

平成 26 年度文化庁「次代の文化を創造する新進芸術家育成事業」

アニメーション制作者 実態調査報告書 2015

第 9 回 芸能実演家・スタッフの活動と生活実態 調査報告書 2015 年版 別冊
— アニメーター編 —

一般社団法人

日本アニメーター・演出協会

JAnica
Japan Animation Creators Association

平成 26 年度文化庁「次代の文化を創造する新進芸術家育成事業」

アニメーション制作者 実態調査報告書 2015

第 9 回 芸能実演家・スタッフの活動と生活実態 調査報告書 2015 年版 別冊
— アニメーター編 —

一般社団法人日本アニメーター・演出協会
Japan Animation Creators Association

まえがき

一般社団法人日本アニメーター演出協会（JAniCA）は、アニメーターの実情を把握することを目的として、設立から間もない 2008 年に実態調査を実施しました。その結果は、2009 年 12 月に、『アニメーター労働白書 2009』にまとめ、上梓しました。このたび、2014 年に第 2 回目の実態調査を実施し、その結果を本報告書にまとめましたので、ここに報告させていただきます。

この間、アニメーションの表現やビジネスが多様な広がりを見せるとともに、アニメーターの職域も拡大しつつあります。とくに、近年は、テレビシリーズや劇場用映画のみならず、デジタルゲームや Web、パッケージなど、さまざまなメディアへとアニメーションの領域が広がりつつあります。同時に、デジタル化やネットワーク化の普及にともなって、デジタル配信、国際展開、アニメーションの消費・受容の在り方、アニメーションの制作方法などが大きく変化しています。

このようなアニメーションを取り巻く環境変化に対して、アニメーターには適応や抵抗が求められます。しかしながら、アニメーターの実情と照らし合わせながら、自らのキャリアを客観的に省察するための基礎的な資料は、十分に蓄積されているとはいえない状況です。そこで、本報告書が、アニメーター同士がともに課題や問題意識を共有し、相互理解を深めるのみならず、アニメーションの表現やビジネスに関わる多くの方々にとって、有益な資料となることを願っております。

本調査を踏まえ、私たちは、引き続き、アニメーターの就業環境改善に取り組むとともに、アニメーションの表現、産業、文化の持続可能な発展に向けて努めてまいりたいと思います。今後とも関係各位のご指導ご鞭撻をお願いいたします。

なお、本調査は、平成 26 年度文化庁「次代の文化を創造する新進芸術家育成事業」の支援を受けて、公益社団法人日本芸能実演家団体協議会（芸団協）と JAniCA が協力して実施したものです。本調査にご協力を賜りました皆様に感謝の意を表します。

2015 年 3 月

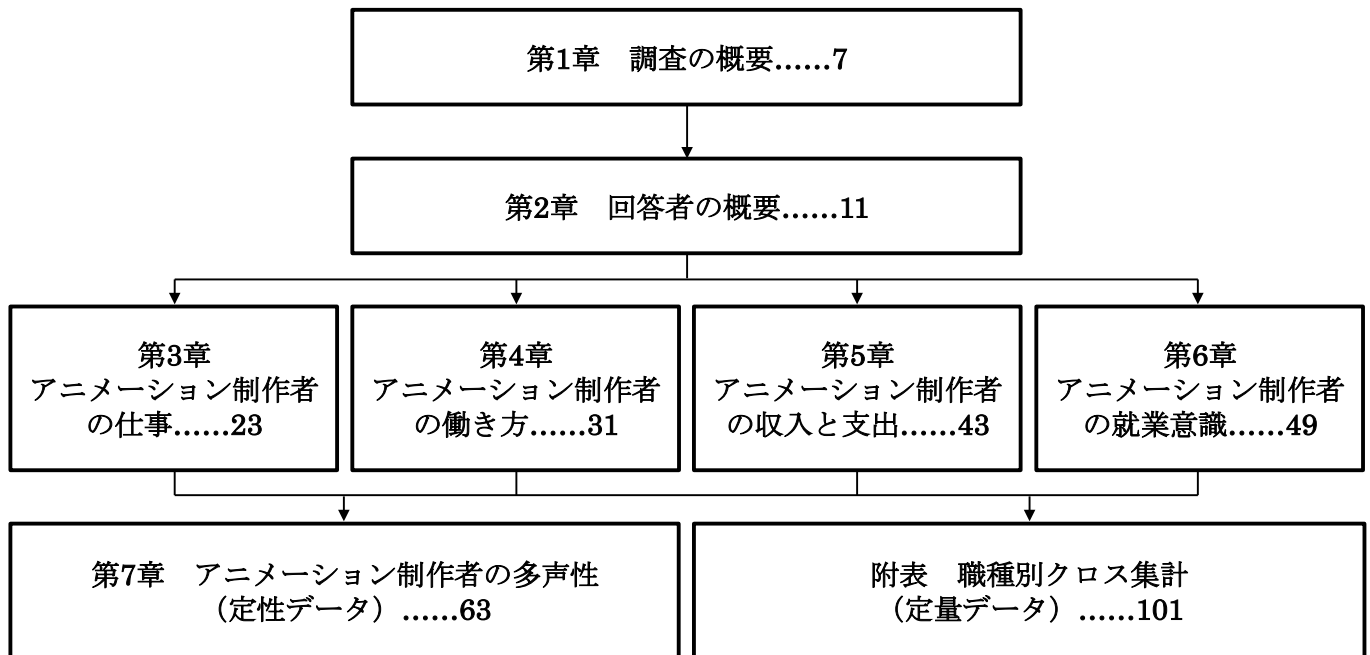
目 次

第 1 章 調査の概要	7
1.1 調査の趣旨	8
1.2 調査の対象	9
1.3 調査の方法	9
1.4 調査の実施期間	10
1.5 有効回答数	10
1.6 調査データの分析方針	10
1.7 本報告書の構成	10
第 2 章 回答者の概要	11
2.1 回答者の基本属性	12
2.2 回答者の生活属性	13
2.3 回答者の社会保障の状況	17
2.4 回答者の就業属性	21
第 3 章 アニメーション制作者の仕事	23
3.1 2013 年に携わった職種間の関係	24
3.2 アニメーション制作の媒体別仕事	25
3.3 アニメーション制作以外の仕事	27
3.4 アニメーション制作の仕事機会	27
3.5 仕事での契約書の取り交わし状況	29
第 4 章 アニメーション制作者の働き方	31
4.1 技術・技能の習得方法	32
4.2 就業形態	33
4.3 契約形態	36
4.4 拘束契約	37
4.5 主な就業場所	38
4.6 平均作業時間	39
4.7 平均休日	41
4.8 最長無業日数	42

