

For 総務省 放送・配信コンテンツ産業戦略検討チーム

「日本アニメ産業と放送事業者」 コンテンツの海外販売における3つの指標

(株) 小学館ミュージック&デジタル エンタテイメント 代表取締役社長
(一社) 日本知財学会 副会長 (一社) 日本動画協会 理事

久保 雅一 / Masakazu Kubo

これまでの検討会を拝聴して

- ◆ 多くの日本の放送局がコンテンツによる2次利用収入や海外展開を求めているが、課題も散見される。
 - 特に海外からのコンテンツ販売による収入を得ることが、難易度高い。
- ◆ 世界中で制作されているリッチコンテンツに対して、現状の日本の番組制作予算では世界マーケットで競うことが難しい。
 - 制作予算の違いが作品スケールの差にも表れている。
- ◆ 日本では優れたアイデアで魅力的なコンテンツを低予算で制作できるが、それにも限界がある。
- ◆ 日本のコンテンツを海外でもっと売れるようにするにはどうしたらよいのだろうか？ 3つのポイントをご提案してみたい。

映像コンテンツの海外販促案①

1シーズンあたりの番組数を増やす

- ◆ **ドラマならば、60分番組（正味45分前後）で最低20話ないと売りづらいという現実がある。**
 - 日本のテレビドラマは、1クール13話前後が多く、これでは販売単価も上がらない。
 - ドラマについては 1年4クールではなくて、3クールで考えるのも一案。
 - なるべく数多くのエキストラ・エピソードを同時に制作して和数を増やす策もある。
- ◆ **シーズン1（20話前後）を制作した1年後以内には、続編となるシーズン2の放送を実現したい。**
 - できれば シーズン1&2（計40話ほど）を同時に制作が望ましい。
 - シーズン1では有名な俳優を起用するが、徐々にスケジュール調整がしやすい俳優を主役に推していくやり方がアメリカでは一般的。
 - 「STAR WARS」をみてもギャラの高い役者から消えていくようにストーリーは創られている。

映像コンテンツの海外販促案②

海外で人気の高いジャンルを採用する

- ◆ 海外で人気の高いドラマジャンルは、①制服もの（医者・警察・消防・軍隊・学者）、②動物もの（犬・ライオン・恐竜）、③化け物（幽霊、ゾンビ、超能力） ④は後述。
 - アメリカの推理ドラマで欠かせないのは解剖医。日本では死体は放送されないがアメリカのドラマでは毎回のように出てくる。
 - この①～③をうまく組み合わせるキャラクターやドラマを制作するのがトレンド。例えば、「死んだ被害者と話せる刑事」とか「軍隊犬を扱う特殊部隊」など。
- ◆ アメリカでは警察・消防・軍隊もののドラマは、政府からのサポートも大きい。
 - これらのサービス従事者の悩みも作品のテーマになりうる。例えば「退役軍人の悩み」や「FBI、CIA、地元警察」の軋轢とか。
 - これらの行政サービス事業者は、視聴者の数としても大きい。退役軍人は1580万人。

ストーリーでは圧倒的に推理ものが人気

- ◆ 日本の人気テレビドラマも基本的に④推理ものが多い。
 - 日本の人気時代劇ドラマも捕り物が多い。「水戸黄門」「暴れん坊将軍」などなど。
 - 海外も同様な傾向にある。韓流ドラマでは、「窮地に陥った財閥御曹司のリベンジもの」などが人気となっている。
- ◆ 推理ものはアクションシーンは少なく、主人公が推理しているシーンが多いことから、アップ演技に長けた俳優が求められている。
 - 映画「JFK」（1991年公開）で主演にケビン・コスナーが選ばれた理由の一つとして後半にある長い裁判シーンで観客を飽きさせないようにするためがあったことは有名なお話。<https://www.20thcenturystudios.jp/movies/jfk>
 - 最近ではドラマ「White Collar」の主演・マット・ボマーが代表格と言えるかも。
https://eiga.com/drama/series/WHITE_COLLAR/

