日本アニメ産業の国際競争力の維持/強化に向けた「官民連携支援策」の提言

～「日本成長戦略・重要成長 17 分野」における 2033 年アニメ海外売上高 6 兆円目標に向けて～

令和 8 年 11 月 18 日

一般社団法人　日本動画協会
一般社団法人 日本映画製作者連盟

背景）官民連携の必要性

我が国のエンターテインメント・コンテンツ産業は、経済成長を牽引する基幹産業として重要性を増しています。政府が策定した「日本成長戦略」および「エンタメ・クリエイティブ産業戦略 2026」において、コンテンツ分野の海外売上高を 2024 年の 6.1 兆円から 2033 年には 20 兆円へと飛躍的に拡大する国家目標が掲げられ、その中でもアニメ産業は海外売上の約 3 割を占める最重点分野であり、現在の 2.1 兆円から 6 兆円への倍増を目指しています。

しかしながら、世界市場における競争が激化する中、世界各国は「国単位」での強力な産業政策を展開しており、従来の民間企業単独の取り組みでは限界に直面しています。　世界各国が手厚い財政支援（米国約 6,176 億円、フランス約 1,233 億円、韓国約 762 億円等）を背景に産業育成を加速させる中、我が国のアニメ産業が目標を達成するためには、「日本で創り、海外で売る」民間活動を爆発的に加速させる官民連携施策が不可欠と考えます。

短期、中期、長期で、以下の 3 つの課題を提起し、課題解決を提案します。

1. **短期的課題：海外市場攻略への集中投資　⇒　重点施策【短期始動施策】**
2. 中長期課題：持続的な成長の基盤となる人材育成の体制構築 ⇒【将来への準備施策】
3. 継続的課題：業界内の適正取引推進の進展　⇒　【持続性施策】

1. 短期課題：海外市場攻略への集中投資

海外売上目標 6 兆円の達成へ向け、最優先で取り組むべきは「海外市場攻略への投資」と考えます
海外プラットフォームへの過度な依存を脱却し、日本主導で海外ファンとの強固なコミットメント
を構築する事を目的とした、短期での実行が可能な施策を提案します。

重点施策【短期実行施策】

(1) 日本主導型「オールジャパン・グローバル EXPO」と正規流通促進「海賊版対策」の一体展開

① 日本主導型「オールジャパン・グローバル EXPO」の展開

既存の海外イベントフォーマットに依存する構造から脱却し、日本が主導権を握るグローバル
イベント事業を創設。巨大市場（米国、英国等）および成長市場（インド、インドネシア等）
など国の戦略地域をはじめ、これからの重要地域を巡業し、「日本アニメ＝ワールドベスト」
で掲げ、日本の「アニメ」をジャンルとして定着させ、そのブランドイメージを確固たるもの
とします。

- **オールジャパン体制構築：**民間企業の持つ企画力や海外展開能力と国の助成を組み合わせ、
集約・拡大した「オールジャパン体制」構築を目指します。そして「オールジャパン体制」
により、例えば、海外イベントをパッケージ化し、重要戦略市場の巡業を行う企画など、
オールジャパンで取り組むべき具体策を計画していきます。

- **重要戦略地域での日本主導開催：** 海外のイベントフォーマットに依存せず、日本側 100%の
主導権を握る形で公式 EXPO を展開します。
（海外の既存イベントフォーマットの展開は、会場周辺での海賊版の放置を招いています）

- **海外ファンとのコミットメント強化：** 公式ならではの圧倒的な体験価値を提供することで
海外ファンとの直接的な絆を強化し、「日本アニメ＝ワールドベスト」のブランドイメージ
を確固たるものとして現地市場に定着・拡大させます。

② 海外現場における海賊版対策と正規品販売の促進・定着

年間 2.3 兆円に及ぶ映像海賊版被害の抑制のために、 EXPO 会場など海外イベントを拠点と
する「正規品販売」を展開、海外ファンに対し「海賊版撲滅・正規 IP 購入」の重要性を訴え
正規品購入を文化として定着させ、これまでの対策と連動して海賊版被害の撲滅を図ります。

- **EXPO 連動型の公式マーチャンダイジング展開：** 日本主導型 EXPO の会場内に大規模な
「公式・正規品販売コーナー」を展開。現地での正規版流通ルート構築の機会を創ります。

- **会場での海外顧客への啓蒙：** 海外ファンに対し、「正規品の購入こそが公式 IP の応援」と
いうメッセージをイベントを通じ訴え、海賊版排除と正規品購入文化の定着の機会とします