第 5 章	アニメーション制作者の収入と支出	43
5.1	2013 年の年間収入	44
5.2	アニメーション制作以外の年間収入	45
5.3	1 ヶ月あたりの拘束料収入	46
5.4	仕事上の年間自己負担額	47
第 6 章	アニメーション制作者の就業意識	49
6.1	現在の仕事継続理由	50
6.2	生活や仕事の満足度	52
6.3	生活や仕事の状況	53
6.4	仕事上の問題	54
6.5	技術・技能の向上のために必要なこと	57
6.6	安心して仕事に取り組むために必要なこと	59
6.7	今後の仕事計画	61
第 7 章	アニメーション制作者の多声性	63
7.1	アニメーション制作者を取り巻く環境	66
7.1.1	アニメーション産業の構造的問題	66
7.1.2	アニメーションビジネスの変遷	70
7.1.3	アニメーション文化	71
7.1.4	制作費	71
7.1.5	制作スケジュール	72
7.1.6	制作技術	74
7.2	組織的課題	75
7.2.1	労働環境	75
7.2.2	賃金	77
7.2.3	技能評価	82
7.2.4	仕事の量	83
7.2.5	仕事の質	84
7.2.6	消費税	85
7.2.7	労働時間	86
7.2.8	休日	87
7.2.9	制作会社	87

7.2.10	賃金支払い	88
7.2.11	法令遵守	88
7.2.12	ハラスメント	89
7.3	個人的課題	89
7.3.1	技能向上	89
7.3.2	ワークモチベーション	89
7.3.3	生活の質	90
7.3.4	将来・老後の不安	91
7.4	社会的課題	93
7.4.1	人材育成	93
7.4.2	雇用保障・セーフティネット	96
7.4.3	著作権	97
7.4.4	税・社会保障	97
7.4.5	JANICA の活動	98
7.4.6	労働組合	98
7.5	その他	99
7.5.1	調査内容	99
7.5.2	とくになし	100
 附表 職種別クロス集計		 101
 参考資料 1 調査依頼状		 106
 参考資料 2 調査票		 107

本報告書の構成



アニメーション制作者実態調査報告書 2015

第 1 章 調査の概要

第1章 調査の概要

1.1 調査の趣旨

日本のアニメーションが、メディア芸術、文化、産業などの観点から注目されるようになって久しい。また、アニメーションという表現媒体のみならず、その創造を担うアニメーション制作者への注目も高まりつつある。例えば、日本のアニメーション制作者の実態を把握し得る先行調査研究として、社団法人日本芸能実演家団体協議会（2005）『芸能実演家・スタッフの活動と生活実態 調査報告書 2005年版 — アニメーター編 —』、一般社団法人日本アニメーター・演出協会（以下、JAniCA と称する）（2009）『アニメーター労働白書 2009』などが挙げられる。

JAniCA 設立後まもなく、「アニメーター実態調査 2008」が実施され、『アニメーター労働白書 2009』として公開されてから 6 年が経過した。この間、急激に進展する技術革新、国際競争の激化、ネットワークやメディアの発達などの変化にともなって、アニメーション制作者を取り巻く環境も大きく変貌しつつある。例えば、ネット配信などの多様なプラットフォームビジネス、Web やゲームなどの関連領域との接続、消費増税などが挙げられよう。このように変化の激しい状況の中で、アニメーション制作者を対象とした調査研究の蓄積は、現役のアニメーション制作者のみならず、次代を担う人材の育成、ひいては、産業、芸術、文化の持続可能な発展において、大きな課題の一つである。

そこで、JAniCA では、アニメーション制作者の仕事や生活の現況を明らかにすることを目的として、質問紙調査（アニメーション制作者実態調査 2014）を実施した。本調査は、第一に、現役のアニメーション制作者および将来のアニメーション制作者の担い手へ、アニメーション制作者の実情について理解を深めるための情報を提供すること、第二に、経年的な調査により、アニメーション制作者を取り巻く状況について、産官学それぞれの対応に役立つ情報を提供することを目指している。なお、本調査は、平成 26 年度文化庁「次代の文化を創造する新進芸術家育成事業」の支援を受けて、公益社団法人日本芸能実演家団体協議会（芸団協）と JAniCA が協力して実施された。

調査設計にあたっては、JAniCA と芸団協の先行調査研究などを参考にし、過年度の調査や芸団協の調査との比較などを考慮しながら検討された。また、本調査の実施前に、設問の妥当性やワーディングなどについて検討が重ねられた。その後、回答の誤認状況を確認するために、現役のアニメーション制作者 10 名を対象に、2014 年 7 月 9～12 日にわたって、テスト調査が実施された。このような検討を踏まえて、設問や選択肢の調整および説明の追加などが行われ、本調査における誤回答の低減が図られた。

最終的に、本調査の内容は、A.ご自身と仕事の関わりについて、B.ご自身の仕事について、C.仕事をする上での環境や条件について、D.生活や仕事に対する意識について、E.ご自身のことについての 5 項目を柱とし、質問 21 問とフェースシート 10 問から構成された。

(表 1-1-1)。調査票の詳細は、参考資料 2 を参照されたい。

表 1-1-1 質問票の項目と質問内容

A.ご自身と仕事の関わりについて	職種（収入を支えた職種）、仕事継続理由、仕事経験年数、現在の仕事の技術・技能習得方法（現在の仕事に役立っているもの）
B.ご自身の仕事について	携わった媒体別仕事・本数・日数、年収、アニメーション制作以外の収入・年収、3年前と比べた媒体別仕事機会、1日平均作業時間、1ヶ月平均作業時間、1ヶ月平均休日、最長無業期間、就業形態、契約形態、拘束契約、拘束料
C.仕事をする上での環境や条件について	主な就業場所、契約書の取り交わし状況、仕事上の問題点、仕事上の個人負担
D.生活や仕事に対する意識について	生活や仕事の満足度、生活や仕事の状況、技術・技能向上のために必要なこと、安心して仕事に取り組むために必要なこと、今後の仕事計画
E.ご自身のことについて	性別、年齢、最終学歴、婚姻状況、子どもの有無、同居家族、主な生計維持者、住居、健康診断受診状況、健康保険、年金、雇用保険、万一・老後の備え

1.2 調査の対象

前回の「アニメーター実態調査 2008」では、職種について、シナリオ、絵コンテ、監督、演出、総作画監督、作画監督、原画、LO ラフ原、第二原画、動画チェック、動画、その他の選択肢が用意されたが、今回の調査では、アニメーション制作者の主要な職域をできるだけカバーするために、3DCG アニメーション、色彩設計、仕上げ、美術監督、キャラクターデザイン、背景美術、版權、撮影、編集、プロデューサー、制作進行が追加された。結果として、本調査では、シナリオ、絵コンテ、監督、演出、総作画監督、作画監督、原画、LO ラフ原、第二原画、3DCG アニメーション、動画チェック、動画、色彩設計、仕上げ、美術監督、キャラクターデザイン、背景美術、版權、撮影、編集、プロデューサー、制作進行、その他の従事者が対象にされた。

1.3 調査の方法

本調査票は、郵送または手渡しにより配付された。本調査の実施にあたり、2014 年 8 月 1 日以降、JAniCA のウェブサイトならびにメールマガジンで告知された。本調査票（合計 2652 部）は、調査実施者より JAniCA 個人会員へ 721 部郵送され、また、JAniCA に

照会があった者へ 1728 部郵送、203 部手渡しで配付された。なお、調査票は、質問紙調査とともに配付した返信用封筒により、JAniCA へ返送され、回収された。

1.4 調査の実施期間

本調査期間は、2014 年 8 月 1 日～9 月 30 日である。

1.5 有効回答数

上記の期間に回収された調査票は、合計 759 部（回収率 28.6%）である。

1.6 調査データの分析方針

『アニメーター労働白書 2009』と同様に、本報告書は、本調査で得られたデータを正確に集計するとともに客観的に伝えることを第一義の目的とし、それらの事実発見から読者の目的に即した判断が行える情報を提供することを方針としている。

