

デジタル関連産業の  
グローバル化促進のための  
関係閣僚会議

提出資料

MAPPA

2025年9月8日

# 会社説明

会社名	株式会社MAPPA
本社	〒164-0001 東京都中野区中野二丁目24番11号 住友不動産中野駅前ビル10階
設立	2011年6月14日
代表取締役社長	大塚学
事業内容	テレビアニメを中心に、映画、CM、Webムービー等の映像作品の企画・制作 自社で権利を保有するIPの窓口権を運用し、国内外でのライセンス事業も展開
従業員	459名（2025年4月現在）
グループ会社	株式会社コントロール（『この世界の片隅に』の片渕須直監督作品を制作）



# MAPPAの歩み

## 2011-2016

黎明期  
良質な作品作りに徹する時期

『坂道のアポロン』  
『残響のテロル』  
『神撃のバハムート GENESIS』  
『牙狼<GARO> -炎の刻印-』  
『ユーリ !!! on ICE』  
『この世界の片隅に』

など

## 2017-2021

数々の世界的ヒット作を生み出し、またそれらに出資参加することによって規模を拡大

『呪術廻戦』  
『「進撃の巨人」 The Final Season』  
『BANANA FISH』  
『ゾンビランドサガ リベンジ』  
『ドロヘドロ』  
『賭ケグルイ××』

など

## 2022-

積極的にリスクをとってビジネスを主導。IPホルダーとしてライセンスビジネスを自社展開

『チェンソーマン』  
『とんでもスキルで異世界放浪メシ』  
『忘却バッテリー』  
『全修。』  
『らんま1/2』  
『アリスとテレスのまぼろし工場』

など

# MAPPAの歩み

## 主な受賞歴

- 🏆 クランチロール・アニメアワード2024 アニメ・オブ・ザ・イヤー／『呪術廻戦』
- 🏆 第45回日本アカデミー賞 優秀アニメーション作品賞／『劇場版 呪術廻戦0』
- 🏆 クランチロール・アニメアワード2024 最優秀新シリーズ賞／『チェンソーマン』
- 🏆 Astra TV Awards Creative Arts TV Best Streaming Animated Series or TV Movie／『「進撃の巨人」 The Final Season』
- 🏆 Global TV Demand Awards 2021 Most In-Demand TV Series in the World／『「進撃の巨人」 The Final Season』
- 🏆 IGN Awards 2023 The Best Anime of 2023／『ヴァンランド・サガ』
- 🏆 Anime Trending Awards ANIME OF THE YEAR BRONZE／『ヴァンランド・サガ』
- 🏆 第41回アヌシー国際アニメーション映画祭 長編部門 審査員賞／『この世界の片隅に』
- 🏆 第67回芸術選奨 文部科学大臣賞／『この世界の片隅に』
- 🏆 東京アニメアワードフェスティバル2019 アニメオブザイヤー部門グランプリ／『ゾンビランドサガ』

# 展開事例：MAPPA100%出資によるビジネス

## 『チェンソーマン』

2022年10月からTVアニメ放送開始。

劇場版「チェンソーマン レゼ篇」が  
2025年9月19日（金）より全国公開  
（東宝配給）

米国配給会社ソニー・ピクチャーズに  
よって世界80以上の国と地域で劇場公  
開予定。

商品化、展覧会やポップアップショッ  
プなどを含む総合的なビジネスを  
MAPPA主導で推進する取り組み。



## 国別劇場公開スケジュール(予定)

2025/9/24 香港

2025/9/25  
マレーシア・シンガポール・タイ

2025/9/26  
インド・インドネシア・フィリピン・韓国・台湾・ベトナム

2025/10/22 フランス

2025/10/24 アメリカ

2025/10末 ブルガリア・フィンランド・ギリシャ・アイス  
ランド・ナイジェリア・スウェーデン・イギリス・ドイツ・  
ベルギー クロアチア・デンマーク・ハンガリー・中東・オ  
ランダ・ポルトガル・セルビア・スロバキア・イスラエル・  
イタリア・スペイン・オーストリア・スイス・オーストラ  
リア・ニュージーランド・メキシコ・ブラジル・アルゼンチ  
ン・ポリビア・中央アメリカ・チリ・コロンビア・エクアド  
ル・ペルー・ウルグアイ・ベネズエラ・ラトビア・南アフリ  
カ・エストニア 他

