

アニメ産業における供給面の課題

調査部 主任研究員
安井洋輔

2024年7月19日
No.2024-010

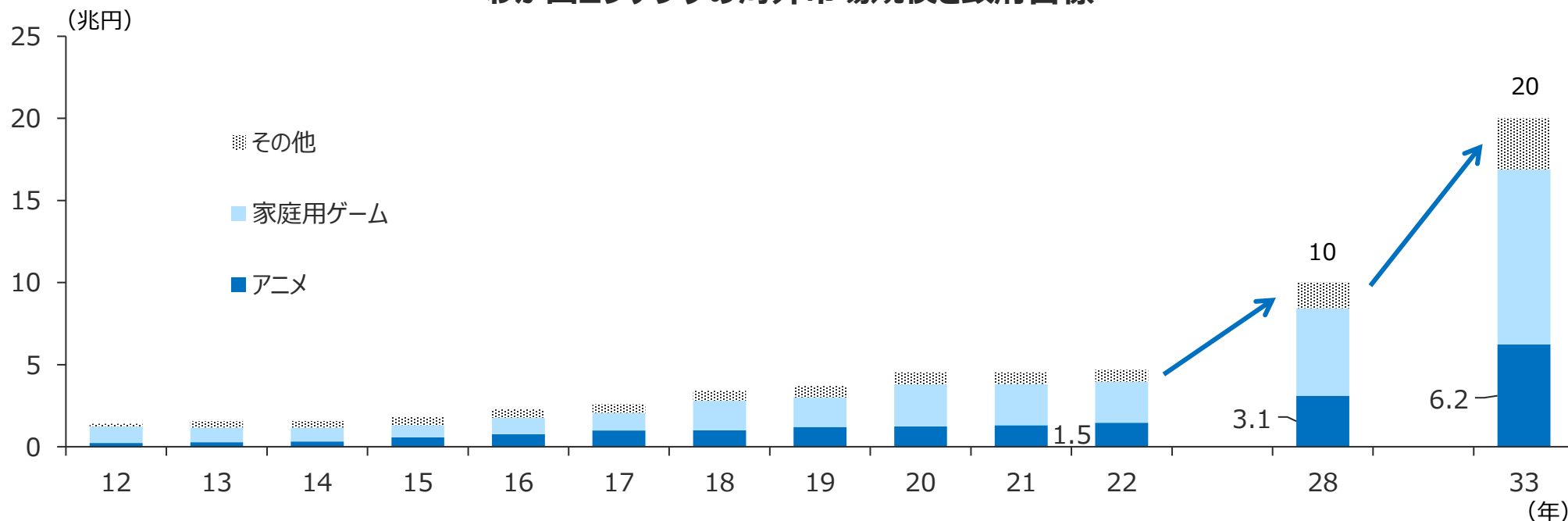
- ◆わが国のアニメ産業は、堅調な海外需要を背景に、次世代の成長産業としての期待が高まっている。もっとも、先行き、アニメの供給能力はそうした需要に十分に对应できないリスクが大きい。これは改善しづらい業界慣行による低賃金環境の下、アニメーターやプロデューサー等（以下、アニメーター等）の同産業からの離職が後を絶たないことがある。
- ◆もっとも、多くのアニメ制作会社（以下、スタジオ）はアニメーター等の賃上げ余力に乏しい。アニメ作品ごとに形成される製作委員会という出資者グループに対して交渉力に劣るため、主な収入である委託制作費が抑制されているほか、制作したアニメ作品の知的財産権（以下、IP）も放棄させられており、恒常的に資金力は弱い。
- ◆こうした状況を打破するには、政府は、製作委員会に対し、発注前における制作費の適正な見積もりと、制作費の負担がなくても創作への貢献を考慮して、スタジオに最低 1 割のIP付与を義務付けるといった措置のほか、スタジオにアニメの企画開発のための補助金を支給することなどを行うべきである。こうした政府介入が必要になるほど、業界慣行が強固に固定化されてしまっている。共存共栄、業界発展のために、出資者・スタジオの関係見直しを図る必要があるだろう。
- ◆また、若年アニメーター等へのスキルアップ機会の充実も図る必要がある。アニメ制作スキルは汎用的なスキルであるため、公的な職業教育訓練を充実させるほか、検定制度の構築による「獲得スキルの見える化」などが求められよう。

1. 海外潜在需要
2. 強まる供給制約
3. 職業教育訓練
4. 残された課題

1. 海外潜在需要
2. 強まる供給制約
3. 職業教育訓練
4. 残された課題

- 政府は、本年6月に「新たなクールジャパン戦略」を公表した。**わが国のコンテンツ産業を基幹産業に位置付け**たうえで、海外市場規模を2028年までに10兆円、2033年までに20兆円以上にすることを目標としている。
- このうち3割がアニメとすれば、**6年で2倍、11年で4倍**に拡大する見通し。

わが国コンテンツの海外市場規模と政府目標



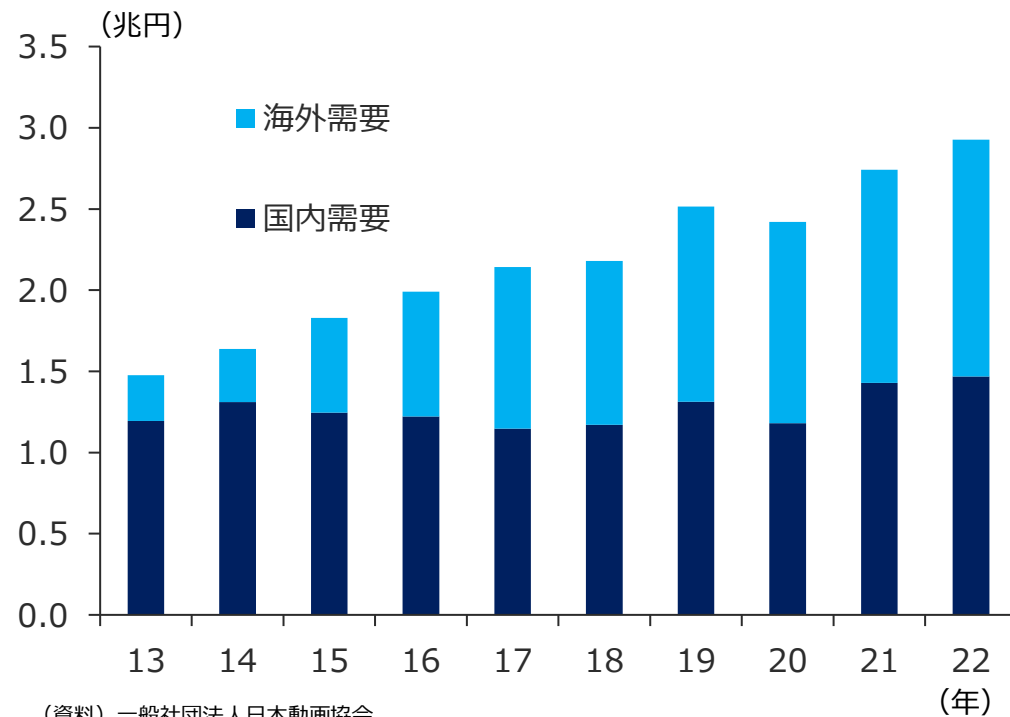
(資料) 知的財産戦略本部 (2024)、株式会社ヒューマンメディアを基に日本総研作成

(注) 2028年、2033年の政府目標の内訳は、日本総研が2022年の各コンテンツのシェアで案分。その他は、実写映画、テレビ番組、出版、スマホ・PCオンラインゲームの合計値。

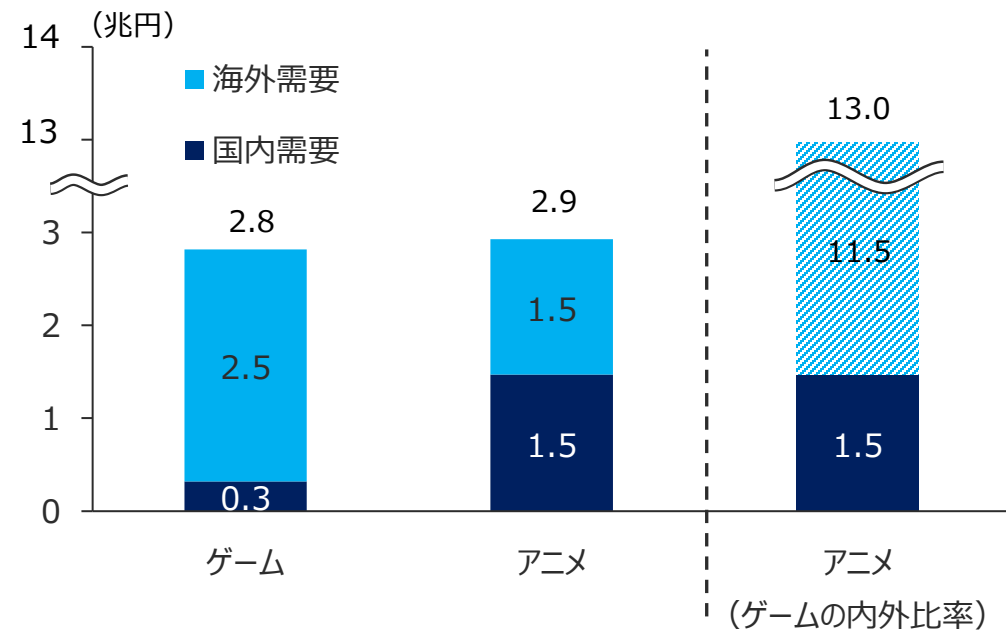
わが国アニメ産業の海外潜在需要

- アニメ産業は近年、外需を牽引役に**2022年には3兆円**まで成長した。
- もっとも、ゲーム産業に比べて内外比率（海外需要/国内需要）は低い。需要開拓に伴いゲーム産業並みに内外比率が高まる場合、アニメの市場規模は**13兆円まで拡大**すると試算できる。