1.7 本報告書の構成

本報告書は、7 つの章と附表で構成されている。

第 1 章では、調査の趣旨、先行調査研究などを踏まえた調査設計、調査の方法などを提示している。

第 2 章では、回答者の概要について、基本属性、生活属性、社会保障の状況、就業属性の観点から報告している。

第 3 章から第 5 章では、アニメーション制作者の実態に着目し、仕事、働き方、収入と支出について、定量データに依拠しながら、事実発見を提示している。

第 6 章では、アニメーション制作者の意識に着目し、就業意識について、定量データに依拠しながら、事実発見を提示している。

第 7 章では、定性データに基づき、主訴の把握とコーディングについて検討を重ね、概念とカテゴリーを生成し、それらを構成する全てのケースを提示している。第 3 章から第 6 章で提示された定量データだけでは把握し難い定性データにも着目することで、外的および内的過程のみならず、少数者の声にも耳を傾け、アニメーション制作者の世界を多面的に捉えつつ、問題の本質や感情に迫るデータを提示している。

附表は、本調査における全ての設問について、職種別のクロス集計にまとめ、全体と職種ごとの比較ができるように提示している。

アニメーション制作者実態調査報告書 2015

第 2 章 回答者の概要

第2章 回答者の概要

本章では、調査票のフェースシートをもとに、回答者の概要について、第一に基本属性（性別、年齢、最終学歴）、第二に生活属性（婚姻状況、子どもの有無、住居、主たる生計維持者）、第三に社会保障の状況（健康診断の受診状況、健康保険、年金、雇用保険への加入状況、万一の備え）、第四に就業属性（2013年に携わった職種、最も収入を支えた職種、アニメーション制作者としての仕事経験年数）に整理し、集計結果に基づき、以下に報告する。

なお、職種別のクロス集計結果は、巻末の附表を参照されたい。

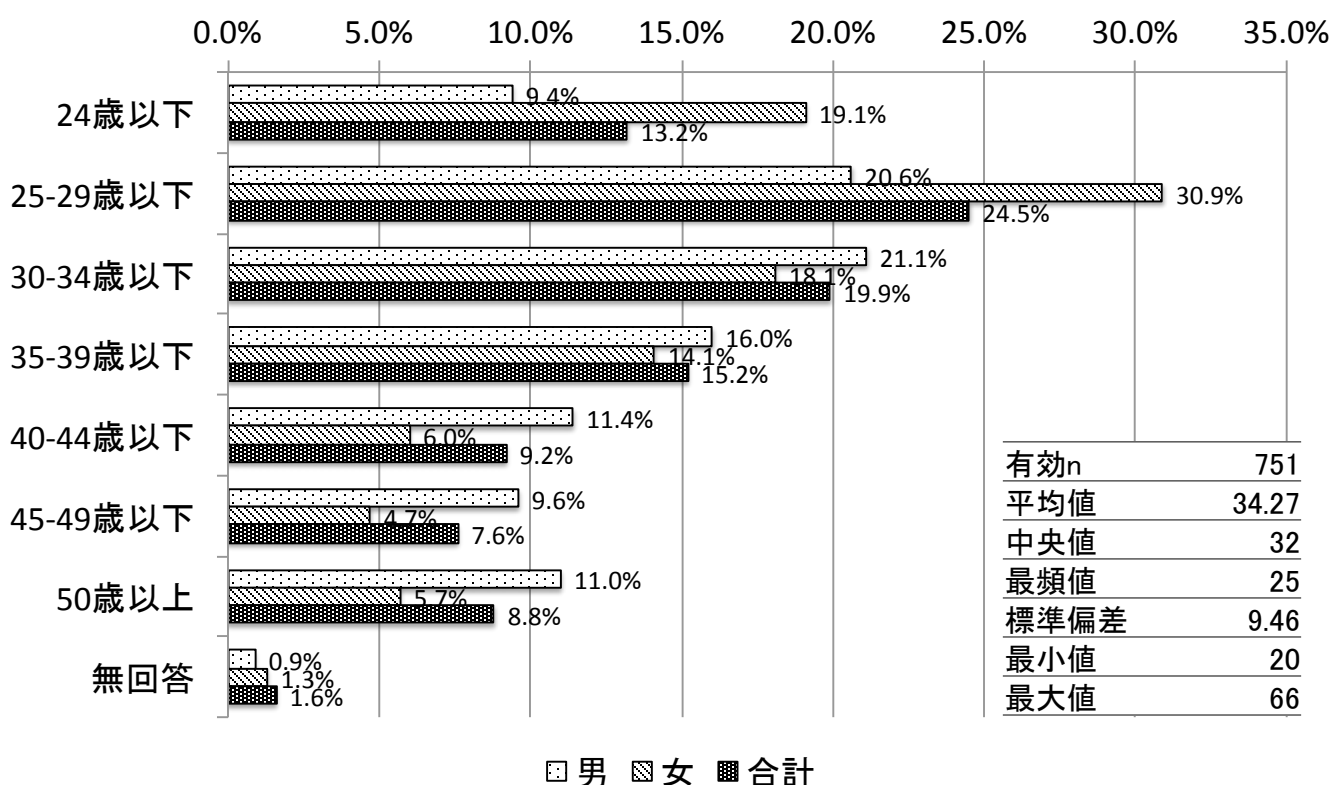
2.1 回答者の基本属性

回答者の基本属性は以下のとおりである。

性別は、「男性」が60.1%、「女性」が39.3%、「無回答」が0.7%となっている。

年齢は、全体でみると、平均34.27歳、階層別では「25～29歳以下」が最も多く24.5%、次いで、「30～34歳以下」が19.9%、「35～39歳以下」が15.2%と続く（図2-1-1）。

