

エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会 業種分野別専門委員会(アニメ)

アニメーション産業の現状と課題

2026年1月30日
一般社団法人 日本動画協会 理事長
(日本アニメーション株式会社 代表取締役社長)
石川 和子

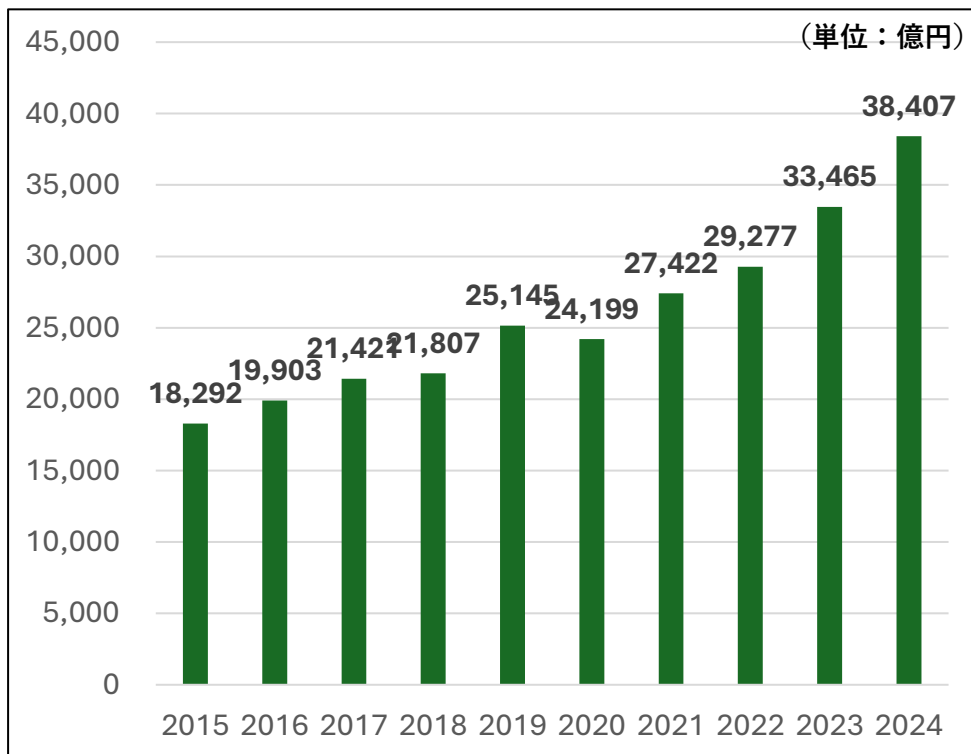
1. アニメ市場について

■ 2024年の広義のアニメ市場（エンドユーザー市場）は、国内・海外ともに過去最長を更新。特に、海外売上がアニメ市場の成長をけん引。

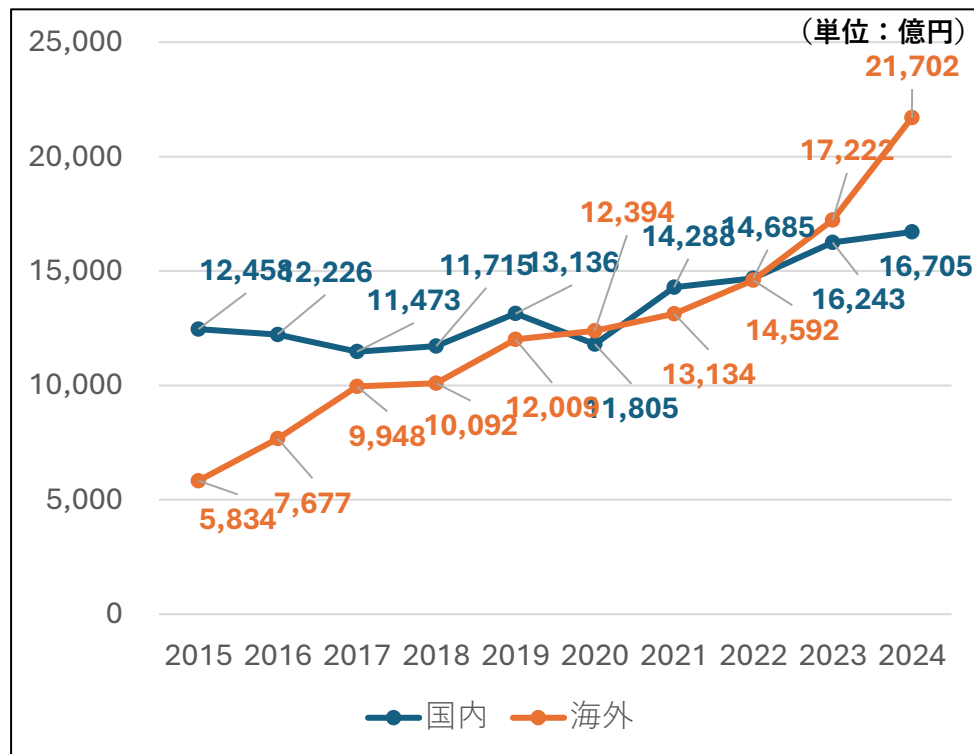
- 国内・海外合計：3兆3,465億円（2023年） → 3兆8,407億円（2024年）
- 国内：1兆6,243億円（2023年） → 1兆6,705億円（2024年）
- 海外：1兆7,222億円（2023年） → 2兆1,702億円（2024年）

