

2024年1月9日
No.2023-043

わが国アニメ産業の現状と課題

調査部 主任研究員 安井 洋輔

《要 点》

- ◆ わが国のアニメ産業には、海外市場を活路として付加価値を大幅に増加させうるポテンシャルがある。これを実現するためには、日本産アニメの質を維持・向上させつつ、生産能力を大幅に引き上げていくことが求められる。
- ◆ 生産能力の引き上げには、若年アニメ制作者の定着・育成が肝要である。もっとも、若年アニメーターの賃金は他産業よりも大幅に低く、人材の定着が進んでいない。今後、政府にはアニメーターの職種別に最低賃金を定め、特に若年者が就く職種の賃金を中心に引き上げていく取り組みが求められる。また、長期的にはアニメーターは自らの労働条件を改善するために職業別ないし産業別労働組合を設立し、制作会社に対する交渉力を高めていくべきであろう。
- ◆ 他方、アニメ制作会社の低交渉力に伴う低収益性も問題である。アニメごとに結成される製作委員会において、制作会社が著作権の一定割合（例えば3割）を確保できるような制度を、政府が主導して10年程度の時限措置で導入するのは一案である。これによって、アニメがネット配信等により海外でヒットすれば、制作会社にその利益が適切に配分されるようになり、これが賃上げの原資になる。
- ◆ アニメ産業では、資本力やそれに付随する交渉力の違いから、不公正な配分が常態化している。ルール・メーカーとして政府がテコ入れし、企業間および企業・労働者間の配分が双方 win・win になるよう是正する必要がある。

本件に関するご照会は、調査部・安井洋輔宛にお願いいたします。

Tel : 080-3528-3173、Mail : yasui.yosuke@jri.co.jp

日本総研・調査部の「経済・政策情報メールマガジン」はこちらから登録できます。

<https://www.jri.co.jp/company/business/research/mailmagazine/form/>

本資料は、情報提供を目的に作成されたものであり、何らかの取引を誘引することを目的としたものではありません。本資料は、作成日時点で弊社が一般に信頼出来ると思われる資料に基づいて作成されたものですが、情報の正確性・完全性を保証するものではありません。また、情報の内容は、経済情勢等の変化により変更されることがあります。本資料の情報に基づき起因してご閲覧者様及び第三者に損害が発生したとしても執筆者、執筆にあたっての取材先及び弊社は一切責任を負わないものとします。

1. 急増するわが国のアニメ輸出

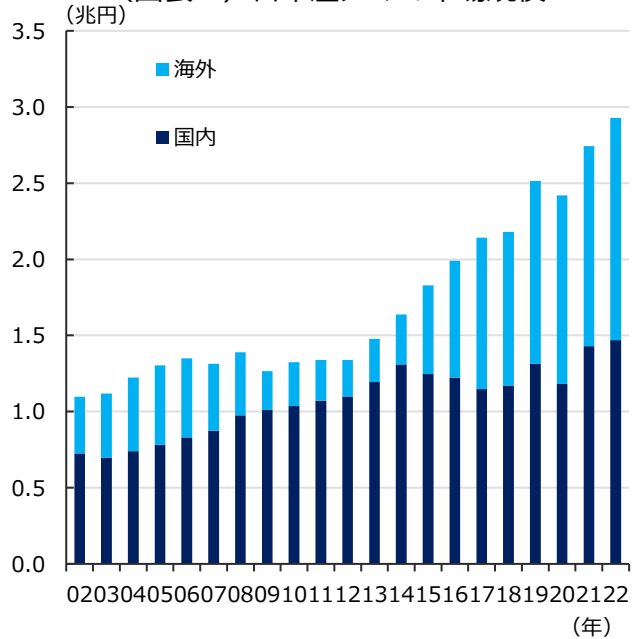
わが国で生産されたアニメーションの市場規模¹は、海外売上をけん引役に増加トレンドで推移している。2012年の1.3兆円から直近2022年には2.9兆円まで拡大し、過去10年で約2倍になった。このうち国内売上は、1.1兆円から1.5兆円と約1.3倍の増加にとどまったのに対し、海外売上は0.2兆円から1.5兆円と約6倍となり、国内売上と匹敵するまでの規模に成長した（図表1）。

海外売上は、海外最終消費者へのアニメ映像の配信、上映、放送、ブルーレイやDVD、キャラクター・グッズといった商品販売で構成される。このうち、特に増加に寄与しているのは、中国政府の指導による正規コンテンツの購入増加や米国の配信プラットフォームを通じたアニメ映像の配信である（一般社団法人日本動画協会 2022、増田 2023a）。

こうした海外向けのアニメ映像の配信は、居住者・非居住者間のサービス取引であるため、国際収支統計で捕捉される。同統計の経常取引のうち「音響映像・関連サービス」の輸出には、海外の最終消費者がわが国の音楽・映像に支払った金額が計上される。もちろん、同サービス輸出には、アニメ以外に邦画実写や音楽の輸出も含まれるが、邦画の海外興行収入歴代ランキングをみると、少なくとも上位13位までがアニメ映画で占められており²、また、音楽についてもアニメの主題歌が国際的にヒットするケースも少なくないことから、おおむねわが国のアニメの海外配信の動向が反映されていると考えてよいだろう。

そこで、「音響映像・関連サービス」輸出の動きをみると、2014年の414億円から2022年には1,914億円に増加し、8年で約5倍に拡大したことがみて取れる（図表2）。さらに、2014年から2021年にかけての「音響映像・関連サービス」輸出の伸びについて全世界とわが国を比較すると、世界全体は1.3倍にとどまる一方、わが国は3倍以上に拡大した（次頁図表3）。このようにわが国のアニメ

