

アニメーション産業の現状と課題

平成 15年 3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

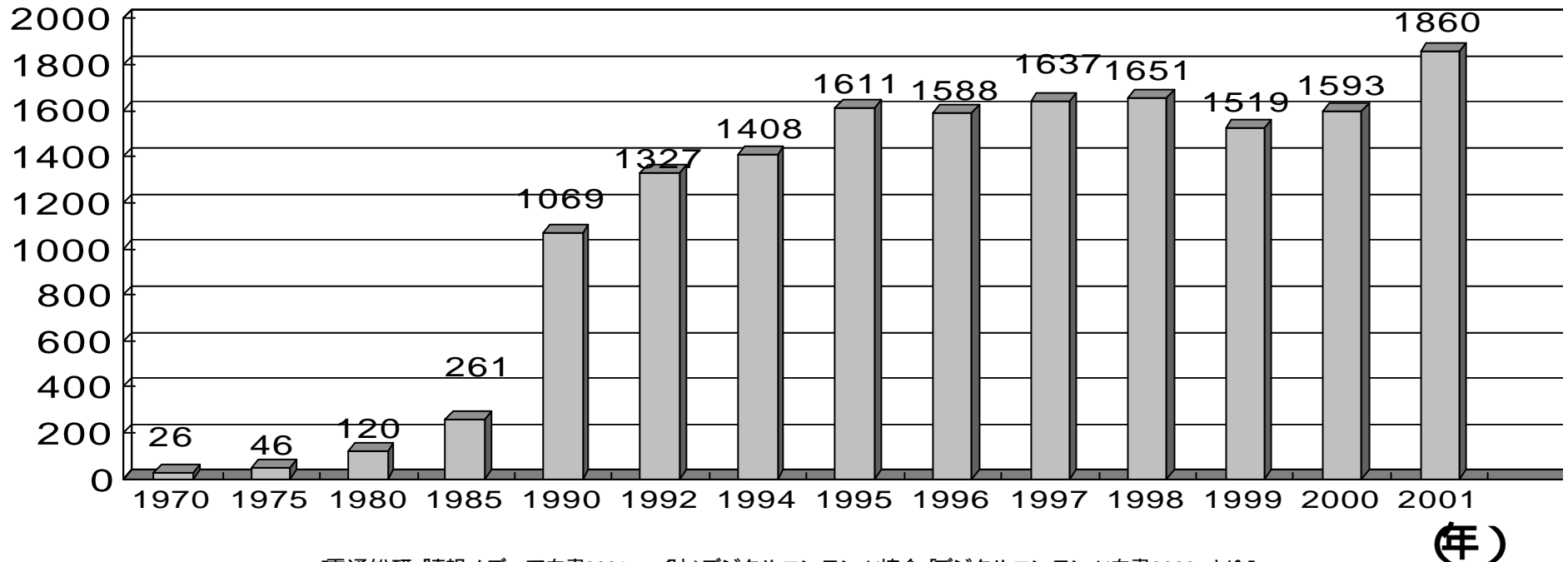
2001年における市場規模は1860億円

(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

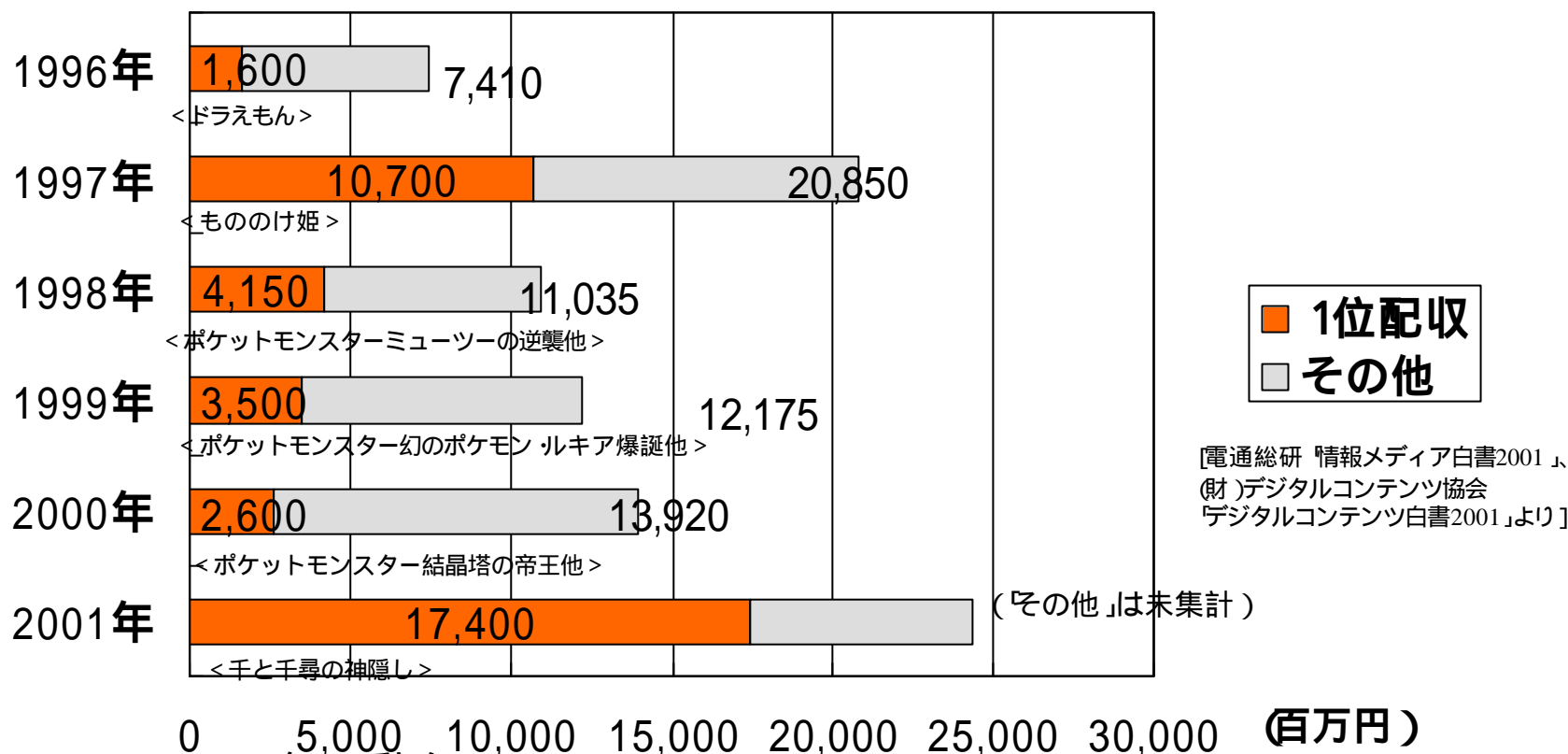
