

アニメ制作委員会の現実

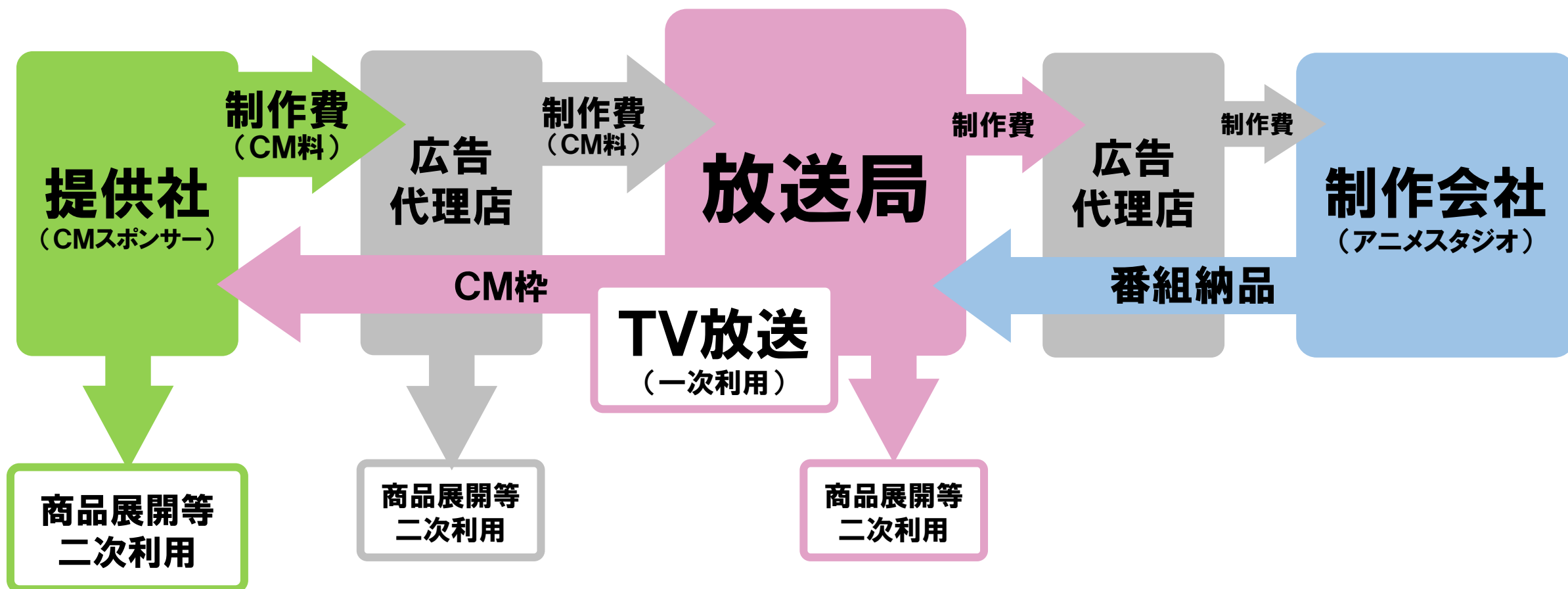
一般社団法人 日本動画協会



2025.3.18 コンテンツ戦略WG(第1回)資料

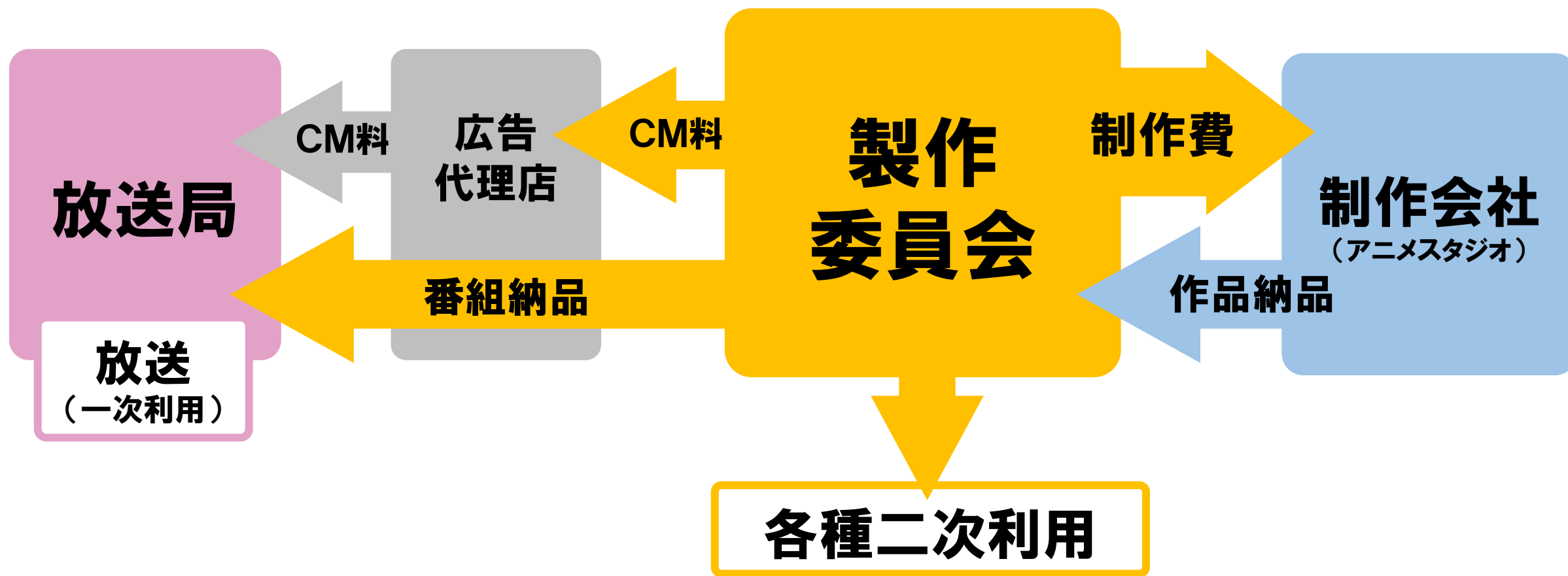
テレビ局主導のアニメビジネス構造例

