

アニメ制作市場 初の 4 千億円突破も ピークアウトの可能性

人手不足で制作キャパシティに限界感
2026 年市場は 5 年ぶり縮小予想

「アニメ制作市場」動向調査 2026



本件照会先

飯島 大介（調査担当）
帝国データバンク
東京支社情報統括部
03-5919-9343（直通）
情報統括部：tdb_jyoho@mail.tdb.co.jp

発表日

2026/08/19

当レポートの著作権は株式会社帝国データバンクに帰属します。
当レポートはプレスリリース用資料として作成しております。著作権法の範囲内でご利用いただき、私的利用を超えた複製および転載を固く禁じます。

SUMMARY

2025 年(1～12 月期決算)におけるアニメ制作業界の市場規模(事業者売上高ベース)は、前年(3698 億 7400 万円)を 9.9%上回る 4065 億 8600 万円となった。前年の伸び率(4.9%)を上回り、市場規模は初めて 4 千億円を超え、過去最高を更新した。2026 年も引き続きアニメ制作の引き合いが多いものの、5 年ぶりに前年を下回る可能性がある。

帝国データバンクでは、信用調査報告書ファイル「CCR」(200 万社収録)ほか外部情報をもとに、アニメ制作会社を対象とした業界調査を行った。なお、同様の調査は 2025 年 8 月に続き 11 回目。

■アニメ制作会社の定義

アニメ制作に従事する企業のうち、直接制作を受託・完成させる能力を持つ「総合制作企業・グロス請企業(元請・グロス請)」と、脚本や演出、原画、動画、CG、背景美術、特殊効果、撮影、編集などの専門分野において、下請としてアニメ制作に携わる企業(専門スタジオ)。なお、調査対象となる国内のアニメ制作会社は 2026 年 7 月時点で 304 社。

なお、本資料における「元請」「下請」等の用語は業界慣習上の呼称として使用するものであり、中小受託取引適正化法(取適法、改正下請法)に基づく委託事業者・受託事業者等の法的な位置付けを示すものではなく、また同法の適用を妨げるものではない。

2025～2026 年のアニメ制作業界 主なトピックス

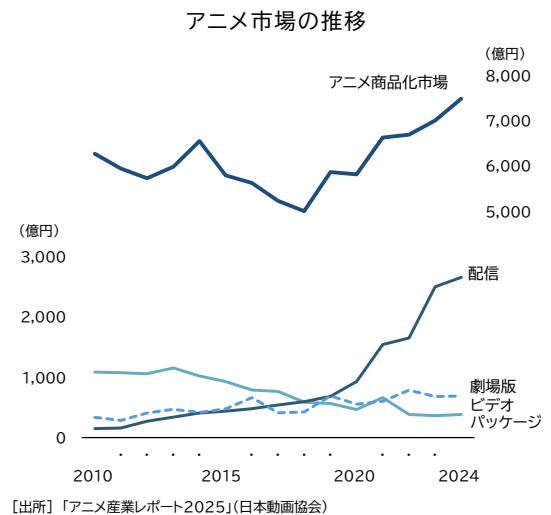
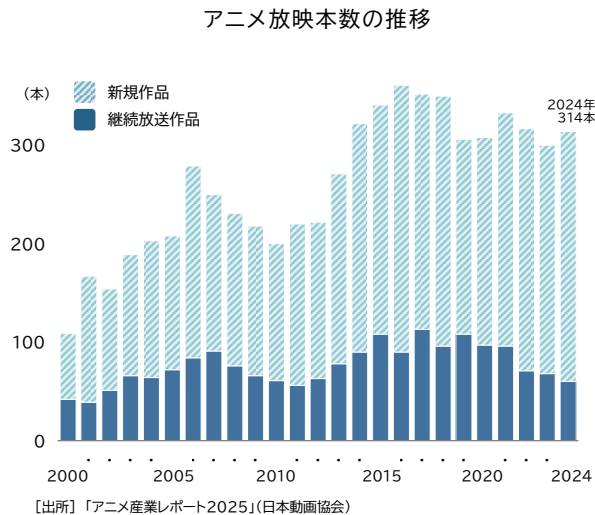
TV アニメ本数は 3 年ぶり増加も、ピークの 8 割にとどまる