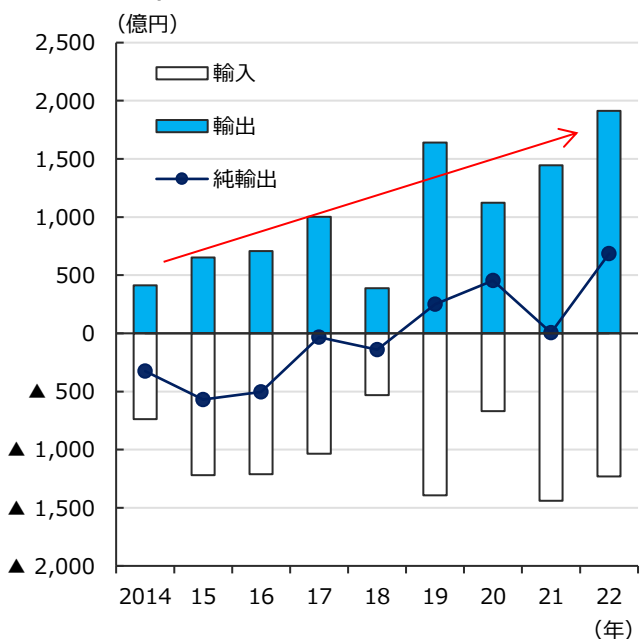
（図表1）日本産アニメの市場規模



（資料）一般社団法人日本動画協会（2023）を基に日本総研作成

（注）エンド・ユーザーの市場規模。

（図表2）わが国の音響映像・関連サービス収支



（資料）日本銀行を基に日本総研作成

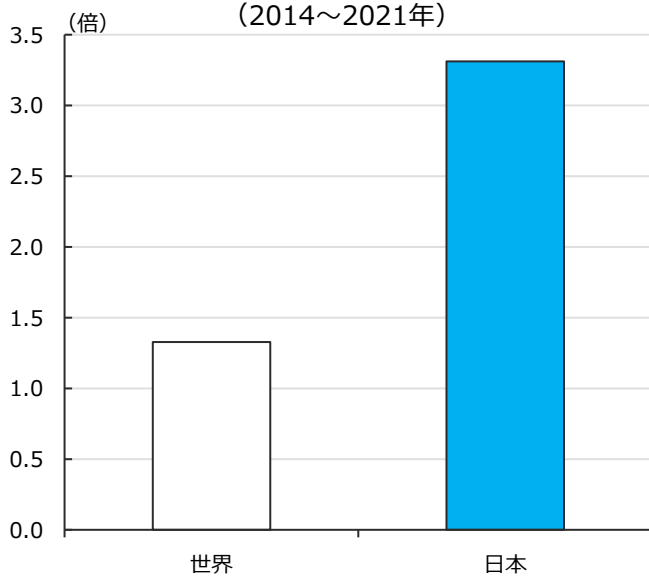
¹ 最終消費者への販売額。

² OSCAR WATCH(<https://eigaz.net/boxoffice/>)、スナップアップ投資顧問(有宗良治代表)を参照。

メ関連コンテンツの輸出は、世界市場が拡大するペースよりも早く伸びているため、日本産アニメが世界で相当な比較優位を持つと言っても過言ではない。

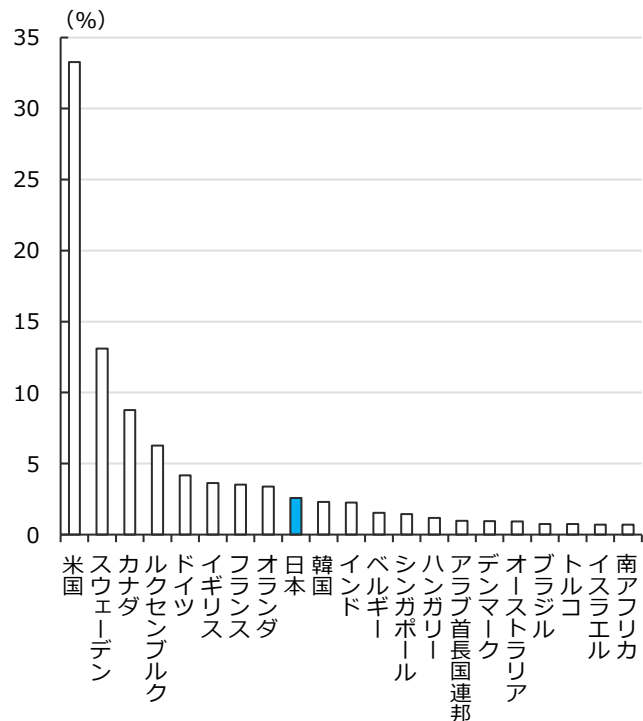
もっとも、全世界の「音響映像・関連サービス」輸出に占めるわが国の輸出シェアは2021年でも3%弱に過ぎず、世界1位の米国とは10倍以上の差があるのが現状である（図表4）。この点について、わが国のアニメ輸出の拡大余地は大きいと言えるだろう。実際、わが国ゲームソフトの海外売上が国内売上の4倍に成長したことを踏まえると、わが国アニメの海外売上也5兆円を上回るまで増加する可能性がある³と指摘する識者もいる³。仮に5兆円まで輸出を拡大できれば、わが国の名目GDPを1%弱増やせることに加え、コロナ禍以降、米国のオンライン・サービスへの依存度が高まるなかで平均年間4.6兆円の赤字が持続しているわが国のサービス収支も、大きく改善できるとみられる。以上のことから、わが国はポテンシャルの高いアニメ産業をリーディング産業に育てていくことに、より一層注力すべきである。

（図表3）音響映像・関連サービス輸出額の伸び（2014～2021年）



（資料）UNCTADstas.を基に日本総研作成
（注）米ドルベース。

（図表4）音響映像・関連サービス輸出のシェア（2021年）



（資料）UNCTADstas.を基に日本総研作成

2. 供給制約をもたらしている問題

日本産アニメに対する海外需要が増加基調にあるなか、わが国のアニメ輸出を拡大させるには、その制作能力（供給力）を大幅に高めていく必要がある⁴。この点については、アニメの魅力（商品力）の源泉はアニメーターの能力に依拠していることを踏まえると、今後、アニメーター人材の量と質を高めていくことが肝要である⁵。

しかし、アニメ制作に関心を寄せ、アニメ産業に参入する若者は多いものの、その後数年間で同

³ エンタメ社会学者中山淳雄氏による試算。また、34兆円以上という、REMOV 社長石井紹良氏による試算もある。詳細は、「熱狂！アニメマネーの全貌」週刊東洋経済、2023年5月27日号を参照。