わが国アニメの市場規模



わが国のアニメと家庭用ゲームの市場規模（2022年）



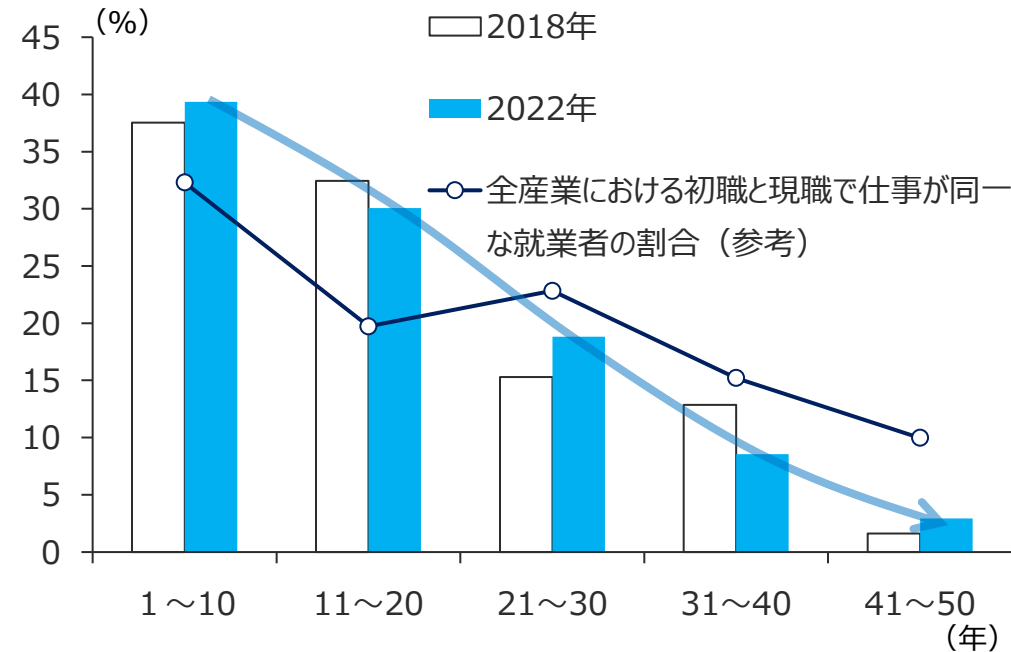
(資料) 一般社団法人日本動画協会、株式会社ヒューマンメディアを基に日本総研作成
 (注) アニメ（ゲームの内外比率）は、アニメの海外売上を家庭用ゲーム（ソフト販売とオンライン）の内外比率と同様になるよう拡大させたケース。なお、スマホ・PCオンラインゲームは対象外。

1. 海外潜在需要
2. 強まる供給制約
3. 職業教育訓練
4. 残された課題

供給能力の不足

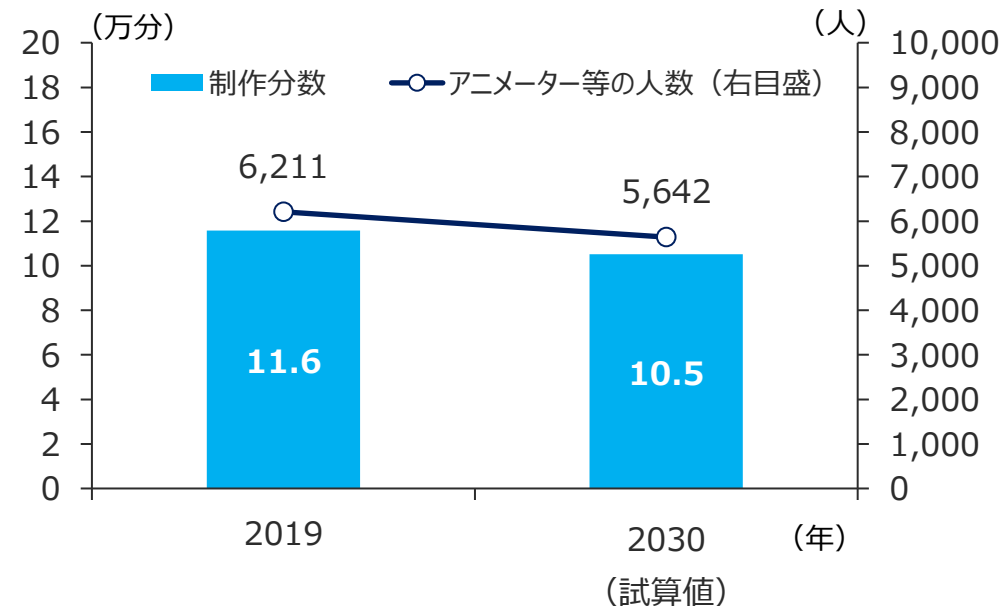
- もっとも現状、旺盛な外需への対応は困難である。主因として**供給能力の不足**がある。
- アニメーター等は、経験年数の上昇に伴い、**他産業に離職しやすい傾向（低い定着率）**がある。このままでは少子高齢化・人口減少の進行に伴い、**2030年にアニメ制作者は2019年よりも約1割縮小し、制作分数も約1万分減少する見通し。**

経験年数別アニメーター等の割合



(資料) 一般社団法人日本アニメーター・演出協会、総務省統計局を基に日本総研作成
 (注) 経験年数50年以上は省略。初職と現職で仕事が同一（参考値）は、現在の仕事が最初の仕事と同一と回答した就業者の年齢より経験年数を推計。初職から現職までの間、仕事を变えていないと仮定。

わが国のアニメーター等の人数と制作分数



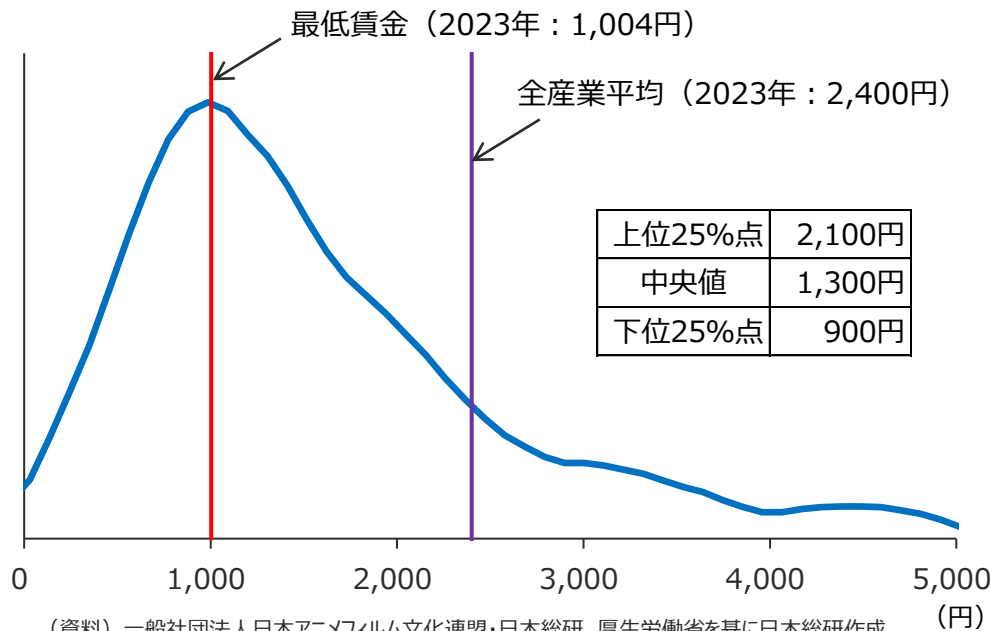
(資料) 一般社団法人日本アニメーター・演出協会、一般社団法人日本動画協会、国立社会保障・人口問題研究所、数土（2020）、総務省統計局を基に日本総研作成

(注) 2030年のアニメーター等の人数については、年齢階層ごとに総人口に占めるアニメーター等の割合を計算し、これを2030年の年齢階層ごとの総人口予測値に乘じること算出。また、制作分数については、2019年のアニメーター等一人当たりの制作分数を計算し、これを2030年のアニメーター等の人数に乘じること算出。