日本動画協会によると、2024 年の TV アニメタイトル数は 314 本だった。前年(300 本)から 14 本増加し、3 年ぶりに前年を上回ったものの、ピークの 2016 年(361 本)と比べると 8 割台の水準にとどまった。近時は、アニメ放映の媒体がテレビから YouTube や TikTok を中心としたショートアニメ、Netflix など配信プラットフォーム上に移行し、相対的にテレビ放映の重要度は低下している。また、TV アニメタイトル数は特に「新規タイトル」(254 本)の増加によって支えられており、近年では高水準で推移している。

アニメ市場をみると、2024 年における動画配信サービス(VOD)など「アニメ配信市場」が 2655 億円と、単年市場として過去最高を更新した。また、キャラクターなどアニメ商品化市場も前年比 6.8% 増の 7488 億円と過去最高を更新しており、「キダルト層や推し活層、そしてインバウンド消費の影響が大きかった」(日本動画協会)ことが要因となっている。ただ、アニメ配信市場の伸び率は前年から大幅に縮小(+51.4%→+6.2%)しており、急激な成長から一転して頭打ちの傾向が鮮明となった。

2025 年のテレビアニメでは、全年齢を対象に多くのファンを獲得した『【推しの子】』『薬屋のひとりごと』のほか、『ウマ娘シンデレラグレイ』『その着せ替え人形は恋をする』『男女の友情は成立する?(いや、しないっ!!)』などが、SNS を中心に話題となった。また、『地獄先生ぬ〜べ〜』など、旧作のリバイバル化といった動きもみられた。

アニメ制作本数 推移(出所:アニメ産業レポート 2025)



2026 年は、過去人気作品の続編ラッシュと大型新作の登場が重なり、アニメファンにとって「当たり年」の 1 年となっている。テレビアニメでは、人気作「呪術廻戦 第 3 期(死滅回游編)」のほか、「葬送のフリーレン 第 2 期」「Re:ゼロから始める異世界生活」など、人気作の続編がスタートするほか、新規では「ヤニねこ」「二十世紀電気目録-ユーレカ・エヴリカ-」「とんがり帽子のアトリエ」など話題作もみられる。

劇場版では、「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ〈ワルプルギスの廻天〉」が 12 年ぶりの続編として注目を集めるほか、「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ 第 2 部(キルケーの魔女)」「転生したらスライムだった件 劇場版 蒼海の涙編」、シリーズ最新作「名探偵コナン ハイウェイの墮天使」なども注目を集めた。ちいかわシリーズ初の長編「映画ちいかわ 人魚の島のひみつ」も、好調な滑り出しを見せている。

「中国」取引の割合低下、円安で海外外注の妙味薄

アニメ制作会社のうち、2022 年以降(過去 5 年以内)に取引状況などの調査データがある 189 社を分析した結果、外注や制作請負、作品提供などで海外企業との取引が判明した企業の割合は 41.8%を占めた(2026 年 7 月時点)。同一条件下で集計した 2025 年時点(45.2%)と比較すると 3.4pt 低下した。

海外企業の取引先(本社所在地別)では、最も多いのが「米国」で 21.2%を占めた。Netflix や Amazon など、米国系動画プラットフォームへのアニメ作品提供や、独占配信などの直接契約・取引といったケースが多いものの、アニメ制作企業の占める割合は低下した。「中国」(13.2%)は、主に制作外注として現地制作会社へ発注するケースが多いものの、2023 年をピークに低下傾向が続いている。特に中国への外注は、中国における「国産アニメ」需要増に伴い、中国国内のアニメーターや CG 制作スタッフの獲得競争が激化しており、外注単価や人件費の高騰が顕著となっている。また、近時の円安による影響も加わり、「低価格な下請先」としての妙味が薄れていることも、割合の低下につながっているとみられる。

一方で、「韓国」(10.1%)は発注先として取引を行う制作会社が多いほか、ベトナムやフィリピンなど東南アジア向け取引も目立った。近時の日本アニメは、制作面では中国・韓国に加え、台湾や東南アジア各国に広げる動きが強まっている。

