育った多くの人材は、新天地ともなる各スタジオでそれぞれ作品づくりに従事し、虫プロ的な技法や実験精神の数々は広く業界へと伝播することになりました。

## H-②-3 株式会社竜の子プロダクション

### H-②-3-ア 設立

1962年10月19日

### H-②-3-イ 沿革

挿し絵画家、漫画家として活躍していた吉田竜夫が、次男の健二、三男の豊治（九里一平）とともに原稿執筆の仕事場として設立したのが起源です。1963年末、東映動画から新作TVアニメの原作、デザインの仕事を依頼されたことを契機とし、アニメ制作に関わり始めます。やがて、東映動画との共同制作が棚上げになった後、進行中だった新番組企画『宇宙エース』（'65-66）をもとに自社製作を決意。1964年夏に本格的なアニメ制作会社としてのスタートを切りました。

### H-②-3-ウ 社風、作品の特徴

竜の子プロダクション（以下竜の子プロ）の特徴は、他ならぬ設立者・吉田竜夫が持っていた画風と美意識に端を発しています。1つ目は挿し絵画家としての出自。挿し絵とは、物語の1シーンを、背景も人物もまるごと1つのビジュアルとして描き出すところに特徴があり、そこにはコマ漫画には見られない重厚な塗り、グラデーション、マチエール（質感表現）が伴っています。セル画に描かれたキャラクターと、画用紙に描かれた背景美術とが別々に存在するのではなく、両者を融合させたグローバルな画面が、1つのビジュアルとして緊密に統一感を持って存在していることが、竜の子プロの画風の出発点としてありました。

2つ目として、デッサンの確かさ。吉田は卓越したデッサン力の持ち主であり、人物のポーズを解剖学的な正確さを含め、あらゆる角度からでも的確に描くことができました。その技量は、手塚治虫を超えるものがありました。ですから、竜の子プロ作品に登場するキャラクター、メカニック群は、平面的にデフォルメされた漫画絵にはない、三次元的（立体的）な魅力にあふれていました。そこに、吉田がアメリカンコミックから影響を受けたバタくさい画風が加わり、竜の子プロのアニメは当初から、東映動画にも虫プロにもない、エキゾチックで日本離れした鮮やかさが特色となったのです。シャープなメカニックや流麗なヒーローアクションを前面に打ち出した『マッハG o G o G o』（'67-68）『科学忍者隊 ガッチャマン』（'72-74）『新造人間キャシャーン』（'73-74）などは、まさに同社でなければ作り出せないアニメでした。

竜の子プロのスタジオ体制としての特色に、その専門分業化があります。まず企画文芸部。鳥海尽三のもと、小山高男（後の高生）、酒井あきよし、柳川茂など数多くの脚本家が作品の企画を練り上げ、アニメオリジナルの名作の数々を送り出す原動力になりました。吉田は、ストーリーも漫画もすべて一人で生み出し続けるパワーにかけては手塚に迫れないものがあっても知れませんが、そのことが逆に、個々の才能を尊重し、専門家に任せる姿勢をもたらしたともいえます。ほかにも、キャラクターデザインを専門に行う部署としてキャラクター室が設置され、ここから天野嘉孝（後の喜孝）、高田明美などが育ちました。メカデザインを美術セクションから切り離し、専門の役職として尊重したのも同社が最初で、後に『機動戦士ガンダム』（'79-80）を生む大河原邦男という才能を輩出しています。さらに、セ



ル画の1枚1枚に丹念にエアブラシによる光沢や艶の質感処理を加えるなど、特殊効果部門が充実していたのも同社の特徴でした。実写合成や特撮を積極的に導入した撮影部門とともに、そのアプローチは、画面全体のグローバルな統一感、重厚さを生むのに大きな力となりました。最初に述べた挿し絵画家・吉田竜夫の美意識は、特にこの特殊効果と撮影の2部門に顕著に表れていたともいえるでしょう。