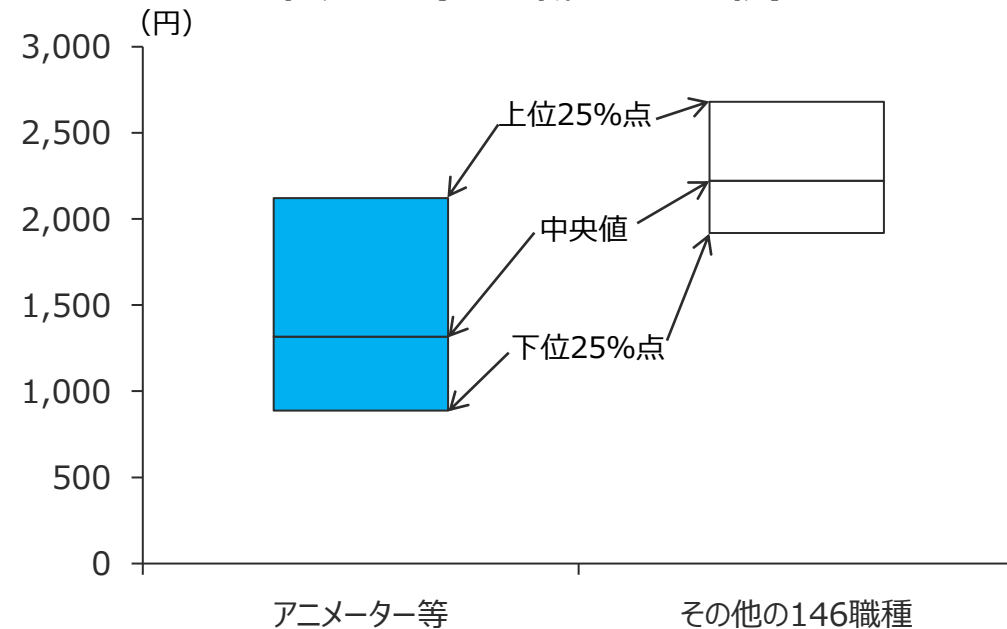
定着率が低い背景：低賃金

- 低定着率には低賃金が影響している。アニメーター等の時給の中央値（データを小さい順に並べたとき中央に位置する値）は約1,300円と、全産業平均の約2,400円より1,100円ほど低い水準にあるほか、最低賃金である約1,000円をわずかに上回る程度にとどまる。
- 加えて、アニメーター等の時給分布は、他の職種の分布よりも下方に位置している。このため、アニメ産業を離職する金銭的インセンティブは高い状況にあると考えられる。

アニメーター等の時給分布



時給分布（他の職種との比較）

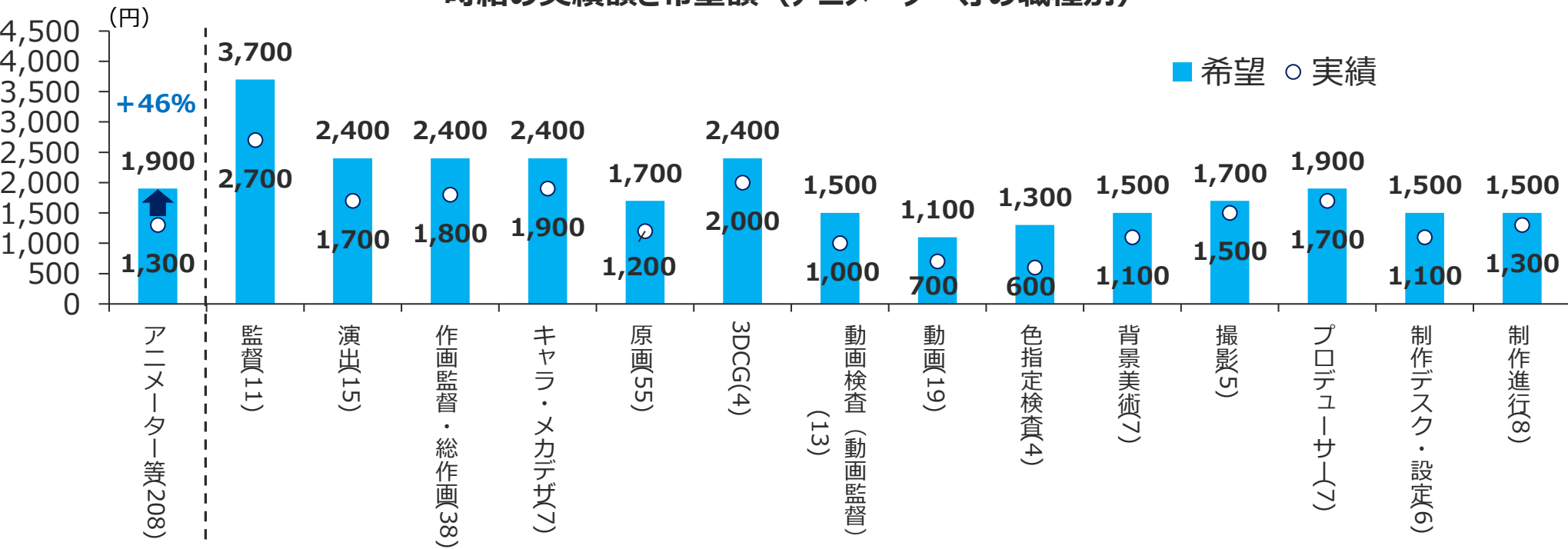


（資料）一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟・日本総研、厚生労働省を基に日本総研作成
 （注）アニメーター等の時給分布は左図と同様に算出。その他の146職種は、わが国における各職種の時給の平均値における各職種の分布。

求められるアニメーター等の大幅な賃上げ

- 人材の定着を図るため、アニメ制作スタジオ（以下、スタジオ）は、**アニメーター等の賃金**（フリーランス・一人社長などは報酬）**を大幅に引き上げ、彼らが安心して継続的に働ける環境を整備する必要があります。**本年6月に実施したアンケート調査によれば、アニメーターサイドでは、現状よりも**平均5割程度の時給引き上げ**を希望している。

時給の実績額と希望額（アニメーター等の職種別）



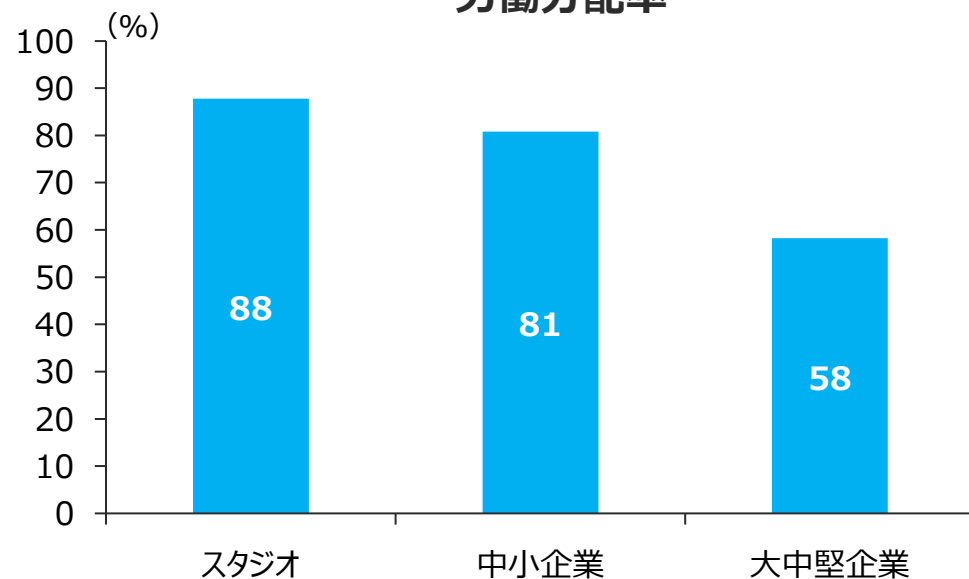
(資料) 一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟・日本総研を基に日本総研作成

(注) 希望、実績時給ともに中央値。()内はサンプル数。アニメ映像制作に関する月額報酬額（希望・実績）の合算が1万円未満と回答したサンプルは除外。サンプル数が4未満の職種（シナリオ、絵コンテ、プロップ・衣装デザイン、色彩設定、仕上げ・彩色）は非掲載。10の位を四捨五入。

賃上げ余力に乏しいスタジオ

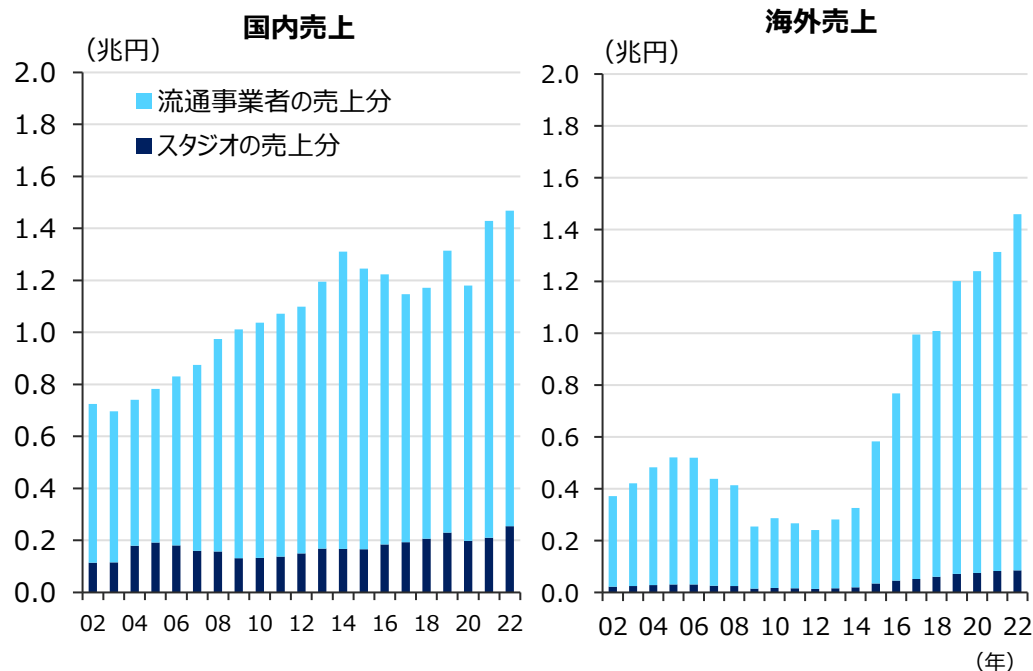
- もっとも、**スタジオは賃上げ余力に乏しい**。いくつかのスタジオの**労働分配率**（人件費/付加価値額）をみると、**平均 9 割弱と高い**。こうした状況下、仮に急ピッチに賃上げをすれば、収益が圧迫され、スタジオの倒産リスクが上昇してしまう。このため、**賃上げ原資を作るには、付加価値額を増やすことが先決**。
- 一方で、**急増するアニメの海外売上**の大部分は、**流通事業者**に配分されているのが現状。今後、この配分率を見直し、**スタジオの取り分を現状よりも大幅に増やすべき**。

