

特別企画:アニメ制作業界動向調査(2019年)

2018年の平均収入高 前年比約8%の増加 ピーク時の8割超まで上昇 ～収益力に課題、「赤字」割合は過去10年間で最大～

はじめに

2018年のアニメ業界は、大きな岐路に立たされた1年だったと言える。米動画配信大手のNetflixは、TV放送を介さないオリジナルアニメ作品の制作・配信市場へ本格的に参入。大手企業各社では、共同出資による3DCGアニメ制作企業などを相次いで設立するなど、従来のアニメ制作のあり方から一線を画したモデルケースが数多く生まれた。

テレビアニメに目を向けると、山梨県南部町に住む女子高校生のアウトドア体験や日常生活をゆるやかなタッチで描いた『ゆるキャン△』が人気を博したほか、『ポップテピピック』などインターネット上で話題となった作品も放映。劇場版では、2019年公開の『天気の子』が興行収入100億円を突破、第92回米アカデミー賞国際長編映画賞部門の日本代表アカデミー賞候補に選ばれた。

他方、「働き方改革」が社会全体での課題となるなか、近年アニメーターの待遇といった労働問題やコンプライアンス上の課題も噴出しており、発展を遂げる半面多くの課題も抱えている。

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、2019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256社の集計・分析を行った。なお、同様の調査は2018年8月に続き4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)

- 2018年(1月期～12月期決算)のアニメ制作企業の収入高(売上高)合計は2131億7300万円。1社当たり平均収入高は8億4300万円(前年比8.1%増)で、2006-07年以来11年ぶりに2年連続で前年を上回り、ピークとなった2007年(9億9200万円)の8割超の水準まで上昇した。
- 収入高動向では「増収」が34.1%を占め、2年ぶりに前年を下回った。このうち、元請・グロス請企業では増収企業が35.6%で、全体を1.5ポイント上回った。また、最終損益で「赤字」となった制作企業は30.4%を占め、3年ぶりに増加へ転じた。
- アニメ制作企業の本社所在地を都道府県別にみると、約9割が「東京都」に本社を置いていた。従業員数別では2018年に比べ「6～20人以下」が「5人以下」を上回った。収入高3億円未満の小規模企業が全体の6割超を占める傾向に変化は無かった。

1. 2018年のアニメ制作企業業績動向

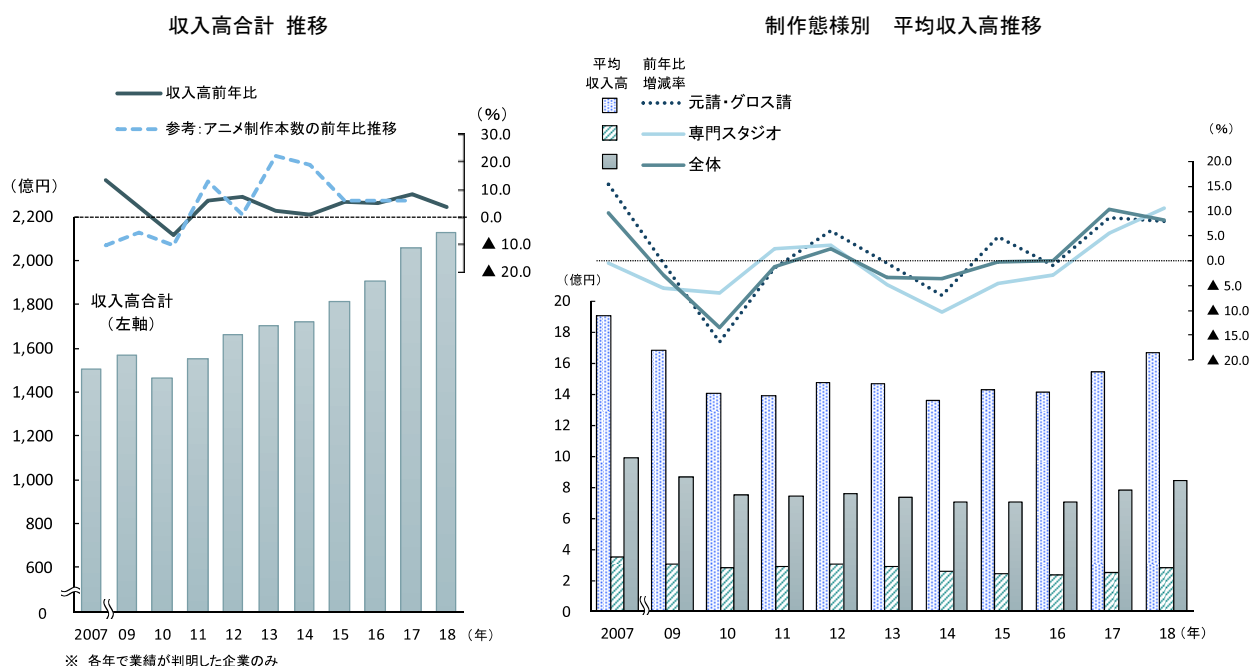
1.1 収入高(売上高) ～ 1社当たりの平均売上高、ピーク時の8割超にまで上昇 ～

