

アニメーション産業の現状と課題

平成14年9月

経済産業省文化情報関連産業課

1.アニメーション産業の市場規模

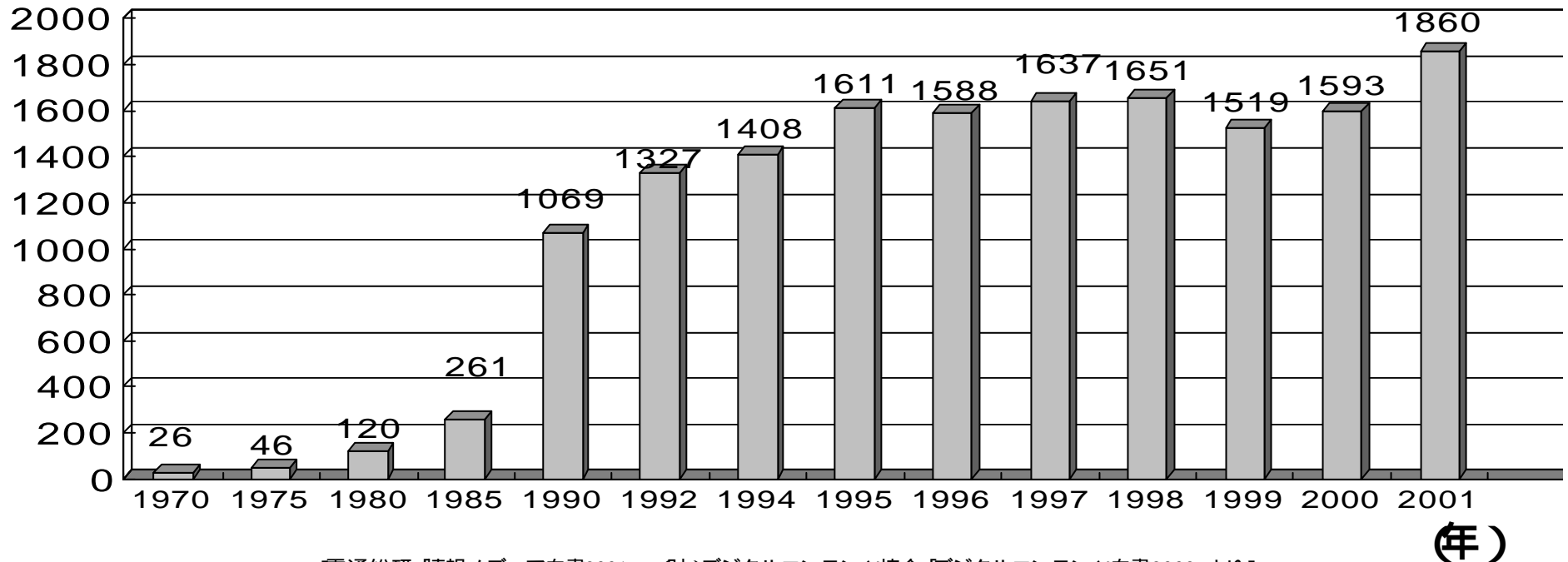
2001年における市場規模は1860億円

(映画、ビデオ、テレビの制作売り上げのみ。キャラクターライセンスを与えた製品の総生産額は2兆円との説も)

