

株式会社アニマックスブロードキャスト・ジャパン

アニマックス 番組審議会議事録

- 開催年月日 2026年（令和8年）3月
- 開催場所 恵比寿ガーデンプレイスタワー20階会議室Room D
- 委員出席
委員総数 7名
出席委員数 7名（対面参加6名、書面参加1名）
出席委員の氏名 重村 一（委員長）
内山 隆
高橋 望
金子 ありさ
樹林 ゆう子
小牧 次郎
森川 美穂（書面参加）

4. 議題

審議作品 「暗殺者である俺のステータスが勇者よりも明らかに強いのだが」第1話、第2話（各25分）

放送日程：初回放送 2025年10月6日（月）深夜 1:30～（テレビ東京）

審議作品概要：小説投稿サイト「小説家になろう」発の作品で、小説・コミカライズ版を合わせ、シリーズ累計170万部を突破した人気作。クラス転移モノの中でも、勇者を凌駕する圧倒的ステータスを持つ「暗殺者」の逆転劇が最大の見どころで、アニメーションはサンライズが制作。2025年10月からテレビ東京、BSフジの深夜枠に続き、アニマックスで放送開始、アニマックスも製作委員会に参加。

5. 議事の概要

議事進行を重村委員長に委任し、従前に視聴していただいた審議作品について、参集いただいた各委員より、以下の内容についてご意見をいただく形式とした。

- 本作品のご感想、表現やテーマ等でお気づきの点など。

2. 「暗殺者」という本来は社会の陰の部分を担当する属性をヒーロー（主人公）として描くという設定についてどう感じましたか。
3. 本作品はあえて影を強調するなど、80～90年代のOVA風の作画や色彩設計を採用しています。映像表現における芸術性と独自性としてはどう感じましたか。
4. 本作品が国内・国外で話題を獲得するために必要なものは何だとお考えでしょうか。

6. 審議内容

- ・ 最近の若年層向けのアニメに見られる論理的な飛躍や設定の不整合は、ターゲットの視聴者層にとっては本質的な内容ではなく許容されている。
- ・ スピーディな展開と意外性が、若年層の視聴者を飽きさせない構成になっている。加えてわかりやすいストーリー展開が80年代などかつての作品に親しんだ世代が求める展開にもなっていると思う。
- ・ 海外市場の展開は国内向け（ドメスティック）の内容だけだと、広がりには欠けるため、番組作りの上でも戦略的に考えていく必要があると思う。
- ・ 審議の対象として、自社の出資作品だけでなく、世間での「人気作品」を広くベンチマークしていく方針も検討すべきである。
- ・ ゲーム的な構造がアニメ内に組み込まれており、レベル表やランキング表などの情報が一時に提示されると、初見では理解しづらい側面がある。
- ・ 第1話・第2話を通して退屈することなく、ストーリー展開を含め全体的に楽しく視聴できる良質な作りに仕上がっている。
- ・ 今後の展開として、主人公がいかにレベルを上げていくのかというプロセスに期待が持てる。
- ・ 暗殺者がダークすぎず、勇者もライトすぎないため、第2話時点では両者のヒーロー像の差異が判別しにくい。
- ・ 1話で「現代の教室から突如異世界へ召喚され役割を与えられる」という設定の導入に、唐突であり無理があると感じた。
- ・ 映像表現において、年配層には懐かしく、80年代を知らない若年層には新鮮に映る絵作りである。西洋騎士や刀、猫耳といった多彩な要素の混在が作品のフックとなっている。
- ・ 国内外の市場展開を見据えた際、本作ならではの突出した特色という点では、まだ見極めが必要である。
- ・ 浜田氏の演出が非常に見やすく、古典的な日本アニメの良さが活かされた「楽しく視聴できる作品」である。

- ・ 海外で人気の日本アニメと銘打っても見劣りがしない。海外市場を強く意識しており十分に通用する、期待に応える仕上がりである。
- ・ 作品独自の際立った個性という点はやや薄いものの、制作陣の確かな実力で良質な作品にまとめ上げている点に好感が持てる。
- ・ 自社作品としてこの水準のコンテンツを維持・制作することは容易ではないため、制作スタジオのブランド力を重視する視聴者層への訴求力にも備えている。
- ・ 予備知識のない世代から見ると、主人公が予期せぬ事態に「慌てず格好をつける」姿などはカルチャーショックだが、その「世代間のギャップ」こそが、ターゲット層に刺さる正解なのだと感じた。
- ・ 戦闘シーンの描写が格好よく、作画のクオリティが高い。
- ・ 「ステータスの強さ」の具体的な仕組みについては初見では理解が難しかったが、数値や設定で強さを示す方向性は、視聴者層が求めている形式なのだと理解した。
- ・ ステータス値の割り振りや暗殺者という設定に対し、かつてのロールプレイングゲーム（RPG）を経験してきた世代にとっては違和感なく受け入れられているのではないか。接触時間としてゲームをやっている合間にアニメを見る、馴染みのある世代へ向けた作品だと感じた。
- ・ 人々のステータスが現れるのが当然な世界＝異世界関連が人気という背景は、ターゲット層特有の文化として理解すべきである。
- ・ 昔のRPGをやっていた人でも理解しやすい内容。現在のRPGはもっと難しい。
- ・ 「なろう系」作品としての類似性は感じるが、主人公が暗殺者という設定に躊躇いを持つ人間味や浪花節的要素に独自性と魅力を感じる。
- ・ 人情系・人間的な側面も垣間見えた。そのような作品は南アジア圏をはじめとするアジア全域で高く支持されるポテンシャルがある。
- ・ 多くの類似作品に見られるハーレム構造ではなく、男女の「1対1」の関係性が軸となっている点も、海外展開における強みとなる
- ・ 作画に厚みがあり、個性を感じた。絵を中心としたグッズ展開などが作品を売り出していききっかけになるのではないか。
- ・ 暗殺者がヒーローという設定は驚いたが、ストーリー自体が非現実的なので逆にこの設定が生きている作品だと感じた。

7 審議機関の答申又は意見に対してとった措置の内容及び年月日

番組演出の改善点など、今後作品をよりよくしていくためのアイディアも多く教示いただきました。こうした各員からのご意見を制作者に共有し、今後の制作の参考とさせていただきます。

以上