2018年(1～12月期決算)における収入高(売上高)合計は2131億7300万円となり、初めて2000億円を突破した2017年(2056億8200万円)を3.6%上回ったほか、2011年以降8年連続で前年を上回り、過去最高を更新した。

2018年の1社当たり平均収入高は8億4300万円だった。前年からは8.1%増加し、2年連続で前年を上回ったのは2006-07年以來11年ぶりとなる。業界全体でアニメーターなどの人材不足や外注費の高騰が続いたものの、制作量を相応に確保できたことから大手制作企業を中心に業績回復が続き、全体の底上げにつながった。また、ピークとなった2007年(9億9200万円)の8割超の水準まで上昇した。

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、2018年は16億6300万円(前年比8.0%増)。2017年から伸び率は僅かに鈍化したものの、2年連続で前年を上回った。2018年は、多くの作品で国内外における映像配信事業が好調だったほか、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こともあって、製作委員会等に出資した制作企業中心にライセンス収入を受けやすかったことも影響した。

下請としてアニメ制作に携わる「専門スタジオ」では、平均収入高は2億7700万円(同10.5%増)となった。2年連続で上回ったのは2011-12年以來6年ぶり、前年比2ケタ増で推移したのは2006年(13.9%増)以來12年ぶりとなる。専門スタジオの特徴として、起業・参入が比較的容易であることから受注や価格面での競争が激しい点が挙げられるが、総じて手がける作品が多かったことや、受注期間のタイトさを理由に元請企業から比較的高単価で受注できた専門スタジオが多かったことが業績を下支えした。



1.2. 収入高・損益動向 ～赤字割合は3年ぶり増 過去10年間で最大を記録～

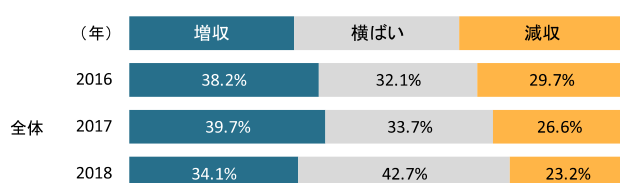
アニメ制作企業全体の収入高動向では「増収」が34.1%を占め、2年ぶりに前年を下回った。このうち、元請・グロス請企業では増収企業が35.6%で、全体を1.5ポイント上回ったが、2017年からは10.0ポイント下回った。元請・グロス請企業で増収となった企業では、アニメ制作本数増加や、劇場版アニメなどでヒット作品が生まれたことなどが増収要因だった。また、国内外での番組販売や配信に注力している企業のほか、大手動画配信サイトを經由したインターネットでの映像配信事業が好調な企業でも増収となった。

一方、2018年の収入高が「減収」となった企業の構成比は23.2%となり、2年連続で縮小した。アニメーターの自社育成などを理由に、自社のキャパシティを上回る受注を抑制するなどしたこと、前年比減収や横ばいとなるケースが例年に比べやや目立った。

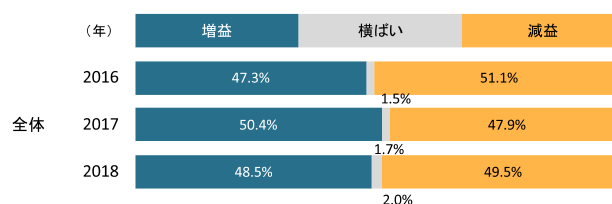
収益動向をみると、2018年の損益が「増益」となった企業の構成比は48.5%。2017年(50.4%)の水準を下回ったものの、前年比1.9ポイントの下落に留まるなど、落ち込み幅は僅少にとどまった。このうち元請・グロス請企業では、増益企業は54.2%となり半数超で増益、過去10年で2番目に高い水準だった。採算の維持可能な制作案件を中心に選別受注する傾向がみられたほか、配信コンテンツの増加などで採算性の高いライセンス収入を確保した。また、スタッフを自社育成してきた制作企業を中心に工程を内製化し、外注工程を減らしたことで例年に比べ収益性の改善が目立った。