■ アニメ海外市場目標：3兆円（2028年）、6兆円（2033年）

【アニメ産業市場（広義のアニメ市場）】



【国内と海外のアニメ市場対比（広義のアニメ市場）】



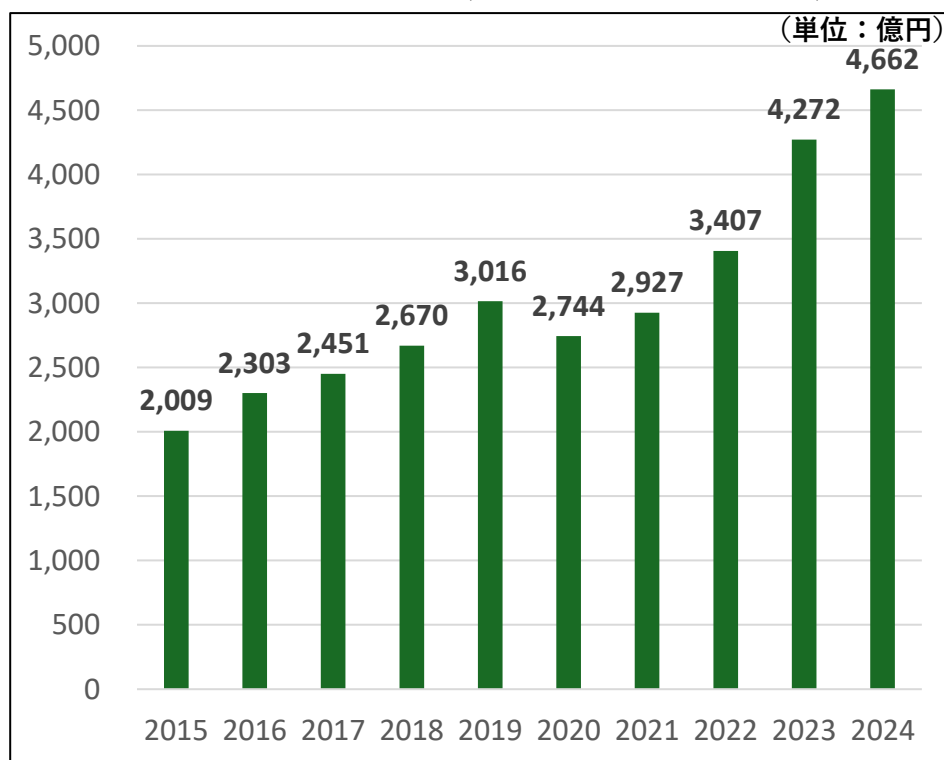
■ 2024年のアニメ業界市場（制作会社の売上高）も過去最高を更新

4,272億円（2023年） → 4,662億円（2024年）

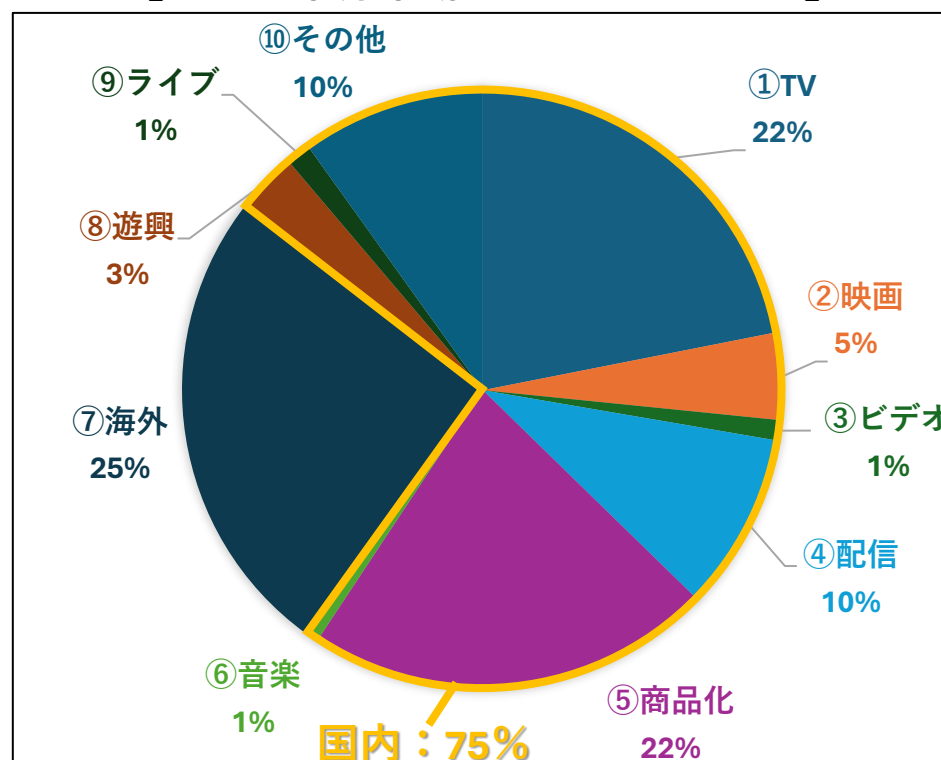
■ 国内と海外の売上高比率は概ね3：1

（市場の主体となるアニメ制作会社が海外で直接事業を行うことが少なく、海外市場からのライセンス料分を受け取る立場では相対的に売上割合は小さくなる。）

【アニメ業界市場（狭義のアニメ市場）】



【アニメ業界市場ジャンル別シェア】



1. 人材の登用と育成

- アニメの需要に応えられる人材の確保
 - ①新人・プロの育成
 - ②若者の志願者拡大
 - ③デジタル制作の推進
 - ④地方人材活用・地方拠点の創出
 - ⑤海外人材の国内での育成・活用
 - ⑥海外との協業（日本のアニメ制作スタジオ等の海外進出、業務協力）など

2. 海外展開の推進

- 世界中のファンの心をつかめるような日本のアニメ作品の精力的な作品製作／制作
- 海外への積極的なプロモーションの実施
 - 個社で海外プロモーション活動に対応できなければ、業界内でチームを組成して推進
 - ⇒日本動画協会の国際対応力の強化に取組中

3. 魅力あるアニメ業界への成長

- アニメ製作・制作企業の収益力向上、就業環境改善
- 取適法やフリーランス法、独占禁止法などの法令遵守の徹底 など

アニメ業界・企業のチャレンジに、政府のご支援をお願いいたします。