- ・「千と千尋の神隠し」のヒット
- ・DVDの普及
- ・テレビ放送番組数の急増

(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

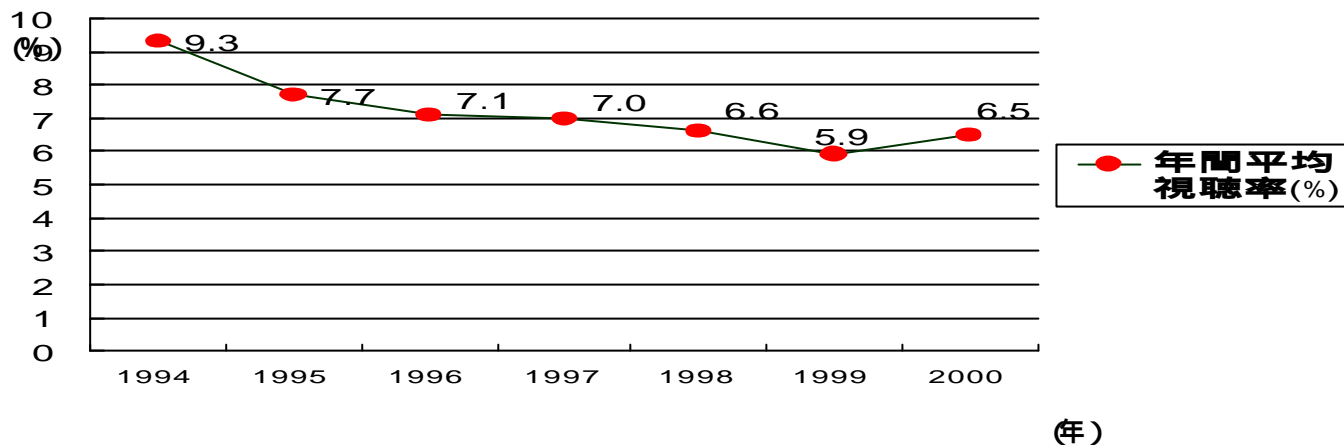
アニメ映画「千と千尋の神隠し」(宮崎駿監督)がベルリン国際映画祭で金熊賞を受賞(02年2月)。アニメ映画では初の受賞。