2001年の活況の要因

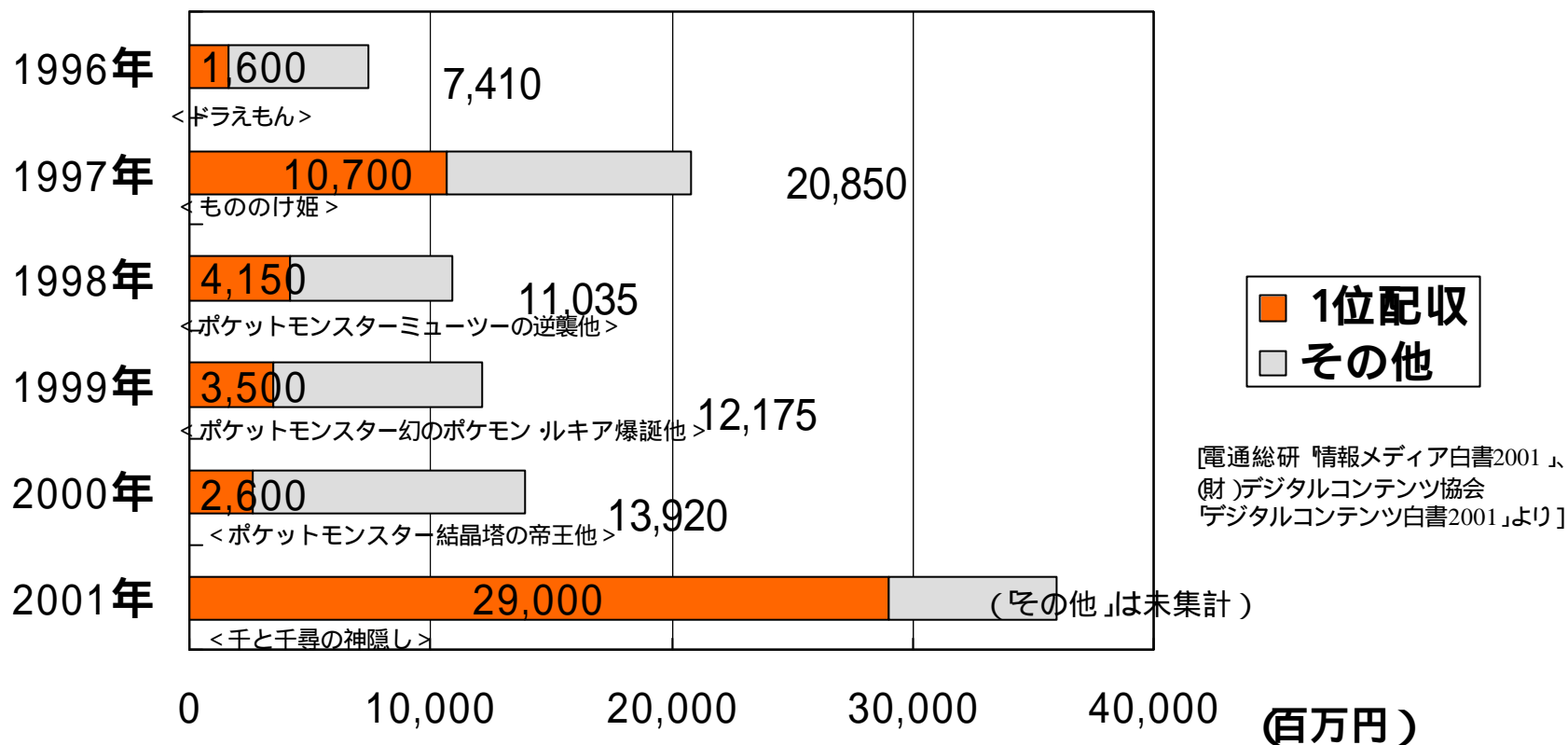
- ・「千と千尋の神隠し」のヒット
- ・DVDの普及
- ・テレビ放送番組数の急増

(億円)



[電通総研「情報メディア白書2001」、(財)デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2002」より]

2.劇場用アニメの配給収入



・2001～2002年の動向

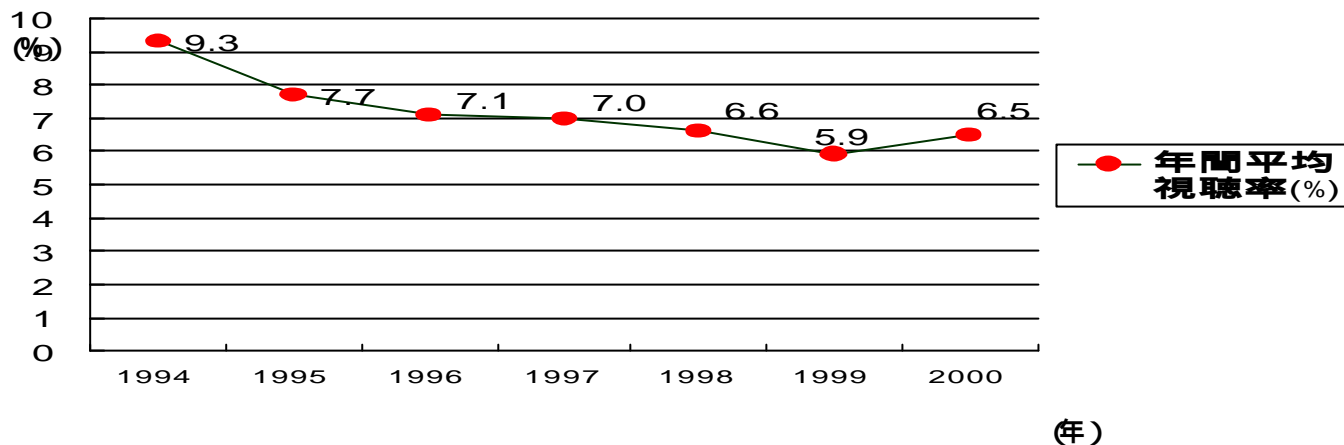
アニメ映画「千と千尋の神隠し」(宮崎駿監督)がベルリン国際映画祭で金熊賞を受賞(02年2月)。アニメ映画では初の受賞。