以前は放送局主導によるテレビアニメのビジネスが一般的であり、「番組」であるアニメ作品の制作は放送局・スポンサーの意向に大きく左右される環境にあった。



製作委員会方式によるアニメビジネス構造例

製作委員会が自らスポンサーとなって放送枠を確保、二次利用展開も委員会主体で行うことにより、作品制作の自由度が格段に向上しアニメの可能性を広げた。



製作委員会方式とは

製作委員会

ビデオメーカー

出版社

グッズメーカー

レコード会社

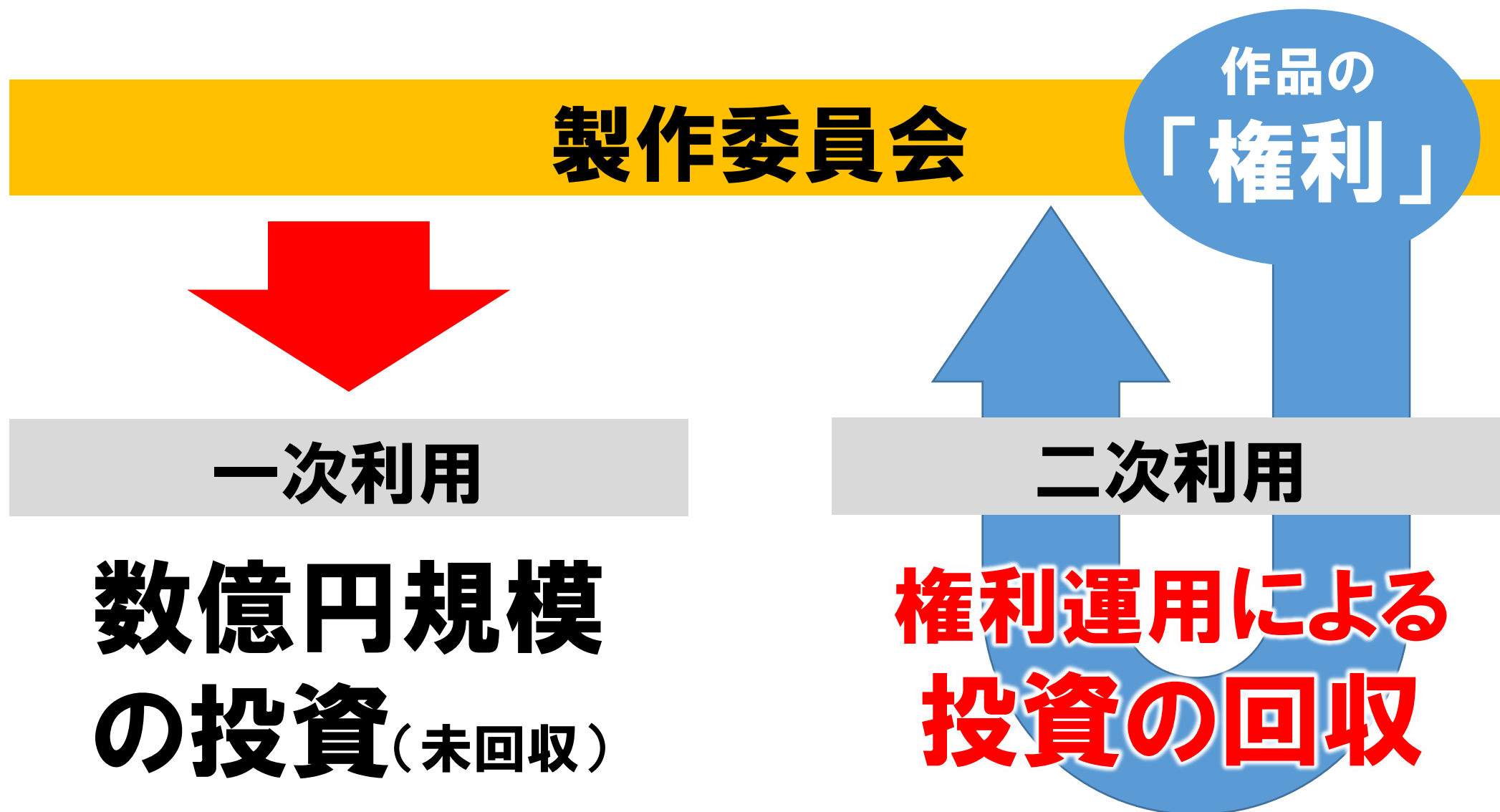
映像配信会社

制作会社

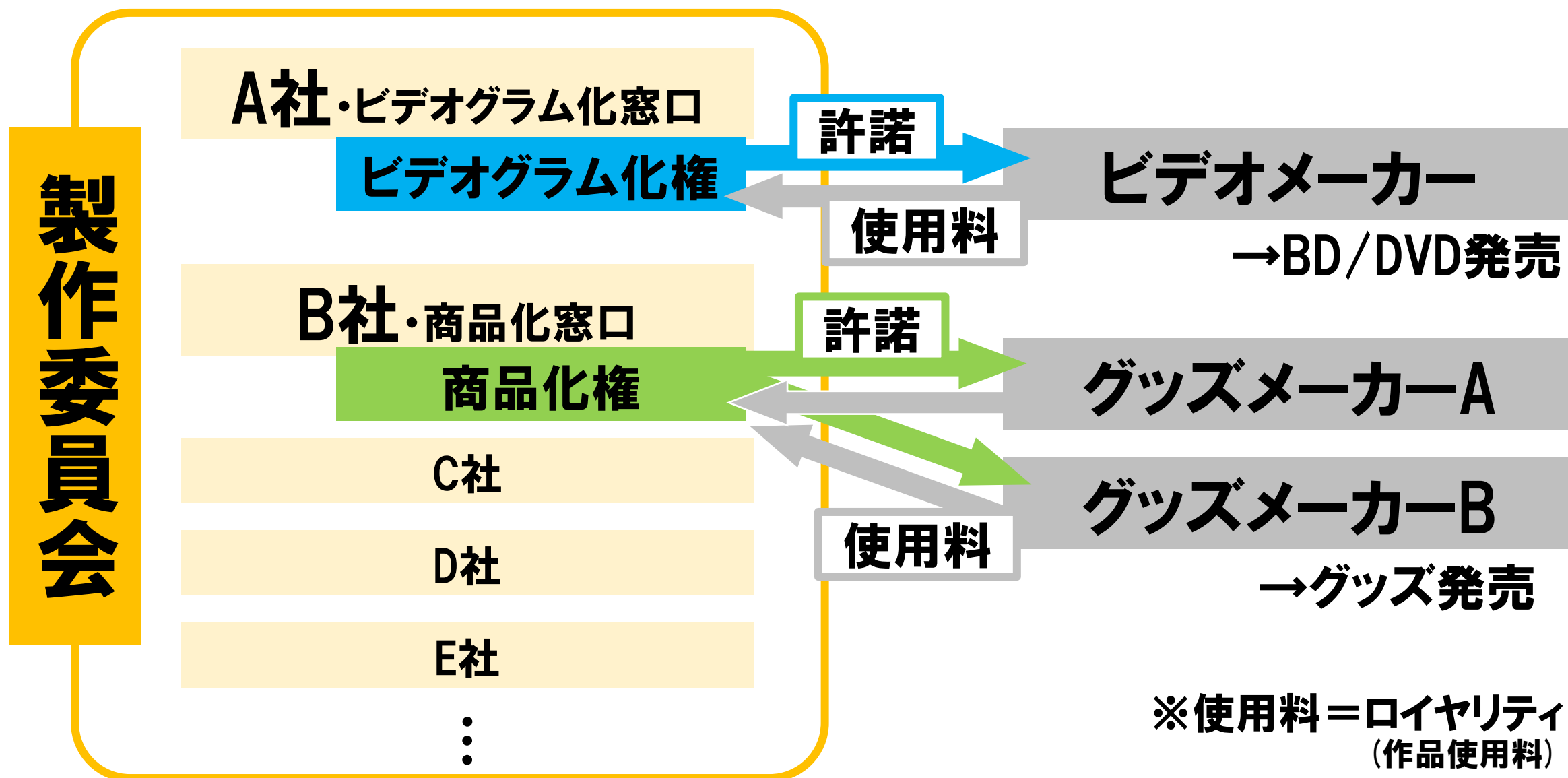
…など、作品ごとに異なる

- ・制作費を共同で負担し
作品を共同で製作する
- ・権利を共同で保有し
収益を相互に分配する

