月刊 COMIC 9月号
ONLINE GAME

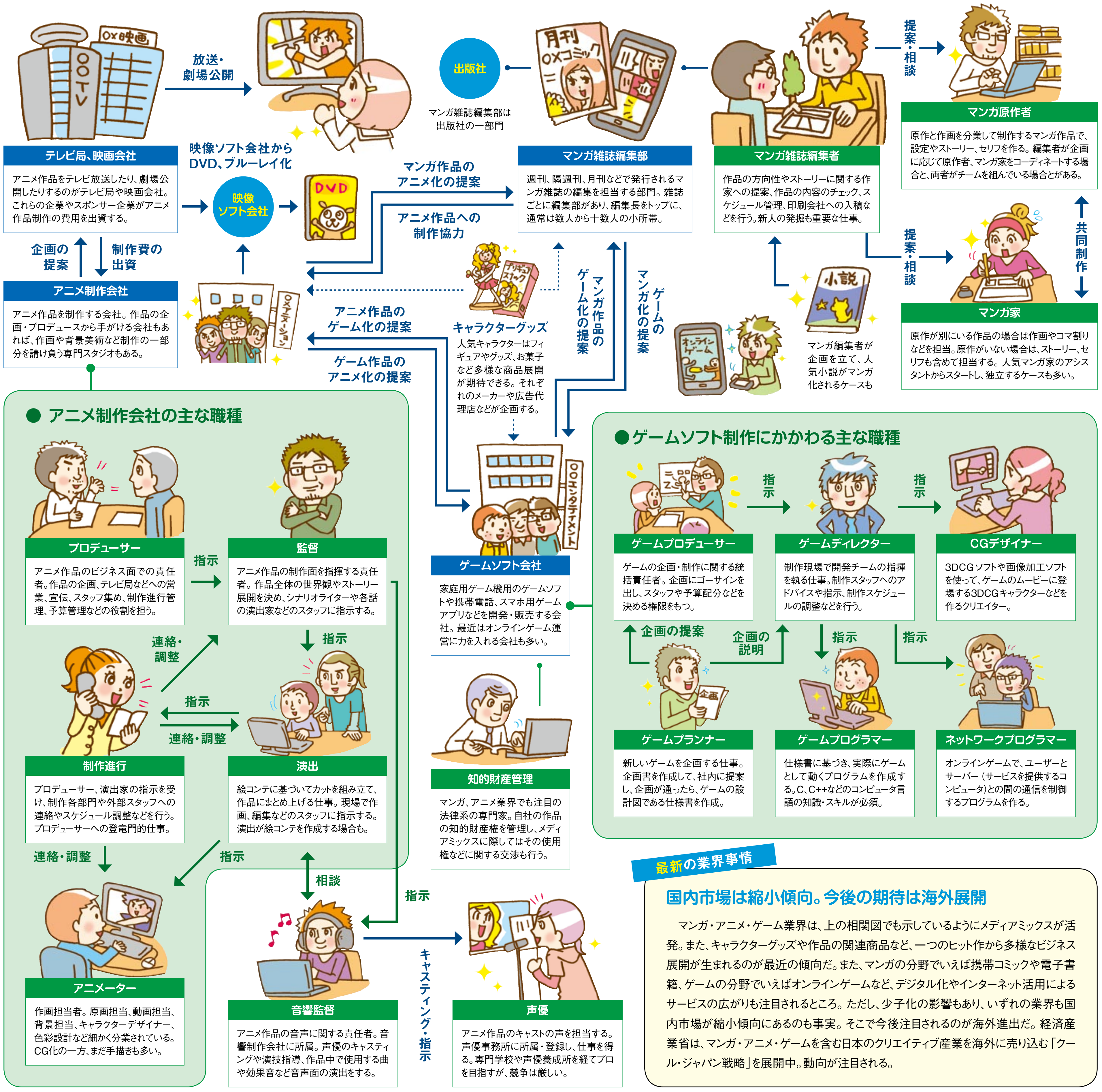
メディアミックスが拡大！今後は海外展開に要注目

小中高生はもちろん、大人も含めて幅広い世代に支持されているマンガ、アニメ、ゲーム。マンガのアニメ化、ゲームのマンガ化といったメディアミックスも盛んに行われ、それぞれに関連性も深いこれらの業界では、どのようなクリエイターやスペシャリストが活躍しているのだろうか？　これからの海外でのビジネス展開など最新動向も含めて解説！