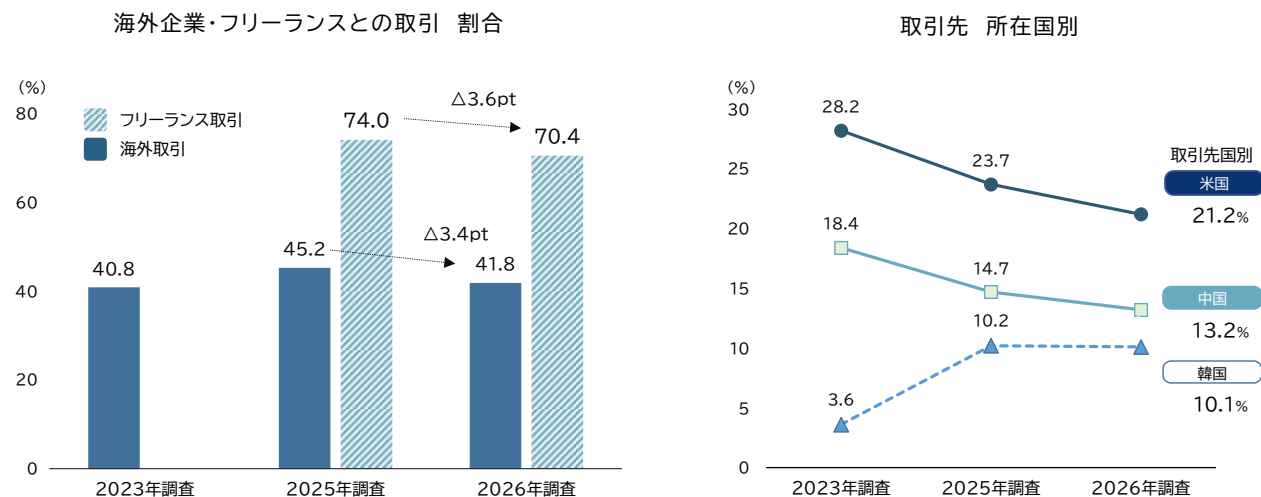
「フリーランス」比率低下、制作会社で進む「内製化」

2024 年 11 月に施行された「フリーランス新法(フリーランス取引適正化法)」から1年半が経過した。2025 年3月には、オンラインゲームのイラスト制作やアニメ作品の制作業務の委託取引で、発注者側が納品期日や報酬額を示していない事例が取引条件の明示義務違反で確認されるなど、アニメ制作現場におけるフリーランスの待遇是正は待ったなしの状況となっている。

アニメ制作企業全体の具体的な取引先・内容のうち、「個人(フリー)アニメーター」などへの外注が判明した企業の割合は 70.4%を占めた。引き続き、外注先としてフリーランスを活用するケースが多いものの、前年(74.0%)に比べて低下した。

多くの制作企業が、外部のフリーランスアニメーターに依存することのリスクを重く受け止め、アニメーターの正社員化(内製化)をはじめ、人材の囲い込みと自社育成が進行している。また、業務効率化のために AI導入を検討するなど、人手不足を技術で補完・生産性の向上を目指すフェーズへの移行も始まっている。

国内アニメ制作会社の海外取引動向



【注1】 海外法人の出資による日本法人を含む

【注2】 2026年調査は2022年(過去5年分)以降の調査データがある189社が対象

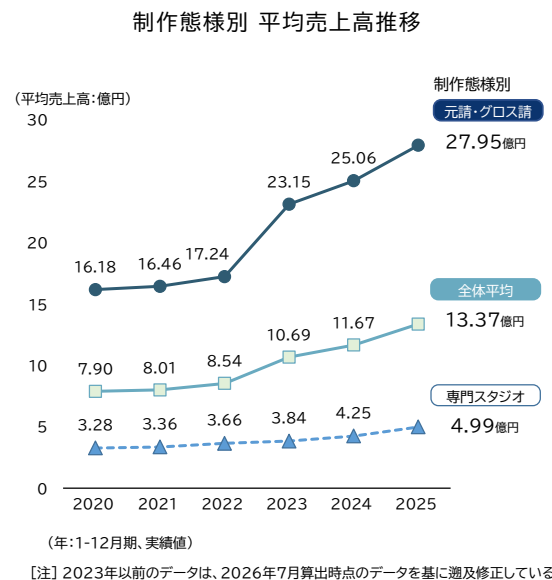
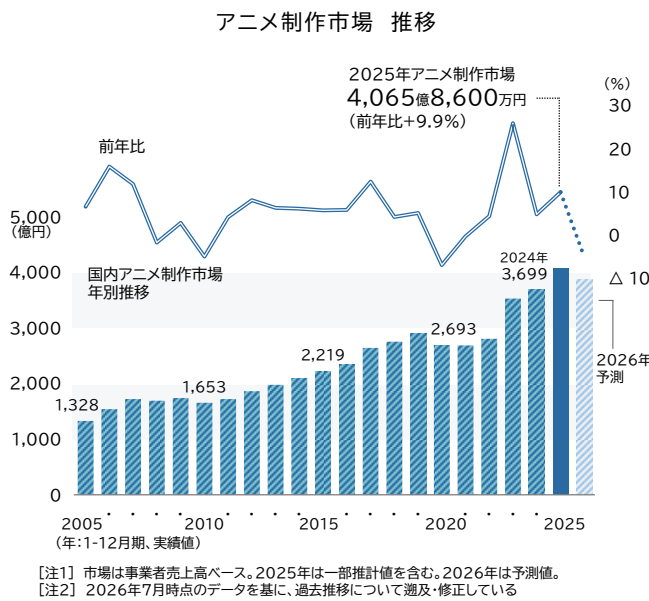
【注3】 フリーランス取引は、「個人事業主・クリエイター」などの分類を含む。調査は2025年分以降