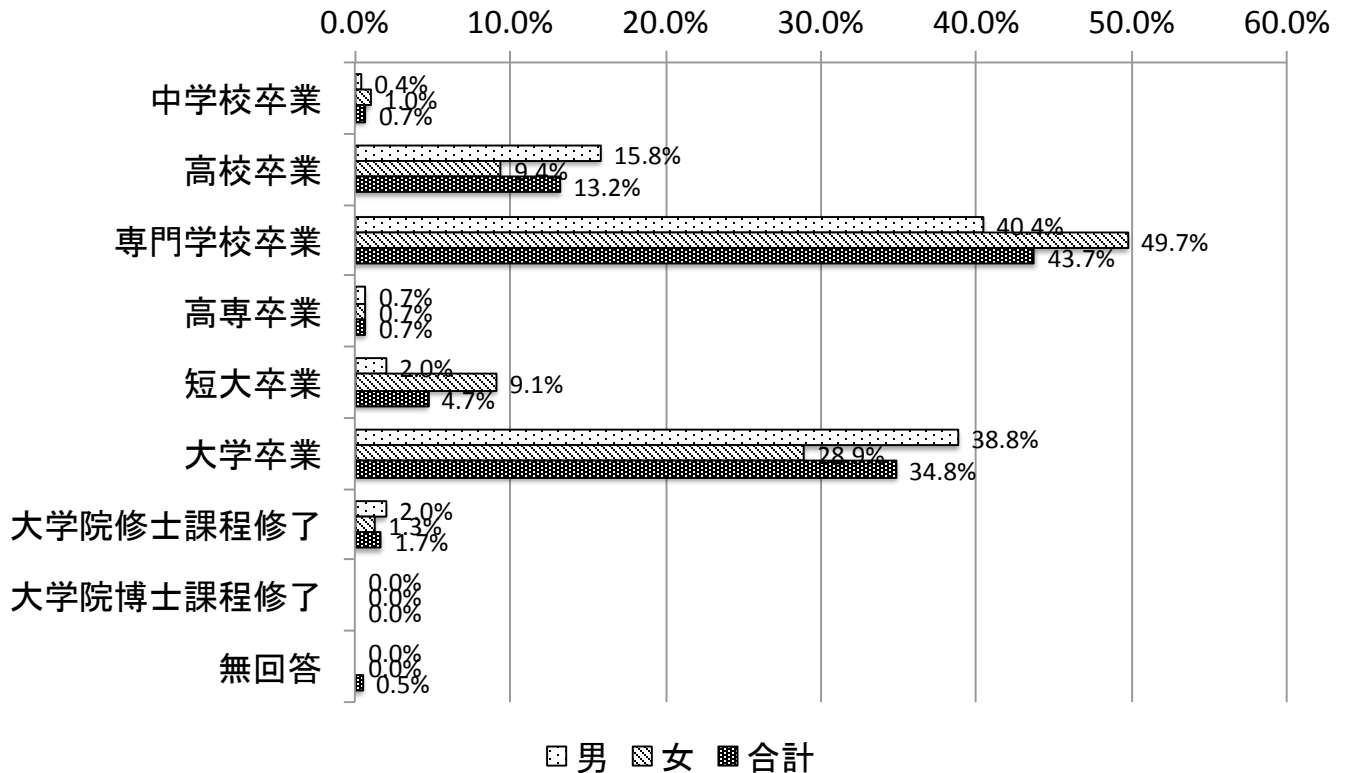
図2-1-1 性別×年齢



(F1a, n=759, 単一回答, F1b, n=759, 数字で記入)

最終学歴は、全体で見ると、「専門学校卒業」が最も多く 43.7%、次いで、「大学卒業」が 34.8%と続き、両者を合わせると 78.5%に達する（図 2-1-2）。

図 2-1-2 性別×最終学歴



(F1a, n=759, 単一回答, F2, n=759, 単一回答)

2.2 回答者の生活属性

回答者の生活属性は以下のとおりである。

婚姻状況は、「配偶者なし（未婚）」が 71.5%と最も多く、「既婚」が 25.3%、「配偶者なし（離婚・死別）」が 2.5%となっている（図 2-2-1）。

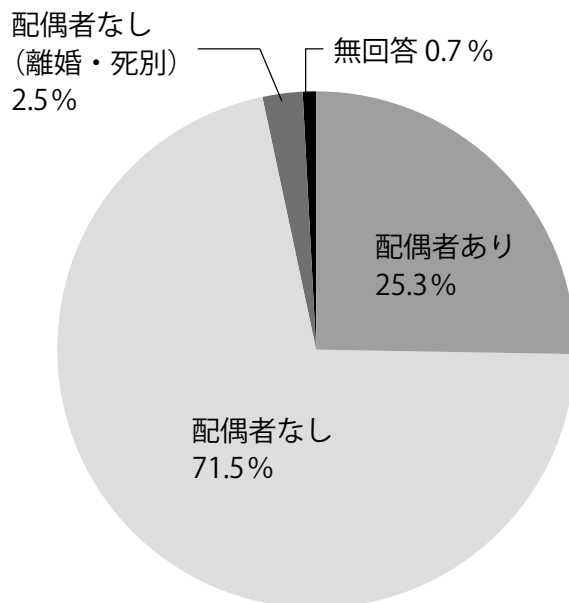
子どもの有無は、「子どもなし」が 84.6%に対して、「子どもあり」が 13.6%と少ない（図 2-2-2）。

同居家族の人数（回答者を含む）は、「1人」が最も多く 55.5%、次いで「2人」が 19.0%、「3人」が 11.6%、「4人」が 9.6%と続く（図 2-2-3）。

家庭での主たる生計維持者は、「本人」が 67.7%、「本人以外」が 11.3%、「その他（生計費は折半等）」が 20.3%である（図 2-2-4）。

住居は、「賃貸マンション」が最も多く 40.2%、次いで「民間アパート・間借り」が 27.8%であり、両者を合わせると 68.0%となっている（図 2-2-5）。

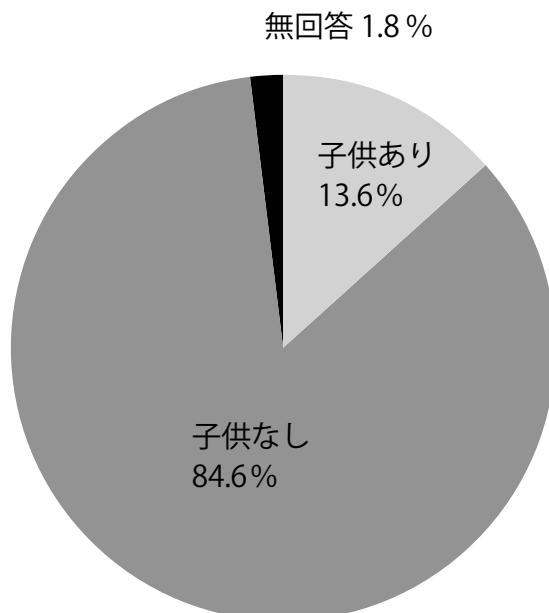
図 2-2-1 婚姻状況



2013年の年間収入	有効n	平均値	中央値	最頻値	標準偏差	最小値	最大値
配偶者あり	192	483.58	447	400	230.60	9	1600
配偶者なし(未婚)	543	274.09	250	300	167.53	6	1300
配偶者なし(離婚・死別)	19	399.74	400	360	140.38	150	700
無回答	5	367.50	360	300	69.94	300	450

(F3, n=759, 単一回答, 参考値として年収を付記, 単位: 万円)

