

アニメーションビジネスの現状と課題



2024年9月9日

株式会社バンダイナムコフィルムワークス
代表取締役社長 浅沼 誠

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

アニメーションビジネスの現状

アニメーションビジネスは少ない投資で大きな市場にチャレンジできるビジネス
ではあるものの、作品を生み出している制作会社の経済状況が良好とはいえない

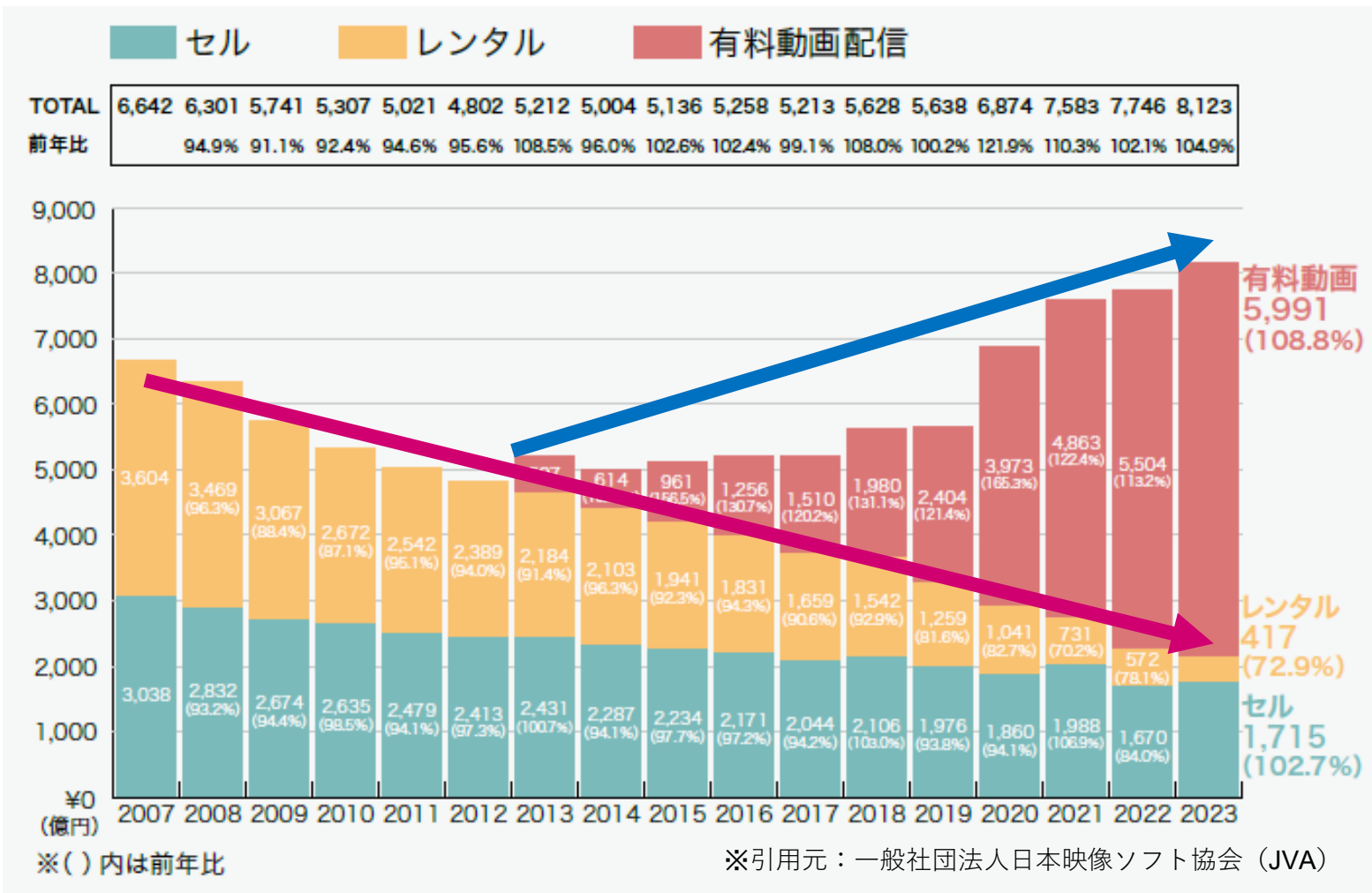
アニメ制作会社売上
3,400億円

アニメ産業市場
2兆9,000億円

※配信やグッズ含めユーザーが支払った額