- **海賊版対策とのシナジー：** 国・行政で進めてきたネット上の海賊版対策（削除要請・国際
執行等）と、リアルの「ファンの正規品意識の定着化」を両輪として働かせ、市場の健全化
を促進します

(2)「海外ローカライズ支援」体制の確立と権利保持

日本主導のローカライズ支援制度

海外の大手プラットフォーマーにローカライズの費用や実務を委ねることは、作品の二次利用の権利やグローバル展開の主導権まで奪われる主因となっています。

- 日本での恒常的ローカライズ制作支援： 日本国内において、各国市場に最適化した高品質なローカライズ制作を、民間事業者が恒常的かつ迅速に実施するための支援制度の創設を目指します。
- 流通主導権の保持： 海外メガプラットフォームに対し、ローカライズ作品の権利と主導権を握らせないための環境整備に向け、日本側に持続的な収益が還元される仕組みの構築を目指します。

2. 中長期課題：持続的な成長の基盤となる人材育成

産業の成長と海外事業拡大の基盤となるのが「人材の量・質の拡充」と考えます。制作需要の急増に制作キャパシティは飽和状態で人材育成の強化は不可欠です。将来への計画的準備を提言します

【将来への準備施策】次世代を担う人材ピラミッドの構築

(1) トップクリエイター人材の計画的育成

- アニメ業界全体および今後のグローバル市場を牽引する、次世代トップクリエイターを発掘・育成するため、中長期計画による人材育成への投資システムの構築を目指します。
- トップクリエイターの発掘・育成のための恒常的な機能を整備。試作やパイロット版製作への助成など、トップ人材層の拡大（質的拡大）を目指します。

(2) 実務を担う中位層（実践人材）への実務トレーニングと国内への就労定着、量的拡大

アニメ産業の今後の成長や海外売上拡大へ対応するためには、業界内で恒常的に不足していて、重大な流出リスクを常に抱える「中位層の人材」への業界全体での育成環境の創出、離職率低下と業界定着への施策が必要とされます。

- 共通メソッドによる育成支援：業界共通の講義カリキュラムやトレーニングメソッドの共通化、各社協同 OJT 機会の提供、就労機会提供（共同就労施設や財政支援等）実現を目指します。
- 離職率の低下と就労定着： スキルアップの機会や就労機会の提供など施策を検討。実践人材の離職率を下げ、実務キャパシティの強固な基盤体制を国内に整備することで、中位層の量的拡大を目指します。

3. 継続課題：業界内の適正取引推進の進展

【持続性施策】

適正取引の推進と市場環境の是正

- 経済的果実が、制作現場スタッフやクリエイターに正しく還元されるよう、業界内の適正取引や適正報酬の確保を推進し、産業が持続的に成長する可能性を高めることを目指します。

本提言が目指すビジョン

本提言の施策で特に、**「海外市場攻略への投資（日本主導型 EXPO・正規品流通・ローカライズ支援）」**は、単なる助成金要望ではなく、国の「重要成長 17 分野」にある**「2033 年アニメ海外売上高 6 兆円」**という目標の実現へ、最も直結する**「戦略的な投資」**です。

アニメ産業が「日本の基幹産業」として経済成長に貢献するためには、国による長期的で戦略的な支援と、民間の主体的投資が一体となった「官民連携」が不可欠と考えます。
本提言にある「短期課題（海外 EXPO・ローカライズ・海賊版対策）」の早期実行とそのための投資、「中長期課題（中位層人材・トップ人材育成）」への継続的支援を、推し進めることを希望いたします。

株式会社エイケン
エイベックス・ピクチャーズ株式会社
株式会社 A-1 Pictures
シンエイ動画株式会社
株式会社スタジオ KAI
株式会社ぎゃろっぷ
株式会社ジェー・シー・スタッフ
株式会社小学館集英社プロダクション
株式会社スタジオぴえろ
株式会社 STUDIO4℃
株式会社タツノコプロ
株式会社手塚プロダクション
東映アニメーション株式会社
株式会社トムス・エンタテインメント
株式会社トリガー
日本アニメーション株式会社
株式会社バンダイナムコフィルムワークス
株式会社プロダクション・アイジー
株式会社ボンズ
株式会社 MAPPA

松竹株式会社
東宝株式会社
東映株式会社
株式会社 KADOKAWA