テレビ局の視線がアニメ に向かっている

- **テレビ東京がアニメ局を設立したのは2009年。**
 - ✓ それ以降、在京・在阪テレビ局を中心に、アニメの専門部署が生まれてきている。
 - ✓ 現在では、「アニメ・ビジネス本部」のように配信ビジネスやライセンス管理などを含むアニメ関連事業全体を統括する体制が各局に見受けられる。
 - ✓ 放送事業者には、単にアニメで売り上げを増やすだけでなく、アニメ関連業界の課題も共に解決に向けて協力し合える関係を構築したい。

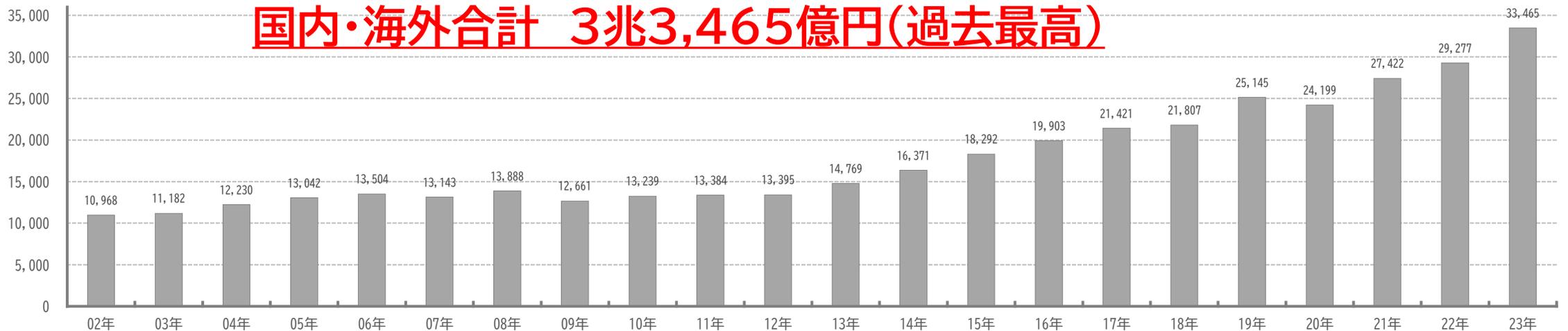
アニメは日本の基幹産業に！

2010年から続いている成長基調を継続中！

- ◆ 日本のアニメ産業はコロナ禍を乗り越え、順調に成長しており、**2023年の産業規模は史上最高値を更新**した。
- ◆ アニメの関連産業も含める広義の産業規模は3兆円を突破した。
- ◆ この産業規模は、鉄鋼や半導体産業と同等であり、日本の基幹産業と捉えることができる。