アニメーションビジネスの現状

ビジネス構造の変化：パッケージ ▶ 映像配信へ



■ 映像配信の拡大により、市場も拡大へ

■ 映像配信の中心は、Netflix、Amazon
などの海外プラットフォーム

■ 生産者である日本の制作会社への還元は
少なく、利益は海外へ流出

アニメーションビジネスの現状

アニメ制作会社の数はここ10年間で急増 ▶ 競争は激化

⇒赤字企業は4年連続で30%超

【制作会社数】

日本のアニメーションビジネスに対する
全世界的な注目度の上昇により
10年前の約2倍に

2011年集計
全国419社

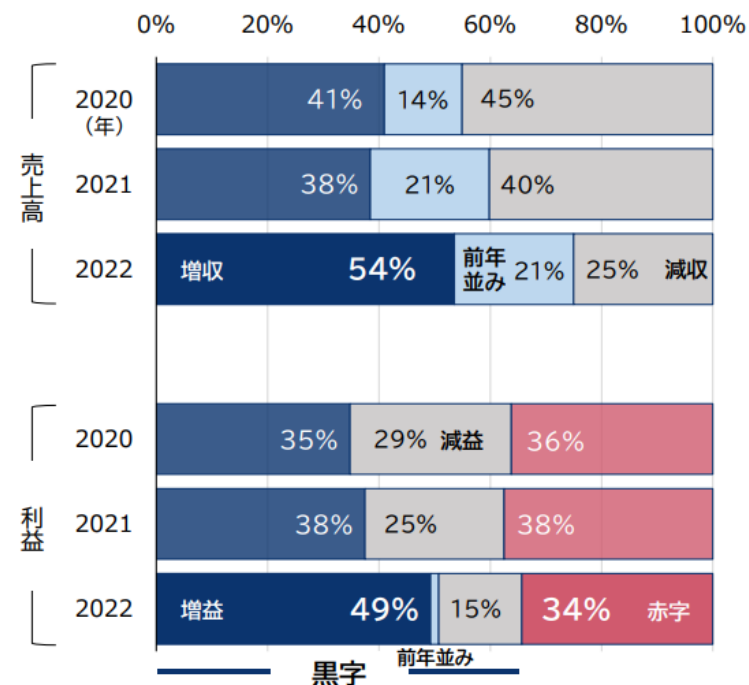


2020年集計