# 展開事例：海外コンベンション等への出展

Anime Expo 2025(in L.A.)にMAPPA（ブースおよびパネルイベント）として初出展。  
今後、New York Comic-Con 2025等にも積極的に出展し、イベント開催、現地ファンとの直接交流、海外現地パートナーとの商談などを行い、作品・IPの国際的認知拡大を目指す。



2025年41万人来場



2025年7月3-6日

- ・ブース出展
- ・MAPPAパネル開催：2400名参加（上写真）
- ・現地企業との商談  
（JLOX+ 補助金採択あり）



2024年28万人来場

2025年10月9-12日

- ・ブース出展
- ・「Chainsaw Man SPECIAL PANEL」  
ステージ確定
- ・現地企業との商談

# 展開事例：音楽事業



作曲家やアーティストと協力しながら、これまで以上に作品の世界観に寄り添った音楽を創り、「音楽」×「アニメーション」の可能性を追求するために設立。

- 音楽著作権や原盤権の管理
- 配信・CDなどの音楽商材の発売・ライブイベント・海外ライセンスなど
- 劇伴作曲家の育成や出演する声優や関連アーティストを音楽活動面でも支援
- 作品ごとに作曲家・アーティストの選定から始まり、楽曲の企画、制作、レコーディング、ミキシング、マスタリングまで一貫してプロデュース
- キャラクターソングやサウンドトラックなど作品と連動した音楽商品の開発

## 直近の参加作品

- 9月19日公開の劇場版『チェンソーマン レゼ篇』
- 10月放送スタートのTVアニメ『とんでもスキルで異世界放浪メシ2』

# 展開事例：自治体と地方への取り組み

## ◆中野区との連携を強化

本社所在地である中野区と、地域活性化、若い世代へのアニメ文化普及や未来のアニメーター人材育成を目的に様々なイベントを展開。

- アニメでつながる中野実行委員会発足（オブザーバー就任）
- 中野ショートフェスティバル ナカンヌ
- 中野クリエイター座談会
- 中野ランニングフェスタ
- 中野チルナイト
- 中野ゼロアニメワークショップ
- 小学校訪問 他

## ◆地方への広がり

仙台スタジオを2018年に開設。デジタル動画・仕上、作画の一連の工程を担う拠点として運営。大阪スタジオは2023年、CGI部のサテライトスタジオとして始動。学校と協力してアニメーター育成のための講義などを実施。

- 仙台アニメフェスタ
- 地元大学・専門学校での講義
- 大学・専門学校オープンキャンパスでの高校生向け講義



# 制作や海外展開における課題

- 高度な映像制作に必要なソフトウェアや機材等の導入・更新コストは高額化。
- 優秀な人材の採用・育成には継続的な投資が必要。
- 新オフィスへの移転により、制作環境は向上した一方で販管費が大きく増加している。大手アニメスタジオの「大型オフィス化」は業界全体の潮流であり、制作会社にとっては環境整備とコスト負担の両立が喫緊の課題。
- アニメ制作は複数年にわたるため、長期的な資金計画と支援が必要。
- 国際イベントは特定の時期に集中する傾向があり、出展や準備の負担が大きく機会損失につながり得る。
- 外貨建てでの取引が多いため、為替変動リスクが経営に大きく影響。
- 海外展開時には法規制や税制の違い、人材確保、現地ネットワーク不足などの課題があり、企業単独での対応は困難。