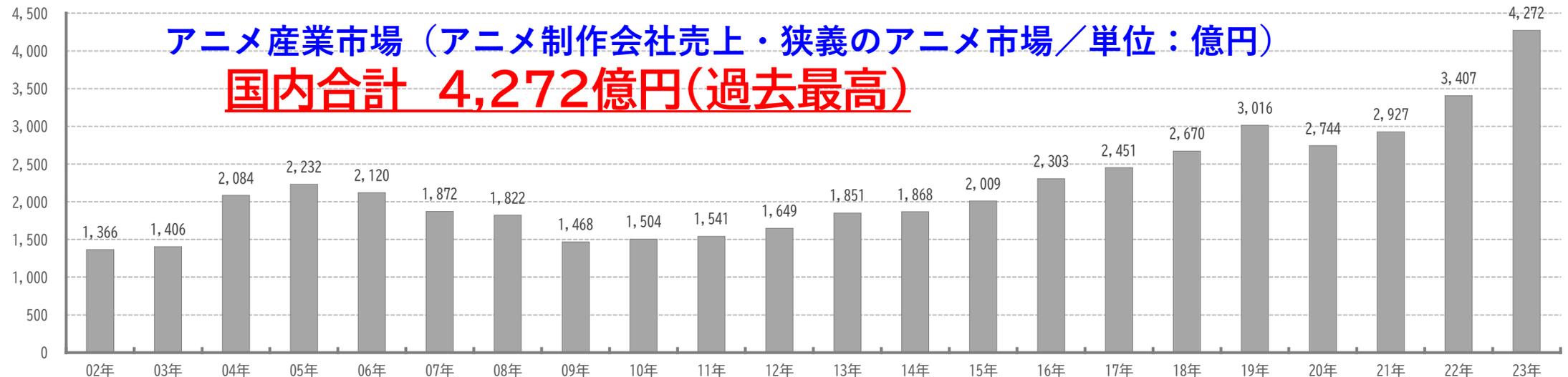
アニメ産業市場（エンドユーザー売上を含めた広義のアニメ市場／単位：億円）

国内・海外合計 3兆3,465億円(過去最高)



日本のアニメ制作会社の売上も 継続的に上昇中！

- ◆ 日本のアニメ制作会社は2023年時点で811社。2016年の調査から189社増加している。
- ◆ アニメの制作会社は85.3%が東京に集積している。徐々に地方展開も増加傾向にある。
- ◆ これらのアニメ制作会社の売上に基づく狭義の産業規模は4,272億円となり、過去最高を更新した。

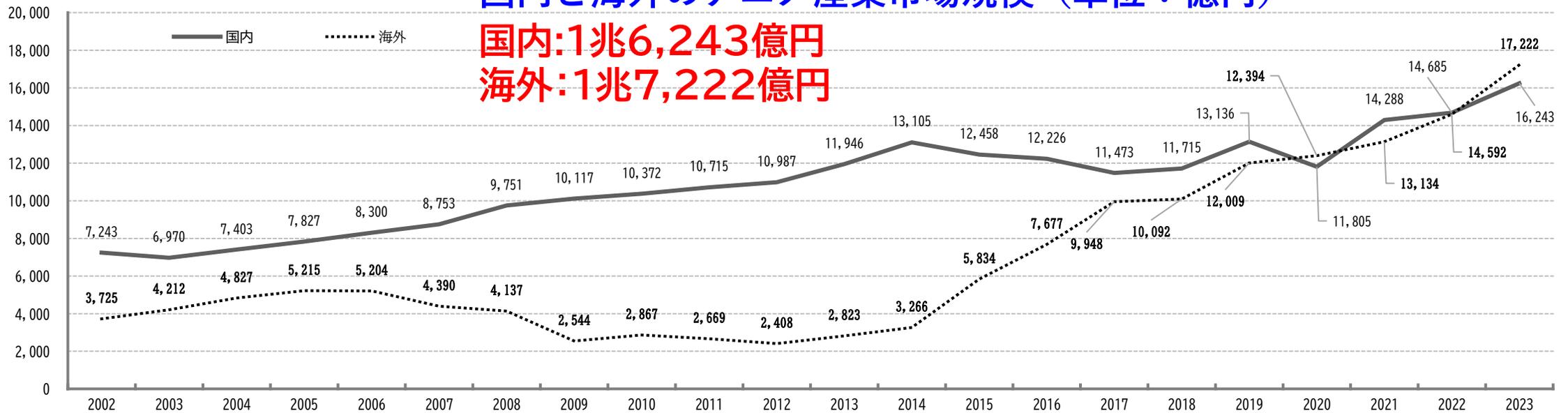


国内外で人気の高い日本のアニメ！

- ◆ 日本のアニメはついに国内売上を海外からの売上がうわまった。海外収益比率の高いアニメ産業に対する期待は、高まる一方と言える。
- ◆ 海外からのアニメの売り上げは、自動車産業に次いでおり、アニメはインバウンド（海外のアニメファン）を呼び込む原動力の一つにもなっている。

国内と海外のアニメ産業市場規模（単位：億円）

国内:1兆6,243億円
海外:1兆7,222億円



(広義のアニメ市場/単位：億円)