一方、「減益」企業の構成比は49.5%、3年ぶりに増加。このうち、元請・グロス請の「減益」は3年連続で縮小したのに対し、専門スタジオの「減益」は54.7%と半数超を占め、3年ぶりに減益企業の割合が増加した。専門スタジオでもアニメーターの正社員化や育成が進むなか、投資が先行する一方で収益化に至らず、減益に転じたケースがみられた。

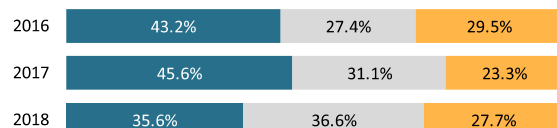
収入高動向



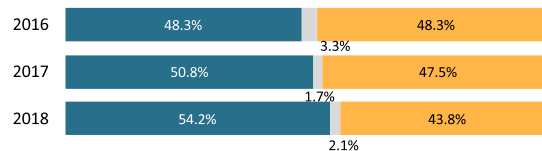
損益動向



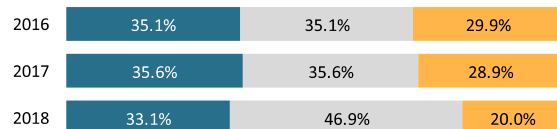
元請・グロス請



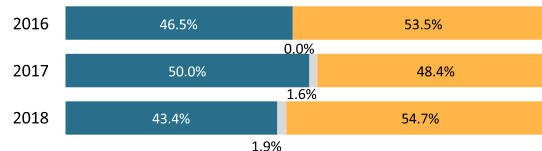
元請・グロス請



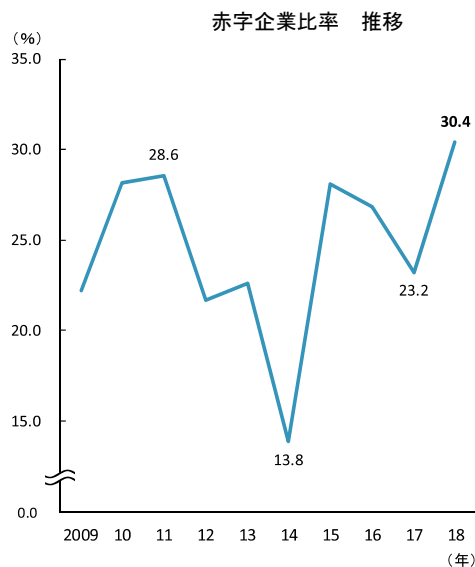
専門スタジオ



専門スタジオ



この結果、最終損益で「赤字」となった制作企業は30.4%を占め、3年ぶりに増加へ転じた。赤字企業の割合は、近年は2015年をピークに減少傾向が続くなど収益力の改善が続いていたが、過去10年間で最も高い水準となった。

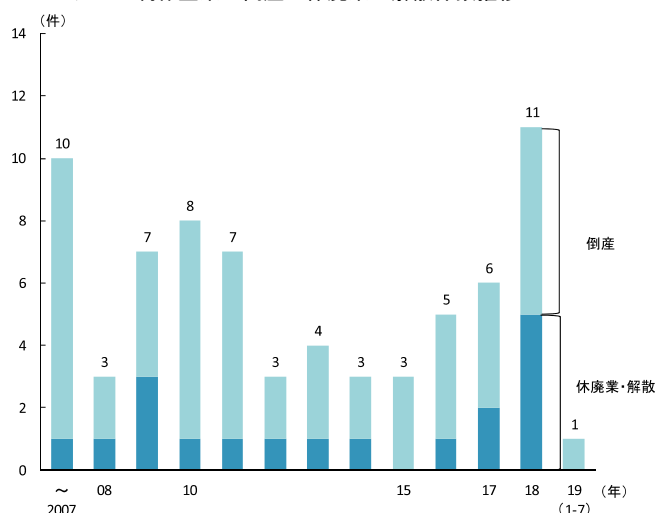


2. 倒産・休廃業・解散動向 ～ 2018年は11件発生、過去最多を更新 ～

2018年のアニメ制作企業における倒産ⁱ・休廃業ⁱⁱ・解散ⁱⁱⁱが5社、合計で11社が判明した。『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）などが経営破たんし、過去最多だった2010年（8件）を上回り、過去最多を更新した。2018年の経営破たんで代表的なのは、『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（2018年10月、破産、練馬区）、『クリオネの灯り』などを制作していたdrop（2018年10月、破産、練馬区）など。なお、2019年（1～7月時点）では、倒産が1社（前年同期3件）判明している。