2025 年のアニメ制作業界動向

制作市場は初の 4 千億円突破、旺盛なアニメ需要背景

2025 年(1～12 月期決算)におけるアニメ制作業界の市場規模(事業者売上高ベース)は、前年(3698 億 7400 万円)を 9.9%上回る 4065 億 8600 万円となった。前年の伸び率(4.9%)を上回り、市場規模は初めて 4 千億円を超え、過去最高を更新した。テレビ放送市場から、Netflix をはじめとした動画配信プラットフォーム向けの需要が旺盛で、全体では制作本数が非常に多い 1 年だった。また、劇場版など大型案件の納品が集中するなど、元請制作・専門スタジオともに案件量が豊富だった。また、市場全体では二次利用を含むライセンス(IP)事業が好調だったほか、製作委員会への出資による二次収益の還流、プロデュース機能を強化することで自社オリジナル作品やタイアップ作品の製作を受託するなど、グロス請～専門スタジオを中心に元請事業へ参入する動きもみられ、売上高が大幅に増加した制作会社もみられた。従来の TV アニメシリーズ依存から、高単価・長尺の劇場版、ゲーム向けフル CG など、高単価・高品質が求められるメディアへのシフトも加速した。

アニメ制作市場全体の推移・動向



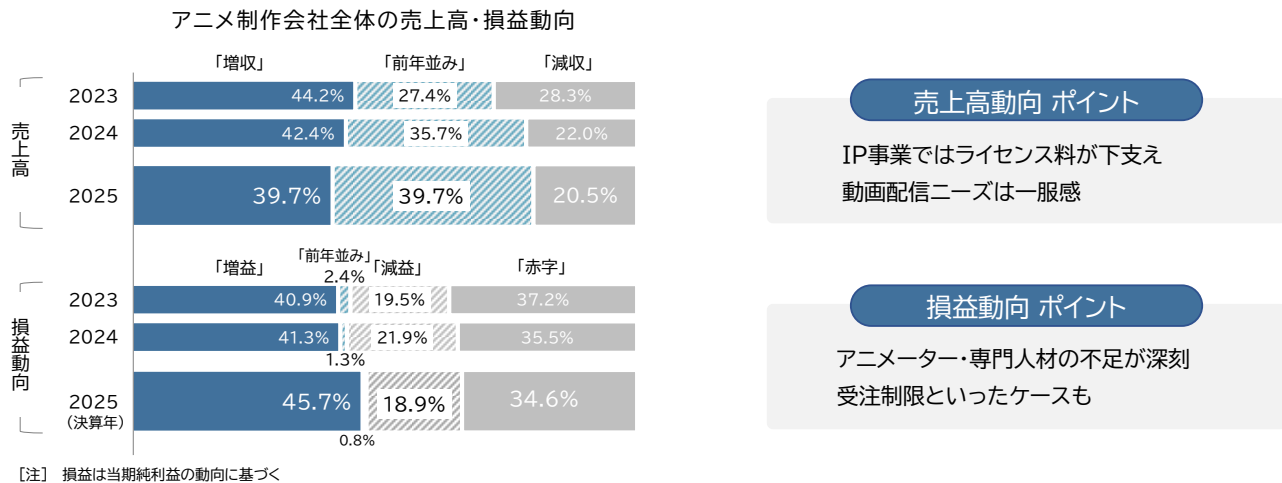
2025 年の制作会社 1 社当たりの平均売上(収入)高は 13 億 3700 万円だった。コロナ禍による制作遅延などを背景に一旦は減少に転じたものの、2021 年以降 5 年連続で増加し、集計可能な 2000 年以降で最高を更新した。「元請・グロス請(発注者・受託双方のケースを含む)」で増加が顕著な一方、下請(受託者)となる「専門スタジオ」では小幅の伸びにとどまるなど制作態様によって格差があるものの、全体では売上高の増加傾向が続いた。