仕事がわかる業界図鑑 vol.31

“マンガ・アニメ・ゲーム業界”

取材・文／伊藤敬太郎　撮影／田中史彦　イラスト／藤井昌子



テレビ局、映画会社
アニメ作品をテレビ放送したり、劇場公開したりするのがテレビ局や映画会社。これらの企業やスポンサー企業がアニメ作品制作の費用を出資する。

放送・劇場公開

映像ソフト会社からDVD、ブルーレイ化

映像ソフト会社

企画の提案

制作費の出資

アニメ制作会社
アニメ作品を制作する会社。作品の企画・プロデュースから手がける会社もあれば、作画や背景美術など制作の一部分を請け負う専門スタジオもある。

出版社

マンガ雑誌編集部は出版社の一部門

マンガ雑誌編集部
週刊、隔週刊、月刊などで発行されるマンガ雑誌の編集を担当する部門。雑誌ごとに編集部があり、編集長をトップに、通常は数人から十数人の小所帯。

マンガ雑誌編集者
作品の方向性やストーリーに関する作家への提案、作品の内容のチェック、スケジュール管理、印刷会社への入稿などを行う。新人の発掘も重要な仕事。

提案・相談

マンガ原作者
原作と作画を分業して制作するマンガ作品で、設定やストーリー、セリフを作る。編集者が企画に応じて原作者、マンガ家をコーディネートする場合と、両者がチームを組んでいる場合とがある。

提案・相談

共同制作

マンガ家
原作が別にいる作品の場合は作画やコマ割りなどを担当。原作がいない場合は、ストーリー、セリフも含めて担当する。人気マンガ家のアシスタントからスタートし、独立するケースも多い。