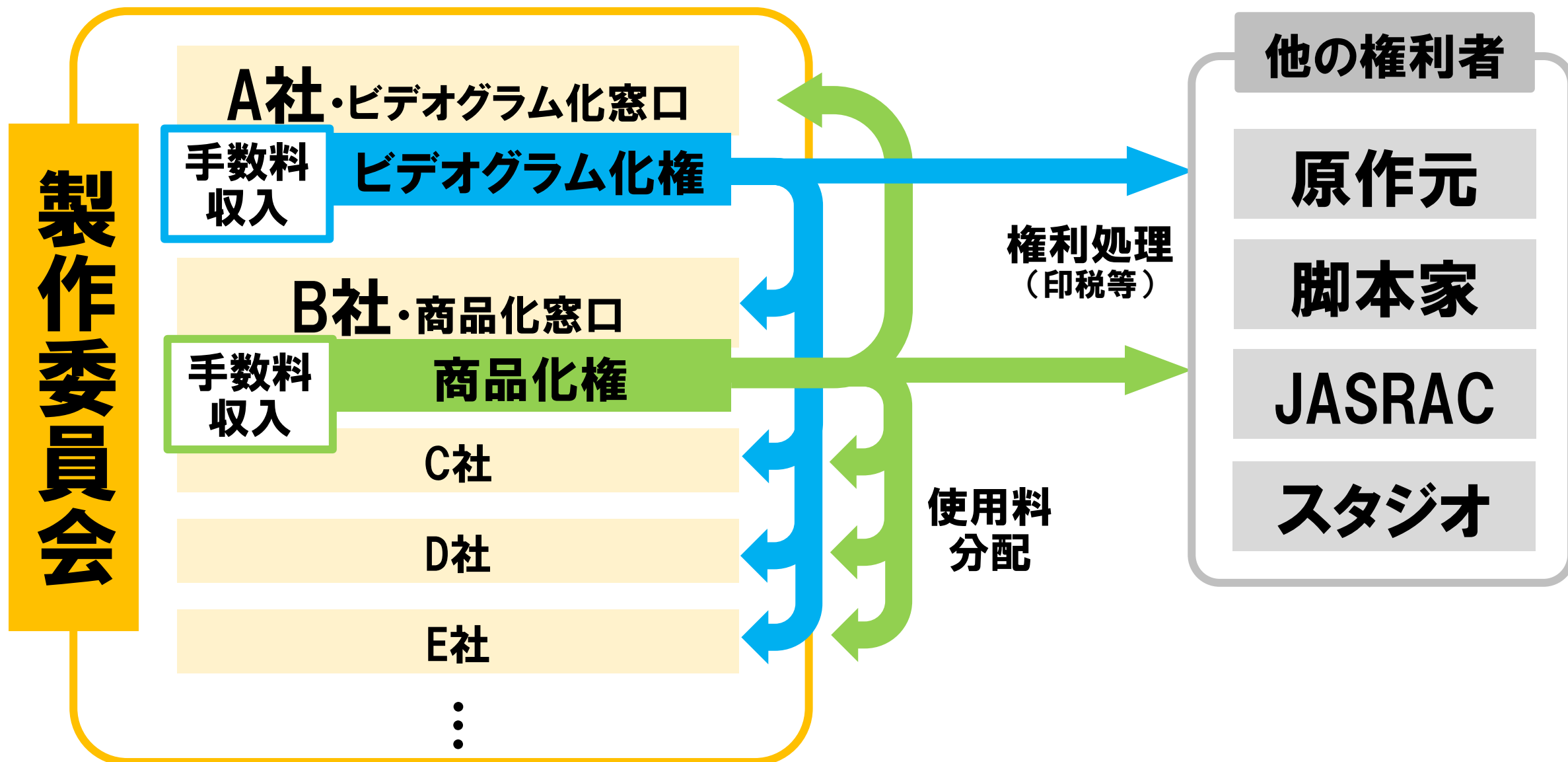
製作委員会方式とは



製作委員会方式とは



製作委員会方式とは



製作委員会方式によるメリット・デメリット

- ・番組スポンサーの意向にとらわれない、**より自由な作品制作が可能に。**
- ・作品サイドの意向や事情に合わせて**ビジネス条件の柔軟な調整が可能に。**
- ・製作委員会が出資した**制作費が「中抜き」なく制作現場に届く形に。**
- ・制作費の高騰が止まらない中、**高い出資リスクを複数社で分散できる。**
- ・アニメ市場で実績のある企業同士の協業で、**ビジネスの最大化が期待できる。**

- ・放送局からの利益回収が難しく、**一次利用時点では完全な赤字がほとんど。**
- ・業界外から**実態が理解されにくく、誤った情報に基づく批判が横行している。**

