

# コンテンツ産業の持続可能な成長に向けて ～アニメ産業の制作現場の改革と競争力強化～

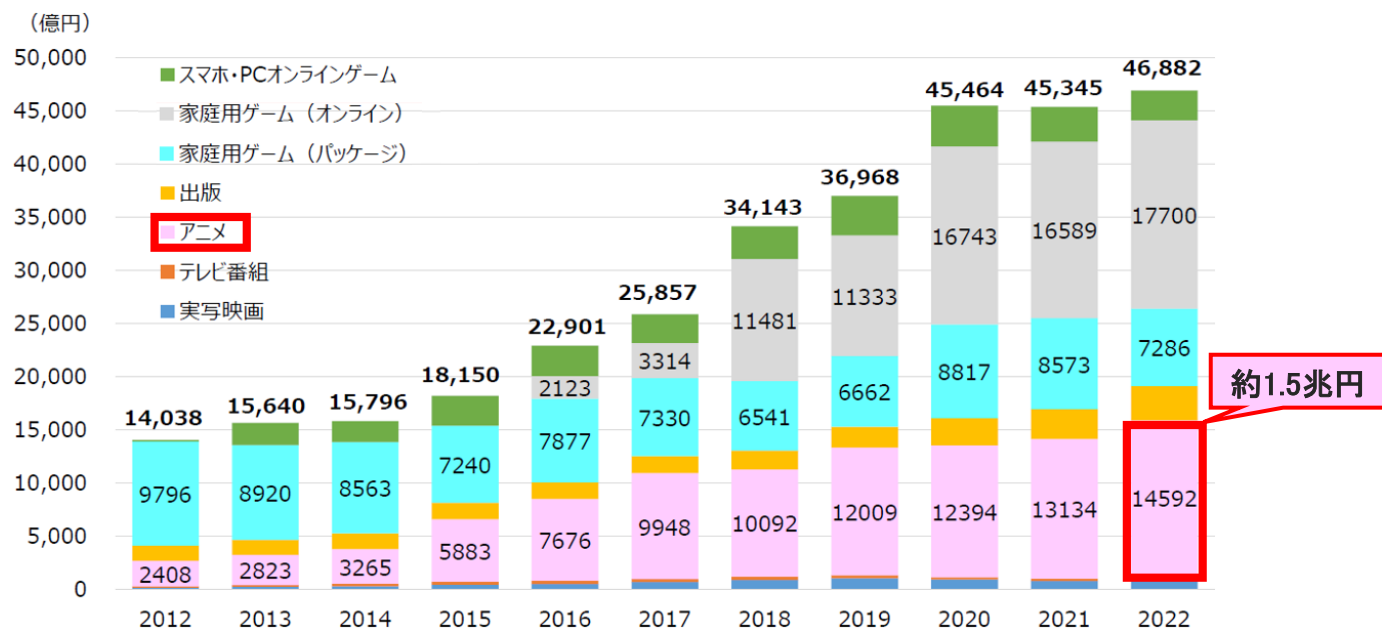
公益社団法人 経済同友会  
スポーツ・エンターテインメント事業活性化委員会

2025年4月14日（月）

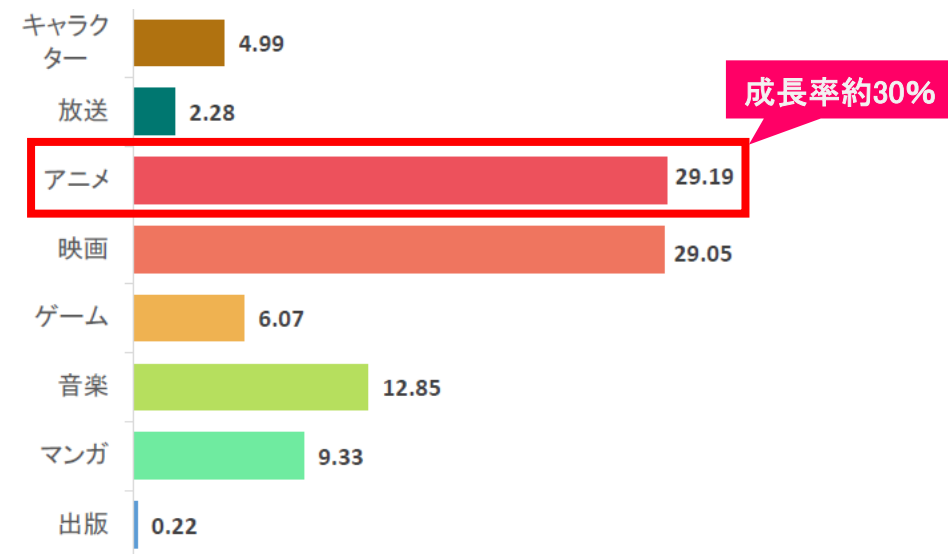
# 1. 検討の視点

- 日本のコンテンツ産業は、新たなクールジャパン戦略等で国の基幹産業と位置付けられ、更なる成長が期待される分野
- 特にアニメ産業は国際的な競争力と成長性を有しているが、その一方で、制作現場には、労働環境、賃金、人材不足など多くの課題が存在。また、一部の成功例を除き、コンテンツをどう海外市場に展開し、いかに収益化するかというビジネス面の課題も大きい
- これを踏まえ、本提言では、アニメ産業を焦点に官民が取り組むべき施策を提示
- アニメ産業の改革が、同様の課題を抱える実写映画やドラマなどの他分野に波及することを期待

日本のコンテンツの海外市場規模の推移と分野別内訳



世界のコンテンツ市場の2020～25年平均成長率(%)



## 2. 課題認識

- アニメへの愛情を持った現場のアニメーターたちが制作会社の経営を支え、ひいてはアニメ産業全体を成り立たせてきたが、**制作現場の深刻な人材不足等により、産業崩壊の危機に瀕しているとも言える状況**
- 既存のビジネスモデルだけでは、海外展開において重要な役割を担う**ビジネスプロデューサーが育ちにくく、資金調達手段も限定的**。また、製作委員会に出資できる企業は一部に限られ、**制作会社がIPを保有することも困難**