全国811社

出典：一般社団法人 日本動画協会 調査

【収益力】

収益力の二極化が進行



出典：帝国データバンク：「アニメ制作市場」動向調査 2023

日本のアニメーションの優位性 ～強い生産力～

圧倒的な生産力とクオリティが日本アニメーションの優位点

アニメ制作数は年間約300作品 【20年前の約3倍に】



この生産量があるからこそ、ヒット作品が生まれる
そして、これを支えているのがアニメ制作スタジオ

クリエイター・プロデューサー 人材不足

- ・アニメ業界の競争激化に伴う人材不足
- ・アニメ制作会社の赤字・疲弊に伴う人材流出
- ・海外への人材流出（中国、その他）

いかに日本のアニメ産業を支える未来の人材を育てるか
今こそ、日本のアニメ産業の底上げが必要

日本のアニメーション作品が海外へ打って出る際の課題

- 海賊版対策(違法動画、違法商品)
- 海外へ事業展開するためのインフラ不足
 - 配信で言えば、Amazon、Netflixなどに頼らざるをえない

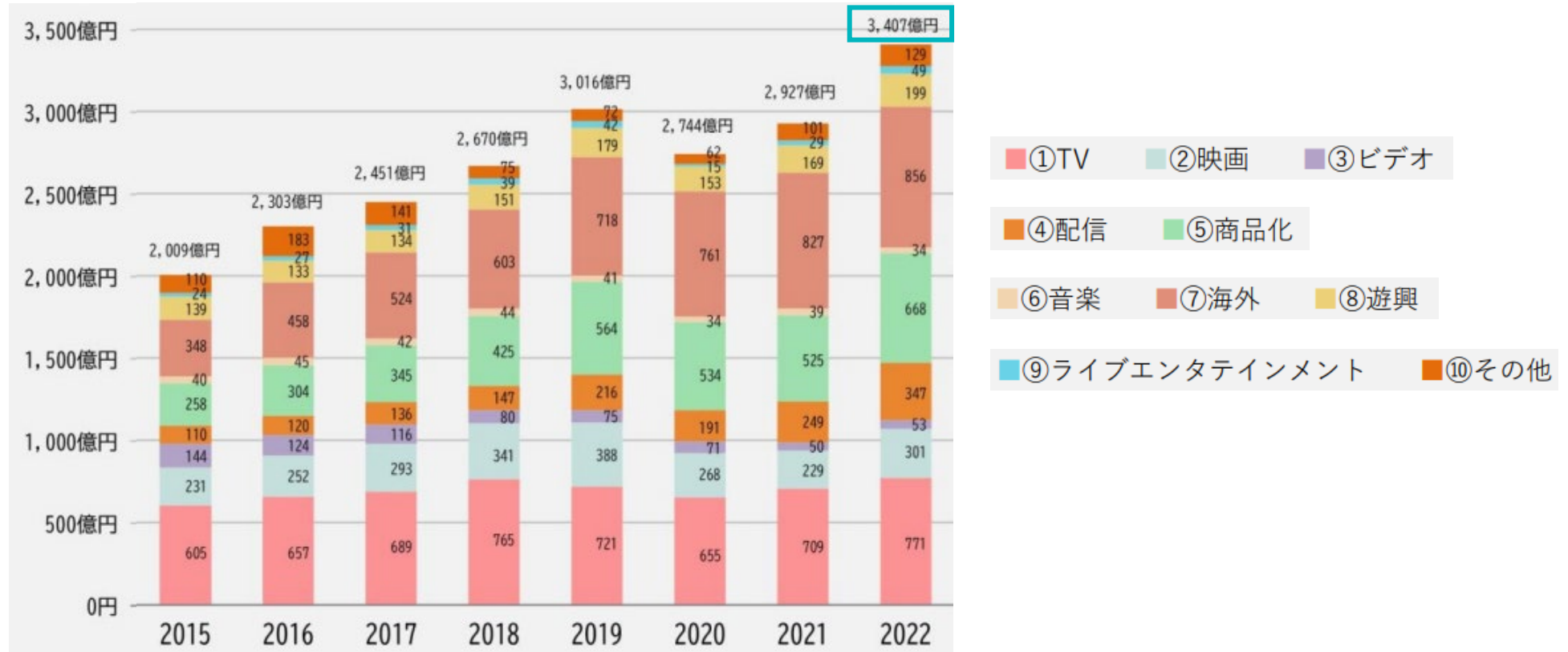
これらの問題を解決するための支援が必要

Appendix



アニメーション業界の現状 ～アニメ市場・狭義～

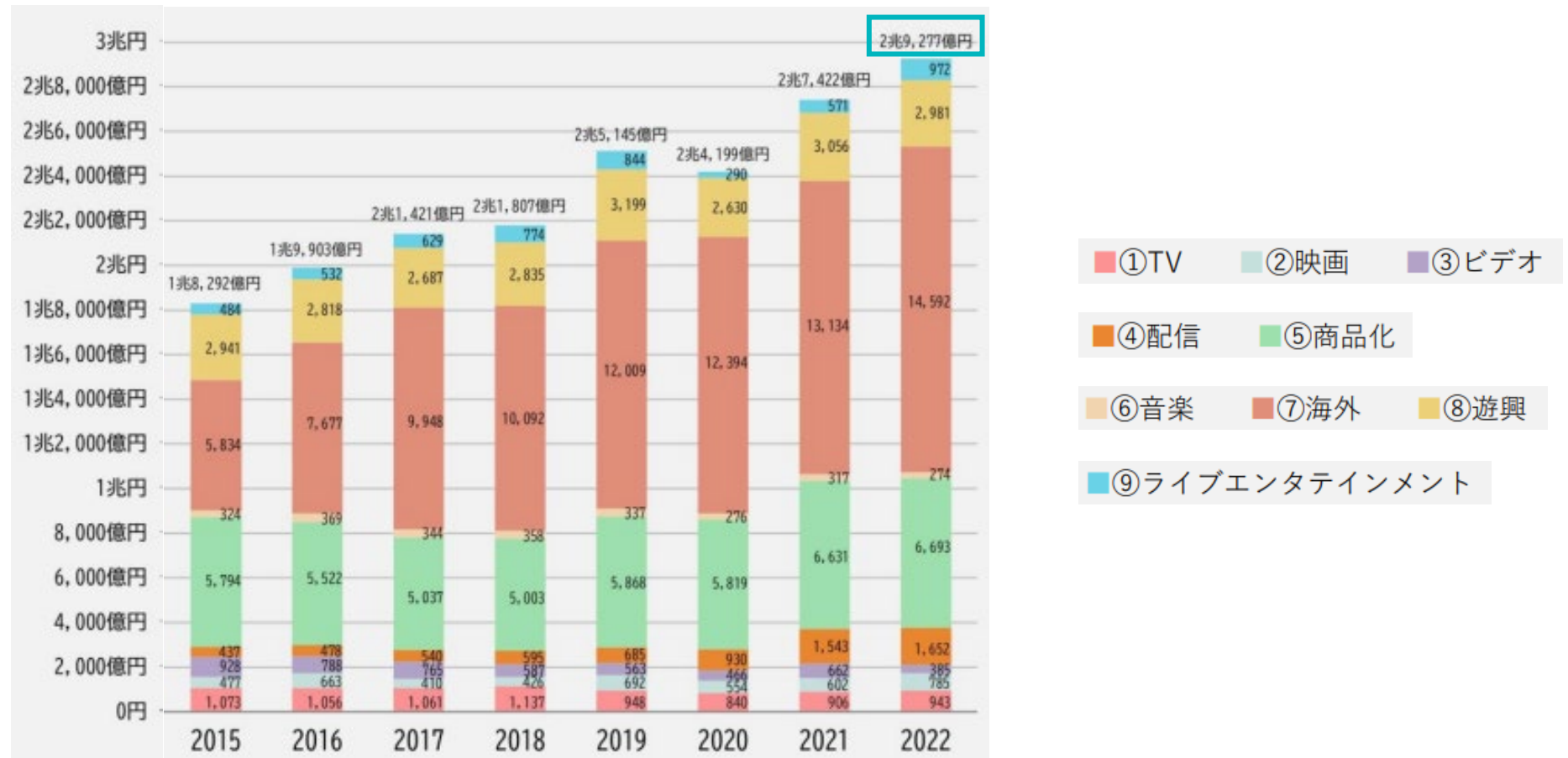
狭義のアニメ市場規模(アニメ制作企業の売上)は2022年に**3,400億円**を突破



