

特別企画: アニメ制作企業の経営実態調査 (2017年)

アニメ市場は活況も、制作企業の収益性低下

～ 1社当たり平均収入高は10年間で4割減、 アニメ制作企業の収益力強化が課題 ～

はじめに

2016年のアニメ業界は記録的なニュースが続いた1年だった。2016年8月に公開された新海誠監督の長編アニメ映画『君の名は。』は累計興行収入240億円を突破し、邦画史上歴史的な大ヒットとなったほか、『聲の形』『ソードアート・オンライン -オーディナル・スケール-』など、多くのアニメ映画がヒット。テレビアニメにおいても、『おそ松さん』や『ユUri!!! on ICE』などのアニメ作品が、女性ファンを中心に熱狂的な人気ぶりを見せた。

一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2016」によれば、2015年に放映されたアニメ作品は過去最高となる341本(新作233本)を記録。アニメ産業市場も過去最高の1兆8255億円となり、2016年は2兆円を上回る水準に達すると見られている。一方、業界の成長を支えるアニメーターの労働問題など、制作企業サイドにおける問題も表面化しており、今後のアニメ産業の成長を危惧する声も出ている。

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、2017年8月時点の企業概要データベース「COSMOS2」(約146万社収録)に収録されている230社の集計・分析を行った。なお、同様の調査は2016年8月に続き2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)」のほか、「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)

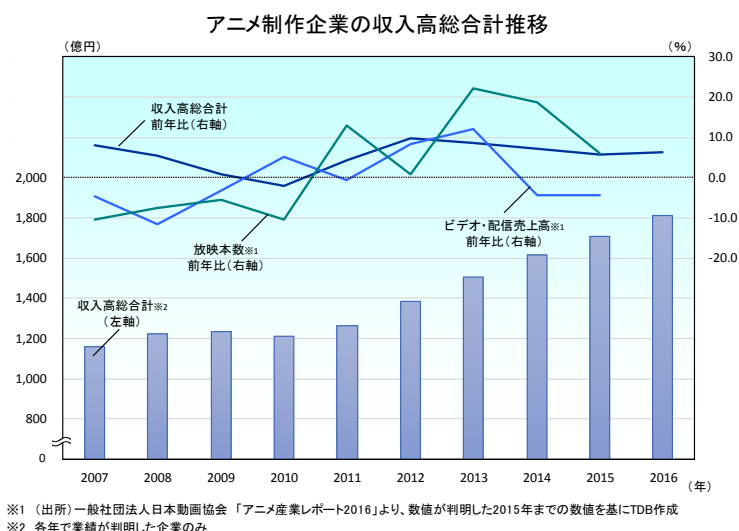
調査結果(要旨)

1. 2016年のアニメ制作企業全体の収入高は1813億4700万円、過去10年間で最高。一方平均収入高は7億9900万円、10年間で約4割の減収となっている
2. 2016年のアニメ制作企業の収入高、増収企業の構成比が2年連続で縮小。また、4割強の制作企業で減益となるなど、収入高・収益ともに伸び悩みの傾向が見られた
3. アニメ制作企業の約9割が「東京都」に本社を置き、なかでも(株)サンライズや(株)A-1 Picturesなどが本社を置く「杉並区」(51社)が最多。総じて23区西部から東京都下に集中
4. 設立年代別では、2000年以降に設立した企業が約6割(137社)を占める
5. 近年のアニメ制作企業の倒産は、『ストラトス・フォー』などを制作していた(有)スタジオ・ファンタジアなど。業況の低迷による収益減で破産となったケースが多い