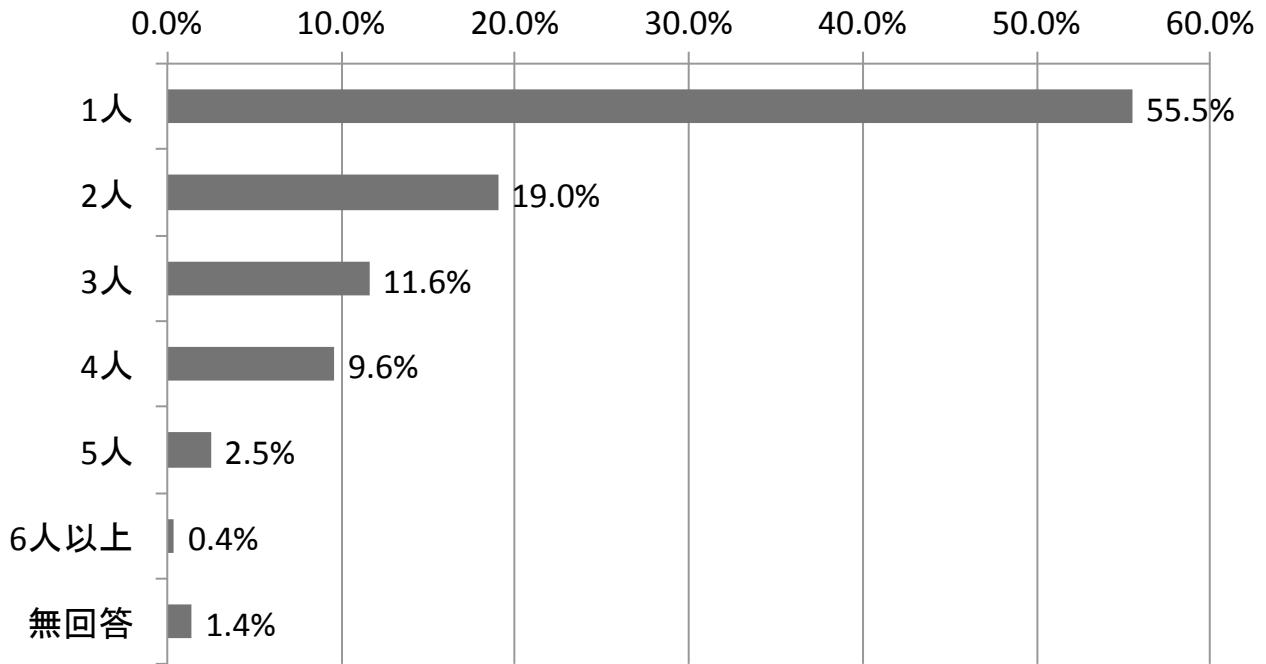
図 2-2-2 子どもの有無



2013年の年間収入	有効n	平均値	中央値	最頻値	標準偏差	最小値	最大値
子どもあり	103	493.77	450	500	254.00	9	1600
子どもなし	641	306.61	280	300	186.52	6	1400
無回答	14	333.77	370	400	116.63	200	565

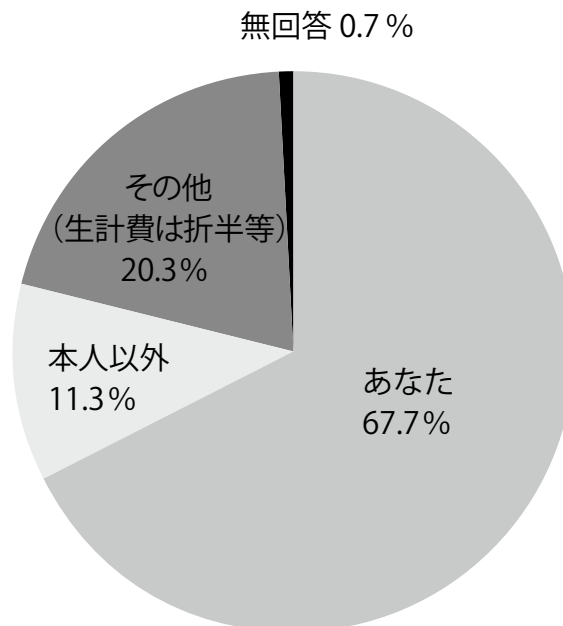
(F4, n=758, 単一回答, 参考値として年収を付記, 単位: 万円)

図 2-2-3 同居家族



(F5, n=759, 単一回答)

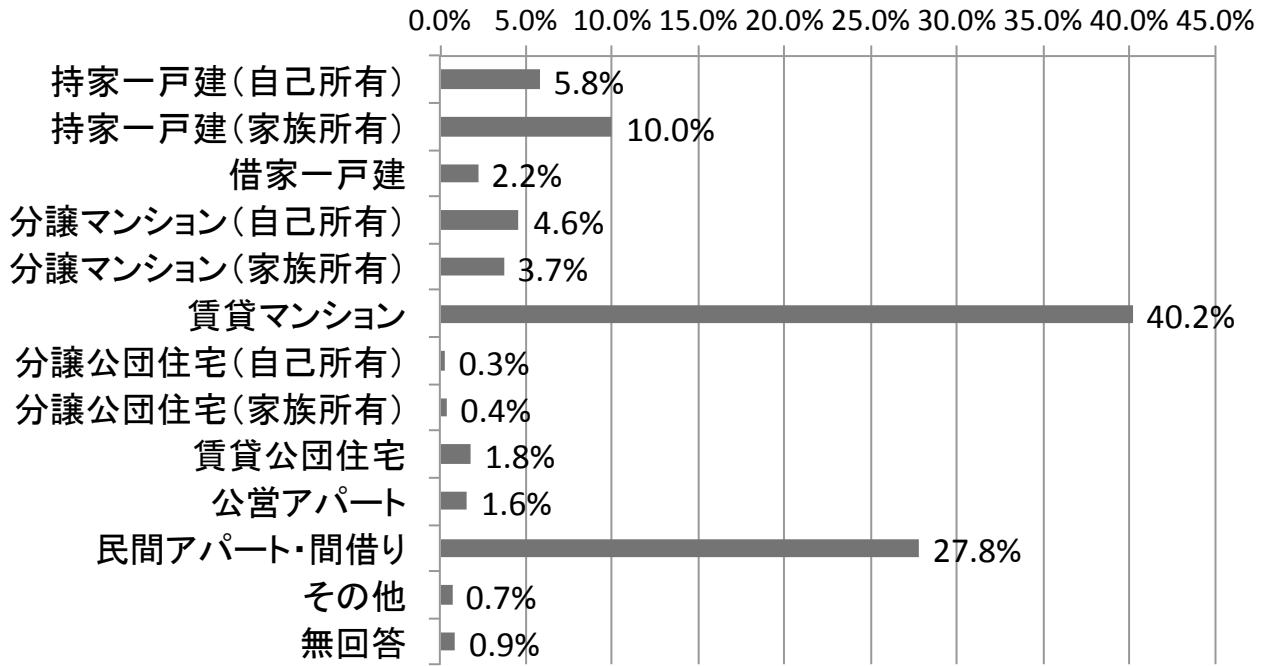
図 2-2-4 主な生計維持者



2013年の年間収入	有効n	平均値	中央値	最頻値	標準偏差	最小値	最大値
あなた	513	354.31	300	300	217.91	9	1600
あなた以外	86	201.11	160	100	162.95	6	900
その他(生活費は折半等)	154	324.12	306	400	161.71	20	855
無回答	5	387.50	400	400	62.92	300	450

(F6, n=758, 単一回答, 参考値として年収を付記, 単位: 万円)