### 制作現場

- 成功報酬をはじめとした収益分配構造の不全
  - フリーランスのアニメーター等に**印税収入が還元されるケースは極めて少ない**
  - フリーランスのアニメーターに支払われる**制作単価(動画1枚300円など)は10年以上変化なし**
- 供給体制に見合わない制作本数と深刻な人材不足
  - 次世代のアニメーター等の育成や生産性向上が十分に進んでいない中、制作本数が増加したことにより、**スタッフの取り合いやスケジュール遅延が常態化**

### 企画開発・資金調達・プロモーション

- ビジネスプロデューサーの不足
  - **グローバル視点で戦略立案・交渉できる人材が不足**
  - 製作委員会方式は、**出資者それぞれが事業の一部を担うため、当該人材が育ちにくい**。プロデューサーライツを保有することも稀であり、**目指すに値する価値と成功に対するリターンの機会が与えられていない**
- 限定的な資金調達手段
  - **オリジナル作品**は、多額のコスト、長期の開発期間がかかり、成功率も低く、**出資者が集まらない**
  - **ヒットしたマンガ等原作作品**は、既存の製作委員会方式で一定資金が集まり、**他業界の参入障壁が高い**

### 3. 提言のポイント

#### 制作現場の制作力・生産性向上

- ・労働環境の改善・賃金の向上はもちろんのこと、DXを通じた生産性向上、人材不足の解消にあたっては海外リソースの活用も含め、**制作現場に作品の量・質を高められるキャパシティを創出**することが必要