製作委員会の構成員に求められるポイント

・リスクに対する理解度と協調性

成功/失敗の予見が困難であり大きなリスクもあるアニメ製作への投資には、一定の理解が必要で、実績あるパートナーとの信頼関係が不可欠です。

・権利運用における相互貢献の期待度

全体利益の最大化に向けて各々の得意分野におけるビジネス・宣伝展開で貢献することが期待され、アニメ市場におけるこれまでの実績が重要です。

・企業としての信用度

億単位の投資ビジネスにおいて、企業としての信用は当然必須です。

製作委員会の構成員に求められるポイント

・純粋な投資目的の出資希望者は…

→収益期待が大きすぎると、**リスクを共有できるのか不安**。

リスクを理解せず、ごく一部の大ヒット例だけを見て「そんなに儲かるなら出資したい」と言われても、受け入れは難しい…。

・業界内実績のない出資希望者は…

→相互利益の実現に向けての**貢献が期待しにくいので不安**。

宣伝や二次利用において貢献できないにもかかわらず、出資分の収益だけは得ていくパートナーとは協業しづらい…。

・取引実績のない出資希望者は…

→パートナーとして**信用に足る相手なのか不安**。

倒産により資金回収の状況等が一切不明になったり、継承者を名乗る者から不当な支払い要求があったりした事例も…。

クリエイターへの「適切な」「収益配分」とは…

**関係スタッフ等への「作業の対価」は充分に支払われており、
その価格上昇による制作費高騰は激化し続けています。**

特にこの10～20年続いているアニメ制作費の高騰は、主にクリエイターの待遇改善に伴う大幅な人件費の増加によるものです。その高額な制作コストを負担し続けながら、世界規模での日本アニメ市場の成長と躍進を支えているのが、ほかならぬ製作委員会方式です。

**「利益の配分」とは製作委員会の「投資」に対するリターンであり、
個人への利益供与には様々なハードルがあります。**

数億円規模の投資であるアニメビジネスにおいて、その投資に対する「利益」を得る権利は、投資の主体である製作委員会にこそあります。個人への「配分」は、法的な権利解釈や実務上の限界等により現実的ではありません。ただ一部では、制作会社単位での還元や法を超えた取り組みの例も見られます。

製作委員会方式に対する大きな「誤解」

『製作委員会方式は閉鎖的で、新規参入に障壁があり問題』

×間違いです。

- 投資パートナーとなる企業に対して、一定の基準が求められるのは当然です。
- アニメ業界への批判は、日本アニメの急成長で自らのパイを奪われるため阻止したい、あるいはその利益を奪取したい、という思惑をもった勢力からの攻撃である可能性にも留意が必要です。

『製作委員会方式のせいでクリエイターに利益が配分されず問題』

×間違いです。

- 製作委員会方式がクリエイター(や声優)の収入増を阻害しているという事実はありません。
- クリエイター(や声優)は技能(芸能)職であり、技能/才能や人気によっても収入が増減するのは当然で、労使関係における「低賃金」と同列に論じるのが誤りであることに留意が必要です。

業界のさらなる伸長のために…

・経済面での支援を

特に海外市場に向けた展開には、字幕/吹替版の制作費用、各種情報の翻訳費用、現地需要に合わせた新画稿の制作費用、海外PR時の渡航/滞在費などの追加コストが負担となります。また、素材管理のシステム化といった環境整備や、人材の育成等にも資金が必要です。既に一部では事例もありますが、補助金や税制上の優遇などの支援が充実することは、業界のさらなる発展と海外展開伸長のためには重要です。

・広報面での支援を

政府主導による海外コンベンション等への出展や広告出稿で、よりワールドワイドに作品の魅力を届けることが可能となれば、海外市場においてより強力なプレゼンスの発揮に繋がります。

- ・アニメ業界についての正しい知識を。

**「過剰な期待」「不当な批判」をなくすことが
健全な市場拡大の後押しとなります。**

正確な実態をより広くご理解いただくため、業界としても
これまで以上に積極的な発信に向け取り組みを進めて参ります。



日本動画協会(AJA)は、制作会社を中心とした
アニメ関連法人で組織するアニメ業界団体です。

■設立:2002年5月

■正会員:40社／準会員:52社

(2025年3月1日現在)