

日本のアニメ産業の持続的発展に向けたシンポジウム
— 人材育成と海外市場拡大の両輪で描く成長戦略 —
開催結果報告

一般社団法人日本動画協会は、一般財団法人情報法制研究所(JILIS)、映像産業戦略推進研究会(VIS 研究会)と共催により、2026年4月3日(金)に衆議院第一議員会館にて「日本アニメ産業の持続的発展に向けたシンポジウム — 人材育成と海外市場拡大の両輪で描く成長戦略 —」を開催いたしました。

開催概要と、主な講演内容、パネルディスカッション登壇者は、以下の通りです。

【開催概要】

名称:日本のアニメ産業の持続的発展に向けたシンポジウム

— 人材育成と海外市場拡大の両輪で描く成長戦略 —

共催:一般社団法人日本動画協会、

一般財団法人情報法制研究所(JILIS)、

映像産業戦略推進研究会(VIS 研究会)

日時:2026年4月3日(金)14:00~16:15(約2時間15分)

会場:衆議院第一議員会館 地下1階 大会議室

参加者:対面約150名、オンライン約500名(参加無料)

【プログラム概要】

◆開会挨拶

岸田 文雄 衆議院議員(映像産業戦略推進研究会 会長)



◆ご挨拶

山田 太郎 参議院議員



赤松 健 参議院議員



向山 じゅん 衆議院議員



◆第1部 人材育成と職能認定制度の確立

●講演(1)「日本のアニメ産業の現状と課題 — 業界の全体像」

石川 和子(日本動画協会 理事長、日本アニメーション株式会社 代表取締役)



日本のアニメの海外売上は2.2兆円に達して国内売上を上回り、日本のコンテンツの海外売上の約1/3を占める。基幹産業とされた日本のコンテンツの海外売上目標は2033年に20兆円で、このうちアニメの売上は6兆円を目標としている。この講演では、この目標を実現するために、日本のアニメ産業の海外展開、制作体制・人材育成の現状と課題を紐解き、特に人材不足の課題の重要性を上げた。新人・プロの育成、若者の志望者の拡大、アニメーション制作のデジタル化、日本の地方における人材育成と産業拠点の創出、海外の人材の活用と海外との制作ネットワーク等の提案を示した。

●講演(2)「未来のアニメ制作のために — 課題を越えてクリエイターが輝く時代に向けて —」

和田 丈嗣(日本動画協会 理事、株式会社プロダクション・アイジー 代表取締役社長)



プロダクション・アイジー和田氏は、日本の素晴らしいアニメを創り続ける未来のために、日本、そして世界中の才能が憧れ、集い、誇りを持って働ける「仕組み」づくりを呼び掛けた。世界中が日本のアニメに注目している今こそ『世界中の才能が最も働きたい場所』へ変える千載一遇のチャンスである。既に、アニメスタジオは『未来=人材』への投資として、独自性を持つ育成を始めており、横のつながりによる業界全体への波及も狙っている。スタジオ単位の努力による人材開発を、国を挙げた「高度人材育成システム」につなげるため、就労環境整備、能力認定制度、日本版アワードによる好循環の流れを示した。

●パネルディスカッション(1)「人材が育ち、定着するアニメ産業へ」

モデレーター:山本 一郎(一般財団法人情報法制研究所 事務局次長・上席研究員)

パネリスト:

大塚 学(日本動画協会 理事、株式会社 MAPPA 代表取締役社長)

清水 暁(日本動画協会 理事、株式会社 A-1 Pictures 代表取締役 執行役員社長)

梶 直弘(経済産業省 商務・サービスグループ 文化創造産業課長)

小野 賢志(文化庁 参事官(芸術文化担当))



