

文化審議会著作権分科会政策小委員会 「アニメビジネスと製作委員会」

一般社団法人 日本動画協会

2024年10月21日

The
Association
of
Japanese
Animations

AJA

日本動画協会とは

- ◆制作会社を中心に**アニメ関連法人で組織する業界団体**
- ◆2002年5月設立
正会員40社、準会員52社（2024年10月1日現在）
- ◆制作会社の中でも**アニメの著作者たる**
いわゆる「**元請**」の会社が多い

目次

- ◆ 1. アニメの企画から制作の流れ
- ◆ 2. 製作委員会とは
 - ◆ 2.1. アニメの権利関係俯瞰図
 - ◆ 2.2. 構成員や役割分担
 - ◆ 2.3. 収益配分の例
 - ◆ 2.4. 追加の収益配分

1. アニメの企画から制作の流れ

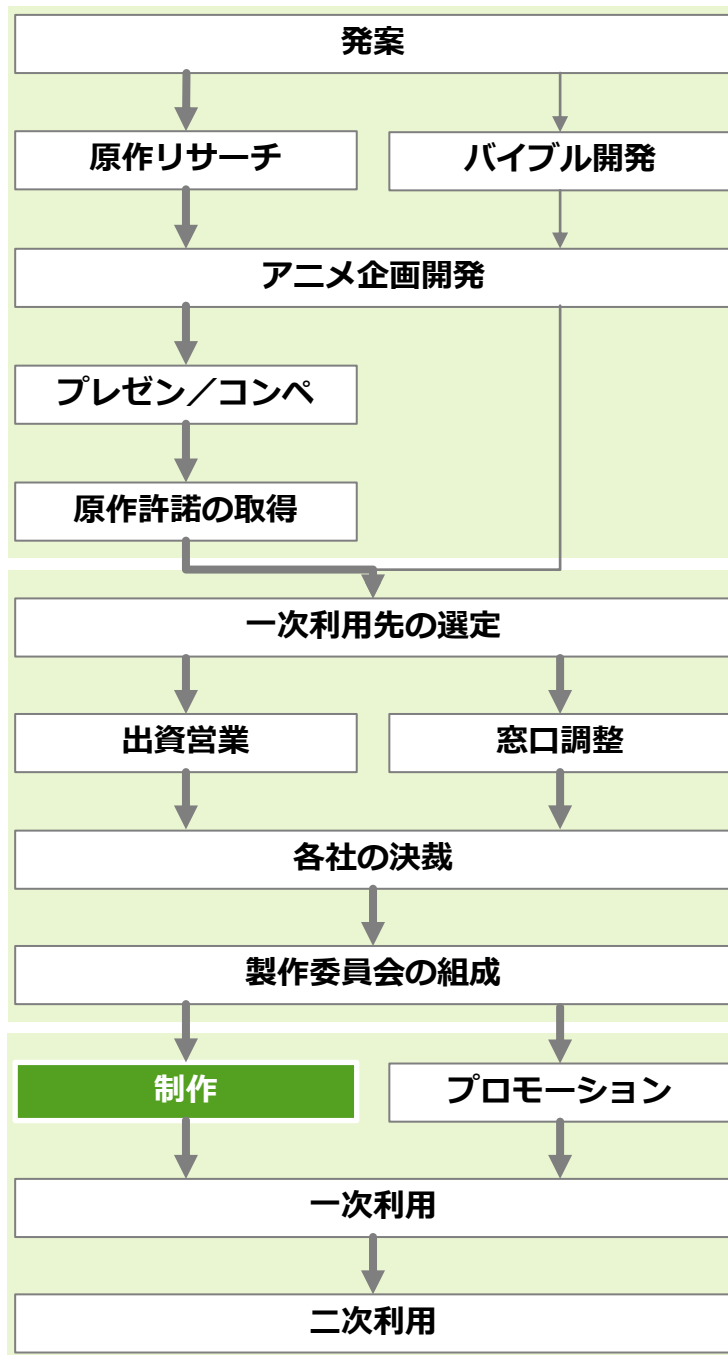
- ◆プロデューサーが企画を発案
- ◆プランに合う原作（漫画や小説）を探す、またはオリジナルで企画開発を行い、アニメ化を目指す
- ◆企画を行うのは、映画会社、放送局、広告代理店、出版社、制作会社など。製作委員会を組成した際に幹事会社になることが多い