近年のアニメ制作企業の経営破綻の特徴として、請負単価の低下などで収入高が減少したほかに、人材不足による人件費、下請業者などへの支払い費用が増大し、資金繰りが行き詰まったケースが多い。また、人材不足で業況を拡大させることができず、事業継続を断念した企業もある。

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

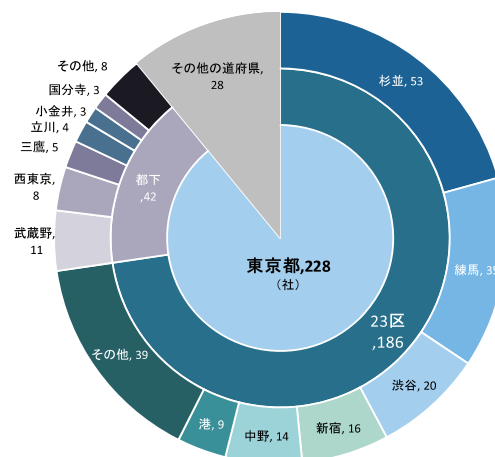
ⁱⁱⁱ 解散とは、主に商業登記等で解散を確認した場合を指す

3. 概況

3.1. 所在地別 ～ 東京都で全国の9割を占め、東京一極集中が続く ～

アニメ制作企業は、2019年7月時点で全国に256社判明。本社所在地別にみると、「東京都」が228社（構成比89.1%）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186社を「東京23区」が占め、そのうち「杉並区」（53社）、「練馬区」（35社）の2区で47.3%を占める。また、都下では「武蔵野市」（11社）、「西東京市」（8社）などが多い。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（同区）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っていたことから、各工程を担う専門スタジオが近隣に集積することも関係している。

