

劇場アニメ『KILLTUBE』始動

異分野が越境し108の実験を凝縮

— 製作費10億円、2026年公開を目指す —



CHOCOLATE Inc.（本社：東京都渋谷区、代表取締役：渡辺裕介、以下 チョコレイト）は、2026年公開を目指したオリジナル劇場アニメ『KILLTUBE（キルチューブ）』（監督：栗林和明）を始動し、制作実験パートナーを募集いたします。

本プロジェクトでは、これまでに映画『MONDAYS/このタイムループ、上司に気づかせないと終わらない』などの実写作品を手掛けてきたチョコレートが、初めて長編アニメーション作品の企画・製作を行います。オリジナル原作を育てていくための新しいつくり方・届け方・稼ぎ方を発明すべく「108の実験」を行い、劇場公開までにその過程と結果を随時公開していきます。

『KILLTUBE』の舞台は、とある理由で2026年まで江戸時代が続いている日本。身分制度が厳しい社会で、身分を唯一変える方法が「決闘配信」のみという閉ざされた環境で、最下層の3人組が大衆の嘲笑をはねのけ、頂点に挑むバトルエンターテインメントです。3DCGをベースとしたアニメを想定しており、新進気鋭のVFXスタジオKASSENや、コンセプトアーティスト集団WACHAJACKらともに取り組んでいます。

本日公開したパイロット映像は「江戸パンク」をテーマに、パラレルワールドの日本に存在する渋谷や新宿をビビッドな色合いで描いており、新版画のルックを掛け合わせたCG表現と、さまざまな質感の作画の融合に挑戦しています。

■劇場アニメ『KILLTUBE』公式サイト：<https://killtu.be/>

パイロット映像：<https://www.youtube.com/watch?v=Vuy6rEKE3jA>

108の実験について

■監督コメント

このプロジェクトは、劇場アニメ制作という名の”実験場”です。どうやってゼロから原作を生み出して、世界中に届け、稼ぎ、しっかりと育てていくのか。分からないことだらけなので、とにかくやってみることにしました。いろんな人に日々知らないことを教えていただいたり、助けていただいた分、どんどん実験してその結果を報告していきたいと考えています。

企画・監督：栗林和明

劇場アニメ

KILLTUBE 108の実験

つくり方

届け方

稼ぎ方

- | | | | | | |
|---------------------------|---------------------------------|---------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|
| 1 幅広いクリエイターが監督をやってみる | 9 作画相とCG相と実写相のつくり方を融合してみる | 17 色々なクリエイターの方に自由に世界観を拡張し続けてもらう | 25 作りながら学んだことをむたずら公開し続ける | 33 普通は絶対出さない場所に広告を出してみる | 41 中東の大富豪にプレゼンしてみる |
| 2 異分野の演出家8人の総力戦で演出を考えてもらう | 10 制作プロセスで作品の”純度”を下げる要因を言語化し続ける | 18 機人間クリエイターの方にアクション演出を考えてもらう | 26 作品の前身と宣伝プランをゼロから完全に考え続ける | 34 ゲーム実況者の方に理想のゲーム企画考えてもらう | 42 オリジナル原作の再現性のあるマネタイズ方法を検証してみる |
| 3 普通じゃないコンテのつくり方をしてみる | 11 制作現場の”ストレス要因”を言語化し続ける | 19 “お店をつくるプロ”にこの世界のお店を考えてもらう | 27 無名監督の原作が全世界で劇場公開できるか試してみる | 35 “宣伝の天才”に宣伝をお願いしてみる | 43 まだ前例がない「チケット」の形を10種類つくってみる |
| 4 “超チーム型”の脚本術をやってみる | 12 広告業界のプレスト文化をアニメ制作に取り入れてみる | 20 “雑誌の天才”にこの世界の武器を考えてもらう | 28 海外賞の実績を色々な人に教わって言語化してみる | 36 “グッズプロデュースの天才”に常識を壊してもらってみる | 44 無名の未経験監督が制作費10億集められる方法を明らかにする |
| 5 制作プロセスを一旦解体して再構築してみる | 13 “世界観IP”の再現性のあるつくり方を検証してみる | 21 “料理のプロ”に架空ジャンクフード考えてもらう | 29 CG素材と音の掛け算で“メイキング”を刷新する | 37 GIFがスターを無限まで追求してみる | 45 “劇場”が持つ可能性を検証する |
| 6 ゲーム思考でアニメを作ってみる | 14 音楽とアクションを無限までシンクロさせてみる | 22 VTuberの方に出演オファーをしてみる | 30 空間モデリングデータを解放してみる | 38 劇場公開前からキャラクターを世に放ち、ちゃんと育てる | 46 “メディアミックス”の一つのモデルになるよう頑張る |
| 7 古典表現と最新CG表現を融合してみる | 15 大衆のプロに世界観設定を広げまくってもら | 23 暖かい有名な人の方に出演オファーをしてみる | 31 どうしたら企業がコラボしたくなるかそのポイントを徹底的に言語化する | 39 グッズ化もゲーム化も舞台化も公開前から構築しまくってみる | 47 新しい印税のあり方を見つける |
| 8 江戸文化とストリート文化を融合してみる | 16 創作コミュニティの次の形を模索してみる | 24 TikTokをプレスト部隊にしてみる | 32 プロダクトプレイスメントの次の形をつくってみる | 40 1つ100万円くらいのすごいガジェットグッズたちをつくる | 48 あと残り60個分の実験を一緒にやってくれる人を探し続ける |