⁴ 一般社団法人日本動画協会（2022）のアンケートには、「制作受注の案件は相変わらず、増え続けていると思います。」「昨年に続き『企画数>>>制作現場』という状況が続いており、制作費は上昇傾向」といった制作会社からの声が目立つ。

⁵ 本稿では触れないものの、アニメを企画し、制作会社に委託し、最後に作品を流通に提供し資金回収を行う、プロデューサー（製作者）の育成もアニメ産業の成長には重要である（増田 2023b）。

産業から退出する若者が後を絶たない。一定の前提条件のもと、アニメ産業からの離職率を試算すると、新規参入後4年以内では約25%、8年以内では68%にも及んでいる⁶。このなかには、「なんとなくアニメ業界に関わりたい」というライト層もいる一方、「アニメ制作をしたいが生活が維持できない」「スキル習得に先が見えない」として挫折してしまう層も一定程度いると言われている。したがって、後者のような人材がアニメ産業でキャリアを続けられるようにすることが重要である。従来からアニメーターを取り巻く環境には、①長時間労働、②低賃金、③技術力の不足⁷といった問題が指摘されてきた。こうした問題を解決していくことが人材の定着、ひいては供給力の増加によるアニメ輸出の拡大に繋がると考えられる。そこで以下では、一般社団法人日本アニメーター・演出協会「アニメーション制作者実態調査2023」等を基に各課題の現状について確認しよう。

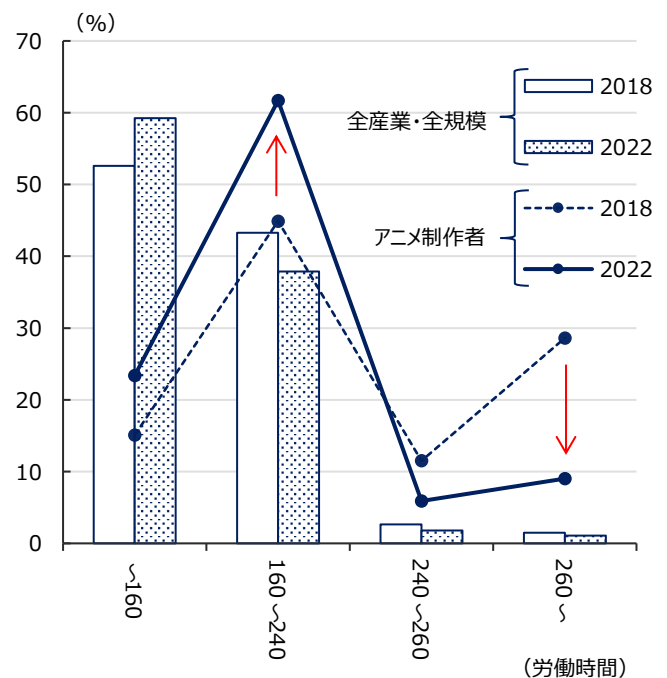
(1) 長時間労働は大きく改善

①長時間労働については、月間就業時間が労災の認定基準になる月260時間以上(月間時間外労働は100時間以上)働いているアニメ制作者の割合は、2017年には約30%存在したが、2022年には10%弱にまで低下した(図表5)。さらに、月240~260時間働いている制作者の割合も低下しており、著しい長時間労働は減少してきている。一方で、月160~240時間(週休2日、1日8時間労働の場合、月間時間外労働は0~80時間)働いているアニメ制作者の割合が大幅に上昇している。

超長時間労働者が減少した背景には、働き方改革関連法の施行に伴い、長時間労働の上限規制が中小企業にも2020年度から適用されたことや、アニメーターの長時間労働の実態をメディアが大きく報道したことなどを受けて⁸、労働基準監督署による指導が徹底されたことも指摘できる。

もともと、全産業・全規模と比較すると、依然として長時間労働に従事するアニメ制作者は多い。

(図表5) 月間労働時間別にみた就業者数の割合



(資料) 一般社団法人日本アニメーター・演出協会(2019, 2023)、総務省を基に日本総研作成

⁶ 新規参入後4年以内離職率と新規参入後8年以内の離職率は以下のように試算した。

・新規参入後4年以内の離職率=(2019年調査で仕事経験年数1~3年を対象にした離職率+2019年調査で仕事経験年数5~7年を対象にした離職率)/2。

・2019年調査で仕事経験年数1~3年を対象にした離職率=(2019年調査における仕事経験年数1~3年の人数× α -2023年調査における仕事経験年数5~7年の人数)/(2019年調査における仕事経験年数1~3年の人数× α)。ただし、 α =2023年調査のサンプル数/2019年調査のサンプル数。

・2019年調査で仕事経験年数5~7年を対象にした離職率=(2019年調査における仕事経験年数5~7年の人数× α -2023年調査における仕事経験年数9~11年の人数)/(2019年調査における仕事経験年数5~7年の人数× α)。

・新規参入後8年以内の離職率=(2015年調査における仕事経験年数1~3年の人数× β -2023年調査における仕事経験年数9~11年の人数)/(2015年調査における仕事経験年数1~3年の人数× β)。ただし、 β =2023年調査のサンプル数/2015年調査のサンプル数。

⁷ 専門家へのヒアリングによれば、技術力の不足の背景には、①増加基調の需要に対応するだけの高スキル人材を一定数確保することの難しさや、②アニメ制作に必要とされるスキル習得の難しさの双方があるとの由。