労働分配率



（資料）主として1990年中頃以降に設立されたスタジオ7社のデータ、財務省を基に日本総研作成
 （注）2020年度～2022年度の平均。大中堅企業、中小企業は全産業が対象。

アニメ市場におけるスタジオへの配分



（資料）一般社団法人日本動画協会を基に日本総研作成

IPを保有できていないスタジオ

- 流通事業者への配分偏重には、**スタジオがアニメ作品のIP**（Intellectual Property、知的財産権）**を保有できていないことが要因**。IPはアニメ作品ごとに結成される**製作委員会**（主として流通事業者を中心とした出資者で構成）**が共同保有**するのが通常。
- 他方、アニメの製作過程全体を眺めると、**スタジオの貢献度は大きい**。**出資しない限りIPを保有できないとする慣例はバランスを欠く**と言える。

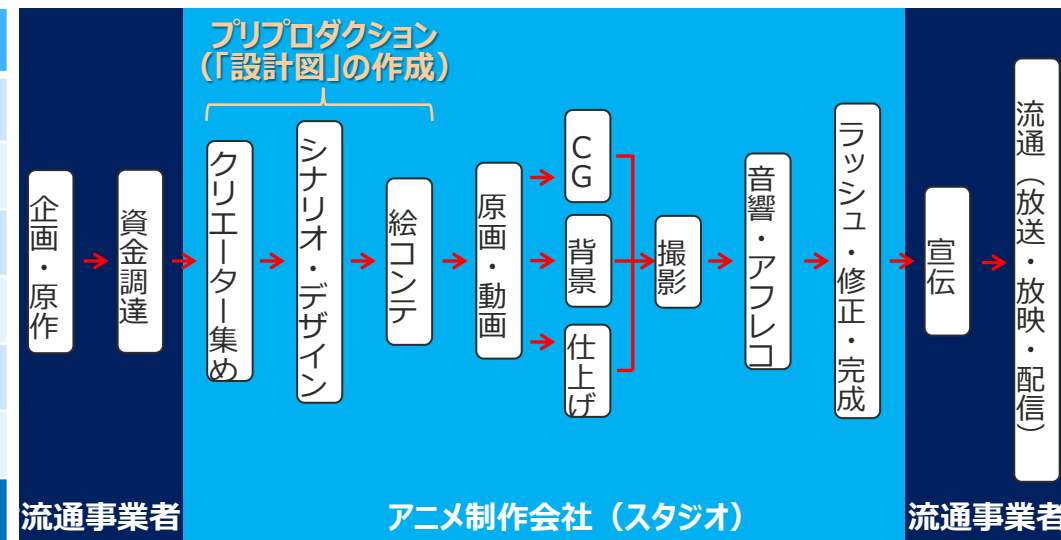
製作委員会（民法上の任意組合）の構成員（例）

出資者	出資（負担）額	負担比率
ビデオメーカー	1.6億円	40%
グッズメーカー	0.8億円	20%
テレビ局	0.4億円	10%
配信会社	0.4億円	10%
広告代理店	0.4億円	10%
出版社	0.4億円	10%
計	4.0億円	100%

⇒アニメのIPは製作委員会の出資者間で共同保有。

（資料）関係者へのヒアリングを基に日本総研作成

アニメ作品の企画から流通までの流れ（典型例）



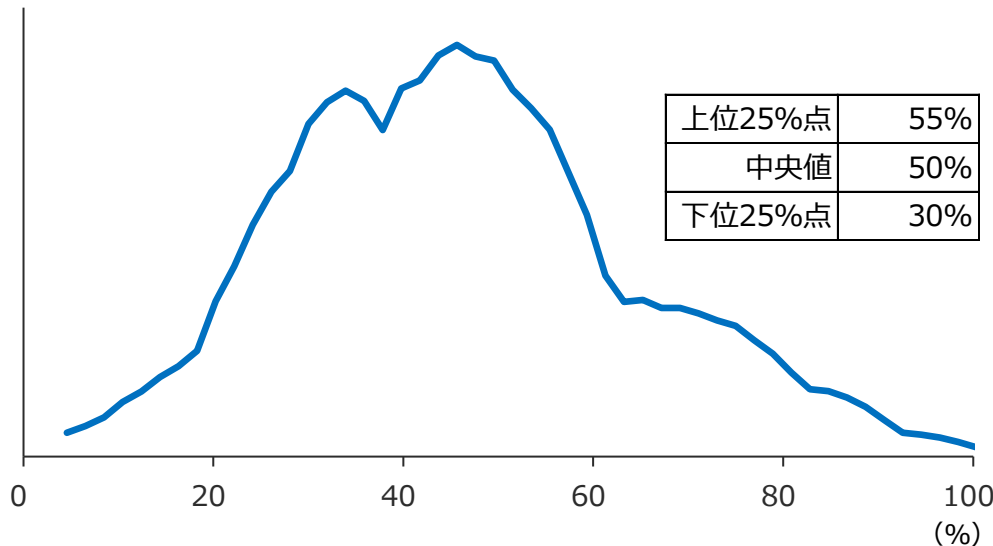
⇒アニメ作品の創作の大半はスタジオが担当。

（資料）関係者へのヒアリングを基に日本総研作成

スタジオへの適正配分割合

- アニメーター等に、アニメ産業の市場規模（2022年時点で3兆円）のうち、どの程度スタジオに配分されるのが適正か聞くと、**5割程度**とする回答が多い。
- ちなみに、国民経済計算で産出額に対する付加価値額の割合を算出すると、**産業平均では約5割**。これより、**アニメ産業でも付加価値の割合を5割程度に高めることは、妥当かつ適正な調整の範囲内**と言える。

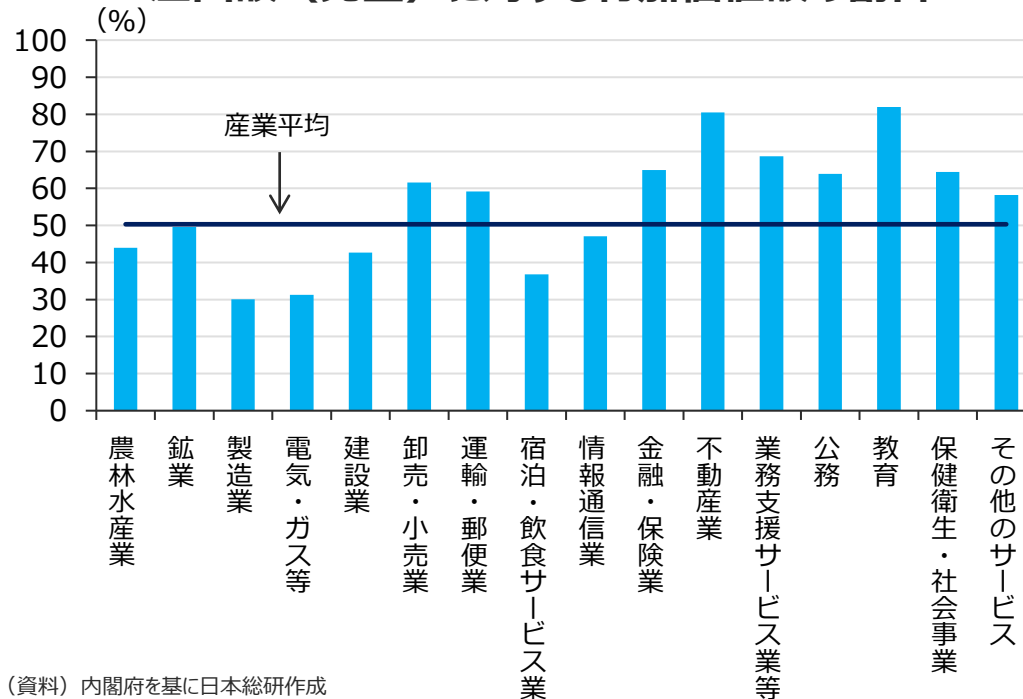
アニメーター等が考えるスタジオへの適正配分割合



（資料）一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟・日本総研に日本総研作成

（注）「わが国のアニメ市場の規模は2022年に3兆円程度まで拡大したものの、アニメ制作会社に配分される金額はそのうち10%、3,000億円程度とされています。本来、アニメ制作会社に3兆円のうち何%程度が配分されるのが適正だと考えますか。」に対する回答結果。サンプル数は224。カーネル密度関数。