Masakazu KUBO CMSC 2025

出展：日本動画協会「アニメ産業レポート2024」⁹

世界中で視聴されている日本のアニメ

- ◆ 海外の日本のアニメファンは、テレビ放送（地上波・BS・CS）やネット配信メディアを通して日本のアニメを視聴している。
- ◆ アジア諸国と北米での人気が高いことが伺われる。

アニメ業界統計調査における国・地域別海外展開状況



単位：契約数

2024年の邦画ランキングでも アニメは上位を占める

(令和7年1月末)

【邦画】

一般社団法人 日本映画製作者連盟

順位	公開月	作品名	興収(単位:億円)	配給会社
A	4	名探偵コナン 100万ドルの五稜星(みちしるべ)	158.0	東宝
A	2	劇場版ハイキュー!! ゴミ捨て場の決戦	116.4	東宝
	7	キングダム 大将軍の帰還	80.3	東宝/SPE
A	23/12月	劇場版 SPY×FAMILY CODE: White	63.2	東宝
	8	ラストマイル ※ラストマイルは成功の良い事例	59.6	東宝
A	1	機動戦士ガンダムSEED FREEDOM	53.8 *	バンダイナムコフィルムワークス/松竹
	3	変な家	50.7	東宝
	23/12月	あの花が咲く丘で、君とまた出会えたら。	45.4	松竹
A	3	映画ドラえもん のび太の地球交響楽	43.1	東宝
A	8	僕のヒーローアカデミア THE MOVIE ユアネクスト	36.0	東宝

資料：一般社団法人日本映画製作者連盟HP <https://www.eiren.org/toukei/>

日本のアニメ音楽も世界中で聴かれている！

- ◆ 海外で視聴される日本のアニメでは、日本で創られた音楽がそのまま使用されるケースが増えてきている。
- ◆ 海外で開催されるアニメイベントは非常に盛大で、日本のアニメライブも大変人気がある。
- ◆ 日本のアニメ関連曲は、海外における著作権使用・2次利用も大きいといえる。

過去3年間の海外からの音楽著作権収入ベストテン

(出典：JASRAC発表資料)

2023年度	2022年度	2021年度
1 NARUTO-ナルト-疾風伝BGM	1 NARUTO-ナルト-疾風伝BGM	1 NARUTO-ナルト-疾風伝BGM
2 NARUTO BGM	2 HUNTER×HUNTER BGM	2 ワンピースBGM
3 BORUTO-ボルト-NARUTO NEXT GENERATIONS BGM	3 ブラッククローバーBGM	3 NARUTO BGM
4 HUNTER×HUNTER BGM	4 NARUTO BGM	4 ワンピースBGM
5 進撃の巨人 BGM	5 ワンピースBGM	5 HUNTER×HUNTER BGM
6 ワンピース BGM	6 BORUTO-ボルト-NARUTO NEXT GENERATIONS BGM	6 七つの大罪BGM
7 ハーフムーン・セレナーデ	7 鬼滅の刃BGM	7 ドラゴンボール超プロリーBGM
8 キャプテン翼 BGM	8 鬼滅の刃BGM	8 ハーフムーン・セレナーデ
9 僕のヒーローアカデミア2期 BGM	9 ワンピースBGM	9 ポケットモンスターBGM
10 人生のメリーゴーランド	10 僕のヒーローアカデミアBGM	10 ドラゴンボール超BGM

アニメとYouTubeを活用してアーティストの 海外展開を推進。

Promoting artists' overseas expansion through the use of anime and YouTube.