⁸ 例えば、NHK クローズアップ現代(2017年6月7日)「2兆円↑アニメ産業 加速する“ブラック労働”」。

今後も引き続き、余裕を持った制作スケジュールの設定やデジタル化による生産物の共有に関する効率化などに取り組むことが求められる。

(2) 若年層の低賃金環境は持続

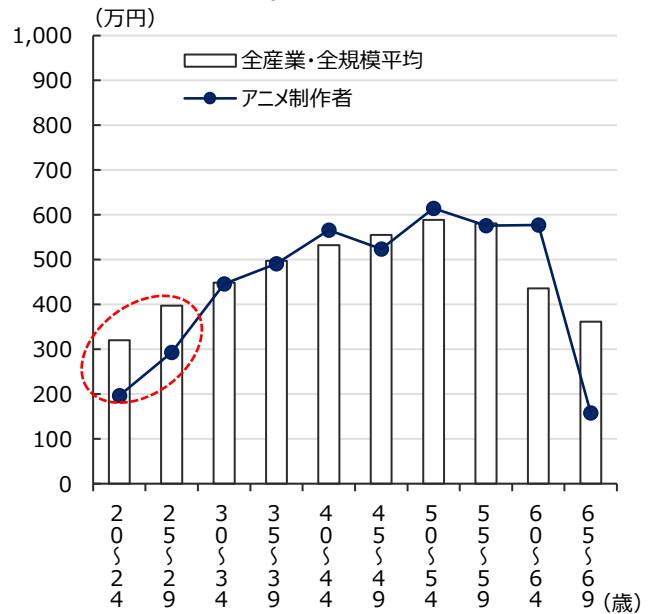
他方、②低賃金の課題については、引き続きアニメ制作者の報酬は全産業・全規模に対して見劣りする状況が続いている。とりわけ、若年アニメーターの賃金の低さは突出しており、厳しい生活環境を余儀なくされている。2022年の全産業・全規模の年収489万円⁹に対し、アニメーターの年収の平均値は455.5万円¹⁰と40万円程度下回るなか、年齢別の賃金カーブをみると、30歳以上では全産業・全規模平均と概ね同水準となっている一方、25～29歳は104万円、20～24歳は123万円ほど下振れている(図表6)。アニメーターの約6割が東京都に居住しており、1人暮らしであれば家賃や食費の負担も大きい。可処分所得が160万円程度の20～24歳代は、そこから家賃月7万円、単身世帯の食費・光熱水道費月5万円を引くと、月2万円弱しか残らない。アニメーターの5割がフリーランスや自営業であることを踏まえると、体調を崩した時に貧困状態に陥る可能性が高いほか、結婚・出産や学び直し、余暇を楽しむことも困難な状況にある。とりわけ、アニメの専門技術を学ぶ専門学校の卒業生は、2年間で300万円近くの学費を負担しており、数百万円の学生ローンを抱えていることもある。こうしたローンの返済負担も考えると、とても「健康で文化的な最低限度の生活」を営めるような状況にはないと推察される。

したがって、若年層を中心に強力な賃上げを行う必要がある。このためには、制作会社は賃金底上げ・処遇改善に取り組むほか、政府は制作会社が賃上げの原資を確保できるような制度改革を進める必要がある。このままの低賃金環境が続けば、わが国のアニメ産業に人材が定着せず、リーディング産業への成長機会を逃すだけでなく、米欧やコンテンツ産業に注力し始めている中国や韓国に高い給与で人材が引き抜かれるといった、アニメ制作者の海外流出リスクの高まりも懸念される。

(3) 技術力を高める機会は乏しい

加えて、③技術力の不足についても引き続き課題である。技術・職能習得方法で最も役立っているものをみると、「制作会社(組織)への所属」が54.5%ともっとも大きい(次頁図表7)。しかし、

(図表6) 年齢別賃金カーブ



(資料) 一般社団法人日本アニメーター演出協会(2023)、厚労省を基に日本総研作成

(注) 2022年調査。全産業・全規模平均は一般労働者が対象。

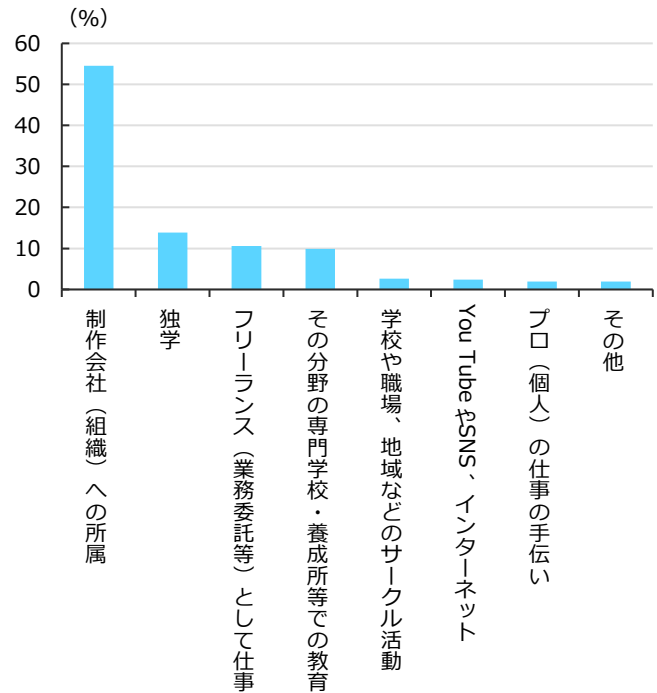
⁹ 2022年の全規模・全産業における一般労働者の平均年収。調査対象の平均年齢は43.4歳、平均勤続年数は12.3年。令和3年賃金構造基本統計調査より算出した。

¹⁰ 2022年の年間収入。一般社団法人日本アニメーター演出協会(JAniCA)が実施した「アニメーション制作者実態調査報告書2023」に基づく。調査対象の平均年齢は38.8歳、アニメーション制作としての仕事経験年数は平均15.7年。

アニメ制作者の就業形態の多くはフリーランス（30.8%）、自営業（16.5%）、契約社員（8.5%）であり、こうした人々にとってはスキルを高める機会が限定されている可能性が高い。実際、アニメーターの生活・仕事の満足度調査をみると、「不満」が目立つ項目に、「今後の仕事や働き方の見通し」、「現在の収入の水準」に次いで「技能向上の機会」が挙げられている。

以上のことから、アニメ制作者、とりわけ駆け出しの若手アニメーターに対して、少ない費用負担でスキルアップの機会が提供されることが望まれる。アニメーターの労働市場における流動性が高いため、制作会社には、OJT ならまだしも OFF-JT を充実させるインセンティブは乏しい。日本動画協会や日本アニメーター・演出協会といった業界団体のほか、アニメーション制作技術に関する教育機関は、現在実施しているスキル向上のための講座について、専門実践教育訓練給付金の対象講座に指定してもらうのも一案である。そうすれば、雇用保険の被保険者であれば誰でも教育訓練経費の7割について支給を受けることができるようになる（年間上限 56 万円）。また、若年層のフリーランスや自営業者が雇用保険に加入できるよう制度面を手当てすると同時に、被保険者でなくても教育訓練を受けられる求職者支援訓練のなかに、スキル向上のための講座を加えていくことも考えられる。