2025 年における業績動向では、アニメ制作業全体で「増収」が 39.7%となった。増収の割合は 2021 年以来、4 年ぶりに 4 割を下回った。他方で、「前年並み(横ばい)」(39.7%)は前年から 4pt 上昇し、過去 10 年で最高となった。「減収」(20.5%)は前年(22.0%)から 1.5pt 低下し、減収割合は集計可能な 2001 年以降で最低を更新した。

損益面では、「増益」となった企業が 45.7%を占め、4 年連続で 4 割以上の制作会社が増益となった。「減益」(18.9%)、「赤字」(34.6%)のいずれも前年から割合が低下したものの、人件費や外注費の高止

まりが常態化しているほか、円安の定着による海外外注費の高騰、制作工程の高度化に伴う制作期間の長期化・遅延により、納品時期が次期へ「期ズレ」するケースが多発しており、単年度の業績が急激に赤字化する構造的リスクを孕んでいる。

アニメ制作会社全体の業績動向



2026 年市場は 5 年ぶり減少へ、ピークアウトの兆し

2026 年も引き続きアニメ制作の安定した需要が多くみられる。ただ、2025 年以前に多かったメガヒット劇場版アニメの反動による減収が大手を中心に顕在化している。これまでアニメ制作市場をけん引してきた配信プラットフォームからのオリジナル作品でも、無尽蔵な制作資金の流入が落ち着きを見せ始めるなど、日本アニメへの投資フェーズも一服傾向が強まっている。制作現場においても、アニメーター不足が深刻化するなかで制作現場のキャパシティが限界に達しており、品質担保や労働環境改善のために案件を受託できない事態も発生している。そのため、現状の業績ペースで推移した場合、2026 年のアニメ制作市場は2021 年以来 5 年ぶりに前年を下回る可能性がある。

制作態様別の動向

元請・グロス請：「IP」保有の大手と中堅中小で格差拡大

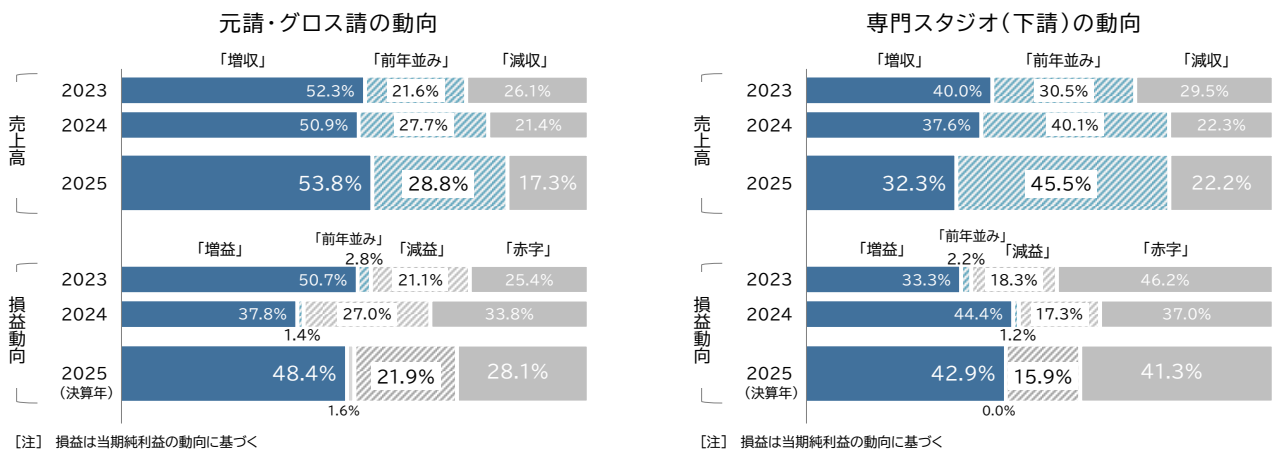
制作態様別に平均売上高をみると、直接制作を受託・完成させる能力を持つ「元請・グロス請」では、2025 年の平均売上高は 27 億 9500 万円で、前年(25 億 600 万円)を 2 億 8900 万円上回って 5 年連続の増加となり、過去最高を更新した。業績動向では、「増収」が前年比 2.9pt 増の 53.8%、「減収」は同 4.1pt 減の 17.3%となり、減収割合は 3 年ぶりに 2 割を下回った。損益面では、「増益」が 48.4%となり、前年から大幅に上昇した。他方、利益を減らした「減益」は前年比 5.1pt 減の 21.9%、「赤字」は同 5.7pt 減の 28.1%となり、赤字と減益を合わせた「業績悪化」の割合は 50.0%を占めた。

