

特別企画: アニメ制作企業の経営実態調査 (2018年)

2017年の収入高合計、2000億円超で過去最高を更新 ～ アニメ制作企業の1社当たり平均収入高、 7年ぶりに8億円台へ回復 ～

はじめに

これまで「サブカルチャー」の一コンテンツだったアニメが、近年映像文化としての地位を確立してきた。2017年のアニメ産業をみると、テレビアニメでは『けものフレンズ』が、同年における流行語大賞にノミネート。劇場版アニメでも『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』などのヒットにも恵まれた。また、2012年初放映のアニメ『ガールズ&パンツァー』の舞台となった茨城県大洗町や、2016～17年放映のアニメ『ラブライブ!サンシャイン!!』の舞台となった静岡県沼津市では、同作品を動因とした観光入込客による消費で経済波及効果が認められるなど、地域経済における活性化策のひとつとしてアニメが無視できない存在となりつつある。

こうしたなか、動画配信大手によるアニメ制作への新規参入など、アニメ産業を巡ったビジネス面での動きも相次いでいる。

帝国データバンクでは、信用調査報告書ファイル「CCR」(170万社収録)ほか外部情報をもとにアニメ制作を主業とする企業を抽出し、2018年7月時点の企業概要データベース「COSMOS2」(約147万社収録)に収録されている255社の集計・分析を行った。なお、同様の調査は2017年8月に続き3回目。

*アニメ制作企業

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)

調査結果(要旨)

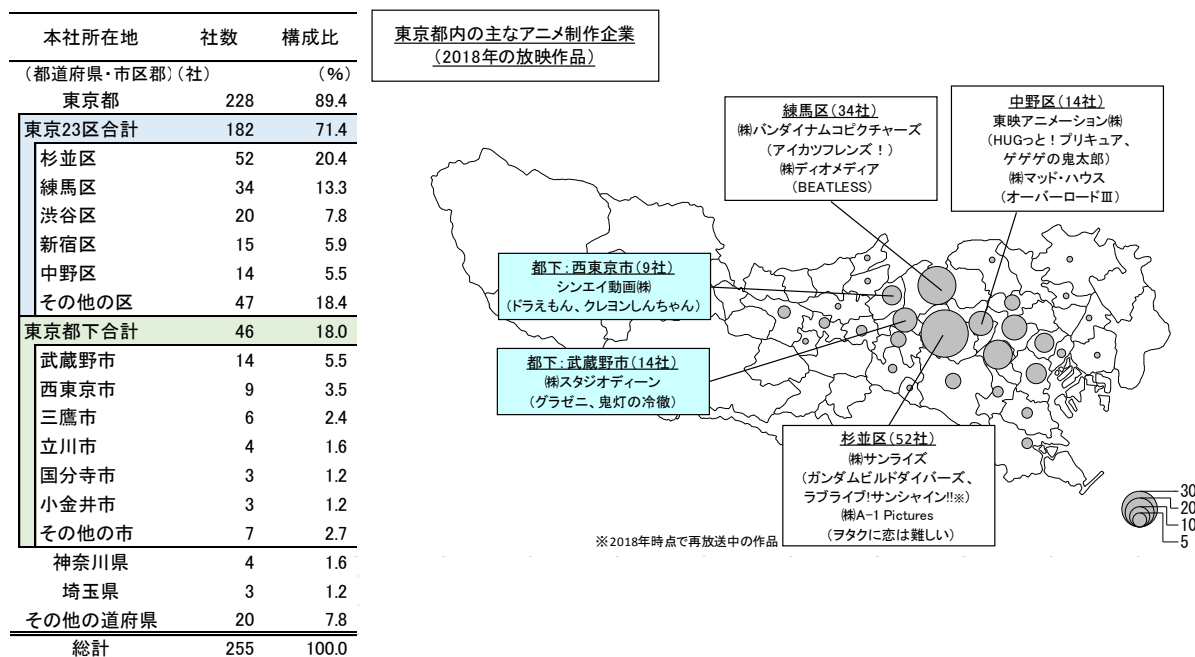
1. アニメ制作企業は、2018年7月時点で255社判明。本社所在地を都道府県別にみると、アニメ制作企業の約9割が「東京都」に本社を置いていた。また、企業規模別では収入高、資本金、従業員数ともに中・小規模の企業が過半を占めた。設立年別では、2000年以降に設立された企業が150社を占め、全体の約6割を業歴が浅い新興制作企業が占めた
2. 2017年(1月期～12月期決算)のアニメ制作企業の収入高合計は2037億2100万円。調査開始後初めて2000億円を突破し、過去最高を更新した。また、同年の平均収入高は8億800万円となり、2010年以来7年ぶりに8億円台へ回復。制作態様別でも、元請・グロス請企業が3年連続で、専門スタジオでも3年ぶりに、それぞれ前年を上回った
3. 前年比収入高では「増収」が39.6%となり、3年ぶりに前年を上回った。利益面でも「増益」が54.9%で、全体の約5割が増益を果たした
4. 2017年のアニメ制作企業の倒産・休廃業・解散件数は、合計6件判明した