図 2-2-5 住居



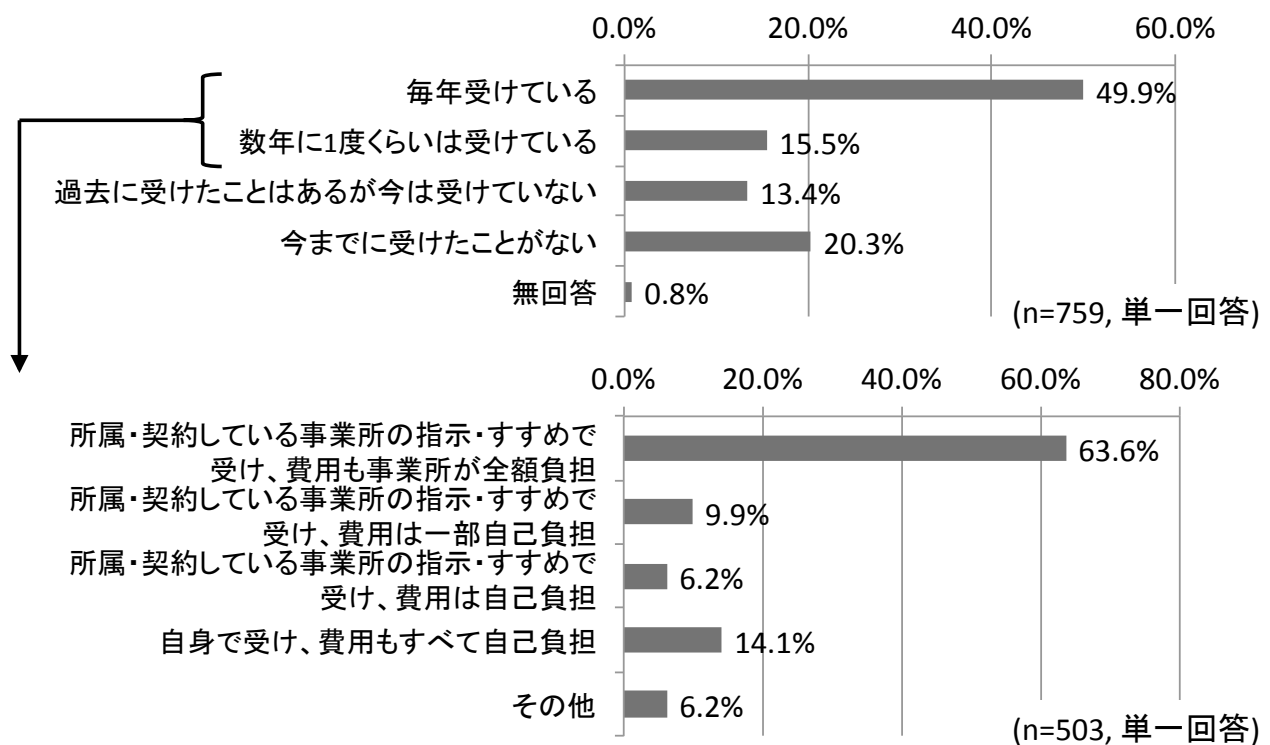
(F7, n=759, 単一回答)

2.3 回答者の社会保障の状況

回答者の社会保障の状況は以下のとおりである。

健康診断の受診状況は、「毎年受けている」が 49.9%、「数年に1度くらいは受けている」が 15.5%となっており、2013年に健康診断を受診している者は 65.4%である。そのうち、健康診断の実施者と費用負担者について尋ねたところ、「所属・契約している事業者の指示・すすめで受け、費用も事業所が全額負担」が顕著に多く 63.6%で、「費用を自己負担」している者は 30.2%となっている（図 2-3-1）。

図 2-3-1 健康診断の受診状況・費用負担



(F8ab)

健康診断の費用負担（「その他」の自由記述）

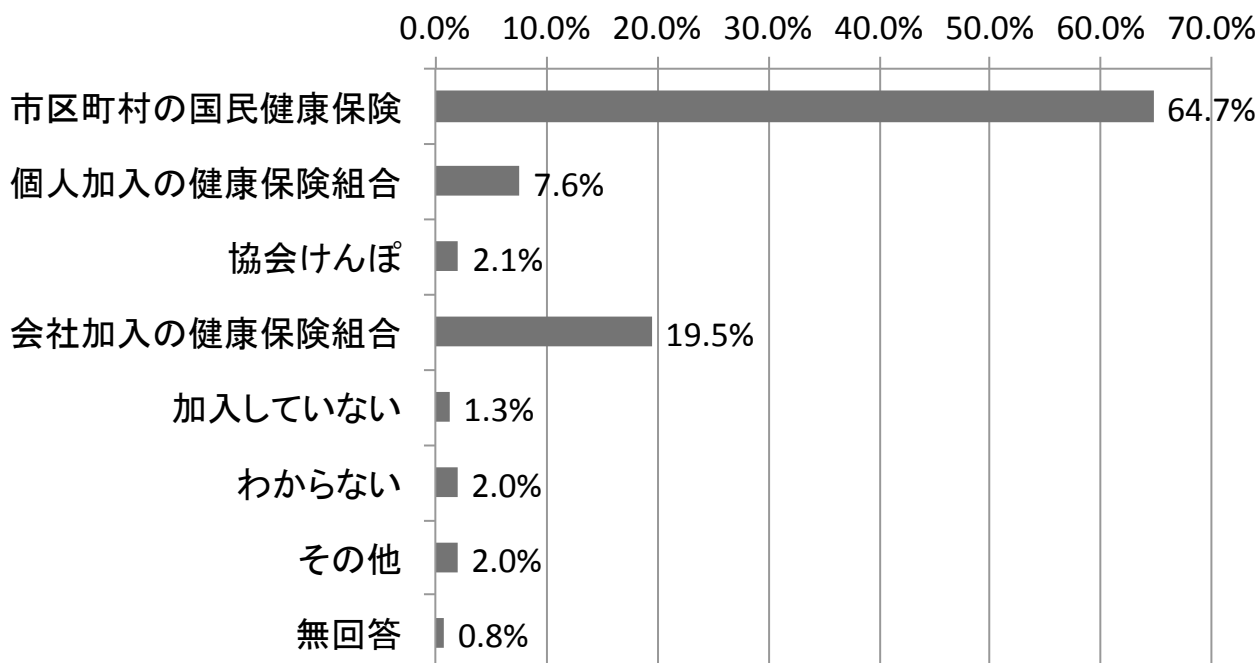
- ・ 区健康診断[3]。区健康診断、一部自己負担[1]。
- ・ 市の健康診断[4]。市の健康診断（一部自己負担）[1]。市の国民健康保険[1]。住んでいる市の健診を利用している。無料[1]。地域の健康診断[1]。
- ・ 行政が行っている健康診断[1]。自治体の健康診断[5]。自治体の実施、費用は一部自己負担[1]。自治体のすすめで受け費用は一部自己負担[1]。自治体の無料健診を受ける[1]。自身で受け、費用は公共機関の制度を利用[1]。
- ・ 自身で受け、費用は保険組合の全額補助[1]。
- ・ 主の仕事の会社で全額負担にて受けている[1]。会社所属していた時は一部負担、フリーになってからは自己負担[1]。
- ・ 文芸美術国民健康保険組合にて実施されているもの。費用は JAniCA 会員にて免除[1]。
- ・ 未加入の健康保険組合のすすめで一部自己負担[1]。「自身で受け、費用もすべて自己負担」に近いのですが、数年前病気、入院してからは 2 ヶ月に一度検査に行っています[1]。
- ・ 家族が医療関係者なので家族割などを利用[1]。

健康保険の加入状況は、「市区町村の国民健康保険」が最も多く 64.7%、次いで、「会社加入の健康保健」が 19.5%、「個人加入の健康保険」が 7.6%と続く（図 2-3-2）。