1. 業績動向

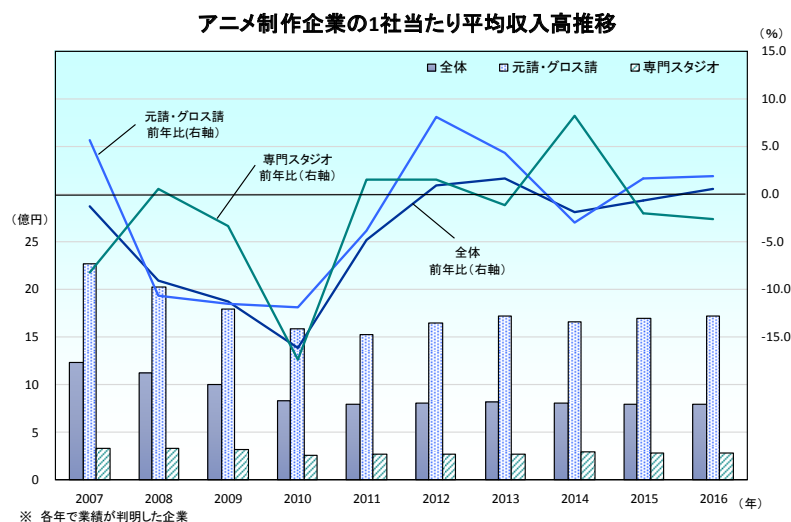
1.1. 収入高動向 ～ アニメ制作企業の平均収入高は10年間で4割減 ～

アニメ制作企業230社について、過去10年間における収入高総合計の推移をみると、2007年（1161億3900万円）以降増加基調で推移し、2016年には過去10年間で最高となる1813億4700万円となった。ビデオ・配信売上高合計は減少傾向にあるが、放映本数の増加が続いていることもあり、アニメ制作企業の収入高総合計は増加基調が続いている。



過去10年間の1社当たり平均収入高推移をみると、全体では2007年（12億3600万円）がピークとなった。しかし、制作アニメのビデオ・DVD販売に依存する映像ビジネスが行き詰った「アニメバブルの崩壊」により平均収入高は漸減し、2011年には7億9500万円まで落ち込んでいた。また、制作費が安価な中国・韓国企業が台頭する一方、国内でも新興企業が相次いで設立されたことで、2016年の平均収入高は7億9900万円にとどまり、10年間で約4割の減少となっている。

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」の平均収入高はピークとなる2007年（22億6800万円）以降減少していたが、2016年には17億2200万円と、前年比1.9%の増収となった。「元請・グロス請」のなかには、近年主流となっている製作委員会に投資する制作企業もあり、ライセンス収入等の恩恵を受けやすいことも影響しているとみられる。

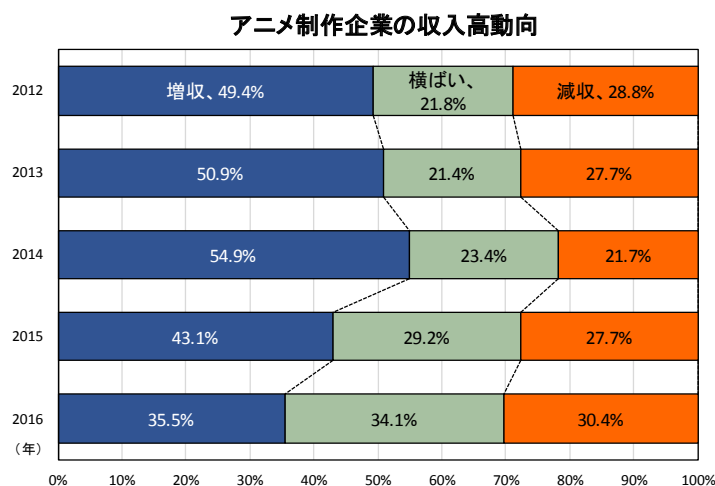


一方、下請としてアニメ制作に携わる「専門スタジオ」の2016年の平均収入高は2億7700万円となった。起業・参入が容易であることを背景に、2010年以降は3億円を下回る水準で推移している。

1.2. 収入高動向 ～ 制作企業の増加などで、各社収入高が伸び悩む ～

アニメ制作企業の収入高動向を見ると、2016年の「増収」企業の構成比は35.5%だった。「増収」企業が最も多かったのは2014年（構成比54.9%）だったが、以降は減少傾向にある。