元請・グロス請では、「IP(二次利用権)の有無」と「制作原価(外注費・労務費)のコントロール力」によって、損益が極端に二極化する構造が定着した。近年の傾向として、原価率が高く低利幅になりがちなアニメ制作から、VOD サービスを経由した過去作品の配信、リバイバル、キャラクター等の二次利用など、高い利益率が期待できる自社 IP を活用した収益体質へと変化している。

こうしたなか、海外配信やゲーム化、商品化権など自社 IP の二次利用を展開できる制作企業では、グッズ売り上げや配給収入によって業績が安定化し、過去最高クラスの利益を確保したケースも見られた。また、アニメ制作需要の増加を背景に価格交渉が「制作側優位」に傾いており、人件費などの単価高騰を見積もり段階で価格に転嫁し、製作委員会や大手出版社への価格交渉も行ったことで、1 話あたりの単価引き上げを勝ち取る動きが広がった。価格転嫁が難しい制作企業でも、豊富な案件量を背景に採算性を重視した受注に傾斜し、意図的に制作本数を抑制したほか、複数案件の並行稼働を控えることで、制作遅延や外注費の増大といった事態を防ぐ動きも顕著だった。

一方で、自社 IP を持たない中堅中小の元請・グロス請では、制作→納品による「フロー収益」が収益源となるなか、業界全体で深刻化する「人手不足」と「外注コスト高騰」の影響を強く受けた。制作案件数の確保で売上高は確保できたものの、アニメーター不足で制作スケジュールが遅延しやすく、コストが収入を大きく上回る逆ザヤに陥るケースが目立った。外注先となるフリーランスアニメーターや海外スタジオへの外注単価も高騰しており、交渉力の弱い制作企業ではこの原価上昇分を価格転嫁できず、作れば作るほど損益が赤字となる悪循環に陥っているケースも散見される。制作工程の内製化比率を高めることで収益力改善を目指し、アニメーターの自社雇用も進むなか、固定費としての人件費も膨張し、コスト増のペースが売上高の増加率を大きく上回る形で「減益」「赤字」となる制作会社が多かった。

「元請・グロス請」「専門スタジオ」の動向



専門スタジオ（下請）：平均収入高、2 年連続で 4 億円台

下請としてアニメ制作に携わる「専門スタジオ」では、2025 年の平均売上高は 4 億 9900 万円となり、5 年連続で前年を上回った。同業態としては、アニメバブル崩壊前後の 2007 年(4 億 2200 万円)以来、17 年ぶりに 4 億円台に回復した前年に続き 2 年連続で 4 億円台を維持した。業績動向では、「増収」は 32.3%、「減収」は 22.2%となり、「前年並み」(45.5%)が 4 割以上を占め最も多かった。損益面では「増益」が 42.9%を占め、過去 10 年間では 2018 年(46.3%)に次ぐ高さとなった前年(44.4%)から低下した。「赤字」は 41.3%を占め、前年(37.0%)から上昇した。

専門スタジオでは、大手からの低単価なグロス請やスポット案件に依存するケースが多いほか、自社の「稼働人員数」がそのまま売り上げの上限値となりやすい。ただ、近年は旺盛なコンテンツ需要に伴い、元請・グロス請が自社内で捌ききれなくなった作画や原画、動画制作の受託案件が増加しており、売上高の押

し上げた。アニメのデジタル化が進んだことでデジタル作画やコンピュータ・グラフィックス（CG）制作に強みのある企業や、これまでデジタル機器などのハードウェア投資を積極的に行ってきた企業では、イベント向け映像制作をはじめアニメ制作より高単価な案件受注を増やし、増収となったケースもみられた。