（図表 7）最も役立っている技能・職能習得方法



（資料）一般社団法人日本アニメーター演出協会

（注）2023年調査。サンプル数は424。選択項目は要約した。

3. 職業別労働組合の形成と職種別最低賃金の引き上げ、およびアニメ制作会社への収益還元

前節で、若年層において一向に低賃金環境が改善されないことを確認した。増田（2020）は、アニメ制作会社で新人が一定の経験を積みキャリアアップすると独立・移籍するという「スタジオ（アニメ制作会社<筆者補記>）とアニメーターとの暗黙の了解」が、こうした若年アニメーターの待遇が放置される背景にあると指摘している。しかし、若年層において、独立・移籍だけでなくアニメ産業からの退出が後を絶たないことは、同産業の持続的な成長の可能性を大幅に棄損していると言わざるを得ない。したがって、日本産アニメの供給力を高め、リーディング産業に昇華させるには、この根深い低賃金の問題¹¹を早急に解決する必要がある。

ここで、アニメ制作者の低賃金環境を是正するには、本来的には①アニメ制作者自身が労働者集団として制作会社に対し対等に賃金交渉できるようになること、②アニメ制作会社自体が収益を十分に上げられる環境を作ることの2つが必要である。以下において、①については米国の労働組合

¹¹ 専門家へのヒアリングによれば、この問題の背景には、①アニメ制作に必要なとされるスキルに対する金銭評価が困難、②製作委員会における予算立案時の単価が実態と乖離（出席者の多くは制作現場について不案内もしくは興味が乏しい）、③予算立案時と制作工程における1～3年程度のタイムラグの存在、④製作委員会が匿名の秘密組合であることから予算情報が開示されない。このため、提示された報酬額からの交渉余地が不明、⑤受注者側が金銭交渉に向いていないこと、などがある。なお、製作委員会については、3.(2)を参照。

を紹介しつつ、アニメーターの日米間の賃金格差を示すことで、アニメ制作者のための労働組合の必要性を考える。また、②については、製作委員会方式というわが国独特の業界構造を確認しつつ、アニメ制作会社に収益が回るようにするにはどうすればよいか検討する。

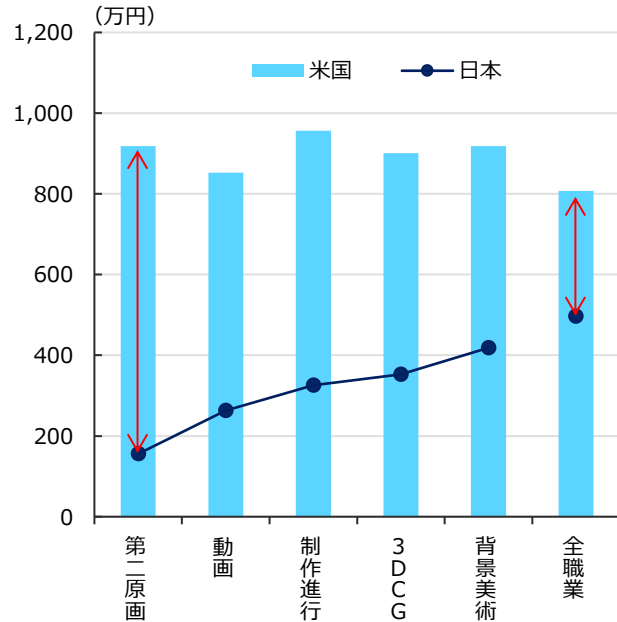
(1) 米国のアニメ制作者の労働組合

米国では、1952年に設立されたアニメーション・ギルド (The Animation Guild) というアニメーターの職業別労働組合 (Union) があり、制作会社で仕事をするアニメーターは、組合のメンバーであれば、フリーランスであっても、同ギルドと制作会社との間で結ばれた労使間協定 (collective bargaining agreements) が適用される。つまり、職種ごとの最低賃金が保証されるほか、労働時間や病欠・連続休暇、年金・健康保険プラン (Health plan) などの条件が認められる (増田 2020)。この結果、「動画」職や「第二原画」職など就業年数の浅いアニメーターが多く就く職種であっても、米国における賃金水準はわが国のそれを大きく上回っていることがみて取れる¹² (図表 8)。

この点が、随意雇用原則 (Employment at will rule) に基づき雇用主 (経営者) と被雇用者 (労働者) はいつでも雇用契約を解消してよいとする柔軟な雇用制度であり、かつ米国のアニメーターもわが国同様フリーランスが多い状況下にあるものの、アニメーターの労働条件が最低限にまで悪化していく、「底辺への競争」を防ぐ仕組みになっていると理解できる。したがって、わが国においても、アニメーターのための労働組合が形成され、これが職種別の最低賃金や適切な労働時間などについて、制作会社と労使間協定を締結することが目指すべき方向であろう。

もともと、米国のアニメーション・ギルドは 70 年に及ぶ長い歴史のなかで、アニメーターの組合員を増やし、労働協約を結ぶアニメ制作会社を一つ一つ増やしてきたという経緯がある。そのなかには、アニメーターと制作会社が激しく対立し、ストライキに及ぶこともあった (Sito 2014)。こうした経緯を踏まえると、わが国において、ただちにアニメーターの処遇を十分に改善できるだけの力を持った労働組合が育つのは困難である。そうであれば、政府が主体となって、アニメ制作者のための労働組合の設立をサポートしつつ、そうした労働組合が十分な交渉力を有するまでは、時限的な措置として若年アニメーターの就きやすい職種に対して最低賃金を設定し、それを順次引き上げ

(図表 8) 職種別賃金



(資料) 一般社団法人日本アニメーター演出協会、U.S. Bureau of Labor Statistics、The Animation Guild を基に日本総研作成
 (注) 2022年調査。日本において平均勤続年数が浅い職種を中心に抜粋。米国は The Animation Guild がアニメーターの職種ごとに設定した最低週給を基に、年間就業月数を 11 カ月と仮定して年収を試算。なお、為替レートは 2022 年の平均レート 130.43 円。職種ごとの対応関係は次のように設定：第二原画と Apprentice Layout、動画と Inbetweeners、制作進行と Assistant Directors、3DCG と CGI 3D Compositor II、背景美術と Apprentice Background。