観客動員数が2300万人を突破、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。

3. テレビアニメーション番組

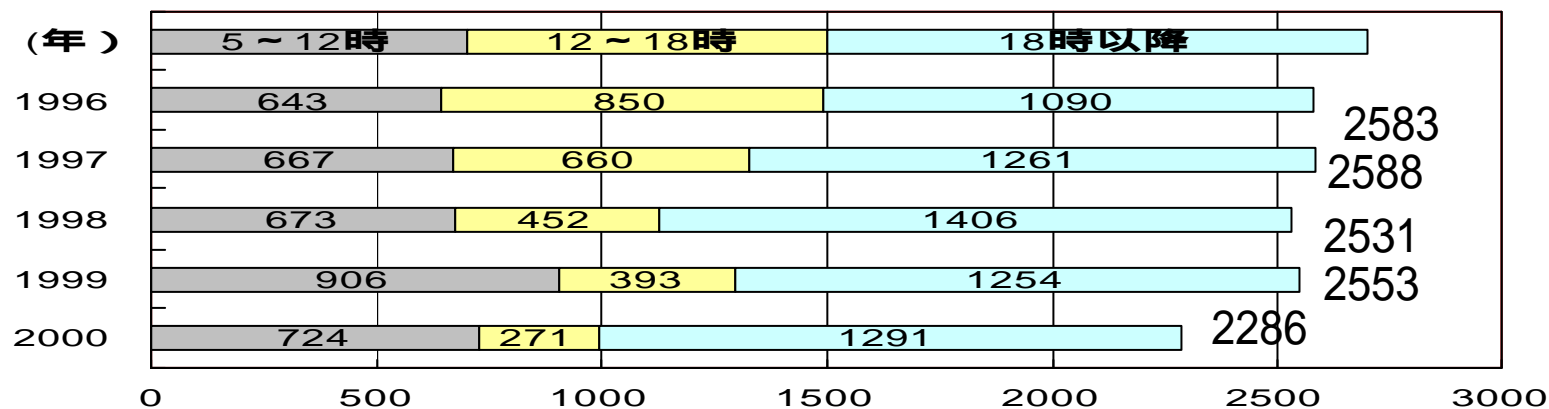
年平均視聴率

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。