観客動員数が2323万人、興行収入も300億円を突破し、ともに「タイタニック」を抜いて洋画、邦画を含めた日本新記録を達成。(いずれも02年4月1日現在)

3. テレビアニメーション番組

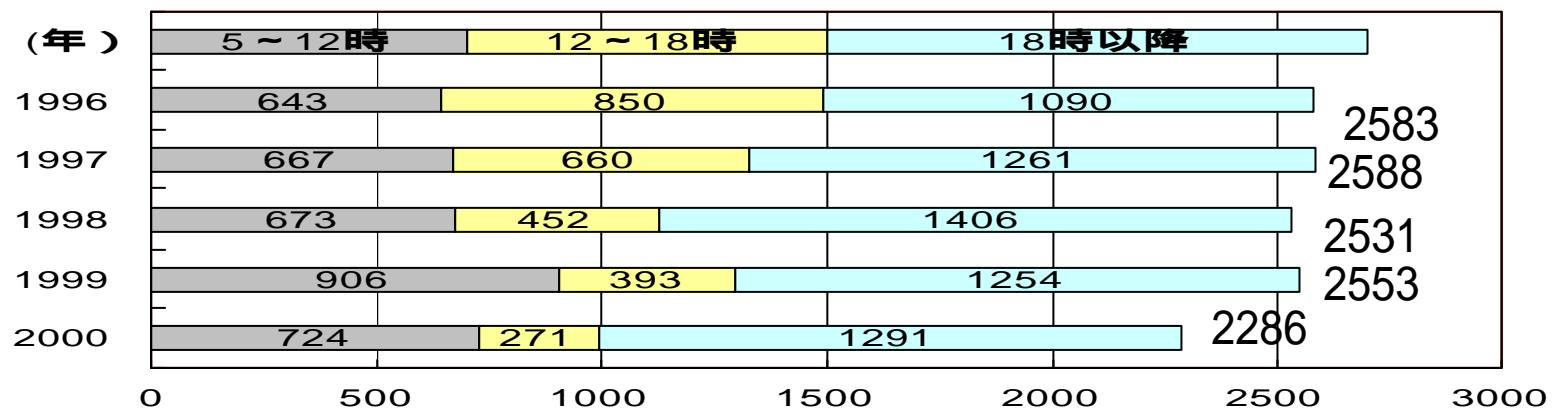
年平均視聴率

長らく低下傾向が見られたが、2000年にはやや回復。



年間放送本数

2000年4月期の放送本数は週60本。2000年の年間延べ放送数は2286本(前年比267本減)であり、全体として減少傾向。ただし、2001年~2002年は増加傾向。2002年4月現在の放送本数は週70本程度。