¹² 図表 8 右端の通り、全職業における日米間の賃金格差を考慮しても、就業年数の浅いアニメーターが多く就く職種において日米の賃金格差はより大きいことが分かる。

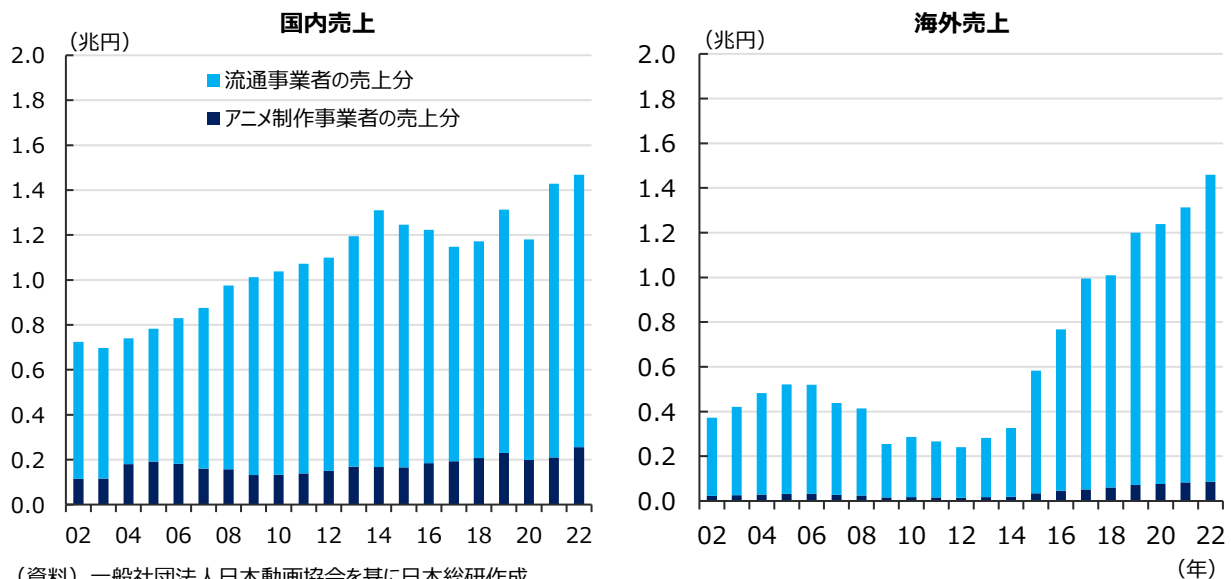
ていくのも一案である。

(2) アニメ制作会社の低交渉力と低収益性

一方、政府によるアニメーターの長時間労働の是正や賃上げの促進が制作会社の利益を圧迫し、継続的な経営を困難にしてしまつては元も子もない。賃上げの原資を確保するためにも、海外からの日本産アニメに対する需要拡大に応じた形で、制作会社も着実に利益増やしていけるようにならないといけない。

しかし現状では、わが国のアニメ制作会社の経営は日本産アニメへの引き合いが増加するなかでも総じて厳しい状況が続いている。前述の通り、ここ10年の日本産アニメの市場拡大は海外需要がけん引するなか、その売上の9割以上は出資したテレビ局や出版社、広告代理店などの流通業者の手に渡る一方、制作会社の売上は全体の6%程度にとどまっている(図表9)。また、国内売上においても、その8割以上が流通業者に配分され、アニメ制作会社への帰属分は16%程度に過ぎないなど、利益配分が流通業者に過度に偏っている状況にある。もちろん、漫画や小説など原作がアニメの成否に与える影響は大きい(即ち、出版社等が享受すべき付加価値は相応にある)ものの、原作を活かしつつ、生き生きとしたキャラクターを創出し躍動感を持って動かし、目を見張るような背景を描き、一話一話飽きさせないストーリーを展開するアニメーターたちの貢献度が全体の1割程度に過ぎないとは甚だバランスを欠いていると考えられる。

(図表9) わが国アニメ市場におけるアニメ制作会社への配分



(資料) 一般社団法人日本動画協会を基に日本総研作成

(注) アニメ制作事業者とは製作及び制作事業者。海外売上は海外におけるアニメ関連消費(放送・上映・ビデオ・配信・商品など)の合算。

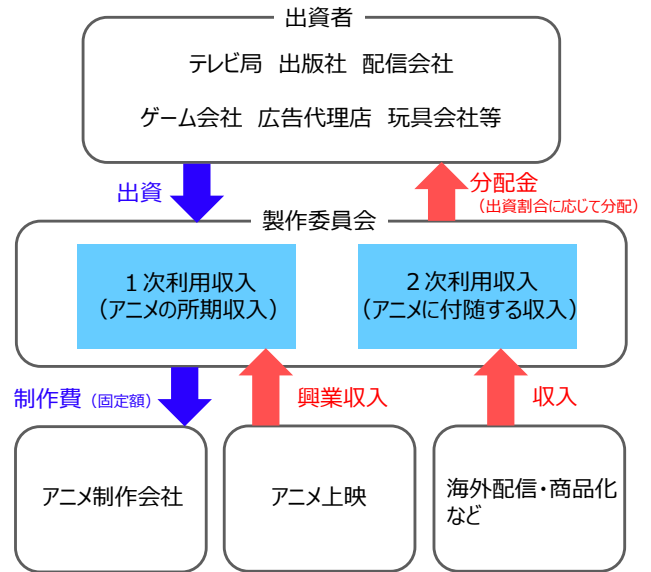
この背景には、わが国のアニメ制作会社は中小企業が多く、その大半が資金力に乏しいことがある。わが国では、アニメ製作の際、複数の企業が資金を出し合い制作費用を補助し、その代わりに利益を分け合うという製作委員会方式がとられる(次頁図表10)。資金力に乏しいアニメ制作会社は製作委員会への出資額が少ないため、制作したアニメの著作権(Intellectual property, IP)を所有できない。IPを持たなければ、配信後にアニメがヒットしたとしても、著作権使用料収入の配分はなく、当初取り決めた制作費分しか手にできないことになる。海外売上も同様に、アニメの製作委員会が