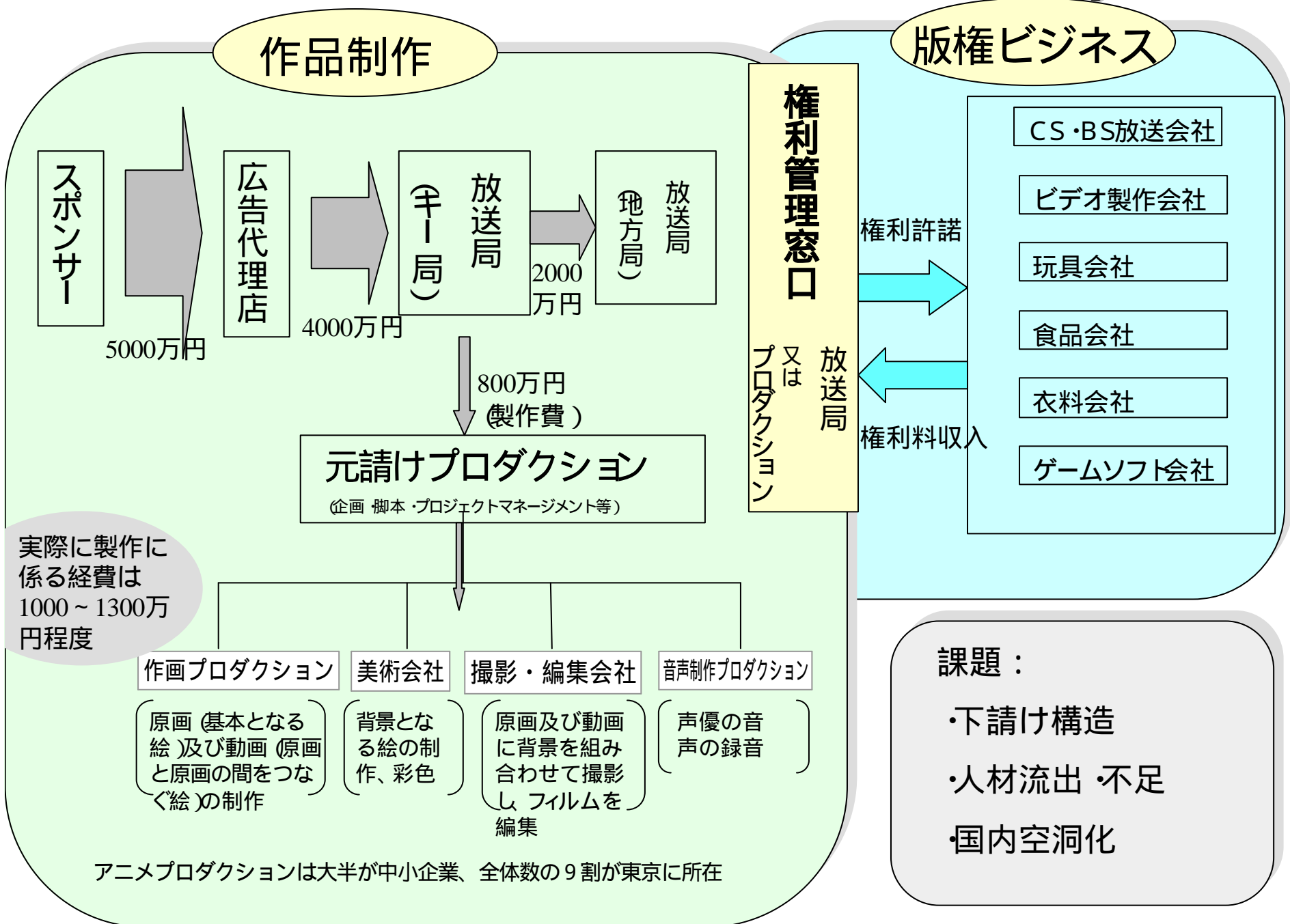


[電通総研「情報メディア白書2001」、(財)デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2001」より]

4. テレビアニメーション番組ビジネス(例)