作品あらすじ

2026年、江戸幕府による鎖国が続く日本。厳しい身分制度の中で、社会のゴミとして扱われる3人が牢獄で運命の出会いを果たし、自由を勝ち得るために決闘動画プラットフォーム「KILLTUBE」に参加して一攫千金を狙うことになる。

「強いものを倒す」ただそれだけで巨万の富を掴むことが出来る“大決闘時代”の中で、力と権威を求め戦う侍や商人たちに差別されながらも、常識のリミットを外して次々勝利する3人が人気を博して“時の人”になった頃、彼らは「KILLTUBE」というシステムに隠されたある事実を知ってしまう。

制作の背景

CHOCOLATE Inc.は様々なかたちのエンターテインメントを生み出し、たのしみな未来をつくり出していく会社です。第32回日本映画批評家大賞にて新人監督賞・編集賞を受賞した『MONDAYS/このタイムループ、上司に気づかせないと終わらない』（2022）などの実写映画ほか、広告・キャラクター・絵本・展覧会のようなエンターテインメントコンテンツに携わってきました。

どうしたら、より長く、多くの人に愛されるようなエンタメを、ゼロから作り出せるのか。これまでチョコレートが手掛けてきた1,000を超えるプロジェクトの試行錯誤の末にたどり着いた一つの答えが「劇場アニメ」という形です。

これまでのアニメーション文化が培った知恵を吸収させていただきながら、さらに異分野の知恵を越境して取り入れ続けることで、これまでにない新しいつくり方そのものを作り出していきたいと考えています。そのために、本作品の制作過程ではつくり方、届け方、稼ぎ方、すべての側面で数多くの実験を計画しています。様々な業界の方に協力していただいたからこそ、実験で得た発見は可能な限り言語化し、リアルタイムに発信をしていく予定です。

実験の末にどのような作品が生まれるのか全く想像もつきませんが、ぜひその過程をみなさんにも楽しんでいただけたらと思います。

クリエイター・パートナー企業募集

『KILLTUBE』というこの劇場映画作品の機会に、何か試したい方、やってみたいことがある方を幅広く募集しています。領域や、個人・法人など、形態を問いません。以下のURLからご連絡ください。

【お問い合わせ先URL】 <https://forms.gle/e549UVvdjxYhDd8C7>

※内容を確認の上、協業させていただきたい方にはこちらからご連絡を差し上げます。

ご返信にお時間をいただく可能性がありますことを予めご了承ください。

劇場アニメ

KILLTUBE 実験パートナー募集

この劇場アニメ制作の機会に、何か試したい方、やってみたいことがある方を幅広く募集しています。

- この世界観にグッときたCGクリエイターの方
- 新しいテクノロジーを活用したい方
- この映画と一緒に実現してくれる企業
- 何かピンときたセルアニメーターの方
- 名言・決め台詞をたくさん考えたい方
- この作品とコラボしてくれるお店・企業
- おもしろい街・建物をつくりたい方
- グラフィティアートを描きたい方
- おもちゃ・ガジェットを作ってくれる企業
- 江戸時代に詳しい方
- ファッションデザインを考えたい方
- グッズをつくってくれる企業
- とにかく武器をつくりたい方
- 架空の歴史を考えたい方
- 一緒にゲームを開発してくれる企業
- かわいこいメカをつくりたい方
- キャラクターを好き勝手動かしたい方
- 一緒に舞台化してくれる企業
- タガが外れたキャラデザを描きたい方
- かわいこい作字デザインをしたい方
- ファッションコラボしてくれるブランド
- 架空の街や建築をつくりたい方
- かわいこい看板デザインをしたい方
- コラボカフェをやってくれる企業
- おもしろいモーションをつくりたい方
- かわいこい映画ポスターをつくりたい方
- 「使っていいよ」というメディアをお持ちの方
- おいしい食べ物を描きたい方
- かわいこいグッズを考えたい方
- とにかく応援してくれる大富豪の方
- とにかくかわいこいアクションを描きたい方
- 架空の企業・お店のロゴをつくりたい方