産出額（売上）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。2022年。

課題 1 : 賃上げに向けたスタジオの稼ぐ力の改善

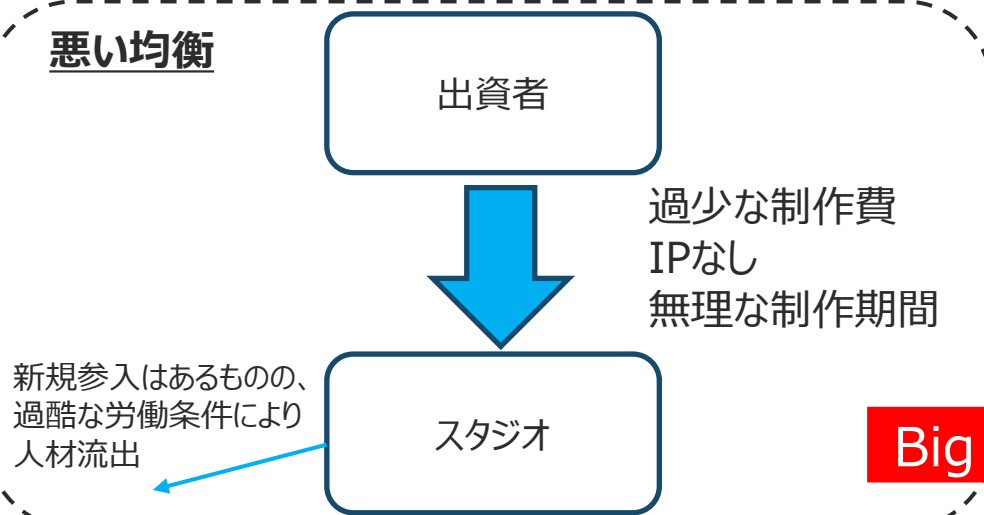
- 賃上げ原資の獲得に向けて、スタジオが安定的に収益を確保できるようになることが必要不可欠。
- このためには、スタジオは、アニメ作品の制作を請け負う際における**制作費の引き上げ**のほか、製作委員会からの委託制作費収入のみに頼るフロー型ビジネス一辺倒から、制作したアニメ作品の**IPの一定割合を保有し、IPから継続的に収入を得るストック型ビジネスの要素も取り入れることが肝要**である。
- もっとも、多くのスタジオは、請負時の制作費の抑制のほか、過去に制作したアニメ作品のIPを保有できていないこともあって、**今後のアニメ製作に向けて出資する資金的余裕はない状況**にある。

政府介入の妥当性：悪い均衡から良い均衡へ

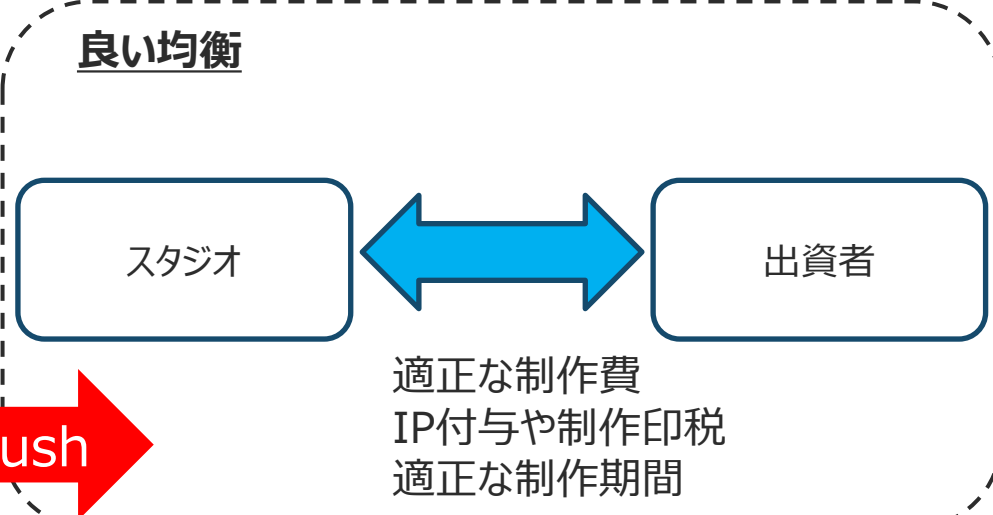
- 自転車操業のスタジオは、取引条件が悪くても、手元資金を得るために出資者からのオファーを断わりにくい環境にある。こうしたなか、**悪条件でも契約を締結し、低収益が継続する悪循環に陥っている**（悪い均衡）。
- ここで、スタジオの資金力が強まれば、同じ出資者として対等な交渉が実現し、悪循環からの脱却が期待できる（良い均衡へのシフト）。
- もっとも、**スタジオの自助努力だけでは現状を打開できないほどに業界慣行が強固になっていることから、政府による介入が求められる状況**にあると考えられる。

政府介入による「悪い均衡」から「良い均衡」へのビッグプッシュ

悪い均衡



良い均衡



Big Push

(資料) 日本総研作成

対応①：制作費の適正な見積算定

① 政府は、製作委員会に対し、スタジオへの発注前に、アニメーター等の市場賃金や労働時間を基に委託制作費を適正に見積もることを義務付け

- ・ヒアリングによると、製作委員会が設定する委託制作費は、人件費などの制作コストが十分に反映・考慮されていないという向きが多い。こうしたなか、スタジオのなかには、資金ショートを回避するために、明らかに赤字となるほどの低額な制作費で受託してしまう先もある。
- ・こうした状況は、スタジオひいてはアニメ産業全体の持続的な成長を抑制するほか、そのしわ寄せが低賃金や支払い遅延という形でアニメーター等に及ぶなど、悪影響をもたらしている。
- ・こうした状況を脱するには、製作委員会は、発注前に制作費を職種ごとの「時給額」×「必要労働時間」の和で見積もることが重要。加えて、アニメ制作が企画から市場流通まで2～3年程度かかることを踏まえると、見積額は毎年修正し、上振れ額はスタジオではなく製作委員会が負担するように義務付けることも必要。
- ・もっとも、アニメーター等の職種別の時給情報は未完備。こうした賃金情報は公共財であるため、政府が賃金アンケートを実施すべき。
- ・また、公正取引委員会は2025年初から実施する実態調査で、製作委員会とスタジオの間で、制作費に関する交渉が対等な関係で行われていたかどうかについて確認すべき。

対応②：スタジオにアニメ作品のIPを付与

② 共同製作契約書には、スタジオ（元請け）に対し、制作費の負担額に依らず、IPの最低10%を付与するよう義務付け

- ・スタジオは、制作費を負担しない場合でも、**制作現場でクリエイティブ面での指揮をとるほか、監督・演出家等がアニメ作品の「設計図」を生み出すなど、アニメの創作に大きく貢献。**
- ・すべてのIPを出資者に譲渡させてきた業界慣行を見直し、**スタジオに総収入の最低10%を配分（リクーブ後だけでなくトップオフによる配分も）**。これは成功報酬としても機能。ただし、大幅なIP付与は制作費減額（例：広告収入方式）や制作機会の減少に繋がるリスクには留意。

著作権法（担当省庁：文化庁）

第29条（映画の著作物の著作権の帰属）

映画の著作物の著作権は、その著作者が映画製作者に対し当該映画の著作物の製作に参加することを約束しているときは、当該**映画製作者に帰属**する。

第2条1項10号（映画製作者の定義）

映画製作者 映画の著作物の製作に**発意と責任を有する者**をいう。

「制作の**現場を仕切った者**」（福井・内藤・升本 2015、p. 161）

制作現場にあって、一定のクリエイティブ面での指揮をとりつつ、制作に要するお金の支払い全般を引き受けて、**万一それが予算を超過しても、最終的な支払責任を負う**（福井・内藤・升本 2015、p. 162）

⇒法律上は、スタジオこそが「発意と責任」の帰属先としての「映画製作者」。

（資料）小倉・金井（2021）、福井・内藤・升本（2015）を基に日本総研作成

製作委員会方式と広告収入方式

モデル	製作委員会方式	広告収入方式
採用時期	1990年代後半以降	1990年代前半以前
制作費の流れ	出資者⇒スタジオ	スポンサー ⇒広告代理店 ⇒TV局 ⇒スタジオ
IP保有者	出資者	スタジオ
制作費負担割合	出資者100%	TV局 80%程度 スタジオ 20%程度

（資料）福原（2020）、森（2022）、関係者へのヒアリングを基に日本総研作成

対応③：IP補助金

③賃上げを条件としたスタジオへのIP補助金

- ・JLOX⁺（コンテンツ産業の海外展開等支援）の申請手続きを大幅に簡素化し、賃上げを前提にスタジオにアニメ1作品当たり4,000万円程度（現行制作費約4億円の10%）の制作費を支援。
- （注1）Japan content LOcalization and business transformation(X) Plusの略。わが国の文化芸術コンテンツ・スポーツ産業の海外展開促進事業費補助金。経済産業省所管。
- （注2）なお、政府は、資金面の支援に徹し、アニメ作品の内容には口を出さないことが重要。ただし、支援先の選定においては、スタジオの実績や経営者の資質等を十分考慮。不正利用したスタジオについては、会社名や代表者の氏名公表などの罰則措置も必要。
- ・これにより、IPマネジメント部署などバックオフィス機能がぜい弱な大半のスタジオでも、制作するアニメ作品のIPの10%程度を確保することが可能に。
- ・ただし、「対応②IP最低10%付与」が実現するまでの5年程度の時限措置の扱い。支援対象を5年間で100作品とすると、補助金は計40億円程度となる見込み。
- ・なお、政府は、補助金の効果（IPによる純収入）を検証し、費用（補助金と経費）を上回るようであれば、コンテンツ産業が基幹産業であることを踏まえ、補助金の規模を拡大するの也是一案。