1. 概況

1.1. 所在地別 ～ 「東京都」が全体の9割を占める～

2018年7月時点で、アニメ制作企業は255社判明。本社所在地別に見ると、「東京都」が228社（構成比89.4%）と、全体の約9割を占める結果となった。東京都の内訳を見ると、228社のうち182社を「東京23区」が占め、そのうち「杉並区」（52社）、「練馬区」（34社）の2区で47.3%を占める。また、23区外では「武蔵野市」（14社）、「西東京市」（9社）などが多く、東京23区西部に位置する企業が多い。これは、東映アニメーション（中野区）やトムス・エンタテインメント（同）などのアニメ草創期を築いた企業が集積していることに加え、「近接性がビジネス面で有利」となることから、各工程を担う専門スタジオが近隣に立地することも関係している。

一方、地方に本社を置く制作企業や、東京都に本社を置くアニメ制作企業の中でも、WHITE FOX（杉並区）や旭プロダクション（練馬区）など、特定分野に特化したスタジオを地方に設置する動きもある。デジタル化やネットワーク化により地域間のボーダーレスが進み、「東京一極集中」の必要性が薄れつつあるほか、スタジオの密集する東京から遠方に設置することで、制作環境向上やアニメーター・イラストレーターなど制作スタッフの流出を抑える狙いもあると見られる。