作品制作

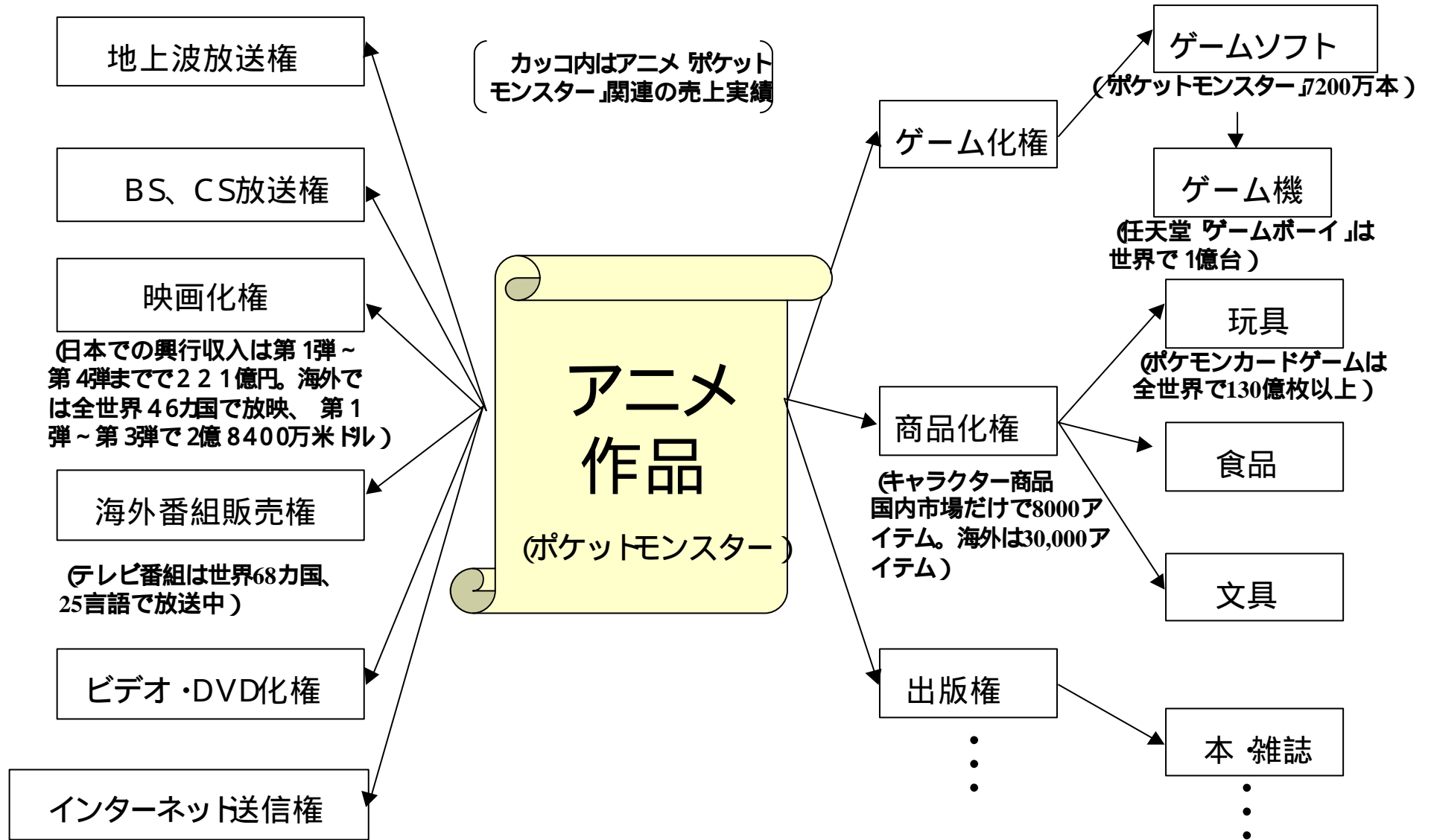
著作権ビジネス



実際に製作に係る経費は1000~1300万円程度

課題：
 ・下請け構造
 ・人材流出・不足
 ・国内空洞化

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」の数字は2001年末現在 小学館の資料による)

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 46カ国で上映、映画の全世界の興行収入 2億 8千万ドル

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
- ・アニメ見本市の開催 (東京コンテンツマーケット、東京国際アニメフェア等)

7. 経済産業省のアニメーション産業に関する施策

・アニメーション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多面的なビジネ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

・金融機関からの資金調達環境の整備 (コンテンツファイナンス研究会の開催等)によるプロダクションの自立支援

・「東京コンテンツマーケット」(コンテンツ見本市)の開催によるアニメ産業の国際展開に対する支援

・海外の配給会社やブロードバンド等、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

・「3D - CGを利用したセルアニメーション制作ツール」等のアニメーションデジタル制作技術の開発の支援