期待される効果

- 対応①～③により、スタジオによるIP保有が進展すると期待される。
- これにより、スタジオの中長期的な付加価値の創出力が改善し、賃上げ原資の確保に伴いアニメーター等の賃上げも実現。アニメーター等の定着率は改善し、生産性向上に向けた投資（例：デジタル化や基幹システムの更新など）もあって、生産能力が増加へ。
- 加えて、スタジオは、海外配信や商品化等によるIP活用を通じて、クリエイティブ面のみならず、ビジネス面への意識も向上。これは、長期的には、付加価値のさらなる拡大に寄与する。
- ただし、IPを有効に活用するには、スタジオの経営者のリスキリングも必要。現状、アニメーター等を経て独立・起業した経営者も多く、アニメ制作のプロである一方、IPマネジメントに関する知識やスキルが乏しい面もうかがわれる。
（注）こうした経営者に学び直しの機会を提供することも重要。「経済財政運営と改革の基本方針2024」で示された「地域の産学官のプラットフォームを活用した経営者等のリ・スキリング」、「最先端の知識や戦略的思考を学べるプログラムの創設」を通じて、スタジオの経営者はコンテンツ有効活用について新たなスキルを獲得することも一案。

賃上げ促進に向けたアニメ産業労働組合の必要性

- もっとも、確実に賃上げを実現するには、スタジオの付加価値の創出力の改善に加え、**アニメーター等（労働者サイド）の賃上げに向けた交渉力の向上も重要。**
- アニメーター等は、**スタジオを越えた職業別労働組合を結成し、スタジオと職種別の最低賃金や適正な労働時間といった労働条件の改善に向けて団体交渉を行う体制を整備すべき。**
- 実際、米国では、アニメーション・ギルド（アニメーター等の労働組合）が、アニメーター等の職務ごとに3年後までの最低賃金（時給および週給）を設定し、組合員には同賃金水準を適応するよう各スタジオと覚書を締結している（Sito 2006）。

アニメーション・ギルドが設定する最低賃金（アニメーターのケース）

	時給	週給
①2021年8月1日～2022年7月30日	\$50.11 (5,452円)	\$2,004.40 (218,079円)
②2022年7月31日～2023年7月29日	\$51.61 (6,731円)	\$2,064.40 (269,260円)
③2023年7月30日～2024年7月31日	\$53.16 (7,419円)	\$2,126.40 (296,760円)

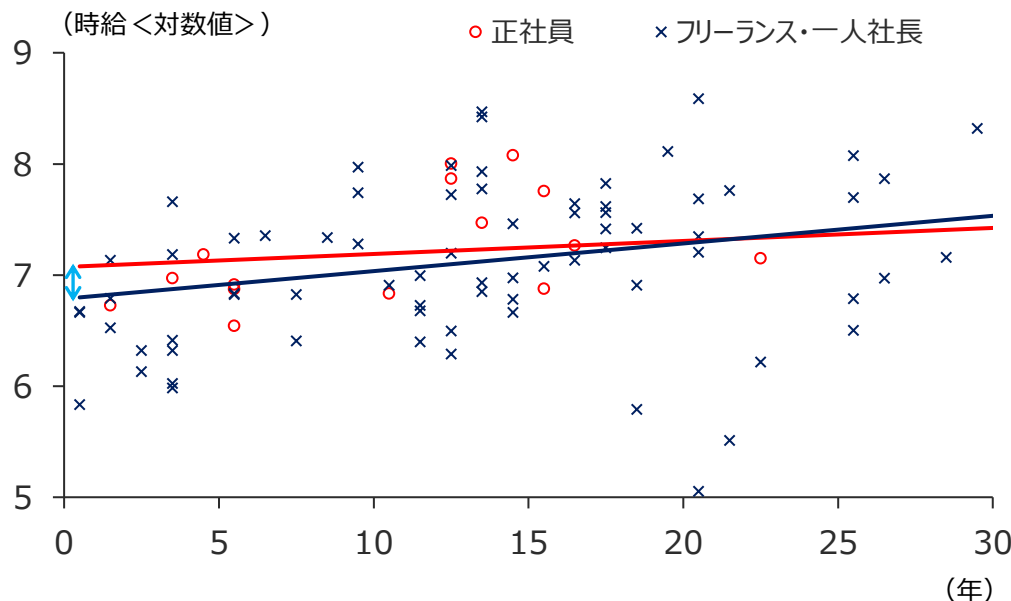
（資料）The Animation Guild “Animation Guild Master Collective Bargaining Agreement”（アクセス日：2024/7/8日）を基に日本総研作成

（注）Weekly Employmentおよび1st 6 monthsのケース。米ドルレートについては、①は108.8円/米ドル（2021年年間平均）、②は130.43円/米ドル（2022年年間平均）、③は139.56円/米ドル（2023年年間平均）を使用。

就業形態の違いによる不合理な賃金格差の是正

- アニメ産業でも、**就業形態の違いによる不合理な時給格差が残存している可能性**。類似職種（キャラ・メカデザイン、作画・総作画監督、原画、動画）における賃金カーブをみると、**経験年齢が低いほど、フリーランス・一人社長グループは正社員グループを下回る傾向**がある。
- 政府は、**同一労働同一賃金の実現に本腰を入れて取り組む必要**。

アニメーター等の類似職種における経験年数と時給



(資料) 一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟・日本総研を基に日本総研作成
 (注) アニメ映像制作に関する月額報酬額の合算を1万円未満で回答した者を除外し、さらに時給の上下1%点を超える者も除外したサンプルを使用。対象は、キャラ・メカデザイン、作画監督・総作画監督、原画、動画の4職種。赤と紺の実線は、それぞれ正社員、フリーランス・一人社長の線形回帰線。経験年数1年未満から30年まで表示。

アニメーター等の賃金関数の推計結果

被説明変数：時給（対数値）

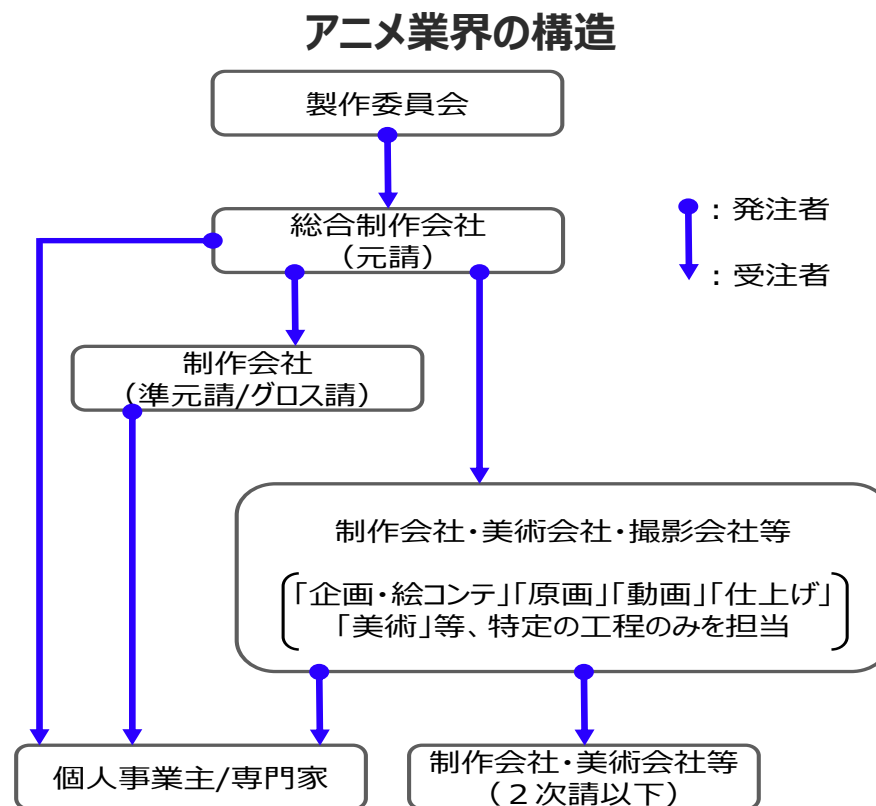
説明変数	
経験年数	0.0347*** (0.00805)
経験年数の2乗/100	-0.0632*** (0.0134)
フリーランス・一人社長ダミー	-0.297** (0.109)
フリーランス・一人社長ダミー×経験年数	0.0154** (0.00623)
職種ダミー	有
サンプル数	185
決定係数	0.363

(資料) 一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟・日本総研を基に日本総研作成

(注) ***, **はそれぞれ有意水準1%未満、5%未満で有意であることを示す。()内は職種クラスターに頑健な標準誤差。定数項は非表示。サンプルは、正社員とフリーランス・一人社長における全職種を対象したほか、アニメ映像制作に関する月額報酬額の合算を1万円未満で回答した者を除外し、さらに時給の上下1%点を超える者を除外したサンプルを使用。