アニメ業界市場（全ての商業アニメ制作企業の売上を推定した狭義のアニメ市場）の推移

アニメーション業界の現状 ～アニメ市場・広義～

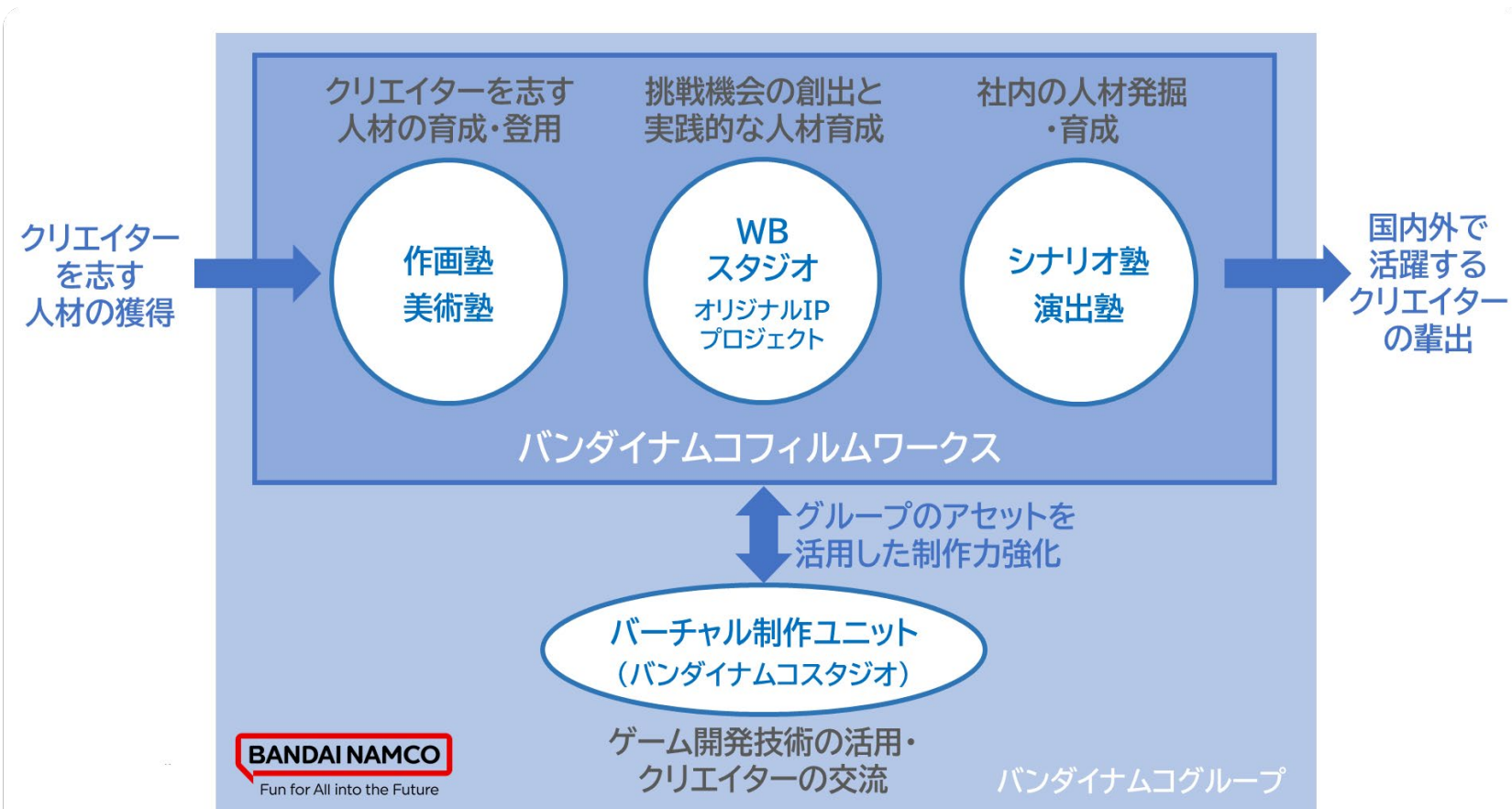
一方で広義のアニメ市場規模(顧客が支払った額)は約**2.9兆円**もの規模に達する



アニメ業界市場（ユーザーが支払った金額を推定した広義のアニメ市場）の推移

人材育成と制作力強化への取り組み

アニメーション業界では、深刻化する人材不足や、目まぐるしく進歩するAI技術への対応などが大きな課題となっています。バンダイナムコフィルムワークスでは、それらの課題への向き合いとして、クリエイターの人材育成やグループのアセットを活用した制作力強化などに取り組んでいます。



