

エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会 第3回
業務分野別専門委員会 ② アニメ

議事要旨

日 時：令和7年1月17日(金) 10:00～11:00

場 所：経済産業省本館 17 階 第3 特別会議室（オンライン併用）

出席委員：

＜ステアリングコミッティ委員＞

座長 中村 伊知哉 iU（情報経営イノベーション専門職大学）学長

委員 河島 伸子 同志社大学 経済学部 教授

中山 淳雄 Re entertainment 代表取締役社長

桃井 信彦 株式会社バンダイナムコホールディングス 取締役

＜専門委員＞

落越 友則 株式会社アニプレックス 執行役員専務

末平 アサ Crunchyroll, LLC Chief Content Officer

竹崎 忠 株式会社トムス・エンタテインメント 代表取締役 社長執行役員

谷口 理 株式会社バンダイナムコフィルムワークス IP 制作本部副本部長

制作部／制作管理部 ゼネラルマネージャー

作画塾 塾長

和田 丈嗣 株式会社プロダクション・アイジー 代表取締役社長

＜ステアリングコミッティ オブザーバー＞

市井 三衛 特定非営利活動法人 映像産業振興機構 専務理事兼事務局長

浪越 徳子 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 専務理事 国際部長兼事業推進部長

＜専門委員会 オブザーバー＞

石川 和子 一般社団法人日本動画協会 理事長

入江 泰浩 一般社団法人日本アニメーター・演出協会 代表理事

成田 兵衛 開志専門職大学 アニメ・マンガ学部 教授／学部長代行

【議事要旨】

1. アニメ分野の現状について

- アニメ産業は、新興国市場を中心に今後成長が期待できる分野である。一方で、アニメの海外展開において今後アプローチすべき地域や方法について、継続的・客観的なデータがなく、一時的・感覚的なデータに頼ることしかできず、困難な場合がある。
- 国により、自国のコンテンツ産業の保護を目的に様々な規制が導入されており、それが日本のアニメ流通に影響が及んでいる場合がある。また、中国など、日本のアニメ映画や配信の制限が強い外国においては、日本発 IP の収益を日本企業が回収できていない状況もある。

2. アニメ分野のアクションプランについて

- 諸外国には、配信事業者の収益を配信対象国のエンタメ産業へ再投資を求めるなどの規制があり、日本アニメの流通に大きな影響が出ており対策が必要である。成長が期待できる新興市場等において、「日本アニメ」として政府間での一体的な交渉や、流通枠を広げるためのロビー活動も重要であると考えられる。
- 海賊版の被害額が拡大しているが、個社単位での対策は難しい。世界のアニメ視聴者のうち、正規版のみを鑑賞している割合はかなり少ないとのデータもあり、ユーザーに正規サイトでの視聴を促すことが重要である。海賊版対策としては、海賊版サイトの検索制限が必要であり、インターネット検索事業者との協議をお願いしたい。また、CODAによる継続的な取り組みは非常に重要であり、製造業など他産業における模倣品対策費用の規模も参照しながら、CODAの予算を引き上げることも検討いただきたい。さらに、各国法に基づく海賊版サイトのプロバイダ情報等の取り寄せについても、民間企業のみでの対応は困難であるため、引き続き支援が必要である。
- 制作会社では海外プラットフォームからの受託制作や、海外プラットフォームへの映像ライセンスが進んでおり、これが日本アニメの輸出に繋がっているが、価格決定権が海外企業にある状況である。制作会社における適正取引のためのビジネスサポート環境の構築も重要であり、海外との商習慣の違いにより、当初契約していた支払額を得られなかった例など、業界全体で事例を共有し知見を深める仕組み作りの検討が必要である。
- アニメ制作の現場ではスケジュールと予算の破綻が起きており、制作費の高騰もあり、制作会社の経営状況が苦しくなっている。働き方、制作環境、コンプライアンス、プロデューサー人材の不足などの様々な問題の解決のためにも、制作費への支援は重要である。また資金源の多様化が求められる。
- 制作会社自身がファンドの投資を受けるなど、資金調達方法の多様化について、検討の価値がある。アニメ業界に制作資金・投資資金を呼び込む仕組み作りが必要である。
- アニメ産業・文化の発展には、アニメ制作会社の優れた作品制作が肝要である。制作現場サイドとしても時代・社会の要請に対応するだけではなく、次の世代に繋がるためのアップデートを進めていく所存であり、国にも制作現場の重要性を十分ご理解いただき、支援をお願いしたい。
- クリエイター・アニメーターの環境改善は進んでいるが、単に労働環境や賃金の課題を解消するのみではなく、エンタメ・クリエイティブに関する教育面への取り組みが重要である。若手人材の不足や収益率低下、海外市場の獲得など業界全体が取り組むべき重要課題の解決のためにも、人材の育成は急務である。海外市場を拡大するには、配信、配給、商品化等において、現地で直接アプローチするためのグローバル人材の育成と獲得が必要である。さらに、クリエイター人材や事業拡大を俯瞰でみることでできるプロデューサー、ビジネスを支えるベースとなる企画を理解しながらアニメ制作の高度な現場管理が可能なアニメスタジオプロデューサーに加え、3DCG・撮影技法などの技術人材の育成も重要である。
- クリエイターの育成について、民間ではできない取り組みとして、国立大学等での人材育成などを国主導で取り組む必要がある。またアニメ制作現場と芸術大学の連携も検討すべきである。また、高度なスキルを持った人材が東京から出身地にUターンし、地方で人材を育成することができることで、地方でのアニメ人材の育成が進む可能性も考えられる。

- プロデューサー人材については、IP の効果を最大化するために、事業部のみならず制作現場においても商品化・海外展開に向けた視点を持つ人材が必要と考えられ、大手では自社による企画、製作、事業化の一貫した実施も可能だが、中小制作スタジオに対しては事業化の仕組みや教育のフォローが必要であり、行政的支援が求められる。アニメーター、クリエイター及ビジネスプロデューサーなどの人材育成に社内で計画的に取り組むことが出来るのは、資金的に余裕のある大手に限られるので、国が中小の企業も取り組めるような支援をすることが日本のアニメが競争力を維持していくためには重要である。
- アニメの保存（デジタルアーカイブ）に対して予算が取れない制作会社も多く、業界全体に対する支援があると望ましい。またアーカイブ技術のノウハウ継承も必要である。
- 日本で制作したコンテンツを日本のプラットフォームで世界にディストリビューションし、日本に利益をもたらす仕組みの実現が期待される。グローバルの配信プラットフォームの構築には、有料視聴者の獲得に向けたマーケティングや、アカウント作成のための多くの法律のクリアが必要である。非常に厳しいデータ取得規制がある地域もあり、何か事故が起きた時に、すぐに責任を問われる事例も多い。そのような課題を全て乗り越えてローカルに根差したマーケティングができるようになるには、一企業で取り組むのは難しく、相当の規模の人員・労力・資金が必要である。
- 日本のアニメーションはストーリーなどの面で海外のものより品質が高いが、日本のアニメーションを全て AI に取り込んで模倣することで、多少劣るともそれなりの品質のアニメーション制作が可能となってしまう可能性があり、日本の著作物が海外にて無許可でデータベース化されないよう法整備が必要である。AI の活用について、個社単位では雇用やリプレースの問題もあり、アニメ業界の各社が大きく対応することができていないため、国が主導して対応すべきである。

以上