

株式会社バンダイナムコフィルムワークス

2026年1月22日

バンダイナムコフィルムワークスの IP 創出力強化

**300 超のオリジナル作品を生み出す SUNRISE Studios、次の半世紀に向けた挑戦
～世界中のファンに向け”制作×事業”の両輪で新たな IP 創出を推進～**

TOPICS

- ◆SUNRISE Studios50 年の歴史と挑戦
- ◆オリジナル作品の強みと魅力
- ◆長く愛されるシリーズ化の秘訣
- ◆IP 創出力強化のための取り組み
- ◆サンライズブランドの価値を再発見する「サンライズ 50 周年プロジェクト」始動

株式会社バンダイナムコフィルムワークスは、2025-2027 年度中期計画の重点戦略の1つに「IP 創出力強化」を掲げています。今回は、当社のアニメーション制作スタジオである SUNRISE Studios(サンライズスタジオ)について、その歴史と強みや、継続した IP 創出のための取り組みについてご紹介します。

■ SUNRISE Studios50 年の歴史と挑戦

SUNRISE Studios は、1976 年に株式会社日本サンライズ(現・株式会社バンダイナムコフィルムワークス)が設立されてから約50年の長きにわたりアニメーション制作を行い、これまで 500 以上のタイトルを世に送り出してきました。

当時、漫画原作の作品が主流となる中で当社原作の新規 IP 創出に果敢にチャレンジし、300タイトルを超えるオリジナル作品を生み出しています。第1作目の『無敵超人ザンボット3』(1977 年)をはじめ、ガンダムシリーズや『装甲騎兵ボトムズ』(1983 年)等、リアルロボットアニメの先駆者として現代のアニメーション表現に多大な影響を与えました。また、『機動戦士ガンダム』(1979年)など多くのサンライズ作品は、当時のテレビアニメ視聴層よりも高い年齢層の視聴者を獲得し、アニメーションの可能性を広げ、日本文化としての発展にも寄与してきました。そして現在も、半世紀にわたり培ってきた SUNRISE Studios の強みを活かしながら、日本のアニメーションの可能性を追求しています。

また、これからも挑戦し続けるために作画、CG 部門に加え、美術、撮影部門を社内に設置し、自社作品により集中できる環境を整え、映像クオリティおよび制作力強化を図るとともに、「サンライズ作画塾」や「サンライズ美術塾」等の若手クリエイター育成にも力を入れています。



■オリジナル作品の強みと魅力

SUNRISE Studios は設立当初より、ゼロからイチを生み出すオリジナル作品の制作に注力してきました。オリジナル作品は、自社での IP 運用がしやすく、マーチャンダイジングを前提とした企画や、生み出した IP を長く愛していただくための戦略的なシリーズ化など、様々な展開が可能です。

また、大きな魅力の一つでもある、視聴者が毎週次の展開を心待ちにする高揚感、視聴方法が多様化した現在も変わっていません。『機動戦士ガンダム 水星の魔女』(2022年)は毎週 SNS のトレンドワード上位を席卷し、2023 年の「Xトレンドアワード」で年間総合 3 位を獲得、『機動戦士ガンダム SEED FREEDOM』(2024年)、『機動戦士 Gundam GQuuuuuuX』(2025年)では「ネット流行語 100」※で年間大賞を獲得しました。視聴者がリアルタイムで感想や考察を活発に交わし、既存ファンと新規ファンが自然とつながり、オリジナル作品ならではの活気ある交流が生まれ、ファン層の拡大にもつながっています。

このように、新たな IP を創出し続けてきたことで、そこに魅力を感じ「オリジナル作品を作りたい」という夢を持った社員、クリエイターが集まっている点も当社ならではの強みになっています。

※株式会社ドワンゴとピクシブ株式会社が開催する、ネットで最も流行った言葉を表彰する企画



『機動戦士Gundam GQuuuuuuX』

<https://gundam-official.com/>

■長く愛されるシリーズ化の秘訣

SUNRISE Studios が生み出した IP が長く愛され続けている理由の一つに、シリーズ化があげられます。それぞれのIPの柱となる価値観を大切にしながら、その時代ごとに作品の表現やテーマ等を柔軟に変化させることで、シリーズではありながらもファンの皆様に新鮮な驚きや感動をお届けしています。

2026年1月には、1988年に放送し人気を博した『鎧伝サムライトルーパー』の正統続編『鎧真伝サムライトルーパー』がスタートし話題に、また、サンライズ50周年記念作品となる『装甲騎兵ボトムズ 灰色の魔女』も、情報解禁と同時に大きな反響を呼んでいます。



『鎧真伝サムライトルーパー』

<https://www.samurai-trooper.net/>



『装甲騎兵ボトムズ 灰色の魔女』

<https://votoms-gh.com>

■IP創出力強化のための取り組み

SUNRISE Studios の IP 創出力強化のため、今期注力している取り組みについて IP 制作本部 制作部の井上喜一郎ゼネラルマネージャーに聞きました。