下請けGメンによる公正な取引関係の推進

- 加えて、政府（中小企業庁）は、経験年数・職種別時給や、スタジオの受注金額等を参考に、スタジオとフリーランス・一人社長間や、元請けスタジオと下請け（グロス請け）スタジオ間の委託制作費等の取引条件が適正かどうかについて、契約書や資金振込実績等について実地調査を行うことも必要。



（資料）経済産業省（2019）の図表1を参考に日本総研作成

- 国連は、本年5月に訪日調査の結果を踏まえた最終報告書を公表し、**アニメーター等の低賃金など過酷な労働環境について警鐘**。今後、アニメ業界がこの問題に対処できなければ、**ESG（環境・社会・ガバナンス）の観点から他の先進国企業等との取引に制限がかかるリスクも**。

国連ビジネスと人権作業部会の最終報告書（p. 16抜粋）

73. The Working Group observed deeply troubling issues within the media and entertainment industry, especially in the idol and animation sector. The animation market in Japan has seen a significant increase in profits, reaching 2.74 trillion yen (approximately \$20 billion).⁸⁷ But despite this growth, the annual starting salaries of animators stand at a mere 1.5 million yen (roughly \$10,000).⁸⁸ This disparity is particularly worrying considering that, in 2023, approximately 30.8 per cent of those employed in the industry worked as freelancers or independent contractors, who were reportedly not receiving protection under the current labour laws.⁸⁹ This enables excessively long working hours and perpetuates unfair subcontracting relationships. However, animation production companies, along with their subcontractors, face no penalties. Furthermore, creators often sign contracts that inadequately protect their intellectual property rights, creating an environment ripe for exploitation. Combined with a major labour shortage, it is imperative that businesses in this sector, including anime production committees, address these issues and exercise leverage to enhance decent work for animators and prevent the potential collapse of this industry. Similarly, in the idol industry, the Working Group was informed about young talents being coerced into signing contracts obliging them to comply with every demanding requirement

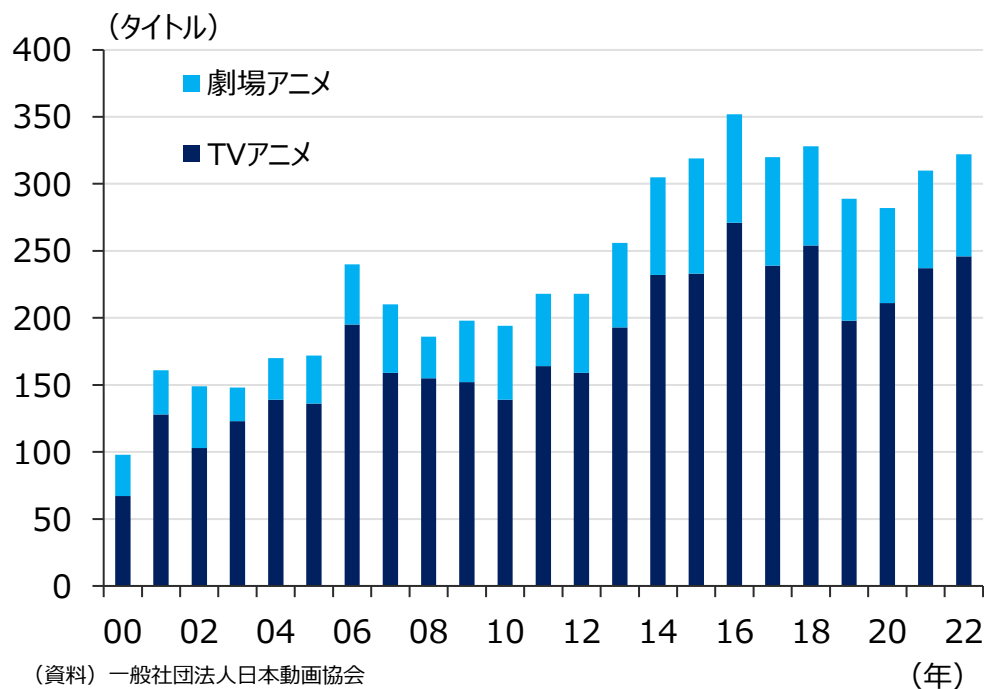
（資料）United Nations（2024）より抜粋。

1. 海外潜在需要
2. 強まる供給制約
3. 職業教育訓練
4. 残された課題

若手アニメーター等の質の低下

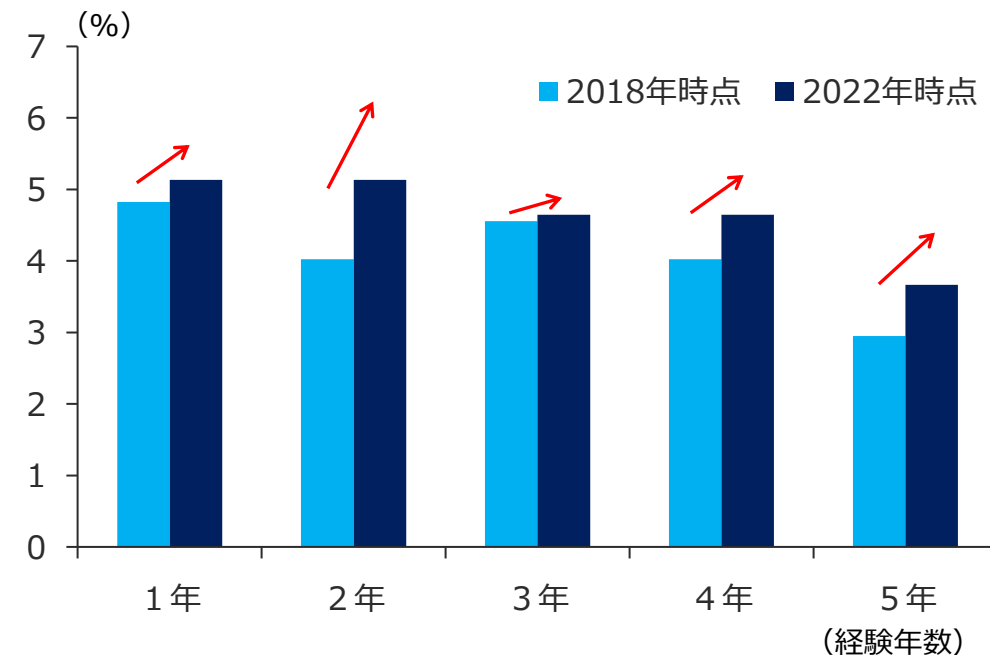
- 若手アニメーター等のスキルも高めていく必要。近年、アニメの年間作品数が高止まりし、人材確保の要求が過熱しているため、**経験が乏しいアニメーター等の割合も拡大傾向**。
- ヒアリングによれば、若手アニメーター等による商品化できないほどの低品質作画に対する中堅・ベテラン層の修正負担が増しているほか、未経験者へのフィードバック機会も減少している。

アニメタイトル数



(資料) 一般社団法人日本動画協会
 (注) 新規作品。

キャリアが浅いアニメーター等の割合

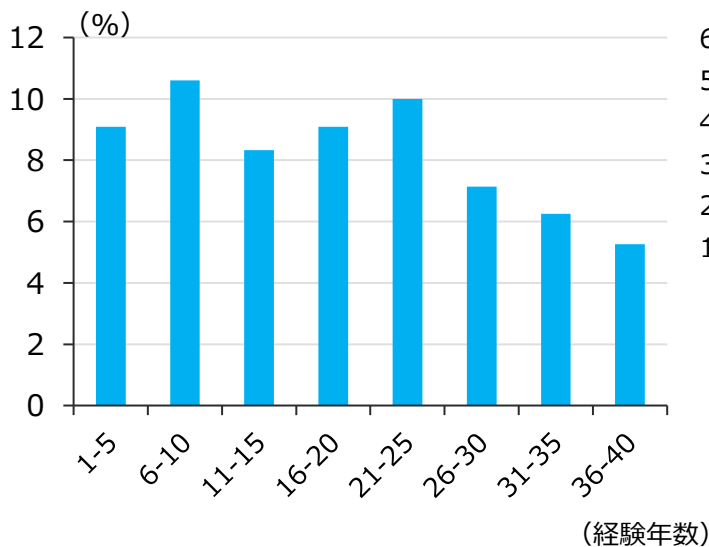


(資料) 一般社団法人日本アニメーター・演出協会を基に日本総研作成
 (注) アニメーター等全体に対する各経験年数のアニメーター等の割合。

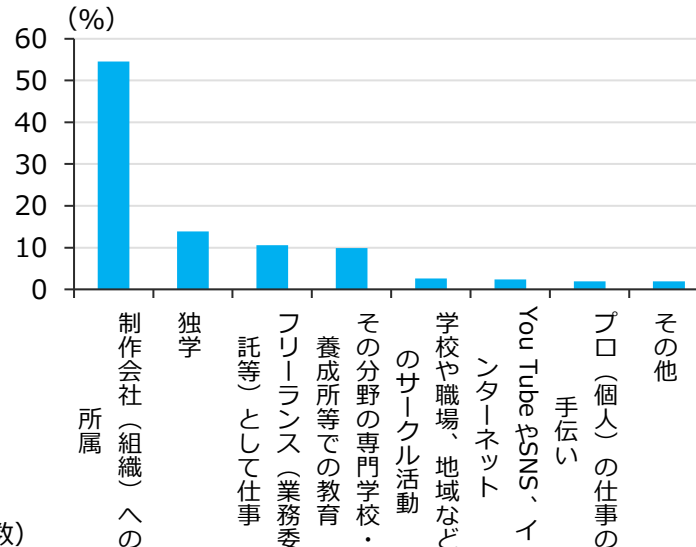
課題 2：若手アニメーター等のスキルアップ°

- 経験年数の低いアニメーター等を中心に、スキル向上の機会に対して強い不満を抱いている状況にある。
- 最も役立っているスキル獲得手段として、「スタジオへの所属」が挙げられる。
- こうしたなか、約 4 割に及ぶ、スタジオに所属しないフリーランスのアニメーター等にとっては、スキルアップの機会が限定的になっている可能性。

