

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～

スポーツ・
エンターテインメント
事業活性化委員会

委員長
北原 義一
芳賀 敏
廣田 康人

日本のコンテンツ産業は、新たなクールジャパン戦略などで国の基幹産業と位置付けられ、さらなる成長が期待される分野である。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、制作現場には多くの課題が存在している。今般、アニメ産業を焦点に、制作現場の改革と競争力強化に向けて、官民が取り組むべき施策を提言する。

提言本文はコチラ



■はじめに

コンテンツ産業は日本経済をけん引することが期待される重要産業となった一方、産業を支える制作現場は、労働環境、賃金、人材不足など多くの課題を抱えている。また世界トップクラスのコンテンツ力を有しながらも、一部の成功例を除き、その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。

特にアニメ産業はフリーランス比率の高さや業界特有の構造が重なり、課題が深刻化していると捉える。国際的な競争力と成長性を有する一方で、産業崩壊の危機に瀕しているとも言え、課題解決の重要性、緊急性が極めて高い。

本提言では、特に持続可能性に課題の多いアニメ産業に焦点を当て、官民が取り組むべき施策を提示する。アニメ産業の改革がきっかけとなり、共通の課題を抱える実写映画やドラマなど他分野にも波及し、コンテンツ産業全体の成長と国際競争力の強化につながることを切に望む。

■課題認識

(1)制作現場

①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やその他スタッフに印税収入が還元されるケースは極めて少ない。また、フリーランスのアニメーターに支払われる制作単価も10年以上変わっていない。

②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など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、過酷な労働環境・低賃金にもかかわらず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などにより、産業崩壊の危機に瀕している状況にもある。

(2)企画開発・資金調達・プロモーション

①ビジネスプロデューサーの不足

制作現場だけでなく、コンテンツビジネスの戦略と運営を統括する人材も不足している状況である。主な要因は、製作委員会方式では出資企業それぞれが事業の一部を担うため、一貫通貫でコンテンツビジネスを創り上げる人材が育ちにくいこと、また、ビジネスプロデューサーがプロデューサーライセンスを保有することがまれであるため、このポジションを目指す価値と成功に対するリターンが与えられていないことなどが挙げられる。

②限定的な資金調達手段

i)オリジナル作品

多額のコストと長期の開発期間が必要であり、さらに、商業的な成功を見通すことも難しい。そのため、出資者を集められず、製作委員会を組成できないケースが多い。

ii)マンガ・ライトノベル等原作作品

一部のヒットしたマンガ・ライトノベルなどの原作のアニメ化においては、業界内で組成される製作委員会での資金が集まり、他業界からの参入障壁が高い。

I 制作現場の制作力・生産性の向上

労働環境の改善・賃金の向上はもちろんのこと、DXの活用を通じた生産性の向上、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生み出すことが求められる。

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、①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②工程ごとの単価の見直し③適正な制

作費の算出・発注を図っていくべきである。

政府においても、①業界全体での契約慣行の見直しを促進し、関連法・各種ガイドラインの遵守徹底を図るべく、実態調査や周知活動をさらに強化し、②補助金などの申請においては、関連法・各種ガイドラインに沿った契約を締結していることを必須の条件とすべきである。

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などを第一歩として進めていく必要がある。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、諸外国の動向を注視しつつ、将来的な活用の可能性を見据え、関連する法整備やさらなる技術の進展が期待される。

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の仕組み

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、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、一歩進んだ形での海賊版対策の推進を検討されたい。

II 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、海外市場への展開を通じて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する。

1. 作品の成功率を高める仕組み

段階的なプロモーションの仕組みによって、成功率の高い原作やスターとなり得るクリエイター、制作会社を生み出していく。まず、プリプロダクションの段階の企画を日本アニメファンが集まる国内外のSNSなどに投稿し、世界中のアニメファンから評価を受け、当初より海外市場を狙える企画作りの環境を構築する。

次のステップとして、認知・評価を受けた企画について短編のプロダクションを制作し、YouTubeなどの配信プラットフォームで配信する。最終ステップとして、東京国際映画祭などのアワードにおいて、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・ノミネートし、審査員と一般投票により評価・表彰する。

政府には、プリプロダクション制作支援を拡充し、制作会社がオリジナル作品も含めて、チャレンジできる機会を増やすこと、また、日本アニメをPRできるイベント開催やローカライズ支援、国際見本市への出展支援など認知向上に資する支援のさらなる強化、アワードにおいては開催支援の拡充と選ばれた優良作品に関する評価を公認し、箔を付けるなどの支援を期待する。

育成・教育においては、高等教育機関や専門学校にとど

まらず、初等・中等教育の段階からコンテンツに向き合う姿勢や実践的なスキルを学ぶことが理想である。この点、熊本県立高森高等学校(2023年4月に公立校として全国初となるマンガ学科を新設)の取り組みは、官民が連携した理想的なモデルといえる。このような教育機関への支援の拡充も望まれる。

2. ビジネスプロデューサー主導の製作

ビジネスプロデューサーはSNSや配信プラットフォーム、アワードの評価を踏まえ、収益化が見込めると判断した作品について、二次利用までを含めたマネタイズプランを策定し、ファンに提案。ファン資金を活用しながら製作委員会を組成し、制作を進めていく。

このような役割を担い実行するビジネスプロデューサーには、例え企業の社員であってもプロデューサーライセンスを認め、あらかじめプロデューサーフィーを予算化するなど、個人としての明確な価値と成功に対するリターンを機会を付与することも必要である。

3. ファンドを活用した資金調達

ファンにはアニメ業界に精通した人材も参画し、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、投資価値があると判断した企画に対して出資し、共に制作を進めていく。作品やクリエイターを応援する目的で出資するファンも少なくない。このような層も取り込む仕組みを備えたファンが望まれる。

■おわりに

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である。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ときである。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、制作にかかわる全ての人が、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。