年金の加入状況は、「国民年金」が最も多く 58.5%、次いで「厚生年金」が 20.7%であり、「未払い」、「未加入」、「わからない」を合わせると 20.1%となっている（図 2-3-3）。

雇用保険の加入状況は、「加入していない」者が 66.4%と最も多く、「加入している」者は 17.0%、「わからない」者は 15.1%である（図 2-3-4）。

図 2-3-2 健康保険の加入状況

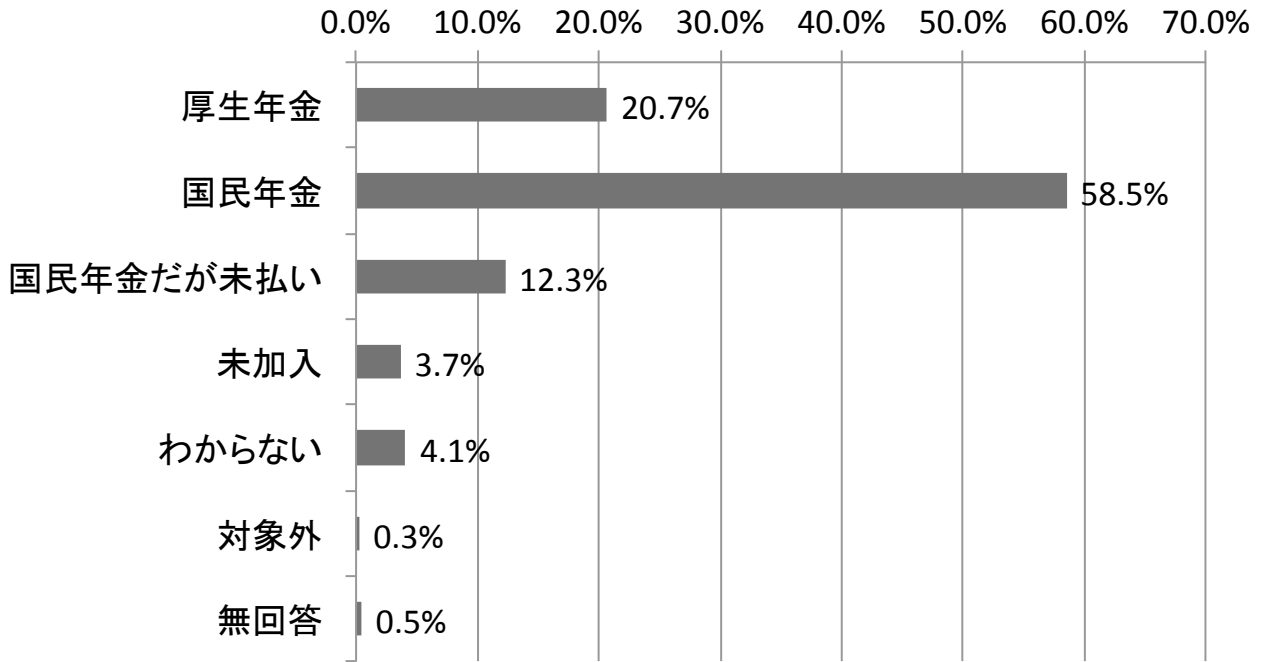


(F9a, n=759, 単一回答)

健康保険の加入状況（「その他」の自由記述）

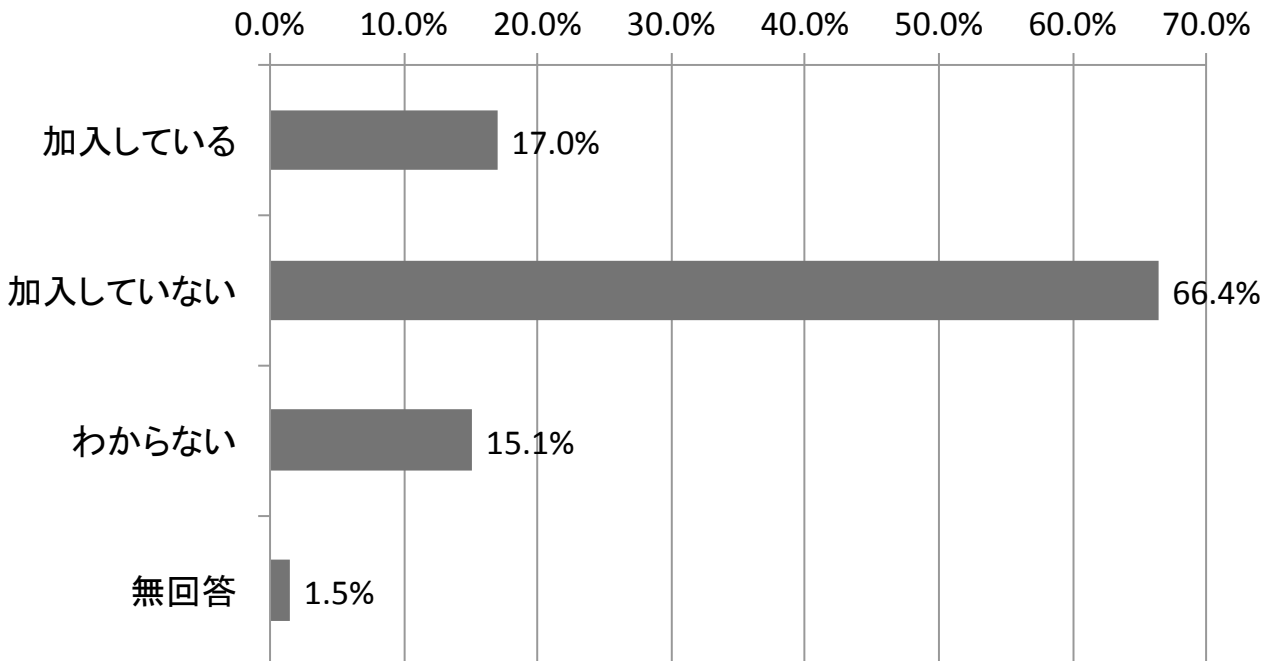
- ・ 社会保険の被扶養者[1]。
- ・ 全国健康保険協会[1]。
- ・ 文美健康保健[1]。
- ・ 日本郵政共済組合、組合員扶養[1]。
- ・ 親の被扶養[1]。夫の会社の健康保険組合（被保険者）[1]。扶養[1]。扶養保険[1]。父親の扶養に入っている[1]。父親の扶養扱いで建築国民健康[1]。母の会社の健康保険に入ってます[1]。母親の共済組合加入[1]。

図 2-3-3 年金の加入状況



(F9b, n=759, 単一回答)