他方で、アニメーター不足は専門スタジオでも同様にみられ、従業員の退職や休業によって物理的な処理能力が低下し、やむを得ず減収となるケースもみられる。自社のキャパシティを超える案件を受注した結果、外注先となるフリーランスや別スタジオへの外注費が膨張し、売上高の増加以上にコストが増加したことで、結果的に赤字に転落するケースも散見された。また、近年は専門スタジオが従来の下請工程から脱却し、単独で元請制作案件を受注する動きもみられる。こうした取り組みは利益率を高めるメリットがある一方、これまで元請先が負担していた制作費用をすべて自社で被ることになり、計画通りに進まない制作工程や納期遅延の発生、さらに不足するマンパワーを外注で補い、赤字幅を拡大させたケースもみられる。

今後の展望・見通し

制作単体での採算確保に限界感

2025 年のアニメ制作市場規模は初となる 4000 億円を突破し、過去最高を更新した。国内外の動画配信向けを中心に需要自体は依然として高水準を維持しているものの、人件費や各種外注費の急激な高騰により、制作単体での採算確保は限界に達しつつある。さらに、深刻なアニメーター不足による制作期間の長期化や納品遅延がコストを押し上げ、需要増が利益に結びつかない「利益なき繁忙」と表裏一体の状況が定着している。足元ではアニメ制作会社の経営破綻も散発的に発生しており、急速に拡大した需要に対する制作能力の限界と、制作原価の急激な高騰を背景に、単なる案件の消化から、制作効率化と収益性を最優先する展開への転換が求められている。

IP 収益を拡大させる大手と、中小スタジオの経営格差が鮮明

今後のアニメ制作業界では、経営基盤とビジネスモデルによる二極化や多極化がより鮮明となるだろう。強力な自社 IP や二次利用権を持つ大手・系列制作企業は、VOD 配信や商品化による高いストック収益を生かし、AI 等の技術投資や待遇改善で人材を囲い込むほか、M&A を含めた中小スタジオの系列化・子会社化によって制作能力の向上を図る動きを強めている。また、フル CG 制作や高度なデジタル撮影など独自の技術力を強みとするブティック型専門スタジオも、大手から高単価で指名受注を獲得することで高い収益性を確保している。他方で、自社 IP を持たず制作請負のみに依存するフロー依存型の中小スタジオは、人件費や海外外注費の高騰に対して価格交渉力を持たず、自社での人材育成も難しいため、コスト増の直撃を受けて赤字化や欠損が長期化する企業が散見される。

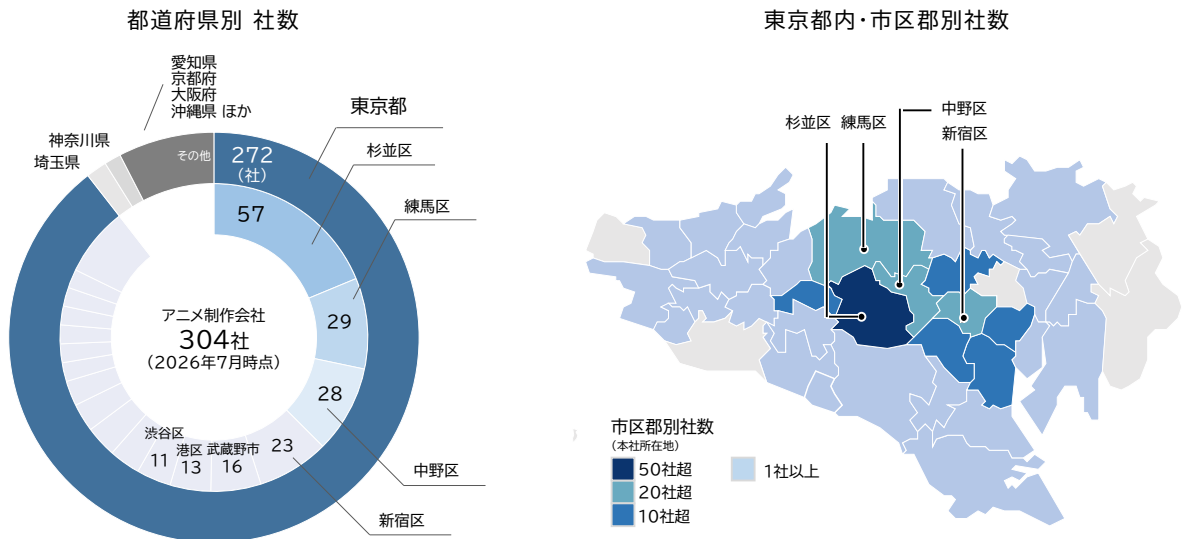
業界内の再編など進む可能性も

日本アニメがインターネット配信などを通じてグローバルコンテンツ化を進めるなか、労働環境の適正化やクオリティ維持、将来世代への技術継承といった課題は依然として残る。2020 年代後半のアニメ制作業界は、制作本数の増加による売上規模拡大のフェーズから、収益性を重視した経営やデジタルを活用した制作効率化が進むとみられる。同時に、少なくとも 300 社超が現存する制作スタジオの統合といった業界再編を中心に、収益力に乏しい中小零細スタジオの淘汰が進む可能性がある。