アニメの企画から制作の流れの例

企画開発

出資

制作・利用



原作のないオリジナルアニメの場合は、原作に替わるバイブル開発が必要になる

その作品の当初の利用目的となる利用形態を「一次利用」、それ以外の利用形態をすべて「二次利用」という

幹事会社のプロデューサーが、

- ・ 製作委員会に出資参加する会社を募る出資営業をしながら、
- ・ その出資を対価に担当する、二次利用の「窓口」について調整をする

※「窓口」とは、二次利用を利用形態や地域ごとに分担する場合の担当範囲のこと

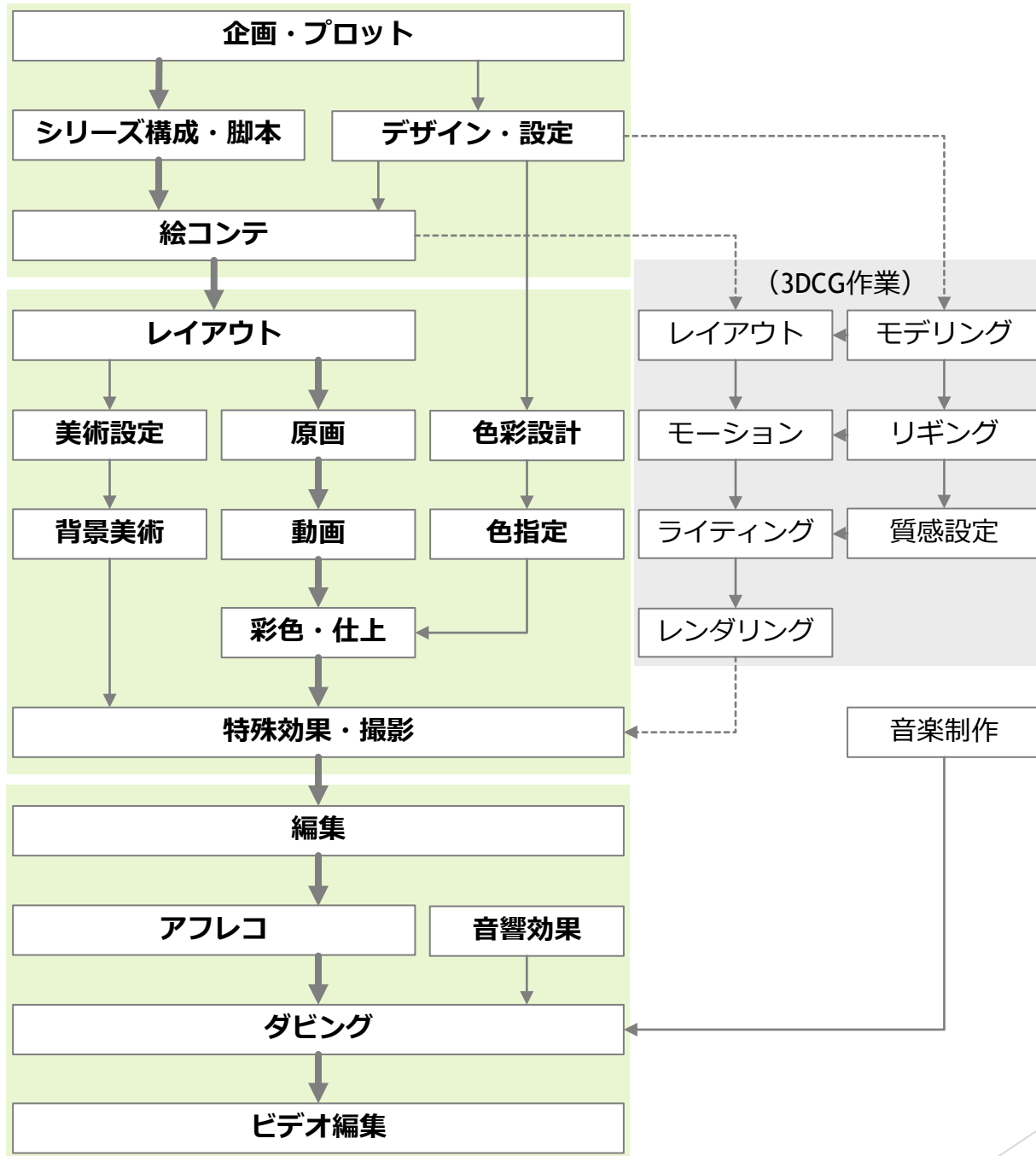
「制作」部分の工程の詳細については後述
 ※「制作」は物理的にアニメを創作する作業を、「製作」はIPビジネス創出の過程全体を指す

