

業界の現状及びアクションプラン（案）について【アニメ】

2025 年 1 月 17 日

一般社団法人 日本アニメーター・演出協会（JAniCA）

代表理事 入江泰浩

1.日本のアニメ産業の強み

何故日本では多様なアニメ作品が制作されるのか？

- ・豊かな文化的背景：
平安時代から続く文学・美術の表現方法の蓄積
- ・高い教育水準と識字率：
複雑な物語や多様な表現を理解し、受容する素地を形成することで
ファンの獲得と、クリエイターの再生産に繋がる
- ・豊富な作品と競争環境：
幼少期から膨大な作品に触れる機会が多いことで、
必然的に技術レベルが向上する
- ・表現の自由度：
社会的安定を背景とした、表現の自由さ（制約の少なさ）は
多様なジャンルや斬新な表現が生まれやすい
- ・大規模なエンタメ産業：
日本国の経済基盤を背景として、エンタメ産業が大きな規模を維持し、
安定した成長と投資が行われている
- ・多様な作品制作：
前述の「産業」と「表現の自由度」と「ファンの受容」が組み合わさって
様々なターゲット層や目的に合わせた多様なアニメ作品が制作される

2.国内での事業展開について

どのようなアニメが日本で作られているのか？その利点と困難な点

2-1.アニメ作品は、大別して「原作あり」と「オリジナル」に分類できる

→「原作あり」の場合

- ・漫画や小説などから、多彩な原作が生まれる多様性を維持することが重要
- ・アニメ化を行う場合の、製作委員会や制作会社への制度的な優遇などを講じて、
安定性や事業継続性を後押しする

- ・数多くの作品を制作することで、若い世代の跳躍する機会を損なわない

→「オリジナル」の場合

- ・これらの作品は、観客に「初めての体験」を与える
- ・表現的ブレイクスルーを導き出し、制作会社の知名度をも押し上げる、中長期視点でのプラスアルファの効果がある
- ・（原作ありと比較して）事前の知名度が低く短期的な面で商業的成功を得るには相対的に商業的な成功率が低い。そのため、制作スタジオを中長期に渡って経済的に支援する制度が望まれる

2-2.金の卵を産むガチョウを追い立ててはいけない

製作側の立場では「商業的な成功」はもちろん大事な経済活動の目的ではあるが、投資効率だけの指標ではアニメ製作は実現できずヒットにも結び付かない
昨今の例として、ロジカルに作り込んでいった他国市場からは魅力的な作品が生まれにくくなっている（換わって日本のアニメが高く評価されている）
「多様な作品を生み出す環境」そのものが日本の根源的な強みなため、これを阻害しないこと（一律な制限を避ける／生まれるのを待つ）が望まれる

2-3.アニメは人が作り出すもの

近年はデジタル機材のアシストもありますが、アニメ作品は根源的には「人間の手」によって生み出される
人間の能力を大成させるための方法論はいくつかあるが、
アニメ制作現場にとっての育成は、本番環境でのOJTが最も適している
ことが分かっている

現在も続く文化庁による「アニメーション人材育成調査研究事業」（2010 年度「PROJECT A」、2011 年度～2014 年度「アニメミライ」）に参加した若手アニメーター（105 人）が現時点でアニメの仕事をしている人数は明確に確認できただけでも 85 人、未確認ながらアニメの仕事を継続していると思われる 7 名とあわせると 9 割が仕事を続けており、これは「10 年経つと新人の 9 割が辞めている」と言われているアニメ業界では異例なことである

制作スケジュールに余裕があり、中期に渡るスタジオ経営的な安定を背景にいくつかのスタジオでは、すでに人材の正規雇用化やデジタル化投資、後進育成などに着手している

他方で、納品も経営も自転車操業なスタジオでは、極短期での場当たりの納品に追われ、人材育成とは乖離した焼き畑農業的な現場も普通に見受けられる

制作体制が複雑に絡み合った状況の中で、制作スケジュールや人材育成について

改善することは一朝一夕には進まないが、それこそが真に必要とされているため、この点に注力した支援をお願いしたい

- ・旧態依然の「篩い落とし方式」から、「育成方式」への意識改革
- ・新人の育成コストが高いため、負担する企業への支援
- ・海外企業への委託から、国内への回帰（育成環境を取り戻す）
- ・新人アニメーターの離脱を防ぐ、育成以外の要素
 - 動画単価の適正価格化（当人へ届く施策）による収入の安定
 - 長時間労働による労働条件の悪さの改善
- ・ベテランのリタイア時期を延ばす
 - デジタル機材でのアシスト（特に、加齢による目の衰え）
 - 後進育成の教師としてのセカンドキャリア（地元でUターンしての育成教師）
- ・デジタル機材の障壁の低減
 - デジタル化に伴う設備投資コストの補助
 - ベテランや監督等へのデジタルツール導入
 - 2D作画と3DCGのハイブリッド制作における相互理解不足の解消
 - デジタル環境に対応した人材の確保困難の是正
 - 社内と外部フリーランスの作業環境の差異の解消
- ・地方スタジオの重要性
 - オンラインでのやり取りが進み、東京に出てこなくてもアニメの仕事が可能
 - 地方でアニメの仕事を諦めていた層が地方に居ながらにして仕事に就ける

多くの現場で育成が進めば人手不足の問題は確実に解消され、育成をうけた者は次世代を育成する者となり、正のスパイラルが実現し、今以上に安定して作品を生み出し続ける日本のアニメは今後も世界でも稀有で唯一無二の存在となりうる

3.海外展開について

- ・「海外」という単一の大きな成功例があるという幻想
- ・それぞれの国毎に受容されるアニメ作品は異なる
- ・日本は「色んな種類の作品を大量に作る」、各国は「そこから選ぶ」
- ・ローカライズ（各国言語での吹き替え）や、各国毎のカット編集など微調整の必要
- ・「すべての国に選ばれるための調整」は作品の魅力を減じるだけで本末転倒となる（合作や海外資本では必要）