参考データ・アニメ制作業界

2026 年 7 月時点で国内にアニメ制作会社は 304 社判明した。前年調査(293 社)から 11 社・3.8% 増加したものの、2024 年時点(317 社)に比べると社数は減少している。小規模事業者を中心に休廃業・倒産が引き続き多くみられたほか、アニメ制作会社による経営統合・再編の動きが活発に推移していることが主な要因となっている。

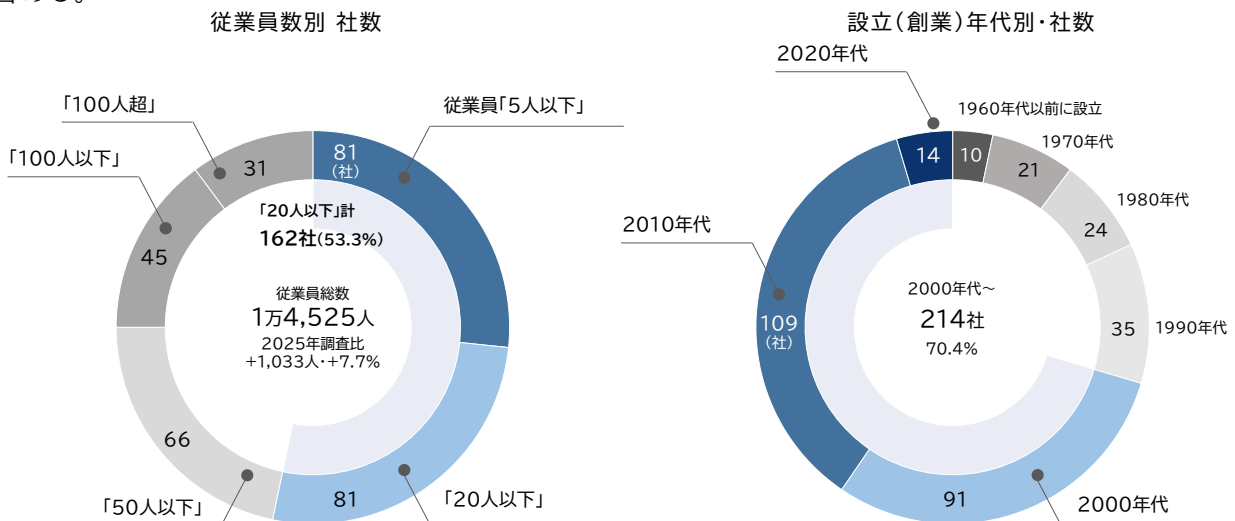
304 社を本社所在地で見ると、最も多い都道府県は「東京都」(272 社)となり、全体の 9 割を占めた。都内で最も多い地域は「杉並区」(57 社)で、「練馬区」(29 社)、「中野区」(28 社)と続いた。都下では「武蔵野市」(16 社)などで多い。新宿や渋谷など都心に拠点を設ける制作会社も目立つほか、近年は CG 関連企業を中心に「港区」(13 社)など都心エリアでの拠点も目立つ。



従業員規模をみると、最も多かったのは「20 人以下」「5 人以下」(各 81 社)だった。従業員 20 人以下の企業が占める割合は 162 社・53.3%を占め、全体の半数超を占めた。

なお、2026 年 7 月調査時点のアニメ制作会社における従業員総数は 1 万 4525 人(前年比+1033 人、+7.7%)。

設立年代別をみると、2000 年代以降アニメ制作会社の設立が急速に増加した影響で、「2010 年代(2010~19 年)」が 109 社で最多となった。次いで、「2000 年代(2000~09 年)」が 91 社で続き、「2020 年代(2020 年~)」(14 社)を含め、2000 年以降に設立された新興制作会社が全体の約 7 割を占める。



[注] 従業員は「正社員」の合計(アルバイト・パート・委託フリーランスは除く)