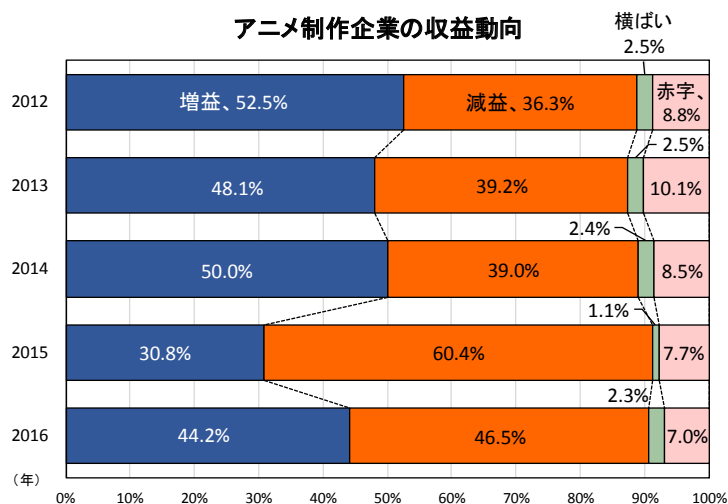
一方、2016年の収入高が「減収」となった企業の構成比は30.4%となり、過去5年間で初めて3割を超えた。アニメ産業が拡大しているなか、新興企業の参入などプレイヤーの増加により、制作企業では収入高が伸び悩む傾向にある。



2. 収益動向 ～ 収益環境厳しく、減益企業が増加傾向 ～

アニメ制作企業の収益動向を見ると、2016年の「増益」企業の構成比は44.2%となり、全体の約4割が増益となった。

一方、2016年の「減益」企業の割合は46.5%。減益企業の構成比は、2012年（構成比36.3%）以降増加傾向で推移しており、特に2015年では過去5年間で最高となる60.4%に達するなど、減益となる企業が多くみられた。近年では、アニメ制作本数の増加に伴い下請けスタジオへの先行支払い費用がかさんでいるほか、不足するアニメーターの確保に向け、人件費が増加した。また、年々向上するクオリティに対応するための設備投資が必要な制作企業もあり、収益環境は厳しくなっている。



※1 「増益」は、比較年において赤字から黒字転換した企業を含む

※2 「減益」は、比較年において黒字から赤字転落した企業を含む

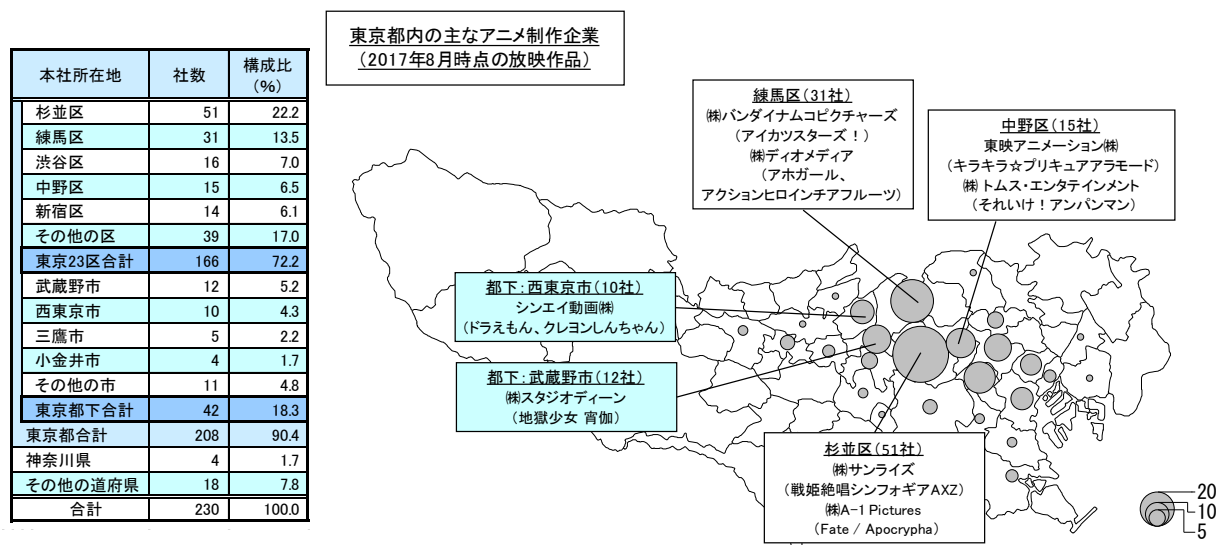
※3 「赤字」は、比較年において連続赤字を計上した企業

3. 所在地別 ～ 現状は「東京一極集中」型産業 ～

アニメ制作企業 230 社を本社所在地別に見ると、「東京都」が 208 社（構成比 90.4%）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、208 社のうち 166 社を「東京 23 区」が占め、そのうち「杉並区」（51 社）、「練馬区」（31 社）の 2 区で約半数を占めている。また、23 区外では「武蔵野市」（12 社）、「西東京市」（10 社）などが多く、東京 23 区西部から都下方面にかけて位置する企業が多い。これは、東映アニメーション(株)（中野区）や(株)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中していることに加え、複数企業で工程を分担して制作することが多いアニメ業界では、「近接性がビジネス面で有利」といった理由がある。