### H-②-3-エ 同社を源流とするスタジオ

竜の子プロの求心的存在であった吉田竜夫が45歳の若さで急逝した後、演出家・布川ゆうじが設立したのがスタジオぴえろです。『ガッチャマン』の監督として活躍した鳥海永行や、当時まだ新人だった押井守など、竜の子プロに在籍していた演出家たちを招き、次々と冒険的な企画にチャレンジしました。同社を拠点に、鳥海は『ニルスのふしぎな旅』（'80-81）を、押井守は『うる星やつら』（'81-86）を送り出します。美術監督の中村光毅はデザインオフィス・メカマンを設立。企画文芸部出身の鳥海尽三は鳥プロを経て後進を育てる拠点として鳳工房を結成。同じく小山高男は自身の事務所ぶらざあのおっぱを構え、若手脚本家を養成しました。両事務所出身の脚本家は1980年代後半から徐々に活動を始め、1990年代には多数の作品でシリーズ構成を務めるまでになりました。その意味では、脚本家の人材育成において竜の子プロの企画文芸部が果たした影響力は極めて大きいものでありました。ほかにも、葦プロ（後のプロダクション・リード）やJ.C.STAFF、Production I.G、ビートレインなどのスタジオが、同社出身の制作、演出などのスタッフを中核として設立されています。国分寺界限は本家の竜の子プロをはじめ、数社の分派スタジオが集結している場所で、その距離の近さは、そのままスタジオ同士の絆を感じさせ、互いの協力関係が今も健在であることを物語っています。

## H-②-4 株式会社エイケン

---

### H-②-4-ア 設立

1969年3月

### H-②-4-イ 沿革

1952年10月8日、梁瀬次郎が日本テレビジョン株式会社(略称:TCJ)を創立。1953年、CMアニメの制作を開始した後、1963年春、映画部を設置して『仙人部落』(’63-64)『鉄人28号』(’63-66)などTVシリーズに着手します。1969年3月、映画部が株式会社TCJ動画センターとして独立。1973年、株式会社エイケンと改称しました。

### H-②-4-ウ 社風、作品の特徴

エイケンは日本のアニメスタジオを分類した場合、4つ目の潮流に位置づけられますが、ここでは敢えて上記3つの潮流とは区別して紹介したいと思います。それは、エイケンのみが、ほとんど分派を持たず、社員の拡散も少ないままに独自の道を歩いてきたからです。なぜ独自なのか。2つ理由が考えられます。1つ目は、立地の問題です。エイケンの最初のスタジオは品川の青物市場の近くにあり、その後北千住、南千住と移転しています。西武線や中央線沿線にある他のアニメーション会社からは離れた場所にあるために、互いの交流があまり行われなかったことが想像されます。2つ目は、1969年より今日まで続く『サザエさん』というお化け番組の存在です。同社はこの作品に45年近く携わっており、社内の演出、作画、美術、仕上、撮影などのスタッフは、途中若干の掛け持ち作品はあったにせよ、ほぼ専従的に関わり続けて今日に至っています。作品の安定が、同社の人事的安定を呼び、別の見方をすれば、他作品にはなかなか参加しづらい状況を生んでしまったのではないかと考えられるのです。

## H-②-5 新興制作会社

1990年代以降に元請制作会社としてアニメ作品にクレジットされるようになった主要なアニメーションスタジオの沿革です（次頁以降参照）。どのスタジオに所属していたどのような役職のスタッフが独立し、スタジオを設立したか、という経緯を入れましたので、3つの潮流のどこに入るのかが判るようになっています。

今後はこの3つの潮流にまったく属さないスタジオも出てくると思います。例えば、1984年に設立されたガイナックスなどはその最も早い事例で、もともとは関西の大学生SF&アニメファンが結成した映画サークル“DAICON FILM”が起源でした。いわば、純粋なアニメファンがいきなり設立したスタジオにあたるわけで、上記の3つのどの流れにも属しません（今回の分類では、参加作品の関わりから便宜上、竜の子プロ系の傍流として整理しています）。

また、近年では勝鬨スタジオのようにミニアニメを専門に制作するスタジオが登場しており、デジタルツールの普及で、より少人数化された制作環境が可能となった後は、新興ミニスタジオの数は増していくことが考えられます。

加えて、アニプレックスの系列会社であるA-1 Picturesのように、ソフトメーカー主導で設立されたスタジオもあり、これも現場から立ち上がってきた伝統的なスタジオとは違った出自といえます。

一方、スタジオディーンやマッドハウスなど、会社は存続しているが、経営者の世代交代が起きている事例もあります。枠組みは同じ会社でも、そのトップの人脈が変わることで、伝統的な画風や、下請け会社、協力会社との関係にも変化が生じる会社がこれから出てくると思います。