①オリジナル作品を生み出し続けるためのしくみ「ORI活会議」

自社内でのオリジナル企画創出を活性化し、次のオリジナルヒット IP を生み出すことを目的に、SUNRISE Studios 主催による「ORI活会議」を始めています。月 1 回開催で参加は挙手制となっており、若手からベテランまで年齢問わず、また、アニメーションに限らず、今期から制作部内に設置された実写制作部署から等、多彩な社員が参加し企画の種を持ち寄りディスカッションを行っています。企画を進めていく中でベテランクリエイターをアサインする場合は、知見の深いベテラン社員がフォローするなど、参加者の多様性を活かした運営を行っています。企画はスタジオ毎に発案し、楽しみながら競い合える点もこの会議のユニークさです。また当会議では、話題の若手クリエイターやプロダクション等の情報交換も行うなど、気軽に参加できる雰囲気作りを大切にしています。

さらに、長く愛される IP の創出にはビジネス的な観点も重要と考えており、グローバルライセンスや映像配信等の担当部署の社員も随時出席し、企画段階から事業視点で必要な要素をインプットし、国内外で求められる作品像を具体化しています。これは制作部門と事業部門の両方を持つ当社ならではの強みとなっています。

②「デジタルイノベーションプロジェクト」の発足

これまで、SUNRISE Studios では作業効率向上や労働環境改善のため、作業管理システム等を導入し、制作における作業工程の見える化を行ってきました。そこで見えた課題も踏まえ、今期から制作における各行程を見直し、デジタルで最適化する「デジタルイノベーションプロジェクト」を発足しました。プロジェクトでは以下のような取り組みを推進しています。

- ・アニメ制作のメイン「作画」行程のデジタル化推進
- ・制作進行の業務効率化のための新機材導入や作業フローの刷新
- ・制作行程の脱属人化を目指した暗黙ルールの明文化、マニュアル作成
- ・グループ内のゲーム制作会社協力による CG・ゲーム制作行程を活用した行程管理ツールの開発
- ・自社 IT 部門と連携した最先端技術の開発、導入と、ソフトウェアスキルの底上げを目指す人材育成

これらの取り組みによって生まれる余剰時間をクリエイティブに活かし、さらなる作品のクオリティーアップを図っています。

株式会社バンダイナムコフィルムワークス

IP 制作本部 制作部 ゼネラルマネージャー 井上 喜一郎(いのうえ きいちろう)



1998 年株式会社サンライズ(現・株式会社バンダイナムコフィルムワークス)へ CG デザイナーとして入社後、CG ディレクターを経て CG プロデューサーとして『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』『コードギアス 復活のルルーシュ』など様々な作品を担当。制作プロデューサーとして、主にフル CG 作品や、オリジナル IP『Artiswitch』の企画制作に携わる。その後、CG デジタルを中心にマネジメントを担当、日仏共同制作の VR 映画『機動戦士ガンダム：銀灰の幻影』などを並行制作しながら映像ディレクションや制作マネジメント経験、新技術の知見を強みに、アニメーションの制作方法を進化させるべく邁進。2025 年より制作部ゼネラルマネージャーとして制作全体の統括も担う。

■サンライズブランドの価値を再発見する「サンライズ 50 周年プロジェクト」始動

SUNRISE Studios 制作のアニメーションを中心とする作品ブランド「サンライズ」の 1 作目となる『無敵超人ザンボット3』が、1977 年 10 月の放送開始から 2027 年で 50 周年を迎えることを記念し、長きにわたり作品を支えてくださったファンの皆様へ感謝の気持ちをお伝えするとともに、2026 年から 2028 年の 3 年間に「サンライズ 50 周年」プロジェクト期間として多角的な記念事業を展開いたします。

今後さらなる 50 年へと続く「サンライズブランド」の魅力をグローバルに発信してまいりますので、ご期待ください。

・サンライズ 50 周年プロジェクト公式サイト <https://www.sunrise-inc.co.jp/50th/>



「サンライズ50周年」記念ロゴ



「サンライズ50周年」ティザービジュアル



「サンライズ50周年」キャッチフレーズ

バンダイナムコフィルムワークスは、これまでの歴史の中で培った様々な強みを活かしながら、継続して新しいチャレンジを重ね、今後もファンの皆様へ“いいもの”をつくり、届け続けてまいります。

株式会社バンダイナムコフィルムワークス



株式会社バンダイナムコフィルムワークスは、映像作品を企画、製作し、テレビ、映画、配信など様々なメディアを通してお届けするだけでなく、著作権・版権の管理運用、映像関連商品の企画・販売や映像関連サービスを通して、世界中の皆様へ広く発信しております。川上から川下まで担う総合映像エンターテインメント企業として、“いいもの”を生み出し、しっかりと皆様にお届けし続けてまいります。

主な事業内容

アニメーションなどの映像コンテンツおよび映像関連サービスの企画・製作・販売および著作権の管理・運用

<https://www.bnfw.co.jp/>