『KILLTUBE』概要

■基本情報：

制作：STUDIO DOTOU

タイトル：KILLTUBE（キルチューブ）

公開予定日：2026年春（目標）

企画・監督：栗林和明

企画製作：CHOCOLATE Inc.

上映時間：90分（予定）

劇場アニメ『KILLTUBE』公式サイト：<https://killtu.be/>

公式YouTube：<https://www.youtube.com/@KILLTUBEJP>

公式X（旧Twitter）：<https://twitter.com/KILLTUBEJP>

公式Instagram：<https://www.instagram.com/killtubejp/>

お問い合わせ先：info@killtube.jp

プロジェクトメンバープロフィール



企画・監督 栗林 和明（CHOCOLATE Inc.）

CHOCOLATE Inc. CCO / プランナー。

映像企画を中心として、空間演出、商品開発、統合コミュニケーション設計を担う。JAAAクリエイターオブザイヤー最年少メダリスト。

カンヌライオンズ、スパイクスアジア、メディア芸術祭、ACCなど、国内外のアワードで、60以上の受賞。

米誌Ad Age「40 under 40（世界で活躍する40歳以下の40人）」選出。

様々なエンターテインメントに関わる様々な領域の知恵を越境して、融合させることに可能性を感じ、その新しいつくり方を実践している。



アニメーションプロデューサー 佐藤 大洋

WACHAJACK・KASSENを設立。

人と人を繋げるプロフェッショナルとして、

映画・CM等のCG Producerを務める。



アニメーションプロデューサー 島田 研一（CHOCOLATE Inc.）

広告、MV、映画、アニメーション、と年間100本以上のコンテンツを制作するCHOCOLATE Inc.プロダクションユニットのチーフ制作プロデューサー。

「あそぶようにコンテンツを作る」をモットーに制作を押し進めていく。



アニメーションプロデューサー 野田 楓子（CHOCOLATE Inc.）

アニメーション制作スタジオを経てCHOCOLATE Inc. に所属。

TVシリーズ、劇場作品にてアニメーションプロデューサーを務める。



脚本 夏生 さえり (CHOCOLATE Inc.)
脚本、エッセイ、書籍、コピーなど。映画『MONDAYS/このタイムループ、上司に気づかせないと終わらない』では企画・脚本を担当した。



脚本 竹林 亮 (CHOCOLATE Inc.)
映画監督。短編映画『もう限界。無理。逃げ出した。』や、映画『MONDAYS/このタイムループ、上司に気づかせないと終わらない』では監督/共同脚本を担当。



脚本 徳山 武昇 (CHOCOLATE Inc.)
スクリプトドクターとして活躍する傍ら、KILLTUBEに脚本として参加。映画『MONDAYS/このタイムループ、上司に気づかせないと終わらない』では脚本協力・助監督を務めた。



世界観設定
氏田 雄介 (CHOCOLATE Inc.)
書籍やゲーム、広告の企画・制作を手がける。著書に『54字の物語』シリーズ、『あたりまえポエム』『空白小説』等。



キャラクターデザイン・演出
しまぐち ニケ (CHOCOLATE Inc.)
映像制作ユニット「擬態するメタ」所属のアニメ作家/キャラクターデザイナー。代表作に「ビビデバ(星街すいせい)」「心臓/錠剤(TOOBOE)」など。



演出 志賀 匠 (CAVIAR)
CAVIAR所属。エモーショナルな実写映像、CGやアニメーションを用いたグラフィカルな作品など幅広い表現方法を持つ映像ディレクター。



演出・VFXスーパーバイザー
太田 真寛 (KASSEN)
KASSEN代表。VFX Supervisorとして劇場アニメ作品などを手掛け、企画段階からスーパーバイザーとして幅広くVFX作品に携わる。