## 【資料】

### ■新興の制作会社■

#### ■株式会社 京都アニメーション

設立：1985年7月12日 代表取締役：八田英明

虫プロの仕上出身の八田陽子が1981に京都で結成した仕上グループが母体。1985年7月12日、八田英明を代表に有限会社化。1999年12月8日、株式会社化。2000年4月7日、大阪に姉妹会社(有)アニメーションD○を創設。

#### ■株式会社 スタジオ旗艦 (ぴえろプラス)

設立：1993年4月12日

(有)日本シネテレビコーポレーション(独の映像制作会社ベータフィルムの日本支社)の制作スタッフだった草野啓二が創設した制作会社。社名の「旗艦」は業界のリーダーシップでありたい、という願いをこめたもの。当初は『淫獣学園 La Blue Girl』などの18禁OVAを制作していたが、1993年の『しましまとらのしまじろう』より一般向けアニメ制作へとシフト。一方、1996年には18禁OVの制作を目的とした関連会社のアームスを設立。2009年10月1日、株式会社ぴえろプラスに商号変更。

#### ■株式会社 オー・エル・エム (OLM, Inc.)

設立：1994年6月 代表取締役：奥野敏聡

オービー企画のプロデューサーだった奥野敏聡が設立。オービー企画の専属制作会社だったパステルからもプロデューサーの神田修吉、太田昌二、パステル作品への参加が多かった湯山邦彦、高橋ナオヒト、千羽由利子などのスタッフが参加した。1995年、オー・エル・エム・デジタルを設立。

代表作：ポケットモンスター、イナズマイレブン、ダンボール戦機、たまごっち

#### ■株式会社 サテライト (SATELIGHT Inc.)

設立：1995年12月 代表取締役：佐藤道明

世界初の全編デジタルアニメーションによるTVアニメシリーズ「BIT the CUPID」の制作を機に、ソフトウェア開発を行うビー・ユー・ジー(北海道札幌市)の子会社・バイスのサテライト事業部が独立して創業したのが起源。初期はグループ・タックの前田庸生が活躍。2003年、河森正治が取締役に就任して後は、河森プロデュース、制作作品のカラーが強まる。2007年、旧札幌本社スタッフがDebris札幌を設立。2008年、大阪スタジオ及び第二スタジオ(東京)の一部スタッフが独立し、GoHandsを、第一スタジオ(東京)の一部スタッフが独立し、エイトビットをそれぞれ設立。

代表作：創世のアクエリオン、マクロスF

#### ■有限会社 ブレイズ・ベース

設立：1996年7月 代表取締役：小沢十光

東京ムービー新社のプロデューサー小沢十光が、退社後の1996年7月に設立したアニメ制作会社。

代表作：夏目友人帳

#### ■有限会社 ゼクシズ (ZEXCS Inc.)

設立：1998年1月23日 代表取締役：川崎とも子

映像制作会社ガンジスの専属制作会社として設立。J.C. STAFFのプロデューサーを経て、

ガンジスのプロデューサーとなった川崎とも子が代表取締役を務める。1999年、『倒凶十将伝』より制作元請を開始し、2001年の『シスタープリンセス』でテレビシリーズに参加。

■ユーフォーテーブル 株式会社 (ufotable, Inc.)

設立：2000年10月 代表取締役：近藤 光

東京ムービー新社、テレコム・アニメーションフィルム出身の制作プロデューサーであった近藤 光がステップ映像を経て内田 勤らと設立。2009年4月、徳島市内に徳島スタジオを開設。

代表作：コヨーテ ラグタイムショー、がくえんゆーとぴあ まなびストレート!、Fate/ZERO

■株式会社 ピーエーワークス (P. A. WORKS Co., Ltd.)

設立：2000年11月10日 代表取締役：堀川憲司

Production I.Gを経て、ビートレインで取締役、制作プロデューサーを務めた堀川憲司が、郷里の富山県東砺波郡城端町に設立した越中動画本舗株式会社が起源。2002年1月1日、株式会社ピーエーワークスに商号変更。

代表作：true tears、CANAAN、Angel Beats!、花咲くいろは、Another、TARI TARI

■株式会社 マングローブ (manglobe INC.)