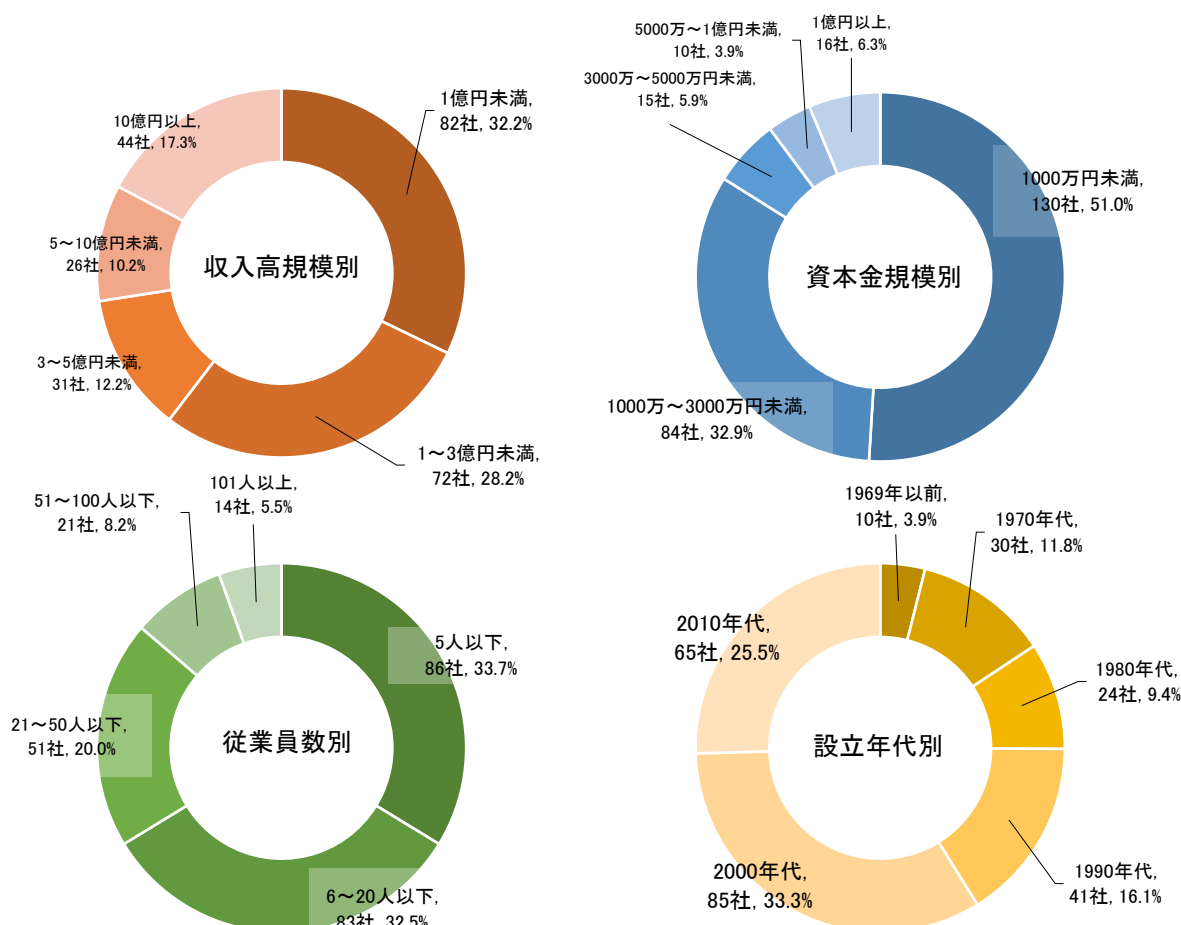
1.2. 規模別・設立年代別 ～ 2000年代以降に設立された企業、全体の約6割 ～

アニメ制作企業 255 社の企業規模をみると、収入高規模別では「1億円未満」が 82 社（構成比 32.2%）で最多となった。次いで「1～3億円未満」の 72 社（同 28.2%）となり、収入高 3 億円未満の小規模企業が全体の 60.4%と、約 6 割を占めた。資本金規模別にみると、資本金「1000万円未満」が 130 社（同 51.0%）を占め、全体の過半数を占めた。

従業員数別にみると、最も多いのは「5人以下」の 86 社（構成比 33.7%）となり、全体の 3 社に 1 社が小規模企業となった。次いで、「6～20人以下」の 83 社、（同 32.5%）、「21～50人以下」の 51 社（同 20.0%）と続き、従業員 100 人以下の企業が全体の 94.5%を占めた。

設立年代をみると、最も多く設立されたのは「2000年代（2000～09年）」の 85 社（構成比 33.3%）となり、次いで「2010年代」の 65 社（同 25.5%）となった。近年のアニメブームを背景に、2000 年以降に設立された企業が全体の約 6 割を占める。以下、『新世紀エヴァンゲリオン』などがヒットした「1990年代」（41 社、同 16.1%）、『宇宙戦艦ヤマト』『機動戦士ガンダム』などがヒットした「1970年代」（30 社、同 11.8%）と続いた。