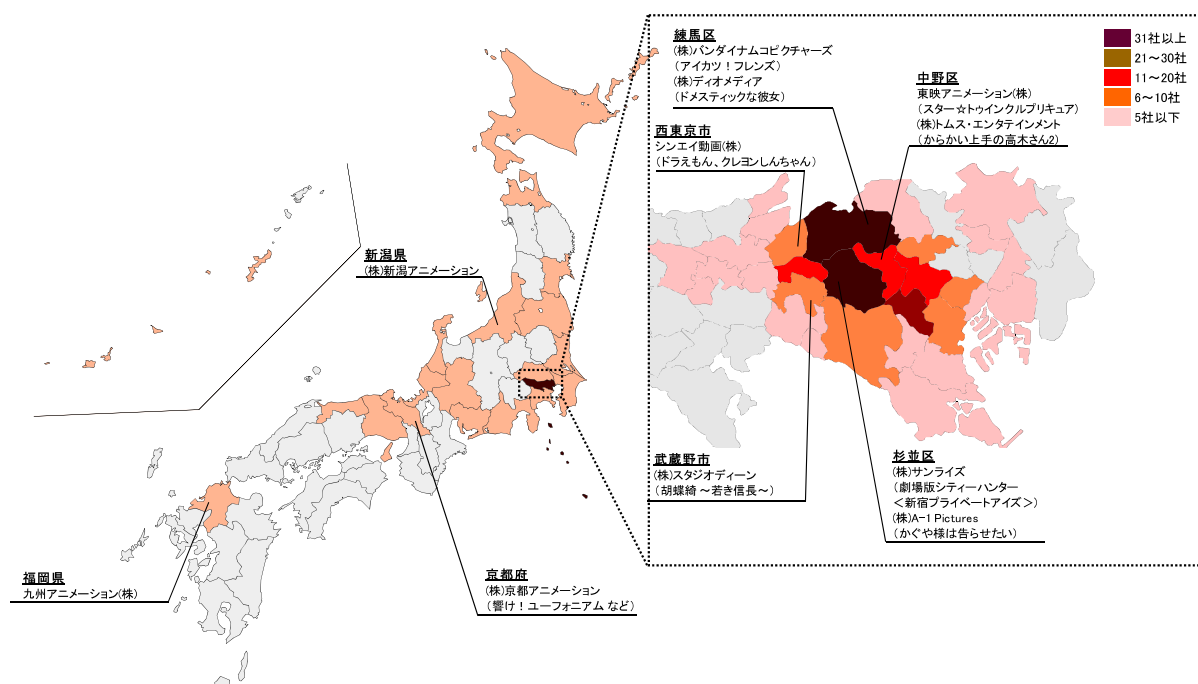
都道府県別



一方、地方に本社を置くアニメ制作企業や、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、以前より「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、制作環境の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。

全国・東京都内の主な制作企業

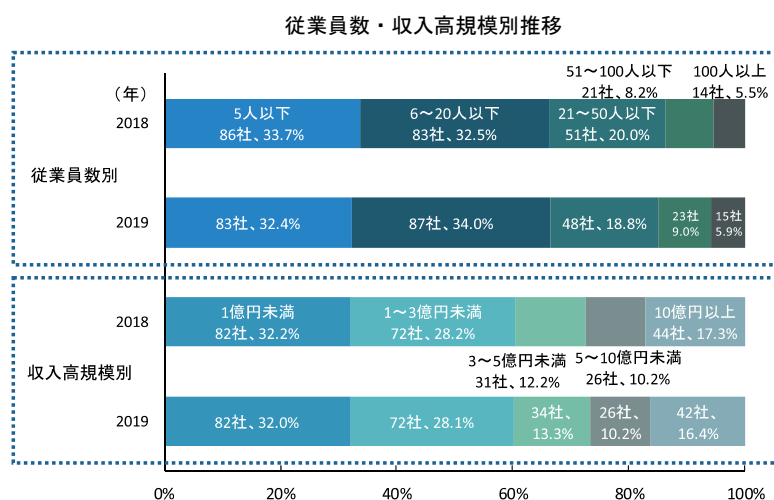
（2019年中に放映したもの、または代表作品）



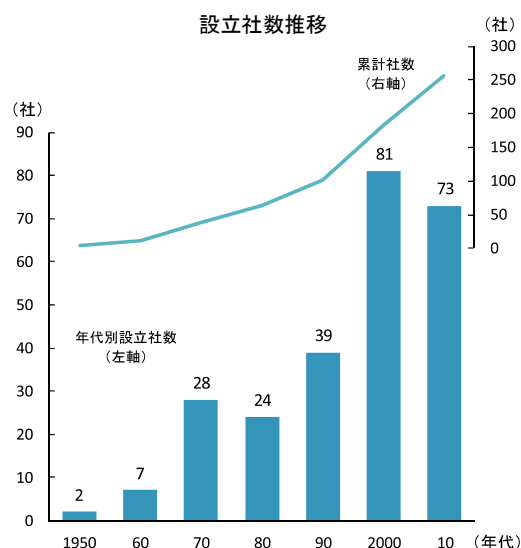
3.2. 従業員数別・規模別・設立年代別 ～ 2000年代以降に設立された企業、全体の約6割～

従業員数別にみると、最も多いのは「6～20人以下」（87社、構成比34.0%）。次いで「5人以下」の83社（同32.4%）となり、全体の3社に1社が従業員数20人以下の小規模企業だった。また、「21～50人以下」の48社（同18.8%）など、従業員100人以下の企業が9割を占める傾向に変化は無かった。しかし、近年の人材不足等などからアニメーターの囲い込みが進んでいることを背景に、2018年に比べ「6～20人以下」が「5人以下」の社数を上回ったほか、「51～100人以下」（23社、同9.0%）、「100人以上」（15社、同5.9%）では2018年より社数が増加した。

企業規模別にみると、収入高「1億円未満」が82社（構成比32.0%）で最多となった。次いで「1～3億円未満」の72社（同28.1%）となり、収入高3億円未満の小規模企業が全体の約6割を占めた。



設立年別では、2000年代以降アニメ制作企業の設立が急速に増加し、「2000年代（2000～09年）」では81社を占めた。次いで「2010年代（2010～19年）」の73社となり、2000年以降に設立された企業が全体の約6割を占める。