バンダイナムコフィルムワークスの人材育成

制作現場の即戦力を育成するしくみ「サンライズ作画塾」・「サンライズ美術塾」



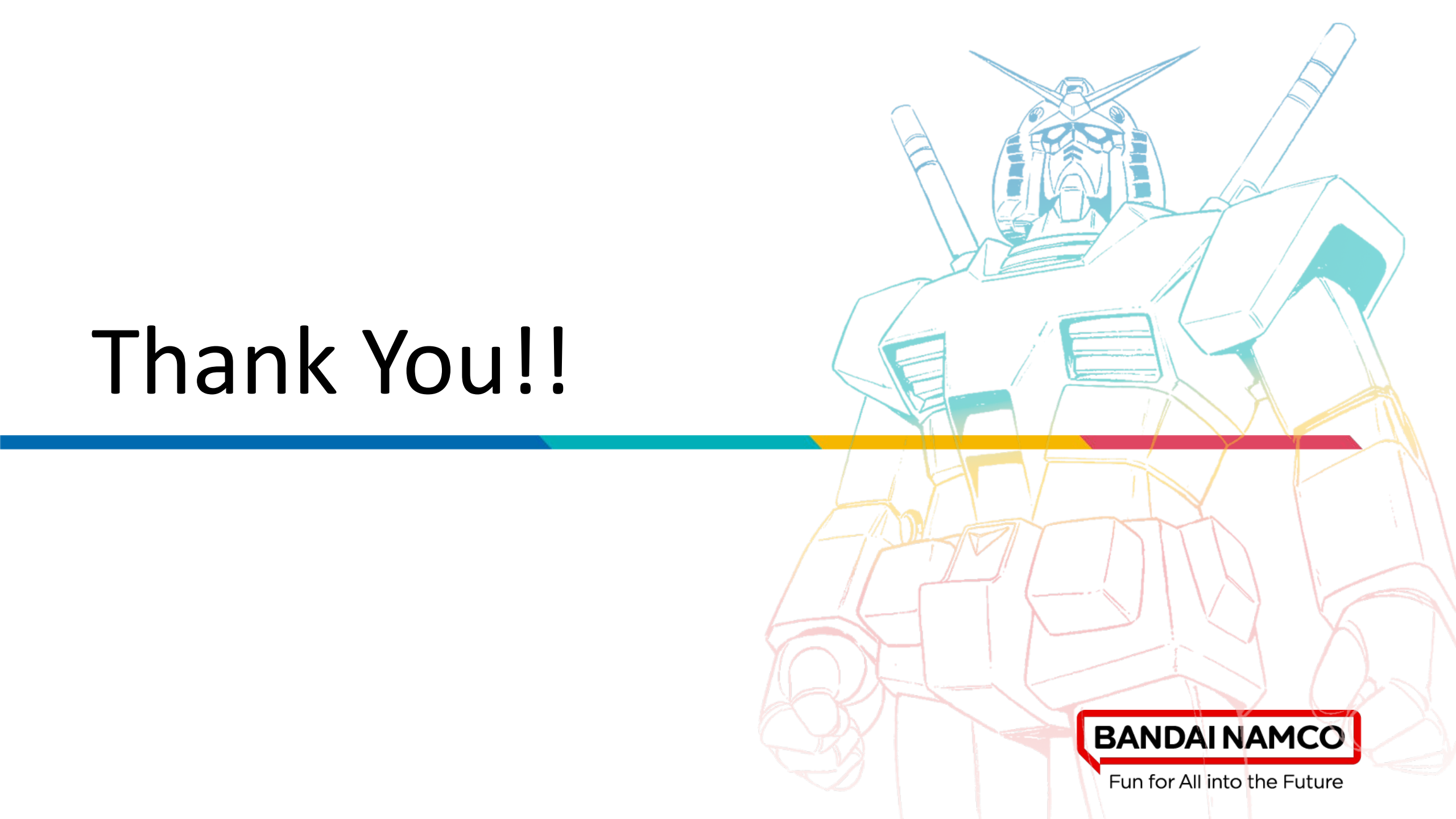
昨今、アニメーション業界ではテレビアニメの制作本数が年間300作品を超える中、働き方改革への対応等もあり、現場では様々な経験を通じた人材育成を行う余裕がなくなっています。そこで、クリエイターを志す方を一般公募し、即戦力を育成するしくみとして、「サンライズ作画塾」と「サンライズ美術塾」を運営しています。いずれも現役で活躍するアニメーターや美術監督が指導にあたり、短期間で基本から実践までの技術を習得します。また、奨励金を毎月支給し、生活面のサポートも行っています。さらに、ここで確かな技術が身につけば、弊社の専属スタッフとして雇用も行います。

【実績】

卒塾生※・・・室田雄平(『ラブライブ!』キャラクターデザイン・メインアニメーターなど)、板垣徳宏(『TIGER & BUNNY』作画監督など)、愛敬由紀子(『アイカツスターズ!』キャラクターデザインなど)、金世俊(『機動戦士ガンダムUC』メカ作画監督など)

※前身の「若木塾」含む

Thank You!!



BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future