一方、(株)旭プロダクション（練馬区）のように、東京都に本社を構え、特定分野に特化したスタジオを地方に設置する企業もある。アニメのデジタル化やネットワーク化による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スタッフの流出を抑える狙いもあると見られる。



4. 設立年代別 ～ 2000年以降の設立で約6割を占める ～

設立年別に見ると、最も多かったのは「2000年代」（81社、構成比 35.2%）。2位には「2010年代」（56社、同 24.3%）となった。近年のアニメブームを背景に、2000年代以降に設立された企業だけで全体の約6割を占めた。

以下、『新世紀エヴァンゲリオン』などがヒットした「1990年代」（39社、同 17.0%）、『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」（26社、同 11.3%）と続く。

設立年代別	社数	構成比 (%)
1969年以前	9	3.9
1970年代	26	11.3
1980年代	19	8.3
1990年代	39	17.0
2000年代	81	35.2
2010年代	56	24.3
合計	230	100.0

5. 倒産動向 ～ アニメ市場が活況の中、「業況低迷」で倒産するケースも ～

近年のアニメ制作企業の倒産は、『サムライチャンプルー』などを制作していた(株)マンガローブや、『ストラトス・フォー』などを制作していた(有)スタジオ・ファンタジアなどが判明。業況の低迷による収益減により破産となったケースがみられた。

<アニメ制作企業の倒産事例>

・(株) マングローブ (負債約 5 億 4446 万円、東京都杉並区) は、2002 年 (平成 14 年) 2 月に設立されたアニメ制作会社。作業工程の企画・立案、アニメーターの招集など、アニメ制作に関わる一切の業務を手がけ、自社作品の制作も積極的に行っていた。

自社作品としては『サムライチャンプルー』が、他社が著作権を有する作品としては『神のみぞ知るセカイ』などの制作を担当。特に自社作品の『サムライチャンプルー』は、2004 年にフジテレビ系列の深夜枠で放送された作品で、日本だけでなく海外でも放送されるなど幅広い人気を集め当社の代表作となっていた。クオリティの高い作品づくりには定評があり、複数の大手企業から受注を得て、2013 年 10 月期には年収入高約 10 億 1700 万円を計上していた。

しかし、ヒット作の有無によって業況が大きく左右される業界環境が響き、2014 年 10 月期の年収入高は約 4 億 6000 万円に減少。以降も業況は回復せず、資金繰りがひっ迫。事業継続が困難となり、2015 年 11 月 4 日に東京地裁より破産手続き開始決定を受けた。

・(有) スタジオ・ファンタジア (負債約 1 億 9000 万円、東京都練馬区) は、1983 年 (昭和 58 年) 10 月に設立されたアニメ制作会社。各種アニメーションの企画・制作を手がけるプロダクションで、自社企画および大手映像制作会社をはじめとする得意先からの受託により、原作から映像化までのオリジナルアニメーションの制作を数多く手がけていた。

当社の代表作としては『ストラトス・フォー』や『ナジカ電撃作戦』、『君が望む永遠』などがある。基本的には OVA (オリジナル・ビデオ・アニメーション) で販売するほか、複数作品がテレビ番組として制作された実績を持ち、2006 年 9 月期には年収入高約 3 億 8400 万円を計上していた。

しかし、その後は厳しい業界環境が続くなか、得意先からの受注が低迷し、2015 年 9 月期の年収入高は約 1 億円に減少。経営を支えきれなくなり事業継続を断念、2016 年 11 月 16 日に破産手続き開始決定を受けた。

6. まとめ

調査の結果、業績面では2006年の「アニメバブルの崩壊」以降から持ち直しつつあるものの、平均収入高は10年間で約4割減少。また、近年の制作本数増加に伴い、外注費や人件費など販管費の増加で収益が圧迫され、破産に至った制作企業も判明した。アニメ市場が第4次アニメブームに沸く一方、制作現場となるアニメ制作各社では厳しい収益実態が明らかとなった。