設立：2002年2月7日 代表取締役：小林真一郎

サンライズのプロデューサーだった小林真一郎や河内山隆らが設立。2004年の『サムライチャンプルー』より元請制作に進出。

■株式会社 セブン・アークス

設立：2002年5月31日 代表取締役：上村 修

2012年4月、関連会社である株式会社セブン・アークス・ピクチャーズを設立し実制作部門を移管。

■有限会社 フィール (feel.)

設立：2002年12月24日 代表取締役：瀧ヶ崎 誠

スタジオぴえろの制作であった瀧ヶ崎誠が上坂陽一郎らとともに設立。翌年より演出の名和宗則ほか、作画、仕上部門を充実。2005年、『ジンキ・エクステンド』で元請制作に進出。

■株式会社 アンサー・スタジオ (The Answer Studio Co., Ltd.)

設立：2004年6月 代表取締役：徳永元嘉

東京ムービー新社のプロデューサーを経て、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ・ジャパン (1989年設立)で代表を務めていた徳永元嘉が、2003年の同スタジオ閉鎖を機に設立した制作会社。

代表作：ゴルゴ13、しまじろうのわお!

■株式会社 A-1 Pictures

設立：2005年5月9日 代表取締役：勝股英夫→植田益朗

アニプレックスが自社企画・発売作品の品質安定を目指して設立した専属制作会社。2006年、ノーサイドと共同制作した『ぜんまいざむらい』より元請制作を開始。2007年、『おおきく振りかぶって』より自社単独名義での元請制作となった。

■株式会社 ディオメディア (diomedea inc.)

設立：2005年10月5日 代表取締役：須賀信行→小原 充

グループ・タックの制作出身の須賀信行が『大魔法峠』制作のために2005年に有限会社スタジオバルセロナとして設立したのが起源。2006年、シャフトの作画出身の小原充が取締役社長に就任。2007年、株式会社ディオメディアに改組・商号変更。その前後に小原充が2代目の代表取締役に就任。

■株式会社 ラークスエンタテインメント (LARX ENTERTAINMENT Co., Ltd.)

代表取締役：光延青児 設立：2006年7月

スタジオ雲雀(1979年設立)の光延青児が、同社の子会社3DCG部門として設立。雲雀はこのほかにも2011年頃に、別のアニメーション制作チーム・ラルケ(Lerche)も設立している。

■株式会社 WHITE FOX (WHITE FOX Co., Ltd.)

設立：2007年4月 代表取締役：岩佐 岳

オー・エル・エムにて制作チーム“OLM TEAM IWASA”のプロデューサーだった岩佐岳が独立し、『うたわれるもの』のメインスタッフらとともに設立。

代表作：刀語、ヨルムンガンド

■株式会社 デイヴィッドプロダクション (David Production Inc.)

設立 2007年9月 代表取締役：沖浦泰斗

GONZOに所属していた沖浦泰斗、梶田浩司らが独立して設立。2009年、『レストランテ・パラディーゾ』で元請制作に進出。

代表作：戦う司書 The Book of Bantorra、レベルE、ベン・トー、妖狐×僕SS、ジョジョの奇妙な冒険

■株式会社 SILVER LINK.

設立：2007年12月 代表取締役：金子逸人

アニメ制作会社フロントラインで制作本部長・制作プロデューサーを務めていた金子逸人が、分社の形で設立した制作会社。2009年、『タユタマ -Kiss on my Deity-』で元請制作に進出。

■フッズエンタテインメント 株式会社 (Hoods Entertainment inc.)

設立：2009年2月 代表取締役：永井 理

GONZOのプロデューサーだった永井理が『鉄のラインバレル』『プラスレター』を制作した一部スタッフとともに、当時の同社屋内で設立。

代表作：聖痕のクェイサー、魔乳秘剣帖、謎の彼女X

■株式会社 Studio 五組 (Studio gokumi Co., Ltd.)

設立：2010年5月 代表取締役：柴田知典

『ストライクウィッチーズ』『咲-Saki-』などを手がけたGONZO第5スタジオのスタッフが独立して創設したスタジオ。

代表作：咲 Saki 阿知賀編 episode of side-A

文部科学省  
平成24年度「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業」  
アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業  
アニメ・マンガ人材養成産官学連携コンソーシアム  
アニメ分野職域学習システム実証プロジェクト  
カリキュラム検討委員会産業論部会

【お問い合わせ先】  
アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業・推進事務局(日本工学院内)  
〒144-8655 東京都大田区西蒲田 5-23-22  
☎ 03-3732-1398(直)