演出 後藤 雅人
大手CM制作会社を経て映像ディレクター/グラフィックデザイナーとして活躍。Spikes ASIA グランプリ、Cannes Lions、ADFEST、LIA、D&AD など多数受賞。



演出 山田 遼志 (mimoid)
mimoid立ち上げに参加しアニメーターを経て手描きアニメーションを中心にTVCMやMV、イラストレーション等を手掛ける。



演出 Bivi (CHOCOLATE Inc.)
モーショングラフィックスや3DCGを軸に多様なジャンルの作品を手掛け、映像作家としてMVやCMなどを制作。映像制作ユニット「擬態するメタ」所属。



演出 フロクロ (CHOCOLATE Inc.)
プランナーとして広告やコンテンツ制作に携わる傍ら、映像作品やボカロアーティストとして音楽を手掛けている。代表作に「ただ選択があった」(重音テト)など。



演出 まるそう (CHOCOLATE Inc.)
東京大学にて経済学を専攻した後、動画企画や企業プロモーションの企画を中心に携わる。映像やグラフィック作品、ブランディングまで幅広く手掛ける。



音楽監督
マツガカタクミ (CHOCOLATE Inc.)
主宰としてバンドAwesome City Clubを立ち上げる。作詞、ベース、ラップを担当。脱退後は音楽プロデューサー/作詞家/プランナーとして楽曲制作、プロモーション、広告企画を手掛ける。



作曲 大木 高雄 (CHOCOLATE Inc.)
作曲を川島素晴氏に師事し、これまで多くのCM音楽やゲーム音楽を手がける。映画『MONDAYS/このタイムループ、上司に気づかせないと終わらない』では劇伴を担当。



コンセプトアートディレクター
澤井 富士彦 (WACHAJACK)
WACHAJACK代表。ゲーム、映画を中心に、VR空間や都市設定のコンセプトアートなども手掛ける



コンセプトアーティスト
笹谷 周生 (WACHAJACK)
カナダのVFXスタジオにてCG Lighting, Compositing Artistとして映画製作に関わる。その後コンセプトアートを経験し、アートディレクターとして活動。



キャラクター設定 ARuFa
Webライター、プログラマー、音楽家、YouTuber、ラジオなどインターネットで活動するクリエイターとして活動は多岐にわたる。



グラフィックデザイナー 吉田 雅崇 (VAV)
1988年福島県須賀川市生まれ。武蔵野美術大学卒。グラフィックを中心にデザイン仕事でのりくらりと生活しつつ、個人制作も行う。クリエイティブユニットSUEKKO LIONS®としても活動。



アートディレクター
関川 卓也 (CHOCOLATE Inc.)
アートディレクター/クリエイティブディレクターとして、TVCM/WEBムービー/グラフィックなどあらゆる広告やコンテンツ制作を手掛ける。



CGリードアニメーター
金子 大祐 (StudioNoco)
映像制作会社、アニメーション会社を経て2018年にCGアニメーション専門会社(株)StudioNocoを設立。劇場アニメやゲームのレイアウト・アニメーションを手掛ける。



CGスーパーバイザー 溝口 結城
アニメーションから大河ドラマまで多岐にわたる作品でCG・VFX技術を活用した映像作品を手掛ける。



CGアニメーションスーパーバイザー
竹野 智史 (MontBlanc Pictures)
キャラクターを軸としたCG制作のディレクション・アニメーションを手掛け、3Dキャラアニメやモーショングラフィックス、モーショキャプチャーを使いこなし"モーシヨニスタ"



背景モデリングスーパーバイザー
一瀬 隼 (Barehand)
映画、CMなど様々なジャンルの背景CGを手掛ける。カナダのHydraulx VFXにてハリウッド映画のプロジェクトに参加し、帰国後、Barehand Modeling Studioを設立。



CG エフェクトスーパーバイザー 小松 泰 (回)
フルCG映画、アニメなどの制作会社で、TD、FXアーティストとしての経験を経て、現在はCM映像をメインに手掛ける。



テクニカルアーティスト
岡田 博幸 (modeling cafe)
映像制作会社、ゲーム会社などを経て多岐にわたるプロジェクトのリグ、CFX、テクニカルサポートを手掛ける。



CGプロデューサー 中塚 南緒 (WACHAJACK)
アーティストックスイミング、海外経験を経てWACHAJACKに入社。WACHAJACK最年少でプロデューサーに就任。