製作したアニメ作品がネット配信を通じてグローバルに大きな売上を上げて、その利益の大半をアニメ制作会社ではなく、流通企業が得ることになってしまう¹³。

こうした状況を改善するには、製作委員会方式は残しつつも、出資額が少なくとも制作会社がアニメ作品の成功の果実を十分に受け取れる仕組みに変えていくことが必要だろう。内閣府「2021年度国民経済計算」で産業別に産出額に対する付加価値額の割合をみると、産業によってバラツキはあるものの、平均的には53%となっている（図表11）。これは、売上のうち5割程度がその産業の企業および雇用者に分配されることを示している。したがって、前述の通り、国内売上の10%、海外売上の6%程度しか制作会社に分配されないというのは異常であり、やはり発注者・受注者間の力関係の不均衡から不公正な経済取引になっていると言わざるを得ない。

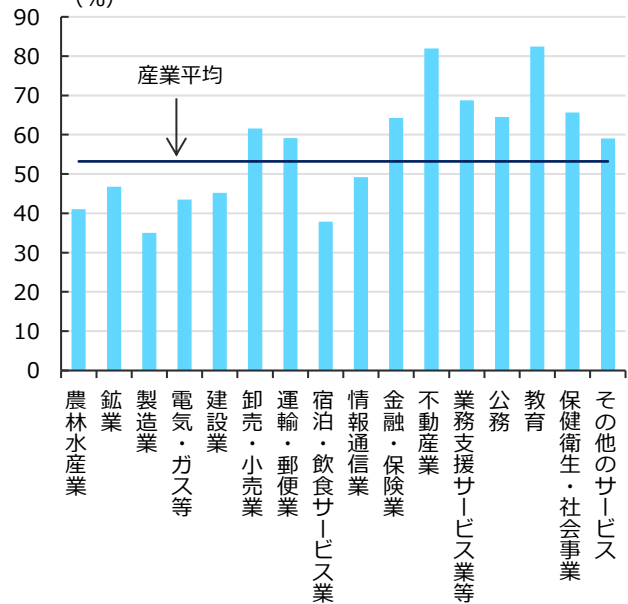
こうした状況を改善するために、製作委員会において、制作会社が出資額に関係なくIPの最低3割相当分を確保できるようにする制度を導入することを提案したい¹⁴。アニメ制作会社がIPの3割を得られるようにすれば、国内売上の制作費分16%に加え、25%（残りの84%×30%）が入り、国内売上の41%が配分される。また、海外売上の制作費分6%に、28%（残りの94%×30%）が加算され、海外売上の34%を得られる。国内・海外を合わせると、売上全体の38%程度が制作会社に配分されることになる¹⁵。これを10年程度の時限措置とし、数年後にはこうした措置によって資金力を増したアニメ制作会社が製作委員会への出資額を増やし、IPの保有割合を3割以上に高めていくことが期待される。

（図表10）製作委員会方式



（資料）「熱狂！アニメマネーの全貌」週刊東洋経済、2023年5月27日号を参考に日本総研作成
（注）製作委員会は、出資者を構成員とする民法上の任意組合。アニメの著作権を共同保有する。

（図表11）産出額に対する付加価値額の割合（%）



（資料）内閣府を基に日本総研作成
（注）国内総生産/産出額。

¹³ ちなみに、米国では、多くのアニメ制作会社が、制作、プロデュース（製作）、流通を兼ね備えている（増田 2023b）。わが国においても、バンダイナムコや、東映、KADOKAWA は、これら3機能を兼ね備えている制作会社と言える。

¹⁴ または、経済産業省（2019）「アニメーション制作業界における下請適正取引等の推進のためのガイドライン」（p. 2）にあるように、「作品の売上に応じて一定の利益を下請事業者還元するという対価設定を行う」という方法がある。このほか、制作会社に対して製作委員会への出資額を政府が低利で貸し付けることや、民間金融機関が日本銀行の成長基盤制度を用いて、低利で融資するというのも考えられる。

¹⁵ これは、全産業ベースの産出額に対する付加価値割合である53%よりは小さいが、政府による規制であることを踏まえると、過度な要求はむしろ様々な問題を招く恐れがある。

こうした措置に対しては、流通企業からは、自由な経済取引を阻害するという批判が上がるのが予想される。しかし、資金規模の違いによる流通企業と制作会社との間の交渉力の差が、実際の貢献度合いに見合わない形で当事者間の利益配分を実現してしまっていることの方が問題であると考えられる。制作会社がIPを確保することで得られる利益がアニメーターの賃上げや、余裕を持った制作スケジュールの実現や人材確保による長時間労働の是正、さらにはデジタル化のための設備投資やスキル向上のための研修費用の原資になることで、流通企業も含めたわが国アニメ産業全体が持続的に発展するきっかけが得られると考えられる。

