



**NURTURING
TOMORROW**

EUROPEAN UNION EXPO 2025 OSAKA



Illustration: [Thomas Williams](#)

Authors: Javier Fernández, Phillip Alessandri, Iván Agenjo

事業計画概要（エグゼクティブ・サマリー）

欧州連合（EU）と日本は、世界でも屈指の洗練された影響力を誇るアニメーション・エコシステムを形成している。両者は、豊かな芸術的伝統、国際的評価の高いスタジオ、そして活発なクリエイティブ・ネットワークを有する一方、その産業構造と文化的パラダイム（枠組み）は大きく異なっている。

欧州は、多様性、実験的試み、および国境を越えた協働を促進する「公的支援主導型モデル」を基盤とする一方、市場の断片化、複雑な資金調達構造、国際的なプレゼンス不足といった課題を抱えている。対照的に、日本は民間資本、製作委員会方式、輸出競争力の高いIP（知的財産）に支えられた「商業的に強固な産業」を構築しているが、既存フランチャイズへの過度な依存や公的支援の限定性が、産業としての創造的刷新（クリエイティブ・リニューアル）の足かせとなりつつある。

本レポートは、両市場を比較分析するとともに、2025年9月24日～26日に大阪で開催された「日欧アニメーション・ビジネス・ワークショップ（EU-Japan Animation Business Workshop）」における議論を総括するものである。構造的・言語的・文化的なギャップを、戦略的パートナーシップによっていかに埋め、新たな機会へと転換するかを整理した。「IP & 開発」「共同製作」「セールス（流通）&配給」の3つのワーキンググループを通じて、以下のような横断的な示唆が得られた。

構造的な相違と補完

欧州の官民混合型モデルは、日本の委員会方式による商業資金調達モデルとは対照的である。欧州の多国間共同製作が創造的協働を促す一方、日本の委員会方式は早期段階から配給や商品化（マーチャンダイジング）の確保を可能にする。両者を組み合わせることで、欧州の公的支援は日本の民間投資のリスク軽減につながり、日本のブランド主導型モデルは欧州作品の国際的露出拡大に寄与するなど、強い補完関係が期待できる。

視聴者層と市場の整合性（アラインメント）

欧州のアニメーションは、公共放送局の基準に支えられ、主に子ども・ファミリー層をターゲットとしている。一方、日本は強力なファン文化とトランスメディア（メディアミックス）展開により、ティーンエイジャーから大人層までを広く取り込んでいる。両者の中間には、アートアニメーション、トップモーション、プリスクール（未就学児向け）、そして「キダルト」など、文化的・美学的親和性が高い有望領域が存在する。

流通構造とフェスティバルの役割

流通・配給は、両地域の最大の非対称領域である。欧州作品が日本市場に参入する際には、厳選型アートシアター網による小規模・漸進的展開が主流であり、ローカライゼーションや公開スケジュールには細心の調整が求められる。一方、日本のアニメーションは世界的な露出を享受しているものの、欧州ではライセンス市場の細分化や地上波放送の衰退への対応が不可欠となっている。両地域においてフェスティバルは「テイストメーカー（流行の決定者）」であり、マーケット機能を担うゲートウェイでもある。しかしながら、言語や流通の壁を乗り越えるためには、よ

り緊密な連携、日欧合同フェスティバル・サーキット、および共同ローカライズ基金の創設が必要であるとの認識が共有された。

IP（知的財産）と開発モデルの比較

日本のアニメーションは、漫画・小説・ゲームなどの「実績ある IP」を基盤とし、製作委員会がメディアミックス展開で収益化する構造が中心である。一方、欧州はオリジナル企画の「開発バイブル（企画書）」、ティーザー、パイロット版制作への投資に重点を置いており、公的資金と放送局のコンプライアンス基準に支えられている。ゼロからの共同 IP 創出は難易度が高いものの、以下のようなハイブリッド型アプローチが視野に入っている：①EU 発 IP の日本スタジオによる映像化、②日本の休眠 IP の EU 市場向け再活性化、そして③双方の文化的感性を融合した新規 IP の共同開発

戦略的提言と今後の展望

ワークショップ全体を通じて、「個別的な連携」から「構造的な協働」への移行が不可欠であるとの認識が共有された。主な提言は次のとおりである。

- ・ イタリア-日本協定に代表される二国間・共同製作枠組みの整備
- ・ 吹替・字幕・マーケティングを支援する共同ローカライゼーション／流通基金の創設
- ・ 映画館・フェスティバル・配信を結びつける EU-Japan アニメーション配給プラットフォームの構築
- ・ 人材交流プログラムおよびバイリンク制作コンサルティングの強化
- ・ プリスクール、アート系、アダルト向けプロジェクトのための共同 IP インキュベーターの設立（プロジェクト育成）

EU と日本の強みは相互補完的である。最大のチャンスは、両地域のスタジオ、大学、専門学校、フェスティバル、企業が連携し、定期的な交流と長期的パートナーシップを生み出す「日欧アニメーション・コミュニティ」の形成にある。成功の鍵は、持続的な制度的支援、構造化された流動性（モビリティ）プログラム、そしてフェスティバル外交を通じた人的ネットワークづくりにある。資金調達の仕組み、制作文化、観客の期待値といった障壁は残るもの、安定したコミュニティが育てば、それらは創造的なシナジー（相乗効果）へと転化しうる。このエコシステムから、共同製作や人材育成協定が自然発的に生まれ、革新的かつ国境を越えたアニメーション作品が結実するだろう。

最終報告書全文 [はこちらをご覧ください。](#) (英語)