

“ずっとアニメで生きていこう。” KADOKAWAアニメ制作スタジオ合同リクルートを初開催 入社後の研修や働き方改革も全面支援

株式会社KADOKAWA（本社：東京都千代田区、取締役 代表執行役社長 CEO：夏野剛、以下 当社）は、当社グループのアニメ制作スタジオにおいて、初の合同リクルートを実施することをお知らせいたします。



■背景・目的

近年、日本のアニメは世界中で人気を博しており、社会現象を巻き起こすタイトルも数多く登場しています。アニメ関連市場において、2023年では3兆3,465億円（前年比114.3%）となり過去最高値を更新しました¹。

また日本政府は、アニメや漫画、音楽、映画、ゲームなどのコンテンツ産業を国の基幹産業と位置づけ、海外展開や人材発掘・育成を官民連携して支援していく方針を固め、2022年に4.7兆円だった海外での市場規模を2033年までに海外で20兆円規模を目指す目標を掲げており、さらなる市場成長が見込まれております。

アニメの人気や市場の成長と比例して、制作本数も年々増加の傾向にあります。しかしその一方で、アニメーション制作に携わる就労人口の数は作品数に対して不足しているのが現状です。

■当社グループのアニメ事業について

当社グループは、2028年3月期までの中期経営計画において、多彩なポートフォリオから成るIP（Intellectual Property）を安定的に創出し、世界に広く展開することを中核とした「グローバル・メディアミックス with Technology」の推進を基本戦略としており、その中でもアニメ事業は、成長領域の一つとして位置づけております。

¹ 「アニメ産業レポート2024」（一般社団法人日本動画協会）

アニメ事業成長のため当社グループでは、優秀な人材の確保・育成により制作力を強化することによって、タイトル数の増加、1タイトル当たりの話数増に加え、作品のさらなるクオリティ向上を目指し、グローバルに通用するアニメ作品の創出に向けた体制をより一層強化してまいります。

また「国内において一番働きやすいアニメ制作スタジオグループ」を目標に掲げ、アニメ制作現場における労働環境などの業界課題の解決を試みるべく、アニメ制作スタジオグループ各社連携の人材育成、待遇改善などに取り組んでおり、アニメ制作現場のスタッフがよりクリエイティブな能力を発揮できるよう力を注いでおります。

このたび、当社グループに所属するアニメ制作スタジオ5社の採用を合同で募集する窓口を開設します。本採用活動は、アニメ制作スタジオグループ全体の体制を強化し、「KADOKAWAグループの作る力」をさらに進化させるための重要な一歩と考えております。

■アニメ制作スタジオ5社合同リクルートの特徴

①初めての合同リクルート、5社のノウハウを共有した研修体制を整備

従来のように個別に採用活動、人材育成を行うのみではなく、合同での募集の窓口も作成し、アニメ制作スタジオグループ全体のノウハウや技術を共有する体制を強化します。入社後の技術研修などは、各社のノウハウを生かして合同で実施する予定です。この研修により、アニメ制作スタジオグループ内のさまざまな制作現場で幅広い経験を積みながら、技術力をさらに高めていくことができます。

②ご希望の各社毎にエントリーが可能

今回の採用は、エントリー受付と選考は当社グループ内のアニメ制作を手がける5社で実施いたします。選考を経て、ご希望の各社に入社することになります。

③働き方改革にも注力

制作環境や労働環境など、働き方改革にもKADOKAWAが全面的に支援し、合同で実施していく予定です。より良い職場環境を提供し、スタッフ一人ひとりが充実した仕事をできるよう、当社グループ全体で取り組んでまいります。

■アニメ制作スタジオ合同リクルート概要

- 名称：KADOKAWAグループアニメスタジオ新卒採用2026
- 採用時期：2026年4月
- 採用人数：10～20名（予定）
- 募集開始：2025年4月～（1月より案内開始）
- 参画会社：5社
 - 株式会社ENGI／株式会社キネマシトラス／株式会社動画工房／株式会社ベルノックスフィルムズ／株式会社レイジングブル
 - ※株式会社Studio KADAN（2026年度新卒採用予定なし）
- 募集職種：制作進行、アニメーター、3DCGアニメーターなど
- 募集URL：<https://group.kadokawa.co.jp/recruit/anime-studio/>

