

アニメ制作における撮影とCGに強みを持つ 株式会社チップチューンを子会社化 ～アニメの制作体制をさらに強化～

株式会社KADOKAWA（本社：東京都千代田区、取締役 代表執行役社長 CEO：夏野剛、以下 当社）は、アニメ制作における「撮影」と「CG（Computer Graphics）」の工程に強みを持つ株式会社チップチューン（本社：東京都杉並区、代表取締役：奈良井由美^{*1}、以下 チップチューン）の株式を取得し、子会社化いたしましたのでお知らせいたします。

**KADOKAWA***chiptune.*

■背景と目的

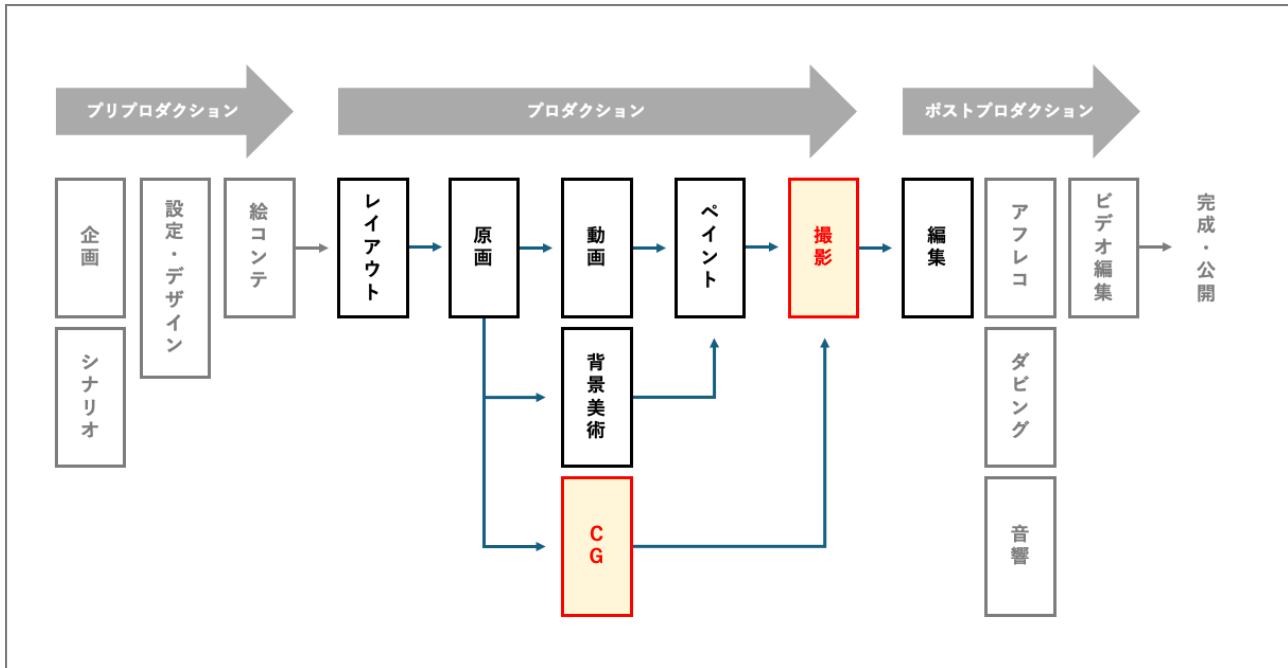
当社グループは、2028年3月期までの中期経営計画において、多彩なポートフォリオから成るIP（Intellectual Property）を安定的に創出し、世界に広く展開することを中核とした「グローバル・メディアミックス with Technology」の推進を基本戦略としています。そしてメディアミックスの中心となるアニメ事業の戦略として、制作ラインの拡充および制作力を強化することによって、魅力的なアニメ作品を継続的に創出していく体制を構築し、IP価値の最大化を目指しております。