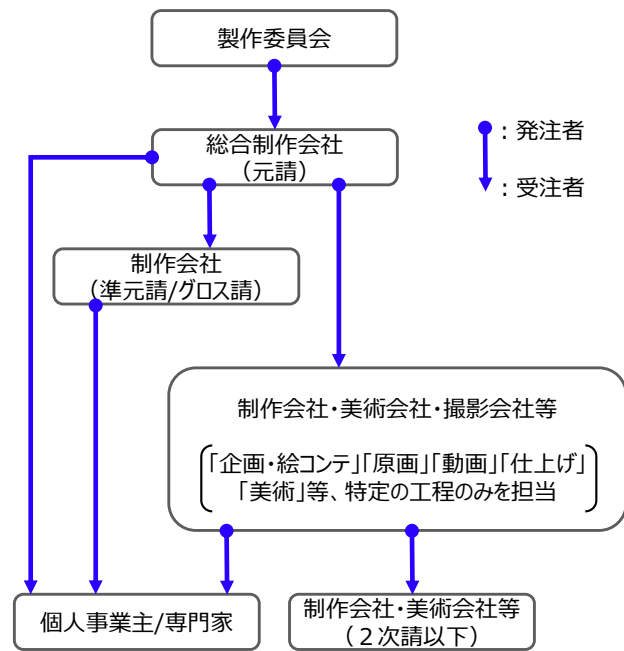
同時に、アニメ制作会社間の不公正な制作費配分も見直していく必要がある。アニメ作品を制作会社1社ですべて担うことは稀であり、元請け制作会社が制作工程の一部を他の制作会社に下請けに出すことが通常である(図表12)。その時に、下請け制作会社への業務委託費は一層抑えられてしまう傾向にある。この結果、元請け下請け構造の下層に位置するアニメ制作会社は赤字すれすれの状況が常態化する。本来は、独禁法下請法に基づき、適正な下請け価格が設定されるべきだが、経済産業省「アニメーション制作業界における下請適正取引ガイドライン」の認知に関するアンケート調査では、アニメーターの6割近くが「知らない」と回答している。このままでは、制作会社では、従来通りに抑制された価格設定の下、下請けを引き受け続けてしまう可能性が排除できない。したがって、中小企業庁は取引調査員(下請Gメン)の人員を拡充し、アニメ制作会社の下請け状況について調査し、不公正な取引条件があれば是正措置を講ずる取り組みが望まれる。

4. まとめ

わが国のアニメ産業は、輸出をけん引役に将来6~34兆円にまで売上が拡大するポテンシャルがあると言われている。日本産アニメはもともと質が高かったが、ネット配信の拡大によって、まさにグローバルに需要される基盤が整いつつある。観光庁「訪日外国人消費動向調査(2023年4~6月期)」によれば、訪日外国人の約7%が「映画・アニメ縁の地を訪問した」と回答するなど、わが国アニメの海外における知名度の高まりが地方へのインバウンド誘致のキラー・コンテンツになっている。

アニメ産業を成長産業にすることはわが国経済全体にとっても重要である。わが国の基幹産業である自動車産業に加えて、アニメ産業がリーディング産業になれば、人口減少に伴い縮小する国内経済の影響を海外の潜在需要を掘り起こすことで補うことができる。これを実現するためには、質を維持・向上させつつ、日本産アニメの生産能力を大幅に引き上げていくことが

(図表12) アニメ制作業界の構造



(資料) 経済産業省(2019)「アニメーション制作業界における下請適正取引等の推進のためのガイドライン」における図表1を参考に日本総研作成

求められる。そのためには、若年アニメ制作者の定着・育成を図ることが肝要である。

もっとも現状では、若年アニメーターの賃金が高産業よりも大幅に低いなど、彼ら彼女らを取り巻く労働環境は大変厳しいことから人材の定着が進んでいない。今後、政府はアニメーターの職種別に最低賃金を定め、業界団体と協議しつつ若年者が就く職種の賃金を中心に引き上げていくことが必要ではなかろうか。また、長期的には、米国と同様、アニメーターは自らの労働条件を改善するために職業別ないし産業別労働組合を設立し、制作会社に対する交渉力を高めていくことが求められよう。

また、デジタル技術を駆使したアニメへの要求が高まるなか、アニメ制作者のスキルアップも課題である。制作会社に所属しないフリーランスや自営業の若年アニメーターでも低い費用負担で高いスキルを習得できるように、政府は雇用保険の被保険者が利用できる教育訓練給付金の指定講座にアニメ制作スキルに関する講座を含めるほか、雇用者でなくとも一定の条件を満たせば雇用保険に加入できるように加入要件を拡充する必要がある。また、業界団体や教育機関等は訓練講座を教育訓練給付金の指定講座に申請することが望まれる。

他方、アニメ制作会社の低収益環境が持続している点も問題である。政府は、賃上げなどの原資が確保できるよう、アニメごとに結成される製作委員会において、制作会社がIPの一定割合（例えば3割）を確保できるような制度を10年程度の時限措置で導入することを提案したい。これによって、アニメがネット配信により海外でヒットすれば、制作会社にその利益が適切に配分されるようになるだろう。いずれは一定の資本力を有するようになった制作会社が製作委員会に出資できるようになることが期待できる。

もちろん、資本を持っている者がリスクを取って出資することで経済が発展していくのが資本主義経済の大前提である。その点で、企業間取引に対し、過度な規制をかけるのは経済厚生上望ましくない。しかし、資本力を有する一部の企業が生産の果実の大半を奪うような経済構造は持続可能な成長をもたらさない。生産に従事した企業や労働者への還元が十分でなければ、設備投資や人的投資が過少となるほか、労働者のモチベーションも下がり、高いリターンを得られる財・サービスの生産は滞ってしまう。したがって、資本力やそれに付随する交渉力の違いから、不公正な配分が常態化している産業については、政府がテコ入れし、企業間および企業・労働者間の配分が双方win・winになるよう是正していく必要がある。そうした不公正な配分はわが国の様々な産業で見られるが、まずはリーディング・セクターになるポテンシャルが高いアニメ産業において適正な配分を実現し、生産・輸出を強化していくことが望まれる。

以上

参考文献

一般社団法人日本アニメーター・演出協会. [2015]. アニメーター実態調査2015.

一般社団法人日本アニメーター・演出協会. [2019]. アニメーター実態調査2019.

一般社団法人日本アニメーター・演出協会. [2023]. アニメーター実態調査2023.

一般社団法人日本動画協会. [2022]. アニメ産業レポート2022.

一般社団法人日本動画協会. [2023]. アニメ産業レポート2023.

Sito, T. [2006]. *Drawing the Line: The Untold Story of the Animation Unions from Bosko to Bart*

- Simpson*. Kentucky: The University Press of Kentucky. (トム・シート, 久美薫(訳)[2014]. 『ミッキーマウスのストライキ！ - アメリカアニメ労働運動100年史』 大同出版).
- 増田弘道. [2020]. 『政策委員会は悪なのか？アニメビジネス完全ガイド』 株式会社星海社.
- 増田弘道. [2023a]. 「アニメビジネスがわかる叢書③ 2023版 アニメ産業統計 現状と経緯」.
- 増田弘道. [2023b]. 「アニメビジネスがわかる叢書② 2023版 アニメ産業構造論」.