アニメ制作企業の概況（収入高規模別・資本金規模別、従業員数別、設立年代別）



※ 構成比は小数点以下を四捨五入しているため、合計は必ずしも 100 とはならない

2. 収入高動向 ～ 1社当たり平均収入高、2010年以来7年ぶりに8億円台へ回復～

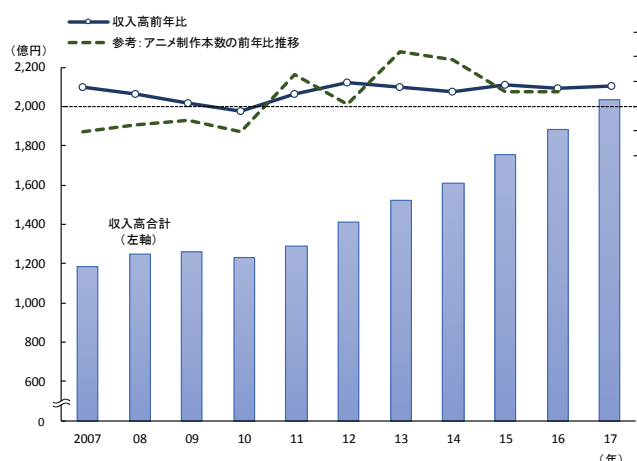
アニメ制作企業 255 社の 2017 年（1 月期～12 月期決算）における収入高合計は 2037 億 2100 万円となり、初めて 2000 億円を突破し、過去最高を更新した。前年比では 8.2% 増となり、2011 年以降 7 年連続で前年を上回るなど、アニメ制作企業の収入高合計は増加基調が続いた。

2007 年以降の 1 社当たり平均収入高推移をみると、2017 年は大手制作企業を中心とした業績回復が寄与したことで、前年比 6.0% 増の 8 億 800 万円となった。5 年ぶりに前年の水準を上回ったほか、7 年ぶりに 8 億円台へ回復した。DVD 販売等が大きく落ち込んだ 2006 年以降の「アニメバブルの崩壊」や、動画工程などでの制作費が安価な中国や韓国、東南アジアの制作企業による日本市場への進出、新興企業の設立などによるプレイヤーの増加で受注競争が激化し、一時はピーク（2007 年、11 億 7500 万円）の約 6 割まで低下した。近年は制作本数が増加する一方でプロデューサーやアニメーターが不足しているほか、外注費の高騰により受注制限せざるを得ない企業も現れ始めているものの、平均収入高はピークの約 7 割まで回復した。

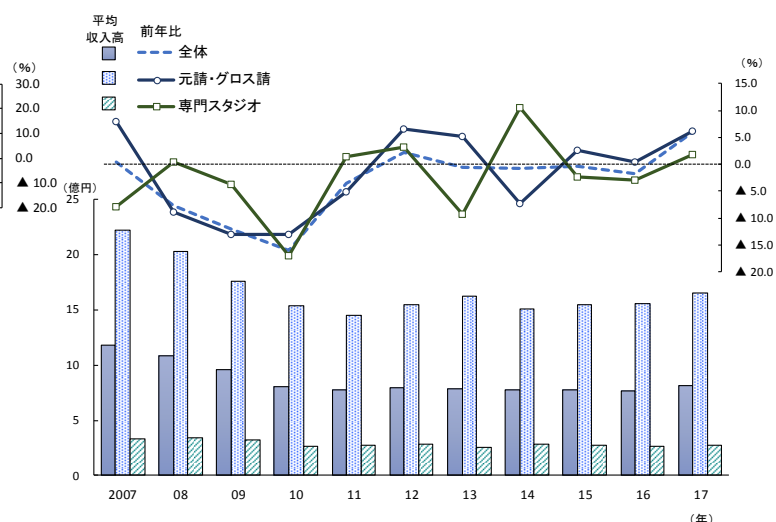
制作態様別に平均収入高をみると、直接制作を受託・完成させる能力を持つ「元請・グロス請」では、2017 年は 16 億 5000 万円（前年比 6.2% 増）となり、3 年連続で前年を上回った。2017 年は主にテレビアニメや劇場版アニメでヒット作品が相次いだほか、国内外における映像配信事業が好調だったこともあり、製作委員会等への出資などでライセンス収入を受けやすかったことが影響した。

また、下請としてアニメ制作に携わる「専門スタジオ」の平均収入高は 2 億 7300 万円（同 1.8% 増）となり、3 年ぶりに前年を上回った。専門スタジオでは起業・参入が比較的容易であることから競争が激しく、価格競争に陥ることなどで受注単価が低下しやすい。また、多くが少人数など中・小規模の企業であるため受注本数を増やすことができず、大幅な収入高増につながりにくいこととも背景にあげられる。