2012年創業のチップチューンは、「撮影」と「CG」を中心に、背景美術、ペイント（彩色）などを担うアニメ制作スタジオです。アニメ制作における「撮影」とは、動画（セル）、背景、CGデータなどを合成して一つの映像にする工程のことで、エフェクトやフィルターなどを加える工程も担っています。原画や映像を制作する過程（プロダクション）の最終プロセスにあたり、作品のクオリティに直結する重要な工程です。チップチューンは業界トップクラスの撮影監督と、高い知見とスキルを獲得した優秀なスタッフが多数在籍しており、撮影におけるクオリティの高さと制作力が評価されています。年間10作品程度に携わっており、映画『ペンギン・ハイウェイ』やTVアニメ『幼女戦記』、『無職転生 ～異世界行ったら本気だす～』シリーズなど当社原作のアニメ作品のほか、『ブルーロック』や『BLUE GIANT』、『青の祓魔師 島根啓明結社篇』、『転生したらスライムだった件』など数々のメジャータイトルにおいて撮影監督を担当した実績があります。

当社グループでは、すでに6社のアニメ制作スタジオ（子会社の株式会社ENGI、株式会社Studio KADAN、株式会社レイジングブル、株式会社ベルノックスフィルムズ、株式会社動画工房、関連会社の株式会社キネマシトラス）をグループ会社化しています。チップチューンがグループ入りすることで、アニメ制作における撮影の内製化と安定したリソースの確保、作品の高品質化、撮影技術の継承と育成が可能となります。今後も当社グループでは、グローバルに通用するアニメ作品の創出に向けた体制をより一層強化してまいります。

※1 契約締結時

▼アニメ制作の主な工程



チップチューンには「レイアウト」から「編集」までを担うスタッフが在籍。
特に「CG」と「撮影」に強みを持つ。

■株式会社チップチューン 概要

| | |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 会社名 | 株式会社チップチューン（英文表記 Chiptune,Inc.） |
| 所在地 | 東京都杉並区上荻1-24-19 シャイン荻窪ビル3F |
| 役員構成 | 田村淳一郎（代表取締役） 石脇剛（取締役） 梶田浩司（取締役） 福田広司（監査役） |
| 設立年月日 | 2012年8月 |
| 従業員数 | 93名（2025年2月現在、業務委託を含む） |
| 事業内容 | <ul style="list-style-type: none"> ● TV、劇場アニメーションの撮影、3DCG、編集、特殊効果 ● 各種グラフィックデザイン ● 2Dアニメーションの企画、制作 ● イラストなど |
| URL | http://chiptune.co.jp |

■株式会社チップチューン コメント

「当社は、撮影、CGを主力として2012年に設立し、作画、背景美術、色彩設計と徐々にスタッフを増やしてまいりました。アニメ会社としては珍しくイラストレーターも在籍し、ものづくりの垣根を超え、よりよい作品作りを考えて努めています。創業者で前代表取締役でもあった故・奈良井昌幸が志した『垣根のない作品作りを一丸となっていたい』という思い。それは志半ばとなりましたが、その意思を継ぎながら、作品作りへの意欲をKADOKAWAのグループとなって叶えていきたいです」

■株式会社KADOKAWA 執行役 Chief Anime Officer (CAO) 菊池剛 コメント

「業界でも有数の撮影部門を持った株式会社チップチューンを、当社のグループに迎えられたことは大変喜ばしい限りです。前代表・奈良井昌幸氏の思いを引き継ぎ、同社の発展に力を注ぐとともに、グループスタジオ6社との連携を推し進めながら、さらにハイクオリティな作品の創出を目指してまいります」

■業績への影響

本件が当期の連結業績に与える影響は軽微です。

■株式会社KADOKAWAについて

出版、アニメ・実写映像、ゲーム、Webサービス、教育・EdTechなどの事業を展開する総合エンターテインメント企業です。世界中から才能を発掘して多彩なIP (Intellectual Property) を創出し、さまざまなメディアで展開。創出したIPをテクノロジーの活用により世界に届ける「グローバル・メディアミックス with Technology」戦略を掲げ、IP価値の最大化を推進しています。

<https://group.kadokawa.co.jp/>

以上

【本件に関する報道関係からのお問い合わせ先】

株式会社KADOKAWA IR・広報部

pr-dept@kadokawa.jp