# 政府への要望

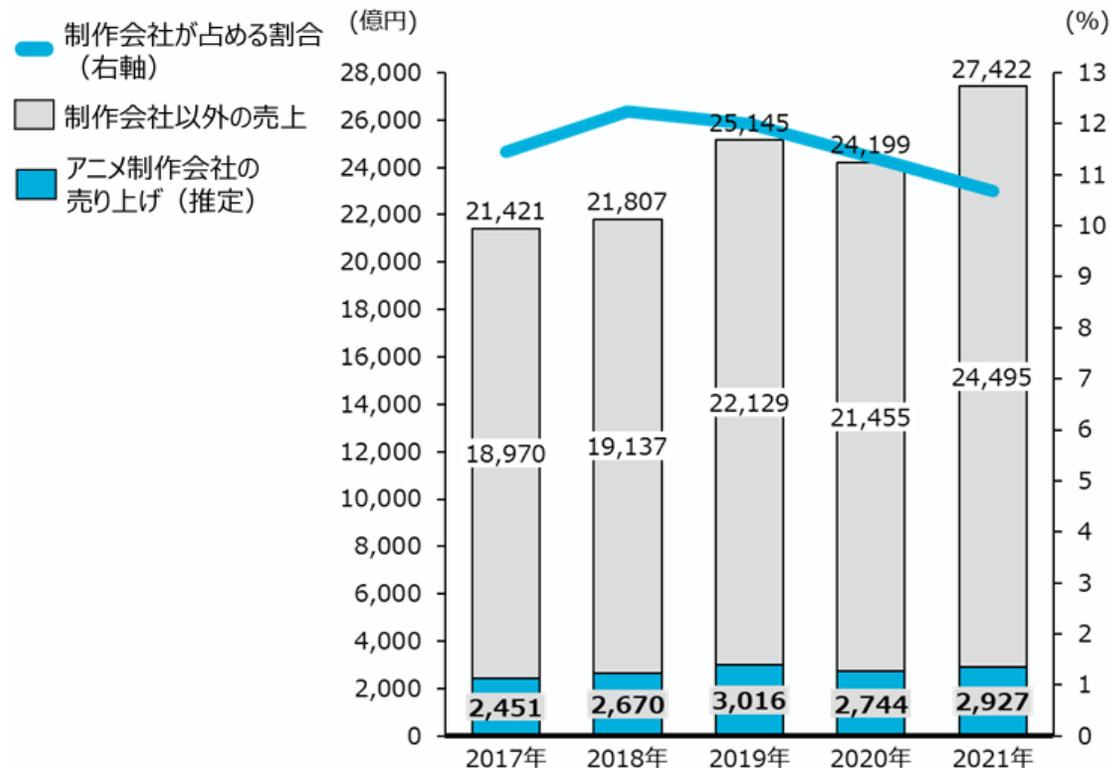
- ① JLOX+支援の強化（コンテンツとブランディング）
  - プロダクション支援およびプロモーション支援の通年採択・上限緩和・複数年度対応
- ② 国内制作基盤の強化
  - 人材育成や、多人数が協働可能な制作拠点（スタジオ・オフィス）の整備支援
  - 高度なアニメ制作におけるソフトやCG制作に必要な機材の導入・更新への支援
- ③ 金融・為替支援
  - 外貨建て取引を行う中堅スタジオ向けに、為替ヘッジや資金繰り支援制度の整備
- ④ 海外展開に必要な支援
  - 現地法人設立に伴う法規制・税務・人材確保など多面的課題に対するサポート

## アニメ制作会社の売上とコスト

出典：経済産業省「業界の現状及びアクションプラン（案）について」

- アニメ市場全体は成長している一方で、制作のみを実施するアニメ制作会社の売上は伸びておらず、市場規模全体の10%程度に留まる
- 一方で、アニメーターの待遇改善や作品の高品質化による技術投資等に伴い制作会社側でのコスト負担は増加している

### 日本のアニメ エンドユーザー売上における制作会社の比率



出典：アニメビジネス完全ガイド・日本動画協会『アニメ産業レポートサマリー』・Speeda（『令和4年度補正 海外需要拡大事業（国際競争力強化に向けた文化創造産業戦略に関する調査研究事業）調査報告書』より編集）

### 制作会社におけるコスト増

- 制作会社においては、待遇改善のための人件費や育成に係る費用など人材に係る費用の増加、作品の高品質化に伴うコスト増、円安による海外委託費上昇などにより、コストが増加している

#### アニメ制作のコスト増の主要な要因

人的コストの上昇	<ul style="list-style-type: none"> <li>「働き方改革」等に伴う、アニメーターや制作スタッフの給与水準の引き上げ</li> <li>供給増加や受注増加に伴う、アニメーターの自社雇用や育成に係るコストの増加</li> </ul>
作品の高品質化	<ul style="list-style-type: none"> <li>クオリティの向上に伴う制作期間の長期化</li> <li>高度な表現を行うための3DCG等の先端技術の導入に伴う、機材や設備への投資増大</li> </ul>
その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>自社の制作能力を超えた受注増加による外注比率の増大</li> <li>海外への外注比率が高い場合は、円安による委託費も増加</li> </ul>

出典：帝国データバンク『「アニメ制作市場」動向調査2024』、「特別企画：アニメ制作業界動向調査（2020年）」をもとに作成