アニメの制作工程概観図

プリプロ

プロダクション

ポストプロ



2. 製作委員会とは

- ◆ IPビジネスを創出し運用することを目的として、構成員が「**資金調達＋役割分担**」をしながら作品全体の収益最大化を目指すスキーム
- ◆ 近年は、スムーズな意思決定のために、構成員を少数とする傾向にある
- ◆ 制作本数増加に伴い、**多産多死、ハイリスクハイリターン**な環境に置かれている

参照：2024年7月～9月クール新作アニメ（6月17日時点・64作品）

- ATRI -My Dear Moments-
- 異世界失格
- 異世界スーサイド・スクワッド
- 異世界ゆるり紀行 ～子育てしながら冒険者します～
- ウルトラマンアーク
- エグミレガシー
- エルフさんは痩せられない。
- 【推しの子】第2期
- 俺は全てを【パリイ】する～逆勘違いの世界最強は冒険者になりたい～
- カードファイト!! ヴァンガード Divinez Season2
- かつて魔法少女と悪は敵対していた。
- カミエラビ GOD.app（再放送）
- 神之塔 -Tower of God- 王子の帰還
- 疑似ハーレム
- 義妹生活
- キミと僕の最後の戦場、あるいは世界が始まる聖戦 Season II
- 君に届け 3RD SEASON
- キン肉マン 完璧超人始祖編
- グレンダイザーU
- ケンガンアシュラ Season2 Part2
- 現代誤訳
- 恋は双子で割り切れない
- こねこのチー ポンポンらー夏休み
- この世界は不完全すぎる
- JOCHUM
- しかのこのこのここしたんたん
- 下の階には濡がいる
- SHY 東京奪還編
- 小市民シリーズ
- 新米オッサン冒険者、最強パーティに死ぬほど鍛えられて無敵になる。
- 戦国妖狐 千魔混沌編
- 先輩はおとこのこ
- ソードアート・オンライン オルタナティブ ガンゲイル・オンライン（再放送）