アニメ制作企業の収入高合計推移



アニメ制作企業の平均収入高推移



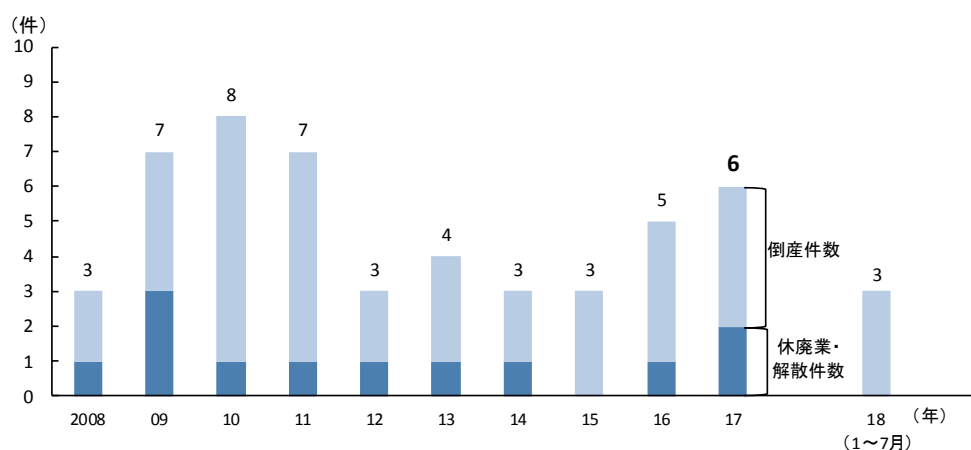
4. 倒産・休廃業・解散動向 ～ 2017年は6件発生、2000年以降で3番目の件数 ～

2017年におけるアニメ制作企業の倒産・休廃業・解散動向をみると、倒産ⁱが4社、休廃業ⁱⁱ・解散ⁱⁱⁱが2社、合計で6社が判明した。過去に最多となったのは『タッチ』などを制作していたグループ・タック（渋谷区、破産、2010年8月）が倒産した2010年（8件）。次いで、2009・11年（7件）となり、2017年は過去3番目に多かった。

近年では、『サムライチャンプルー』を制作したマンガローブ（杉並区、破産、2015年8月）や、『ストラトス・フォー』などを制作したスタジオ・ファンタジア（練馬区、破産、2016年10月）など、高い知名度を有していたアニメ制作企業の倒産が発生している。2017年に経営破たんしたアニメ制作企業をみると、多くが受注低迷の影響を受けて制作本数が減少したほか、請負単価の低下などで収入高が減少し、資金繰りが行き詰まったケースが多かった。また、人材不足で業況を拡大させる事ができず、事業継続を断念した企業もみられた。

2018年（1～7月時点）においても3社の倒産（前年同期2件）が判明。このほか、『いなり、こんこん、恋いろは。』や『デート・ア・ライブⅡ』、『ハイスクール・フリート』などを制作していたプロダクションアイムズ（練馬区）が事業停止状態となるなど、知名度が比較的高かった制作企業の経営破たんが発生した。

アニメ制作企業の倒産・休廃業・解散件数推移



ⁱ 倒産は法的整理（会社更生・民事再生・特別清算・破産）のうち、負債1000万円以上を対象に集計したもの

ⁱⁱ 休廃業とは、企業活動を停止している状態を指す（官公庁等に「廃業届」を提出して企業活動を終えるケースを含む）。調査時点では当該企業の企業活動が停止していることを確認できているが、将来的な企業活動再開を否定するものではない

