

# エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会 業種分野別専門委員会（アニメ）

## トムス・エンタテインメント 資料

2025年1月17日



今回のテーマ：

## トムス・エンタテインメント “いつまでも愛され続けるアーカイブの活用”

トムス・エンタテインメントは、60年にわたるアニメ制作の歴史の中で累計470作品・エピソード数13,000話を超えるライブラリーを保有し、これらの作品（IP）が時代を超えて愛されるよう保管し、活性化に取り組んでいる

### 【主な作品】

1968年 巨人の星 / 1969年 アタックNo.1  
 1970年 あしたのジョー / 1971年 天才バカボン  
 1971年 ルパン三世 / 1972年 ど根性ガエル  
 1972年 パンダコパンダ / 1973年 エースをねらえ！  
 1979年 ベルサイユのばら / 1981年 ジャリン子チエ  
 1982年 スペースアドベンチャー コブラ  
 1983年 キャッツ・アイ / 1988年 AKIRA  
 1988年 それいけ！アンパンマン / 1989年 リトル・ニモ  
 1994年 魔法騎士レイアース / 1995年 バーチャファイター  
 1996年 名探偵コナン / 2003年 ソニックX  
 2007年 爆丸 / 2010年 おまえうまそうだな  
 2013年 弱虫ペダル  
 2018年 バキ / 2019年 フルーツバスケット  
 2019年 Dr.STONE



## トムス・エンタテインメント “いつまでも愛され続けるアーカイブの活用”

### アーカイブ管理

#### 【すでに取り組んでいること】

- ① 原版アーカイブ：フィルム→テープ→データまで保管・管理・運用
  - ② 中間成果物アーカイブ：原画・コンテ・版權類・台本類の電子化・保管・管理・運用
  - ③ 作品情報のアーカイブ：メタ情報の精査（サブタイトル・あらすじ・スタッフ等の情報）  
および映像の登録・管理
- ①～③を各システムに格納し社内全体で閲覧できる環境を提供している

#### 【現在取り組み始めていること】

- ① 映像素材、中間成果物、作品情報などを必要な時に使用出来る環境を整え、各部署における成果の創出に貢献する
- ② 属人化の抑制と資産（素材）を次世代へ引き継いでいくための人財育成

#### 【国として取り組んでいただきたいこと】

物のアーカイブだけではなく人材のアーカイブも必要。特にフィルムを扱える技術者がデジタルの煽りと高年齢化で現場を離れてしまっているため、その方たちの雇用とノウハウの伝授を国で検討していただきたい

（一部国立映画アーカイブでは現像所OBの再雇用を行っているようですが…）

## トムス・エンタテインメント “いつまでも愛され続けるアーカイブの活用”

過去作品を順次リマスターし、管理をした上で活用する

### ①通常対応として、アーカイブ作品を世界各国の放送・配信会社に売り込む

事例：特に新しいリージョンで配信プラットフォーム等が立ち上がるタイミングに過去作をまとめて販売

### ②作品のリブートに合わせて過去作も世に出す

事例：「ルパン三世」新作映画の公開に合わせて過去作を配信プラットフォームで一挙配信

### ③作品の“周年”ごとに露出機会を図る

事例：50周年を迎えた「パンダコパンダ」の展示会を実施  
および新規グッズの企画・販売

### ④会社の“周年”ごとに露出機会を図る

事例：YouTube「TMSアニメチャンネル」で60周年記念特集



### ⑤埋もれて買い手がつかない作品はYouTube「TMSアニメチャンネル」で無料公開することで改めて認知度アップを図る

事例：「ジャリン子チエ」は関西ローカルで人気があった作品だが特に関東圏で売りづらく、YouTubeで無料配信したところアクセス数を稼ぎ「dvd book」の発売につながった

## トムス・エンタテインメントから 産業全体として今後取り組んでいきたいこと

- ・日本アニメの海外輸出が産業としての成長の基盤。しかし、主要プラットフォームは海外勢のため、価格決定権を海外企業が持ち、収益を海外企業が得る形になっている。日本のアニメを日本を代表する輸出産業と見るなら、世界中の顧客に日本から直接販売できる配信プラットフォームの整備が望ましい。
- ・中国など日本より大きな資金を投資できる国が、莫大な予算でアニメ制作に取り組むケースに対抗するための施策。日本で育成したクリエイターの外部への流出防止、日本で制作したアニメ作品を海外のAIデータベースに使わせないなど。日本アニメのLOOKは資金力でまねることが出来るが、日本独特の物語やキャラクター作りまで全てを真似るのは難しい。しかしながら、日本制作の過去作品を多く吸収したAIで（超えることは出来ないが）類似作品が作られる可能性は高い。よって、無許可で使わせないための法整備をお願いしたい。
- ・アニメ産業は、日本国民として誇れる産業だと認識を改めるPRが重要。旧来の色眼鏡で見られる状況や、昨今の実態と乖離した制作現場の情報を拡散することによる風評被害を改めたい。
- ・個人でもアニメ制作が学べるデジタル制作手法のオープンツール化や、日本アニメ産業の内部だけで使える日本アニメのノウハウが蓄積されたAIデータベース構築など、スタジオ個社に囚われない業界横断的な人材育成スキーム/先端技術活用に向けた環境整備。