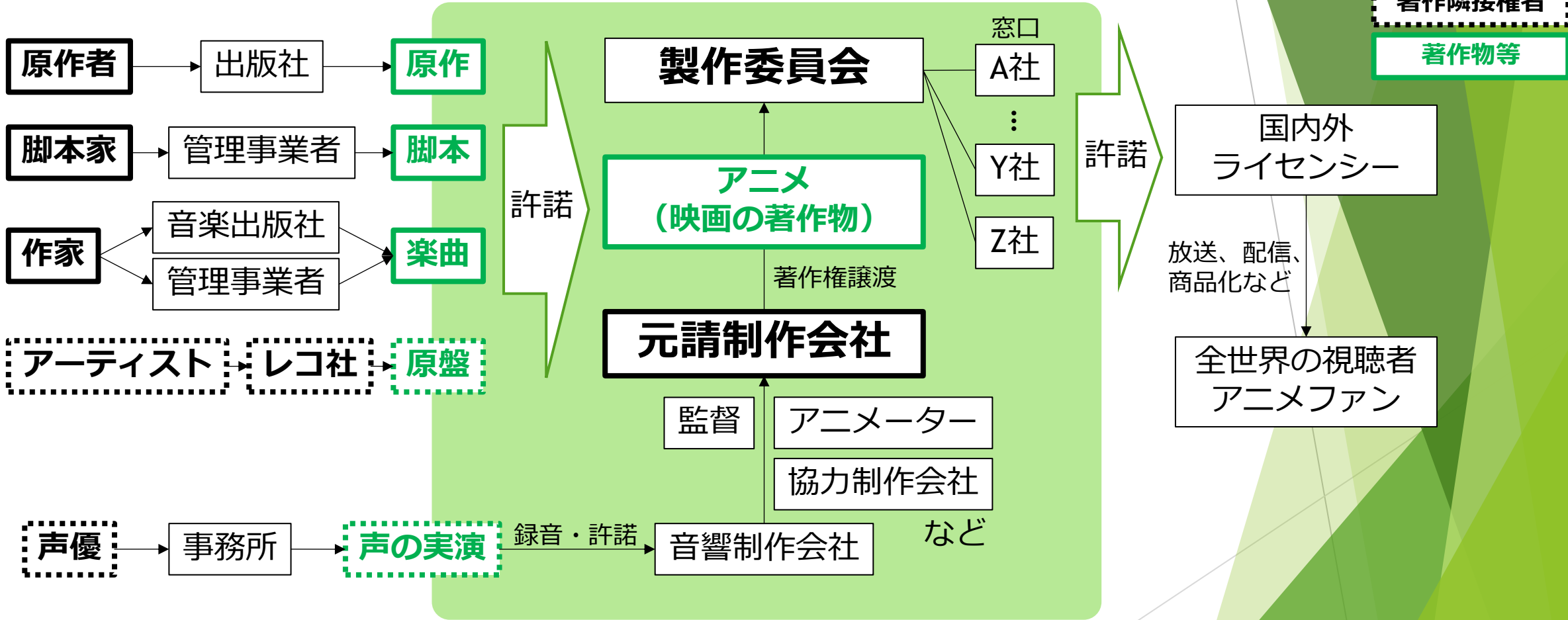
※一部、再放送や特撮含む

- ターミネーター 0
- 多数欠
- 黄昏アウトフォーカス
- ダンジョンの中のひと
- 杖と剣のウィストリア
- デリコズ・ナーサリー
- 天穂のサクナヒメ
- 時々ボソッとロシア語でデレる隣のアーリャさん
- なぜ僕の世界を誰も覚えていないのか？
- 菜なれ花なれ
- NieR:Automata Ver1.1a 第2クール
- 2.5次元の誘惑
- 逃げ上手の若君
- ばいばい、アース
- ハズレ枠の【状態異常スキル】で最強になった俺がすべてを蹂躪するまで
- 貼りまわれ！こいぬ 第2期
- VTuberなんだが配信切り忘れたら伝説になってた
- FAIRY TAIL 100年クエスト
- 僕の妻は感情がない
- 魔王軍最強の魔術師は人間だった
- 負けヒロインが多すぎる！
- 魔導具師ダリヤはうつむかない
- 真夜中ぱんち
- 未来の黒幕系悪役令嬢モリアーティの異世界完全犯罪白書
- 女神のカフェテラス 第2期
- 〈物語〉シリーズ オフ&モンスターシーズン
- モノノ怪（再放送）
- モブから始まる探索英雄譚
- 闇芝居 第十三期
- よあそびぐらしっ！
- ラーメン赤猫



2.1. アニメの権利関係俯瞰図

※典型的なパターンの一例



著作者
 著作隣接権者
 著作物等

2.2. 構成員や役割分担(1)

役割・窓口	担当する業務内容など
代表幹事	製作委員会の全体の幹事業務を行う。権利処理、制作管理、原版管理、配分管理、会議体の招集など
宣伝幹事	一次利用の範囲を中心に、作品の宣伝業務を行う
放送	地上波、BS・CS、CATVなどの放送局への許諾業務を行う
上映	劇場や非劇場（ホール、図書館など）での上映、業務用上映への許諾業務を行う
配信	配信事業者への許諾業務を行う
ビデオグラム化	DVD、Blu-rayなどのビデオグラムへの複製・頒布の許諾業務を行う
商品化	商品・役務への著作権利用の許諾業務を行う
	タイアップ営業、ゲーム化、催事化、舞台化、遊技機商品化などを細分化して規定する場合も
出版	アニメコミック、コミカライズ、ノベライズの出版などを担当する
海外販売	日本国外に向けて、放送・上映・配信・ビデオグラム化・商品化などの許諾業務を行う。地域別に窓口を分けることも
その他	必要に応じて、制作、音楽原盤、海賊版対策などの窓口を定める場合も 音楽著作権についても取り決める場合あり（別途で共同出版契約を締結）

2.2. 構成員や役割分担(2)