ⁱⁱⁱ 解散とは、主に商業登記等で解散を確認した場合を指す

5. まとめ

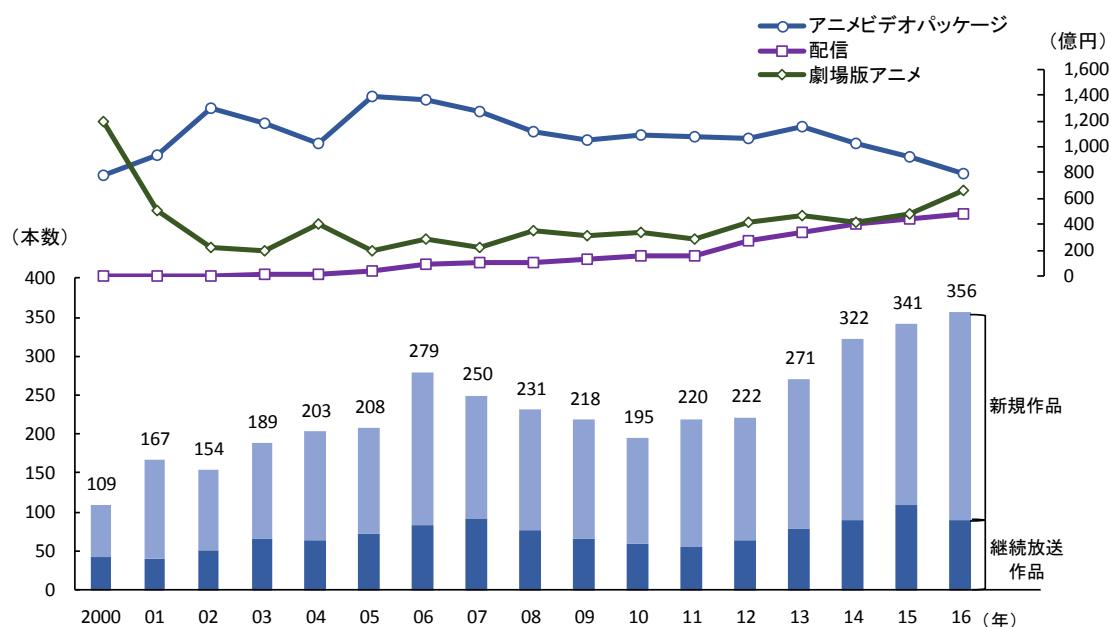
2018年の調査では、判明したアニメ制作企業255社の収入高合計は過去最高の2037億2100万円となり、調査開始後初の2000億円突破となったほか、1社当たりの平均収入高もピーク時の7割まで回復した。元請・グロス請企業では製作委員会に出資する企業も多く、制作本数の増加やヒット作の発生により、ライセンス収入や映像配信が収益に反映されたこともあって業績改善が進んだ。他方、下請けとなる専門スタジオでは平均収入高が低位で推移しており、近年のアニメブームに沸くなかで制作態様別の業績に格差がみられた。

また、2017年には倒産・休廃業・解散が合計6社判明。アニメ制作業界では従前から指摘されてきた制作スケジュールの過密化や労働環境の悪化、人材不足といった諸問題による影響が顕在化している。2018年6月には、テレビアニメ『いなり、こんこん、恋いろは。』などを制作していたプロダクションアイムズが事業停止。経営破たん直前まで放映アニメ作品を手掛けたなか、制作費の縮小・低減と外注費の増加で資金繰りに窮し、経営が行き詰まった。

こうした状況下において、今後もアニメ産業が継続的な発展を遂げるためには、下請制作企業を中心に過度な価格競争からの脱却など、収益力の早期回復が不可欠となろう。これには、アニメ制作における従来の商慣習の見直し、適切な工程管理や合理的な利益要求に基づいた制作費算定や合意などにおいて、アニメ産業全体での取り組みが求められる。また低賃金・長時間労働など労働環境の改善・整備のほか、次世代を担う人材の育成などの継続的な取り組みも重要となる。

【参考資料】

TVアニメ放映タイトル数とビデオパッケージ等売上高推移



出典：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2017」を基に帝国データバンク作成

【内容に関する問い合わせ先】

(株) 帝国データバンク 産業調査部 情報企画課

担当：飯島 大介

TEL 03-5775-3073 FAX 03-5775-3169

E-mail daisuke.iijima@mail.tdb.co.jp

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。報道目的以外の利用につきましては、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。