■当社グループのアニメ制作スタジオ一覧

会社名	会社概要
株式会社ENGI	出版・映像を中心に豊富なIPコンテンツを持つ株式会社KADOKAWA、サミー株式会社、株式会社ウルトラスーパーピクチャーズの3社によって生み出されたハイブリッドデジタルアニメーション制作スタジオ。3社の連携による強力なバックアップのもと、最新の技術を駆使した新しい映像表現によるコンテンツづくりに挑戦していきます。 主な作品：『Unnamed Memory』 『メダリスト』
株式会社キネマシトラス	キネマシトラスは「100年残る、時代が変わっても変わらない価値観が入っているフィルムを産み出す」を理念に、数々のハイクオリティなアニメーション作品を世に送り出している優れたアニメーション制作スタジオです。時流に適應する柔軟さと、変わらぬ志を持って作品制作に取り組んでいます。 主な作品：『わたしの幸せな結婚』 『盾の勇者の成り上がり』 『メイドインアビス』
株式会社動画工房	動画工房は、豊富なアニメ制作の実績を持ち、多くのヒット作を手掛けてきたアニメーション制作スタジオです。特に、魅力的なキャラクター描写や作品の世界観を表現する丁寧な作画が評価され、世界中のアニメファンから高い支持を得ています。今後は、これまで以上に意欲的に作品作りを続けられる環境を整え、さらなる挑戦とクオリティ向上を目指していきます。 主な作品：『【推しの子】』 『時々ボソッとロシア語でデレる隣のアーリャさん』
株式会社ベルノックスフィルムズ	TVアニメ『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズなど、数々の作品をヒットに導いた梶田浩司氏が代表を務めるアニメーション制作スタジオです。ハイクオリティな作品づくりに取り組むとともに、それを安定的・持続的に行えるよう、システムティックな制作手法の開発、実践にも挑戦しています。
株式会社レイジングブル	『交響詩篇エウレカセブン』シリーズを手掛けた京田知己監督をはじめ、経験豊富なスタッフが集結したアニメーション制作スタジオです。 KADOKAWAグループ原作のアニメ化に加え、新規IPの開発にも取り組みます。その中で、プリプロダクションに力を入れた、グローバルに通用する先進的な制作手法の開発にも挑戦していきます。
株式会社Studio KADAN (※注1)	Studio KADANは、Netflixアニメ『GAMERA -Rebirth-』やアニメ映画『すずめの戸締まり』CGキャラクター演出などを手掛けた日本有数の3DCGアニメーション監督・瀬下寛之氏を中心とした制作スタジオ。フル3DCGセルルックCGアニメーション制作をはじめ、3Dモデリングを使用したXR、プロジェクトマッピング、ゲーム対応の映像など各種デジタルエンターテインメントの制作に加え、世界市場に向けた大型IP作品の制作に取り組めます。 主な作品：『GAMERA -Rebirth-』

※注1：アニメ制作スタジオ一覧のうち、株式会社Studio KADANにつきましては2026年度新卒採用予定はございません。

■株式会社KADOKAWAについて

出版、アニメ・実写映像、ゲーム、Webサービス、教育・EdTechなどの事業を展開する総合エンターテインメント企業です。世界中から才能を発掘して多彩なIP (Intellectual Property) を創出し、さまざまなメディアで展開。創出したIPをテクノロジーの活用により世界に届ける「グローバル・メディアミックス with Technology」戦略を掲げ、IP価値の最大化を推進しています。

<https://group.kadokawa.co.jp/>

以上

【本件に関する報道関係からのお問い合わせ先】

株式会社KADOKAWA IR・広報部

pr-dept@kadokawa.jp