◆ 幹事会社

- ◆ 映画会社、放送局、広告代理店、出版社、制作会社など

◆ その他の構成員

- ◆ 上記のほか、ビデオ販社、レコード会社、配信事業者、商品・おもちゃ会社、ゲーム会社、遊技機メーカーなど

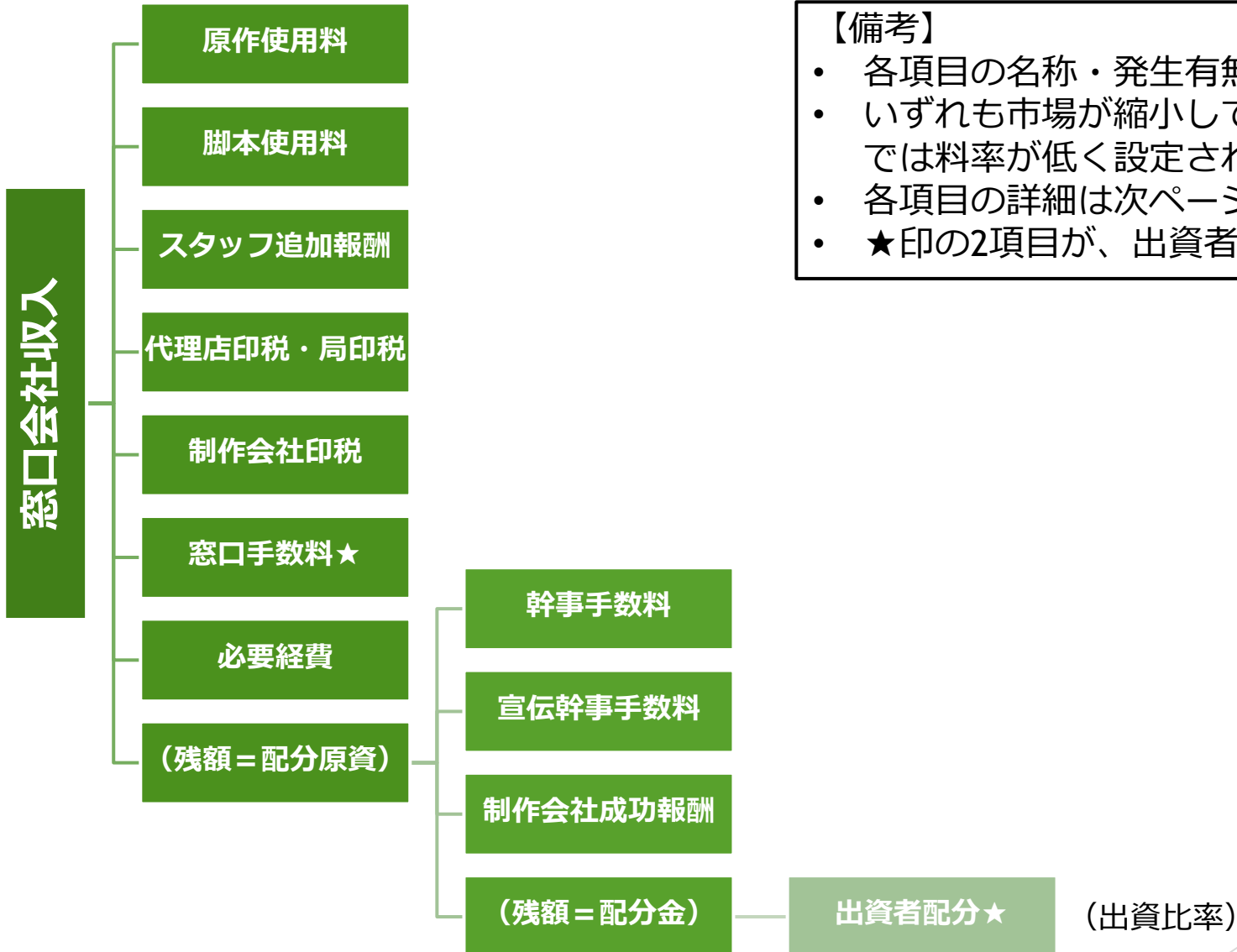
◆ 配分方式

- ◆ **窓口会社型** 窓口会社で窓口手数料取得・権利処理・各社配分を行う
- ◆ **幹事会社型** 窓口会社で窓口手数料取得後、幹事会社へ入金。幹事会社で権利処理・各社配分を行う（ワンポット方式）

◆ 共同窓口

- ◆ 1つの窓口を複数社で共同担当し業務分担や窓手折半を行うケースも

2.3. 収益配分の例(1)



【備考】

- 各項目の名称・発生有無・条件は契約による
- いずれも市場が縮小しているビデオグラム化では料率が低く設定される傾向
- 各項目の詳細は次ページ以降参照
- ★印の2項目が、出資者としての直接の見返り

2.3. 収益配分の例(2)