パネルディスカッションでは、アニメ業界への支援政策とその人材育成について話された。経済産業省・梶氏はアニメ制作の待遇に関する、全体的な傾向については、賃金・労働時間・休暇日数の面で改善していることが調査データから確認できることを述べ、これまで、製造業を中心に実施されてきた中小企業向け支援策をコンテンツ業界にもフィットさせていくことの必要性を示した。文化庁・小野氏は人材の育成のためには、制作現場と教育機関双方への支援と、各

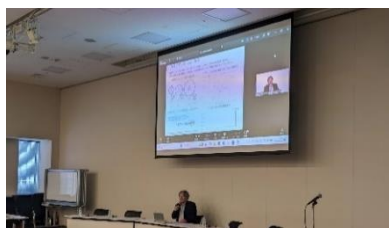
社の独自性があるなかで、基礎的なスキルを体系化することが必要であると述べた。

これを受けてアニメ制作会社の立場から、MAPPA 大塚氏は、市場の拡大と共にアニメスタジオの成長戦略を描くことの必要性と、自社での IP 運用や管理部門の強化で経営基盤を固めながら、クリエイティブの質を高めることの重要性を語った。A-1 Pictures 清水氏は、会社ごとのビジネス構造の違いに触れながら、アニメ業界の持続的な発展のためには、制作のみを行うアニメ制作会社では手が届きにくいバックオフィスや経営の支援が必要と述べた。最後に、山本氏は戦力となる人材をいかにアニメ制作会社に入れていくことができるかが課題とした。

◆第2部 海外販売・市場拡大戦略

●講演(3)「海外で戦う日本アニメの現状と販売力強化」

山田 喜一郎(日本動画協会 理事、東映アニメーション株式会社 常務取締役)



東映アニメーション山田氏は、日本のアニメがさらに世界に広げるための方向性を示した。現状、世界のアニメーション市場と比較して、日本のアニメは15分の1程度の市場規模に過ぎないが、世界の成長市場を見極めた作品展開、地域展開により、さらなる飛躍を掴むことができると考える。当社中期経営計画においても、【スタジオ】;優れた作り手が集う映像製作プロダクション、【IP】:世界に受け継がれる作品を創造する、【地域】:世界により広く届ける、【顧客接点】世界の子どもたち、人々とのつながりを深める、という4つを成長戦略のポイントとして、「産み出す力」と「届ける力」を有機的なサイクルを加速させ、5年内に売上規模の倍増を目論んでいる。世界的爆発力を既に備えている業界であると認識しており、海賊版対策など「フィールドを整えること」「個社、業態を超えて出来ること」の両面を対策実行することが急務とした。

●パネルディスカッション(2)「極東アジアのサブカルから真の世界メジャーを目指すには」

モデレーター:小林 史明 衆議院議員(映像産業戦略推進研究会 事務局長)

パネリスト:

山田 喜一郎(日本動画協会 理事、東映アニメーション株式会社 常務取締役)

勝股 英夫(日本動画協会 監事、エイバックス・ピクチャーズ株式会社 代表取締役社長)

高井 愛(株式会社バンダイナムコフィルムワークス 執行役員 マネジメント本部 本部長)



パネルディスカッションでは、アニメの海外進出をこれまで以上に進めるための成長戦略をどのように描くのが話された。東映アニメーション山田氏は、各社の協力領域として海外での正規ライセンスの販売のためには海賊版対策が必要であること、権利を守るには国からの支援が必要であると述べた。バンダイナムコフィルムワークス高井氏はアニメが浸透していないエリアに対しての正規インフラの整備と共同でのマーケティングプロモーションの必要性を語った。エイバックス・ピクチャーズ勝股氏は、海外展開は競争領域ではあるが地ならしの開拓段階ではオールジャパンと一緒にフィールドを作る方法があること、国内還元を強化するためにはポップアップストアやEコマースなどのBtoCの直接展開の必要性に触れた。最後に、小林議員は、他産業における商流の共有による事例を紹介し、官民連携によって解像度の高い成長戦略を描くことができることを示した。

◆閉会挨拶

鈴木 正朝(情報法制研究所 理事長、新潟大学 教授)