マンガ編集者が企画を立て、人気小説がマンガ化されるケースも

マンガ作品のアニメ化の提案

アニメ作品への制作協力

アニメ作品のゲーム化の提案

ゲーム作品のアニメ化の提案

キャラクターグッズ
人気キャラクターはフィギュアやグッズ、お菓子など多様な商品展開が期待できる。それぞれのメーカーや広告代理店などが企画する。

マンガ作品のゲーム化の提案

ゲームのマンガ化の提案

ゲームソフト会社
家庭用ゲーム機用のゲームソフトや携帯電話、スマホ用ゲームアプリなどを開発・販売する会社。最近はオンラインゲーム運営に力を入れる会社も多い。

知的財産管理
マンガ、アニメ業界でも注目の法律系の専門家。自社の作品の知的財産権を管理し、メディアミックスに際してはその使用権などに関する交渉も行う。

● アニメ制作会社の主な職種

プロデューサー
アニメ作品のビジネス面での責任者。作品の企画、テレビ局などへの営業、宣伝、スタッフ集め、制作進行管理、予算管理などの役割を担う。

指示

監督
アニメ作品の制作面を指揮する責任者。作品全体の世界観やストーリー展開を決め、シナリオライターや各話の演出家などのスタッフに指示する。

連絡・調整

指示

指示

連絡・調整

制作進行
プロデューサー、演出家の指示を受け、制作各部門や外部スタッフへの連絡やスケジュール調整などを行う。プロデューサーへの登竜門的仕事。

演出
絵コンテに基づいてカットを組み立て、作品にまとめ上げる仕事。現場で作画、編集などのスタッフに指示する。演出が絵コンテを作成する場合も。

連絡・調整

指示

相談

指示

アニメーター
作画担当者。原画担当、動画担当、背景担当、キャラクターデザイナー、色彩設計など細かく分業されている。CG化の一方、まだ手描きも多い。

音響監督
アニメ作品の音声に関する責任者。音響制作会社に所属。声優のキャスティングや演技指導、作品中で使用する曲や効果音など音声面の演出をする。

キャスティング・指示

声優
アニメ作品のキャストの声を担当する。声優事務所に所属・登録し、仕事を得る。専門学校や声優養成所を経てプロを目指すが、競争は厳しい。

● ゲームソフト制作にかかわる主な職種

ゲームプロデューサー
ゲームの企画・制作に関する統括責任者。企画にゴーサインを出し、スタッフや予算配分などを決める権限をもつ。

指示

ゲームディレクター
制作現場で開発チームの指揮を執る仕事。制作スタッフへのアドバイスや指示、制作スケジュールの調整などを行う。

指示

CGデザイナー
3DCGソフトや画像加工ソフトを使って、ゲームのムービーに登場する3DCGキャラクターなどを作るクリエイター。

企画の提案

企画の説明

指示

指示

ゲームプランナー
新しいゲームを企画する仕事。企画書を作成して、社内に提案し、企画が通ったら、ゲームの設計図である仕様書を作成。

ゲームプログラマー
仕様書に基づき、実際にゲームとして動くプログラムを作成する。C、C++などのコンピュータ言語の知識・スキルが必須。

ネットワークプログラマー
オンラインゲームで、ユーザーとサーバー（サービスを提供するコンピュータ）との間の通信を制御するプログラムを作る。

最新の業界事情

国内市場は縮小傾向。今後の期待は海外展開

マンガ・アニメ・ゲーム業界は、上の相関図でも示しているようにメディアミックスが活発。また、キャラクターグッズや作品の関連商品など、一つのヒット作から多様なビジネス展開が生まれるのが最近の傾向だ。また、マンガの分野でいえば携帯コミックや電子書籍、ゲームの分野でいえばオンラインゲームなど、デジタル化やインターネット活用によるサービスの広がりも注目されるところ。ただし、少子化の影響もあり、いずれの業界も国内市場が縮小傾向にあるのも事実。そこで今後注目されるのが海外進出だ。経済産業省は、マンガ・アニメ・ゲームを含む日本のクリエイティブ産業を海外に売り込む「クール・ジャパン戦略」を展開中。動向が注目される。

職種 PICK UP!

マンガ雑誌編集者

株式会社スクウェア・エニックス 出版部門 ガンガン編集部
堀井麻莉菜さん（26歳）

東京都・共立女子第二高校、共立女子大学文芸学部卒業。大学3年のときに少年ガンガン編集部でアルバイトを始め、契約社員を経て正社員に。

作家との綿密な打ち合せを重ねて読者ニーズに応える作品を生み出す

マンガ好きが高じて、小学生のころから愛読していた『月刊少年ガンガン』の編集者となった堀井さん。現在はゲームのマンガ化作品である『うみねこのなく頃に』をはじめ、少年ガンガン、ガンガンオンラインなどで計4作品を担当する。

「作品をどう盛り上げていくかを作家と一緒に考えていくことが編集者の役割です。こちらから作品やストーリーの輪郭を提案する場合もあります。特に少年誌の場合はキャラクターが重要。読者がその活躍を見たいと思わせるキャラクターをどう作っていくか、各話でどう活躍させるかについては作家とトコトン打ち合せします」

ドラマ、映画、マンガなどをたくさん見て、読者のニーズをつかみ、それを反映した提案をする一方で、作家の個性を生かすこと、モチベーションを高めることも常に意識しているという。

その後工程の原稿のチェックや印刷所への入稿といった編集作業のほか、企画に合わせた原作者、マンガ家のコーディネートや新人発掘も編集者の仕事。作品の持ち込みは、編集部全体で日になんと数十人。アドバイスをしながら才能のある作家を見いだし、作品発表のチャンスを与えていく。マンガ編集者は「人を育てる」仕事でもあるのだ。

堀井さんの「1日」

校了（原稿の最終チェックを終えること）の時期は、編集作業が立て込み連日長時間労働。校了後は、家で資料などをまとめて午後に出社し、主に作家との打ち合せ。時には10時間以上の長丁場になることも。合間に持ち込みの原稿も読む。

なるには？

大学卒業後、マンガ雑誌を発行している出版社に就職するのが一つのルート。出身学部は特に問われないことが多い。ただし、総合出版社の場合、希望してもマンガ雑誌編集部に配属されない場合もある。もう一つ、アルバイトや契約社員として編集部に入る方法もあり、堀井さんのようにこのステップから正社員になる例もよくある。