- ◆ 「TOKYO GROOVE JOSHI」(通称:グル女)は、**YouTube**を活用し、**日本よりも海外の認知の高いバンド**。
- ◆ 既にラスベガス、オーストラリアやシンガポールでライブツアーを実施している。
- ◆ 昨年からは**テレビアニメ「オーイ!とんぼ」のEDソングを担当**し、さらに国内外の認知を高めている。

Photo : Producer K. Kaneko, TGJ Australian Tour



アニメの劇中伴奏曲も海外では人気大！

- ◆ 海外では**日本アニメの劇伴への関心が高まっている**。アニメ作品のサウンドトラックは、国内よりも海外での反響が強く、CD/配信の売上は好調となっている。
- ◆ また、**アニメタイトルを冠にしたコンサートイベントも数多く開催**されている。コスプレをして参加者も熱狂的である。



Photo : Producer K. Wada, SYMPHONIC ANIME Tour

海外からの音楽使用料の徴収は 難易度が高い作業。 アニメも実写も同じ課題を抱えている。

- ◆ 日本のアニメ関連の音楽は、世界中で聴かれており、もちろん劇中伴奏曲も使われている。劇中伴奏曲のコンサートも国内外で人気がある。
- ◆ 本来であれば、その使用の対価となる音楽使用料の徴収が各国で行われるべきなのだが、国によって事情が異なっているため全てが徴収できているかどうかは疑問が残る。
- ◆ 現在は、世界各国からの音楽使用料の徴収を文化庁、JASRACと音楽出版社共同で対応を強化している。
- ◆ 日本の放送局と音楽出版社が協力して海外からの音楽関連の売上収入を増やすことを推進したい。

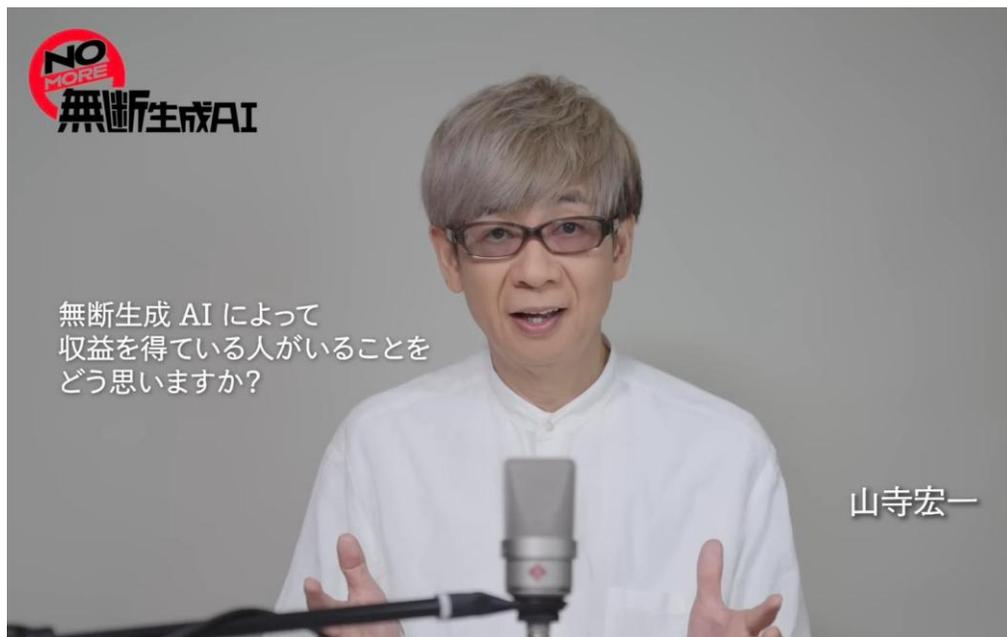
日本のアニメと生成AI

Japanese Anime and Generative AI

- ◆ 生成AIはアニメ関連業界が真剣に取り組まなければならない大命題。現時点では希望よりも課題の方が山積している。
- ◆ 新しいテクノロジーはいつも音楽産業にいち早くやってくる。ウォークマン、iPod、Spotify など、事例は枚挙に暇がない。生成AIに最初に直面するのも音まわり。アニメにとっては、音楽の音だけではなく、声の音、とりわけ声優の声が大ピンチとなっている。
- ◆ この問題は声優に限らない。実写も同様に抱えている。