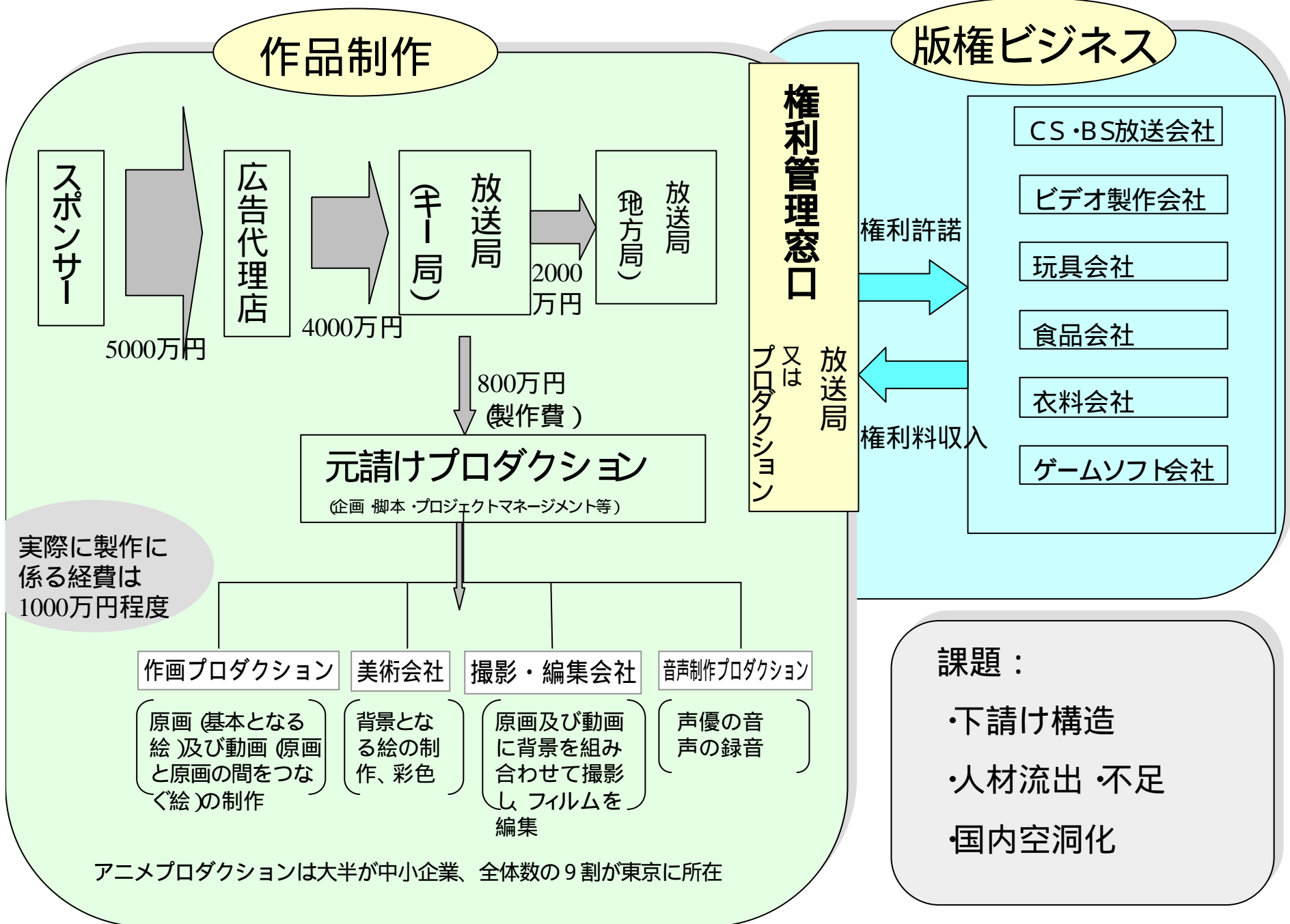


[電通総研「情報メディア白書2001」、(財)デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2001」より]

