



うちのゆうな
内納優奈氏

東映アニメーション(株)
商品企画、販売促進
《関わった主な作品》
「プリキュア」シリーズ



はまのしんいちろう
濱野伸一郎氏

(株)ブシロードムーブ
音響制作、キャスティング
《関わった主な作品》
「ニワトリ・ファイター」
「顔に出ない柏田さんと
顔に出る太田君」



おかだゆうへい
岡田悠平氏

(株)トムス・エンタテインメント
プロデューサー
《関わった主な作品》
「劇場版名探偵コナン」シリーズ
「神様はじめました」
「LUPIN the Third
〜峰不二子という女〜」



おがわたくひろ
小川崇博氏

(株)MAPPA
プロデューサー
《関わった主な作品》
「全修。」
「ユーリ!!! on ICE」
「ゾンビランドサガ リベンジ」



かわのあさみ
川野麻美氏

(株)マッドハウス
絵コンテ、演出、監督
《関わった主な作品》
「LIAR GAME」
「吸血鬼すぐ死ぬ」
「チ。ー地球の運動について」



ファシリテーター
藤津亮太氏

東京工芸大学
アニメーション学科教授



アニメ業界に入ったきっかけ

藤津 今日はみなさんの仕事への思いや、中野への印象、そしてこれからの挑戦について伺っていきます。まずは、アニメ業界に入ったきっかけから聞かせてください。

内納 幼いころから、好きなキャラクターグッズを身に着けていると、自然と勇気が湧いてくる気がしていました。大学生の時に参加したプリキュアのイベントで、作品に込められた思いに感動し、「誰かに元気や癒やしを与えられるプリキュアグッズを作りたい」と思うようになったのがきっかけです。

岡田 関西で過ごした大学時代、映画やアニメに夢中になり、気づいたら東京へ面接に行っていました。「明日から来られますか?」と言われ、覚悟を決めて大学を辞めました。全てを捨ててでも、好きなことに賭ける挑戦でした。



川野 私もアニメを見ているうちに、どんどんはまって。就職活動中は、別の業界も受けたのですが、ピンと来なくて。美術専攻だったこともあり、話が合う人が多そうだと思いこの業界に入りました。



小川 転職を考えていた時、アニメ業界の求人を見つけました。未経験でも挑戦できると知り、「好き」を仕事に変えるチャンスだと思い、飛び込みました。

濱野 私はちょっと異色かもしれませんが。アニメに強い興味があったわけではなく、友人からの誘いで入社。でも、今では裏方として支えることにやりがいを感じています。

日々の仕事のやりがい

藤津 それぞれ違う道からこの業界に入ってきたんですね。では、今の仕事を教えてください。

小川 制作の企画や品質管理を担当しています。放送が近づくとき打ち合わせが増え、プロデューサーが現場にいないと進まないことも多くなります。一日中スタジオにいることもありますが、ルー

ティーンがないからこそ、毎日が新鮮で肌に合っていると感じます。

川野 演出は、絵コンテを描いて尺を調整し、作画スタッフに意図を伝えることが中心です。特に「吸血鬼すぐ死ぬ」のようなコメディ作品は、テンポや間、キャラクターの表情で面白さが決まるので、やりがいがありますね。

濱野 私の一日は、300件以上のメールとの戦いから始まります。キャスティングの候補を精査したり、アフレコのスケジュールを調整したり、頭の中は常にフル回転。緊張感と責任のある仕事ですが、役に声がばっちり合った瞬間は本当にうれしいです。



内納 グッズ企画では、刺繍の糸の色やタグのデザインなど、細部にまでこだわっています。完成した商品が店頭に並び、SNSで「かわいい!」と言ってもらえると、自分のこだわりが誰かの心に届いたんだと実感できます。

岡田 「劇場版名探偵コナン」の公開は一年に一度の大勝負。現地に行って、作品の舞台となる地を肌で感じながら、細部までこだわります。正直時間が足りませんが、毎年楽しみにしてくれているファ

ンの方のためにぎりぎりまで粘ります。公開を迎えた瞬間、「この一年、やり切った」と大きな達成感が押し寄せます。

小川 岡田さんのように、作品に込める熱量は共通していると感じます。私が関わった「ユーリ!!! on ICE」では、実際のフィギュアスケートを撮影して映像に取り入れたり、「牙狼」ではスタントマンを起用してアクションの動きをリアルに再現したり。異業種のプロと協力するのも楽しいですね。

中野というまち

藤津 みなさんが働く中野についても、聞かせてください。

小川 お笑い、音楽、そしてアニメなど、多様な文化が発展していると感じます。さまざまなジャンルのイベントも多く、地域と文化が密接につながっているのが中野の魅力ですね。それに、国内外の方が当社作品のグッズを手に入れているのを見かけることもあって、「自分たちが制作している作品が世界に届いているんだ」と実感します。



内納 私は入社するまで中野に来たことがなかったのですが、今ではすっかり好きなまちに。新しいオフィスビルと古い小道が混在していて、ごちゃごちゃしているのに居心地がいい。好きなドラマのロケ地もあるので、昼休みにその場所を巡るのが密かな楽しみです。



濱野 仕事の合間や休日に、よく区内を散歩しています。仕事で頭がいっぱいになった時でも、歩きながら街並みや公園の木々を眺めるとリフレッシュできます。中野は都会の便利さと、自然の穏やかさがちょうどいいバランスで共存していて、飽きないですね。

岡田 気取っていない雰囲気がいいですね。小さな飲食店が多くて、どこも個性があって魅力的です。

川野 そうですね。会社の周辺にも個人経営の飲食店が多くて、仕事の合間に利用しています。これからも長く続けてほしいです。

これからの挑戦

藤津 最後に、これから挑戦したいことを教えてください。

内納 自分が企画したグッズをきっかけに、作品の魅力が世界に広まっていったらうれしいです。中野から世界へ飛び出す日を夢見ています。

小川 「ゾンビランドサガ」のような、一風変わったオリジナル作品を制作したいです。オリジナルは、視聴者の反応がダイレクトに返ってくる臨場感があります。

岡田 オリジナル作品には特別な魅力がありますよね。いつか中野を舞台にした作品も作れたら、中野がもっとアニメで盛り上がること間違いなしです。

濱野 制作各社が本当に満足できるキャスティングを実現することが、私の使命。関わった全ての人が「この作品に携われて良かった」と心から思えるような作品づくりを支えていきたいです。

川野 これからは監督としても携わることになります。2026年にテレビアニメ化が発表された「LIAR GAME」で、初めて監督を務めます。演出で培った経験を生かし、心に残る作品を作りたいです。

藤津 みなさんの話を聞いて、アニメ業界の熱意を感じました。中野から生まれる文化が、世界へと広がっていく未来が楽しみです。

座談会の完全版を
区画でご覧になれます▶



アニメ文化をつくる、クリエイター座談会