※各項目の名称・発生有無・条件は契約による

- ◆ **原作使用料**（支払先：出版社、原作エージェントなど）
 - ◆ 原作を用いてアニメ化した場合に発生。近年、配信や商品化（特にゲーム化）の料率が上昇する傾向にあり。商品化は許諾されない、または許諾範囲であっても出版社子会社を窓口指定される場合もあり
 - ◆ 関連して、音楽著作権について、出資比率以上の持分の主張がされる場合も
- ◆ **脚本使用料**（支払先：管理事業者、脚本家本人など）
 - ◆ 脚本を用いてアニメ化した場合に発生。制作会社によっては、社員等による執筆で職務著作とする場合（脚本使用料の発生なし）も
- ◆ **スタッフ追加報酬**（支払先：スタッフ本人など）
 - ◆ 監督など、特に制作クオリティへの貢献が高く、個別に追加報酬の取り決めをした場合に支払う場合もあり
- ◆ **代理店印税・局印税**（支払先：広告代理店、放送局）
 - ◆ 一次利用が国内放送の場合に、広告代理店や放送局から求められる。根拠が曖昧なまま、長すぎる設定期間や広すぎる設定範囲、高すぎる料率等となる場合が多い。「プロモーション対価」等の名称の場合も
 - ◆ 関連して、放送局から、音楽著作権について、出資比率以上の持分の主張や放送局子会社への代表出版権設定の主張がされる場合も

2.3. 収益配分の例(3)

※各項目の名称・発生有無・条件は契約による

- ◆ **制作会社印税**（支払先：制作会社）
 - ◆ 予算の都合から制作費が低く抑えられた場合に設定されることがある
- ◆ **窓口手数料**（窓口会社が取得）
 - ◆ 窓口業務の対価として窓口会社が取得。間接費がかさむ海外販売の窓口などは高額になる傾向あり
 - ◆ エージェント等を使い再委託する場合の手数料を含む
- ◆ **必要経費**（窓口会社が取得し費用補填）
 - ◆ 必要経費の例としては、P&A費、素材制作費、エンコード費、外国語版制作費、宣材物制作費、スタイルガイド制作費、通関費、商標登録費用、追加宣伝費、提供費、原盤使用料など。窓口会社収入の●%という形で控除額の上限を設ける場合もあり

2.3. 収益配分の例(4)

※各項目の名称・発生有無・条件は契約による

- ◆ **幹事手数料**（幹事会社が取得）
 - ◆ 特にワンポット方式など幹事会社の寄与分が大きい場合に設定
- ◆ **宣伝幹事手数料**（支払先：宣伝幹事）
 - ◆ 宣伝幹事は作品の宣伝業務を担当するが、宣伝業務で得られる対価がないため、手数料として対価を付与する場合あり
- ◆ **制作会社成功報酬**（支払先：制作会社）
 - ◆ 出資者へ配分した配分金の累計額がもとの**出資総額を超過した場合**などに、制作会社の貢献分として発生させる場合あり
- ◆ **出資者配分**（支払先：構成員）
 - ◆ 以上の手数料等を支払い後の残額を、出資比率に応じて出資者たる構成員へ分配する

2.4. 追加の収益配分

◆ 追加の収益配分がある場合

- ◆ 一次利用には収益が発生しないことが多いが、二次利用は収益を発生させることを前提に行われる
- ◆ 追加の収益が発生した場合には、前述の収益配分スキームに則って権利処理や配分が行われる

◆ 追加の収益配分がない場合（あるグローバル配信事業者の例）

- ◆ 許諾対価はフラットフィーでしか応じない（しかも四半期×4年払い等、**契約期間中の分割払いが前提であり**、支払いは渋い）
- ◆ 例えその作品がそのサービス内でヒットしても権利者への追加配分なし
- ◆ 視聴者のデモグラフィックなど、十分なマーケティングデータの開示がない場合が多い
- ◆ フラットフィーのため、権利者からロイヤリティ監査も行えない

参考：年収水準

◆ 平均年収

- ◆ 給与所得者：平均給与 = **458万円**、中央値 = 300万円超400万円以下（国税庁）
- ◆ アニメーション制作者：年間年収平均値 = **455.5万円**、中央値 = 422.5万円（文化庁）

◆ 年収1,000万円超の割合

- ◆ 給与所得者：**5.42%**（国税庁）
- ◆ アニメーター：「年収1000万円を超えるとの回答も**11%**存在」（NAFCA）

【出典】

- ◆ 国税庁：国税庁「令和4年分 民間給与実態統計調査」
- ◆ 文化庁：文化庁令和4年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業「アニメーション制作者実態調査2023」
- ◆ NAFCA：一般社団法人 日本アニメフィルム文化連盟「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」