4. テレビアニメーション番組ビジネス

作品制作

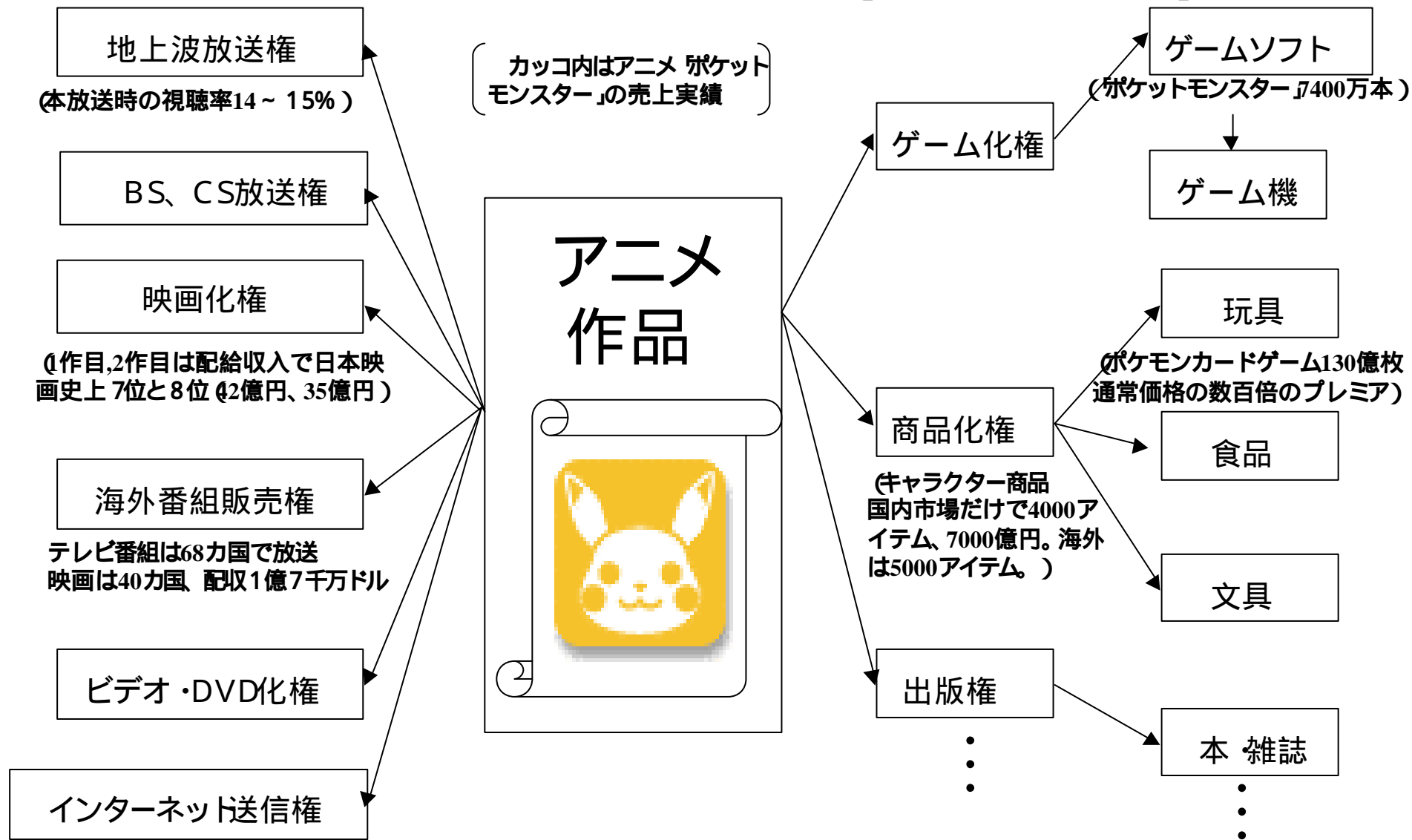
著作権ビジネス



実際に製作に係る経費は1000万円程度

アニメプロダクションは大半が中小企業、全体数の9割が東京に所在

5. アニメビジネスの広がり (著作権ビジネス)



『ポケットモンスター』関連産業は国内だけで累計 1兆円

6. アニメビジネスの広がり (海外展開)

世界で放送されるアニメーションの 6割は日本製

アニメ『ポケットモンスター』は、テレビ放送は 68カ国、映画は 40カ国で上映、映画の全世界の配給収入 1億 7千万ドル

ハリウッドの映画会社が日本製アニメの権利購入・映画化

- ・20世紀フォックス映画 (米) が「ドラゴンボール」(鳥山明原作) の実写化権を獲得、数十億円の製作費を投じて04年の公開を目指す
- ・ワーナー・ブラザーズ (米) は「AKIRA」(大友克洋原作・監督) の実写化権を獲得
- ・ソニー・ピクチャーズエンタテインメント(米) が『鉄腕アトム』を原作とするCG映画『アストロボーイ』を04年に全世界で公開

【課題】

- ・海外販売を行うプロデューサーの育成
- ・アニメ見本市 (東京国際アニメフェア等)

7. アニメビジネスの広がり (新しいビジネスモデルの登場)

キー局の放送に依存しないビジネスモデル

博報堂は、製作会社と共同出資でアニメ「ミッドナイトホラースクール」を製作。

- ・日本の地方局のみによる出資・放送 (キー局では放送しない)
- ・海外にテレビ放映権、ビデオ化権を販売
- ・キャラクター商品の販売

利益回収

金融機関からの資金供給

・みずほ銀行は、アニメの著作権を担保とする融資および投資スキームを開発

融資：「スタジオぴえろ」がもつ複数のアニメ作品の著作権を担保に5億円を融資

投資：「プロダクションIG」のアニメ「エヴァンゲリオン」などに投資

・東京三菱銀行、あおぞら銀行も、映画の劇場配給権やビデオ販売権を担保に融資する制度を開発

ブロードバンド配信

・手塚プロダクションは、「ブラックジャック」をネットで有料配信

・東映アニメーションは、「銀河鉄道999」のブロードバンド有料配信を9月より開始予定

(参考)アニメーション産業に関する施策

・業界の自立化のため、業界団体 (中間法人日本動画協会) の設立を支援

・自ら著作権を保有してマルチユースを行っていく意欲のあるプロダクションが正当な報酬を得ることが可能となるようなモデル契約書の策定・普及 (平成13~14年度アニメーション産業研究会)

・独占禁止法体系の厳格な運用による放送局のプロダクションに対する優越的地位の濫用の防止

・資金調達環境の整備によるプロダクションの自立支援

・新世紀東京国際アニメフェア (東京都主催) への支援等によるアニメ産業の国際展開に対する支援

・地方局や海外の配給会社、ブロードバンド等、キー局以外の流通出口を活用したビジネスモデルの促進

・「標準動画データベース」等のデジタル制作過程における基盤的技術の開発の支援