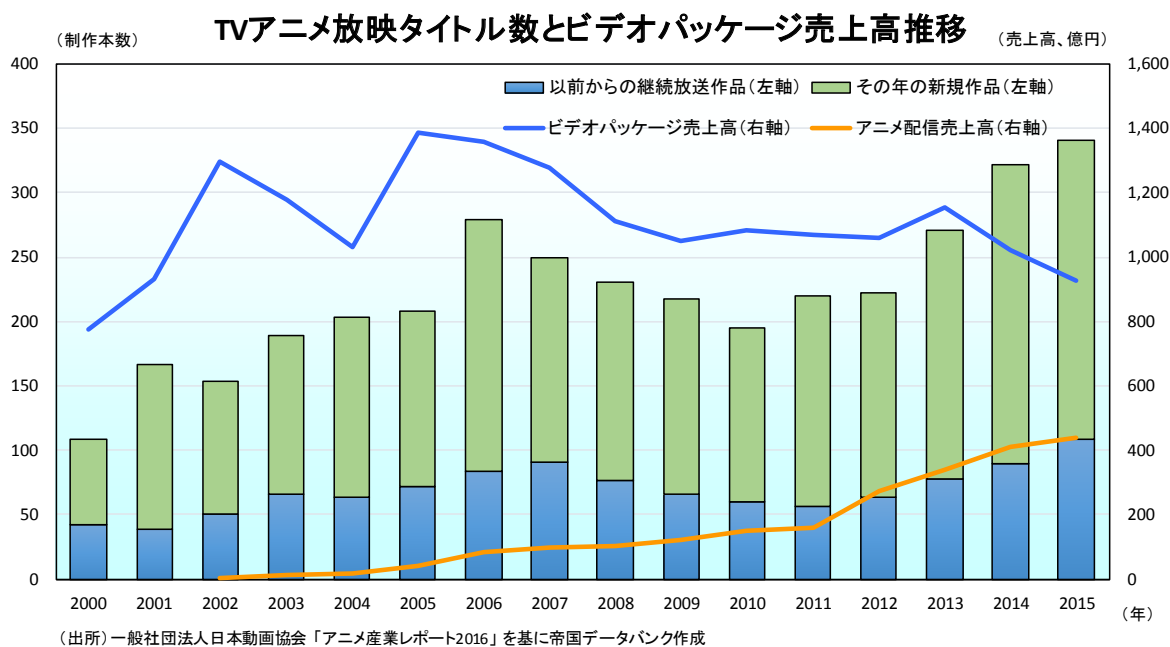
こうしたなか、アニメ制作業界では従前から指摘されてきた、多層にわたる分業・委託構造や書面によらない曖昧な契約条件などの商慣習、深夜アニメの本数増加による制作スケジュールの過密化や労働環境の悪化、人材不足といった諸問題による影響が顕在化している。アニメーターの平均年収（約333万円）が民間給与と所得者の平均に比べて2割ほど低くⁱ、また厳しいスケジュールを余儀なくされるなか、2016年10月にはテレビアニメ『ブレイブウィッチーズ』や『ろんぐらいだあす!』などで、制作スケジュール遅延による放映延期が相次いだ。

また、2016年11月にはスタジオ・ファンタジアが破産に追い込まれるなど、中小スタジオの倒産も散発的に発生。大手制作企業同士の貸付金を巡る係争や、過去の不適切な会計処理が発覚した制作企業もあり、財務に係る経営問題も発生している。中小零細規模の企業が多く、ヒット作の有無で業績が大きく左右されるアニメ制作業界においては、経営資源となる「ヒト・モノ・カネ」に係る問題の発生が経営危機を招きやすい。

現在、日本製アニメは「日本発サブカルチャー」として一大コンテンツの地位を築き上げたと言えよう。しかし、今後もアニメ産業が発展を遂げるためには、低賃金・長時間労働が常態化したアニメーターの経済的な底上げや環境整備を可能とすることや、制作本数に依存しない収益確保が不可欠な事項となる。そのためには、下請制作会社を含めた十分なアニメ制作費の確保など、アニメ産業全体の抜本的な収益構造改革などの改善策が早急に求められよう。

ⁱ 「アニメーション制作者実態調査2015」（一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）、2015年4月29日）

【参考資料】



【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。