#### ①労働環境・低賃金の改善に向けた契約慣行の見直し

- 業界全体で関連法・各種ガイドラインに基づき、契約慣行を見直し、(i)フリーランスのアニメーターを含めた個人への収益還元設定、(ii)工程毎の単価の見直し、(iii)適正な制作費の算出・発注を推進すべき
- 政府は(i)関連法・各種ガイドラインの遵守徹底に向けた実態調査・周知活動強化、(ii)補助金申請等においては関連法・各種ガイドラインに沿った契約締結を条件化すべき

#### ②生産性向上に向けたDXの活用

- 膨大な制作工程を管理し、プロセスの効率化を図るため、元請けから二次・三次請けの制作会社をつなぐ進行管理ツールや、遠隔でも連携して作業できるツールの導入等を第一歩として進めていくことが必要
- 政府は二次・三次請けの制作会社では導入が難しいツールを中心に導入支援の拡充を図るべき
- AIについては、将来的な活用を見据え、関連する法整備や更なる技術の進展を期待

#### ③人材不足解消に向けた海外アニメーターの育成とマッチング

- 海賊版対策が喫緊の課題であるが、視点を変えると、その国・地域では日本アニメが浸透しており、日本アニメ制作に携わるアニメーターが育つ土壌が存在すると捉えることもできる
- 政府は各国への海賊版対策の要請と併せ、海外アニメーターの育成支援を行い、さらには、日本の制作会社とマッチングする機会を提供するなど、一歩進んだ形での包括的な海賊版対策の推進を検討されたい

### 3. 提言のポイント

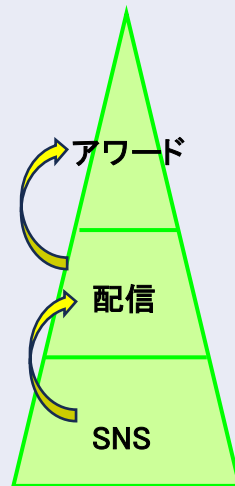
#### 新たなビジネスモデルの構築

- オリジナルも含めた新たな作品をより多く生み出し、海外市場に展開することでより大きな収益を上げ、それを制作現場に還元し、魅力ある労働環境を実現する突破口として、**新たなビジネスモデル**を提示

#### 作品の成功率を高める仕組み

- 段階的プロモーションにより、**成功率の高い原作**や**スターとなり得るクリエイター・制作会社**を創出

- アワード: SNSや配信プラットフォームで認知・評価された企画などを募集・ノミネート・評価・表彰
- 配信プラットフォーム: SNSで認知・評価された企画の短編プロダクションを制作・配信
- SNS: 日本アニメファンが集まる国内外のSNS等でプリプロダクションや日本ではヒットしなかったマンガを評価



育成/教育面においては、**初等・中等教育の段階から学びの機会を拡充**

#### ビジネスプロデューサー主導の製作

- SNSや配信プラットフォーム、アワードの評価を踏まえ、**収益が見込めると判断した企画をファンドに提案**
- ファンド資金を活用し、製作委員会を組成・製作

#### ファンドを活用した資金調達

- 国内外問わず、**アニメファンからの投資も含めて資金調達**
- ビジネスプロデューサーから提案を受けた企画を審査し、製作委員会に出資

政府: プリプロダクション制作支援の拡充/アワード開催支援の拡充・評価の公認/ローカライズ支援・国際見本市への出展支援等の拡充/オリジナル作品(アワードで評価を受けた作品かつ中小企業を対象)のプロダクション・ポストプロダクション制作支援/教育機関への支援の拡充

## 4. 終わりに

- アニメは、国際的な競争力と成長性を備えた日本の誇るべき基幹産業
- 次世代のクリエイターが育ち、才能ある人材が集まり、素晴らしい作品を生み出すため、そして、世界中のファンの期待に応えるため、今こそ産業が抱える課題に真摯に向き合う時
- その魅力に心を奪われた世界中のファンが、日本アニメの未来を共に支える存在となり、制作に関わるすべての人が、創造の喜びを感じながら、安定して働ける環境を実現し、アニメ産業が持続可能に成長し続けるよう歩みを進めていきたい