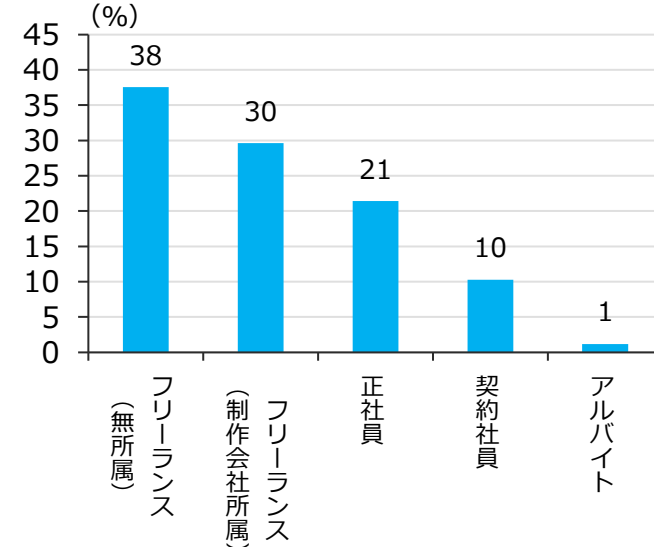
スキル向上機会に不満と回答した割合



最も役立っている技能・職能習得方法



アニメーター等の就業形態



(資料) 一般社団法人日本アニメーター・演出協会

(注) 経験年数別に見た、技能向上の機会について「とても不満」と回答した割合。

(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。

(資料) 一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟

(注) 2023年調査。サンプル数は341。

対応①：公的な職業教育訓練の提供

- アニメ制作に関する基本スキルは、特定のスタジオにとどまらず**産業内で汎用的に活用できることを踏まえると、その習得費用は本来は個人が負担すべきもの。**
- しかし現実には、**若者は資金力に乏しく、かつ、金融機関からの借入も困難**であるため、若手アニメーター等が**低コストで利用できる公的な職業教育訓練を提供することが必要不可欠。**
- なお、政府は、次世代を担うクリエイターの育成として、才能がある数人程度のアニメーター等を対象とした海外派遣プログラム等を立案（新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 2024年改訂版 pp. 24－25）したものの、**アニメ制作に係る基本的なスキル獲得に苦労しているマス層への職業教育訓練に関する支援は不足しているのが実情**である。

汎用的スキルと企業特殊スキル訓練における費用負担主体（理論的な整理）

	費用負担主体	留意点
汎用的スキル訓練	個人 (訓練後、転職すれば企業は便益を得られない)	汎用的スキル訓練であっても、企業が費用負担を行う場合も存在。例えば、外部の企業には労働者の能力が判別できず、労働者が訓練後に転職しても賃金が増えないケースなど
企業特殊スキル訓練	企業 (訓練後、転職すれば個人は便益を得られない)	

（資料）原（2018）を基に日本総研作成。

対応②：スキル評価のための検定制度の構築

- 加えて、職業教育訓練の成果を識別できる**検定制度を整備**する必要。業界団体は、**厚生労働省「団体等検定制度」**を活用し、アニメ制作スキルに関する等級を設けたうえで、検定試験および認定制度を作ることが求められる。
- これにより、若手アニメーター等のスキルの証明に繋がり、スタジオでも**認定スキル保有者を優先して雇用や業務発注**することで**質の担保が可能**になると期待される。

業界団体や制作会社による検定制度（例）

初級者向き検定

中・上級者向き検定

デッサン割り検定				トレス・タップ割り検定						
1級	2級	3級	4級	1級	2級	3級	4級	5級	6級	
・なびきながらの芝居	・エフェクト ・動物の歩き、走り	・走り／歩き	・振り向き	・ラフな原画をニュアンスのあるトレスで中割り	・ニュアンスのあるトレス	・斜め45度からの振り向き ・中目ばち、中セリフ	・クミ合成ありのタップ割り ・合成口パク	・放映できるトレス ・クミ合成ありのタップ割り ・合成口パク ※アニメーターを目指す人は、この後素材組検定を受けることを推奨	・線のつながったトレス ・裏塗り、抜き指示	
HEAVY				受検難易度レベル						EASY
素材組み検定										
1級	・ジャンプタップ ・つけパン ・フォローパン ・シートの付け方動画枚数の数え方(複雑) ※逆シート、フリッカーなど ・密着スライド ・合成(複雑) ・ストロボ など								2級	・パン ・Qパン ・TU、TB ・Q TU、Q TB ・スライド ・フェードイン、アウト ・ホワイト(ブラック)イン、アウト ・シートの付け方枚数の数え方(簡単) ・合成(簡単) ・OL ・セリフ、SEについて ・スキャンの方法 など

資格名	動画技能検定 3級 (動画基礎能力)	動画技能検定 2級 (動画実務能力)	検定 1級 (動画検査)	検定特級 (指導)
到達 目標	現在の各社で行われている作画 新人研修の修了時の能力	制作会社から動画外注を受注し、 完遂する能力	動画検査を 完遂する能力	動画の技術を 指導する能力
要求 能力	実務に参加できる水準で 歩き・振り向きを中心とした 基礎的動画ができる技能と知識	動画実務を始めてから2年の間に 体験すべき重要なケースやトラ ブルに対応できる技能と知識	動画チームを 統括して高品 質の動画を提 供する技能と 知識	高レベルの動 画を指導でき る技能と知識
取得 方法	ササユリ動画研修所 新人研修コース 修了者	ササユリ動画研修所 動画外注養成コース 修了者	現在、未対応	
教科書と全国での検定試験を準備中				

（資料）一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟

（資料）ササユリ動画研修所

1. 海外潜在需要
2. 強まる供給制約
3. 職業教育訓練
4. 残された課題

- 本稿で議論できなかった課題として、①海外プラットフォームによる優越的な交渉や、②デジタル技術やAIの活用がある。
- ①については、海外プラットフォームより、以前は配信権のみの要求だったものが、最近では、IPも要求されるようになってきているとの声も聞かれる。わが国においてはアニメ作品に関するキャラクターグッズなどの販売が堅調だが、そうした動きが欧米にも広がりつつあることを踏まえると、海外プラットフォームにIPを占有されてしまうことに伴う逸失利益は巨額になると考えられる。
- ②については、本稿で述べた措置に早急に対応したとしても、十分なスキルを有するアニメーター等の確保には数年を要するため、短期的な供給下振れには対処できない。こうしたなか、AIの開発が進みつつあるが、アニメーター等の雇用を奪わず、むしろ創造力を支援したり制作管理を省力化するようなAI活用と、そのための適切な活用ルールの構築について早急かつ緻密な議論が求められるだろう。
- いずれにせよ、これらに関する分析・検討については、今後の課題としたい。

- 小倉秀夫・金井重彦. [2021].著作権法コンメンタル<改訂版> I. 第一法規株式会社.
- 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. [2023]. アニメ産業レポート2023.
- 一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟. [2023]. 第1回 アニメ業界の働き方に関するアンケート 結果レポート.
- 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.
(https://www.chusho.meti.go.jp/keiei/torihiki/guideline/16_animation.pdf)
- 数土直志. [2020].「日本アニメの原画アニメーター5200名超、制作進行は960名超」
(<http://animationbusiness.info/archives/10076>)
- 知的財産戦略本部. [2024]. 新たなクールジャパン戦略.
(<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/chitekizaisan2024/pdf/siryou4.pdf>)

- 原ひろみ. [2014]. 『職業能力開発の経済分析』 勁草書房.
- 福井健策編・内藤篤＝升本喜郎. [2015]. 『エンタテインメントと著作権—初歩から実践まで—② 映画・ゲームビジネスの著作権』〔第2版〕. CRIC公益社団法人 著作権情報センター.
- 福原慶匡. [2020]. 『アニメプロデューサーになろう！ アニメ「製作（ビジネス）」の仕組み』 株式会社星海社.
- 森祐治. [2022]. 「テレビアニメにおけるメディアミックス展開の経済的根拠」 The Japanese Journal of Animation Studies, 2022, vol. 23, no. 1, 3–13.
- 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) .
- United Nations. [2024]. Visit to Japan - Report of the Working Group on the issue of human rights and transnational corporations and other business enterprises. (<https://daccess-ods.un.org/access.nsf/Get?OpenAgent&DS=A/HRC/56/55/Add.1&Lang=E>)

【ご照会先】

調査部 主任研究員 安井洋輔 (yasui.yosuke@jri.co.jp, 080-3528-3173)

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。本誌は、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。