4. 今後の見通し

今回調査では、収入高合計は過去最高の2131億7300万円、2011年以降8年連続で前年を上回り、過去最高を更新。1社当たりの平均収入高をみても、ピークとなった2007年の8割超にまで迫った。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。下請けとなる専門スタジオでも業績は堅調に推移しており、昨今の作品数増加のほか、人材不足などを背景に比較的有利な価格条件で受注できたケースが多くみられたことも寄与した。ただ、先行して人材育成や設備投資を行ってきた企業では外注費の削減などで利益への貢献が見られる半面、後発で取り組みを進める企業との間では収益力の差が広がり始めている。

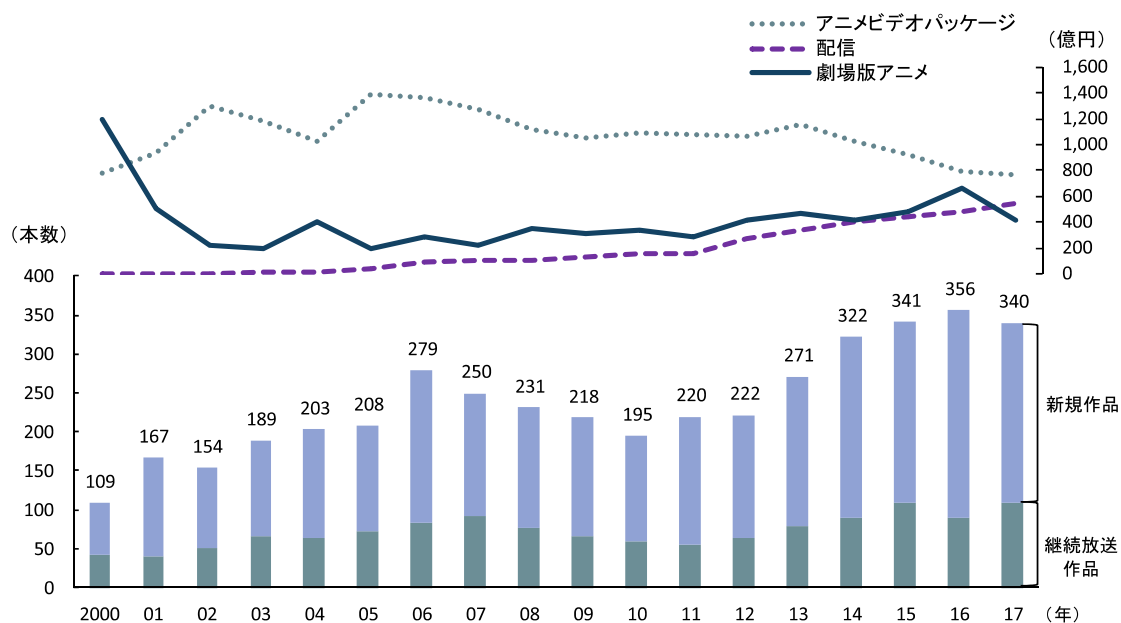
今後も日本アニメの人気を背景に、国内アニメ制作業界は堅調に推移するとみられる。ただし、経営環境としては国内ではアニメーターの不足感が高まるなかで、自社での人材育成や設備投資による生産性の向上、単価交渉などによる、安定した利益確保が必須となる。仕事量の増加などによる制作スケジュールの過密化対策など、是正が求められている労働環境の改善なども急務となるだろう。

海外市場に目を向けると、昨今の日本アニメの人気は根強いものの、特に近年制作レベルを向上させている中国企業など海外新興企業との競合のほか、各社が作品放映の足がかりとする海外プラットフォームの流動性には留意する必要がある。

2019年7月に発生した京都アニメーション放火事件では、35名のスタッフが命を落とす痛ましい事件となった。同社は、2000年代後半以降の日本アニメ文化興隆を支えた制作企業として知られ、『涼宮ハルヒの憂鬱』や『らき☆すた』、『けいおん!』などの人気作品の多くがスタッフの手作業による繊細なタッチで描かれた制作品質の高さが、非常に高く評価されている。そのため、アニメーターをはじめとする人材喪失、制作資料などの物的損失は同社のみならず、日本アニメ文化にとって大きな痛手であり、同社を含めたアニメ制作業界全体の動向を引き続き見守る必要がある。

【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2018」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 データソリューション企画部

情報統括課 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。