生成AIによる「声の無断使用」の問題

- ◆ 現在、人気声優による「NO MORE無断生成AI」という呼びかけ映像がYouTubeで数多く見ることができる。
- ◆ 生成AIを使用し人気タレントや声優の声を無断でサンプリングし、好きな歌を歌わせるなどという映像が、ネット上には溢れている。



無断生成AIは止められないのか？

- ◆ 声優は実演家の位置付けだが、実演家の権利だけでは、生成AIによる声の無断利用を規制できるか定かではない。
- ◆ 本来であれば、声優のみならず、俳優・歌手の声も含めたパブリシティ権を立法し、映画やテレビドラマを含めた日本のコンテンツの海外展開を促進させることを考えるべきと思料する。
- ◆ いずれにしても、個人の権利をおろそかにしながら、議会・行政が生成AIの開発環境の整備を推進し続けると様々な異論や非難の声が上がるのは避けられない。
- ◆ 日本の声優ファンは海外にも数多く存在しており、プロモーションとしても重要な存在。

声の生成AI事業を前に進めるためには

- ◆ 声優の中には生成AIで自分の声を使用してビジネスをしたいと考えている人もいる。
- ◆ 技術的には、声優の声のデータベースを作り、生成AIによる声の利活用を促進する団体を起こし、声を使用された声優へ利益配分する仕組みが必要となるだろう。
- ◆ そしてその仕組みを作ろうとしている団体「AILAS」も現れたが、いずれにしても、アニメ関連団体たちによる団体協議が始まらないと何も解決しない。
- コンテンツの流動性を保ちながら、無断生成AIを止めるやり方を決めるのはアニメ・実写共通の喫緊の課題
と言える。

生成AIに対するコンテンツ事業者の見方は様々

- ◆ 生成AIによる声のビジネスだけではなく、映像配信業界には生成AIを合法的にビジネスに取り込むことを表明している事業者もいる。
- ◆ YouTubeは、AI生成コンテンツであることを開示することを利用者に求めるようポリシーを変更している。開示の可否は、クリエイターの選択に任されているが、開示しないことを一貫して選択したクリエイターは罰則の対象となる場合があるとしている。また、コンテンツを利用された側からの削除申請にも応じる。
- ◆ 今後もアメリカ政府の動向と合わせて、いろいろなポリシーも変化してくると思われる。

海外のAI規制法に最も早く対応をしなくてはならないのは日本のアニメ

- ◆ 日本のアニメは国内放送後、ほぼ同時に海外展開が開始されてしまう。
- ◆ 現在、EUではすでにAI規制法が成立しているため、日本のアニメ制作会社は世界のAI規制法を視野に入れて制作していかなくてはならない。国内のAI関連法の成立を待ってはられない。

厳格



寛容

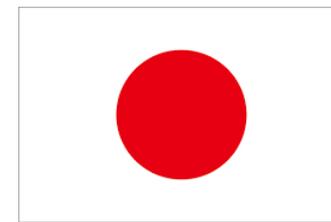
EUでは人工知能（AI）を包括的に規制する規則案（AI法案）がすでに成立している。



米国は「責任あるAI」を標榜するが、州によって対応はまちまち。



日本は、世界有数のAI開発者寄りの環境整備を目指している。権利者との迅速な調整が求められている。



AI・声優と日本のアニメには課題が山積しています。

そしてこれらの課題はアニメ・実写の共通の問題なのです。

放送局・制作会社・行政と協力し合いながら解決策を探る場が必要となっています。

是非、引き続きご協力をよろしくお願い致します。

ご清聴ありがとうございました。
Thank you for your attention.

日本のアニメに対する応援をよろしくお願いいたします。

Please continue to support Japanese anime.

久保雅一

MASAKAZU KUBO

資料作成協力：近藤真司、小野打恵、安田和史、関真也、田村有加吏、岩波邦明、渡邊恵理子、大隅啓良、伊藤亜美
ご協力ありがとうございました。