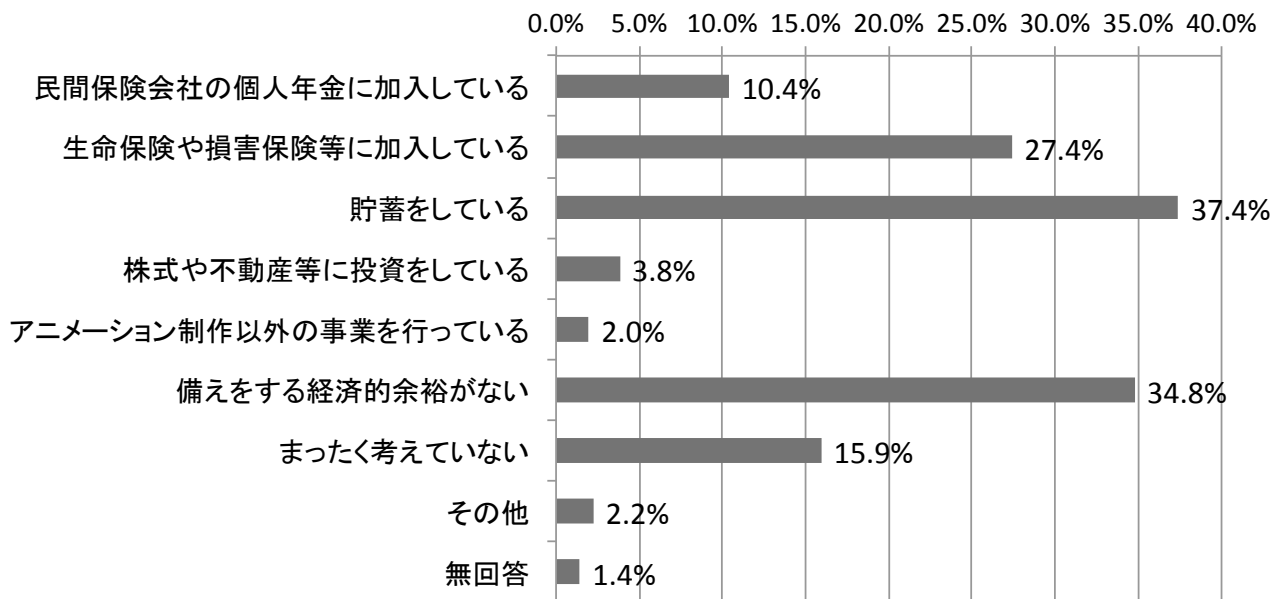
図 2-3-4 雇用保険の加入状況



(F9c, n=757, 単一回答)

万一・老後の備えについて尋ねたところ（複数回答）、「貯蓄をしている」（37.4%）と「備えをする経済的余裕がない」（34.8%）が拮抗しており、二極化していることが窺える。貯蓄の他に、「生命保険や損害保険等に参加している」者が 27.4%、「民間保険会社の個人年金に参加している」者が 10.4%となっている一方で、「まったく考えていない」者が 15.9% 存在する（図 2-3-5）。

図 2-3-5 万一・老後の備え



（F10, n=759, 複数回答）

万一・老後の備え（「その他」の自由記述）

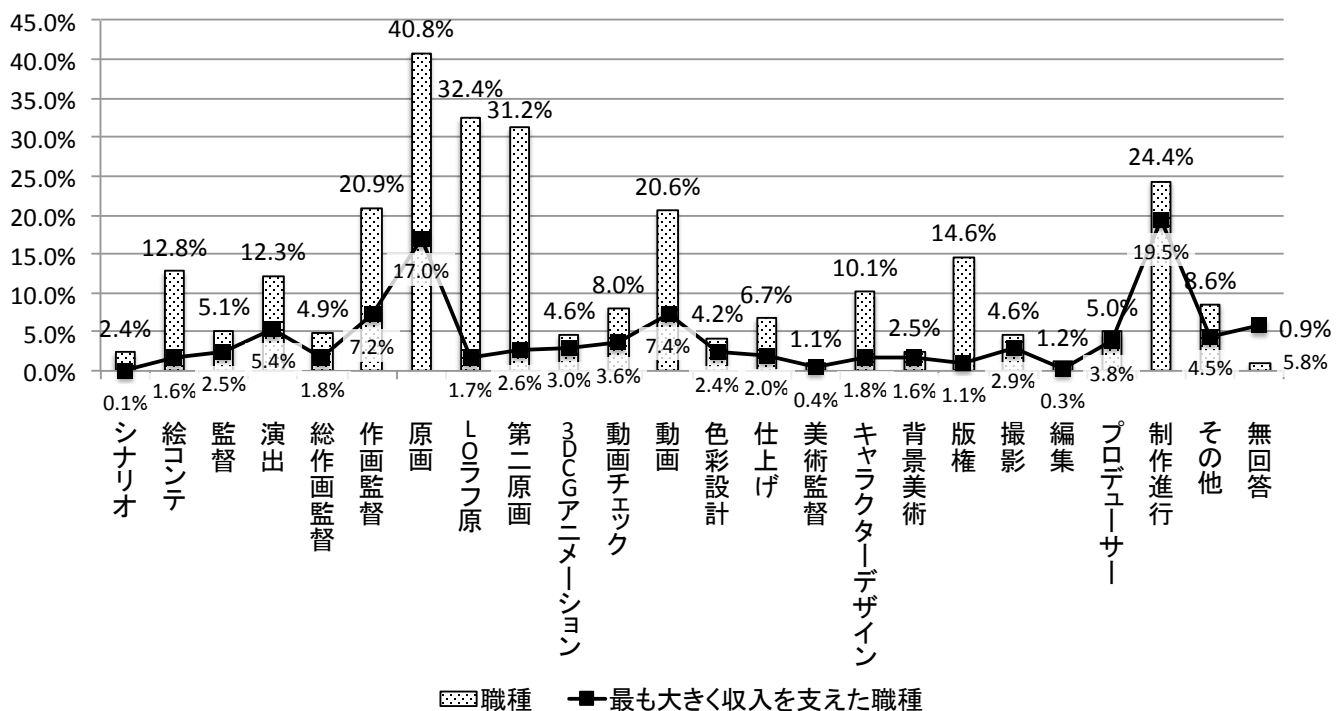
- ・ 小規模企業共済[1]。小規模企業共済、投資信託[1]。主人の実家が不動産経営をしている[1]。
- ・ 生命保険や損害保険等に参加しているが、親が支払っている[1]。親の残す財産頼み[1]。
- ・ 色々と検討している[1]。先のばしにしてきたが、最近考え始めた[1]。今後考える[1]。投資をいずれやりたいと思っているので、現在勉強しています[1]。アニメーション以外の事業を行う為に勉強中[1]。
- ・ 年金・・・なんですけどねえ・・・[1]。
- ・ 備えたいのにできない[1]。考えているが実現していない[1]。できない[1]。わかりません[1]。
- ・ 葬式代は用意してある[1]。早く死ぬ[1]。

2.4 回答者の就業属性

回答者の就業属性は以下のとおりである。

2013年に携わった職種（複数回答）は、「原画」が最も多く40.8%、次いで、「LOラフ原」（32.4%）と「第二原画」（31.2%）が拮抗しており、「制作進行」が24.4%、「作画監督」が20.9%、「動画」が20.6%と続く。また、2013年に携わった職種のうち、最も大きく収入を支えた職種（単一回答）は、「制作進行」が最も多く19.5%、次いで、「原画」が17.0%、「動画」が7.4%と続く。（図2-4-1）。

図2-4-1 2013年に携わった職種と最も収入を支えた職種



（Q1ab, n=759, 「職種」は複数回答, そのうち「最も大きく収入を支えた職種」は単一回答）

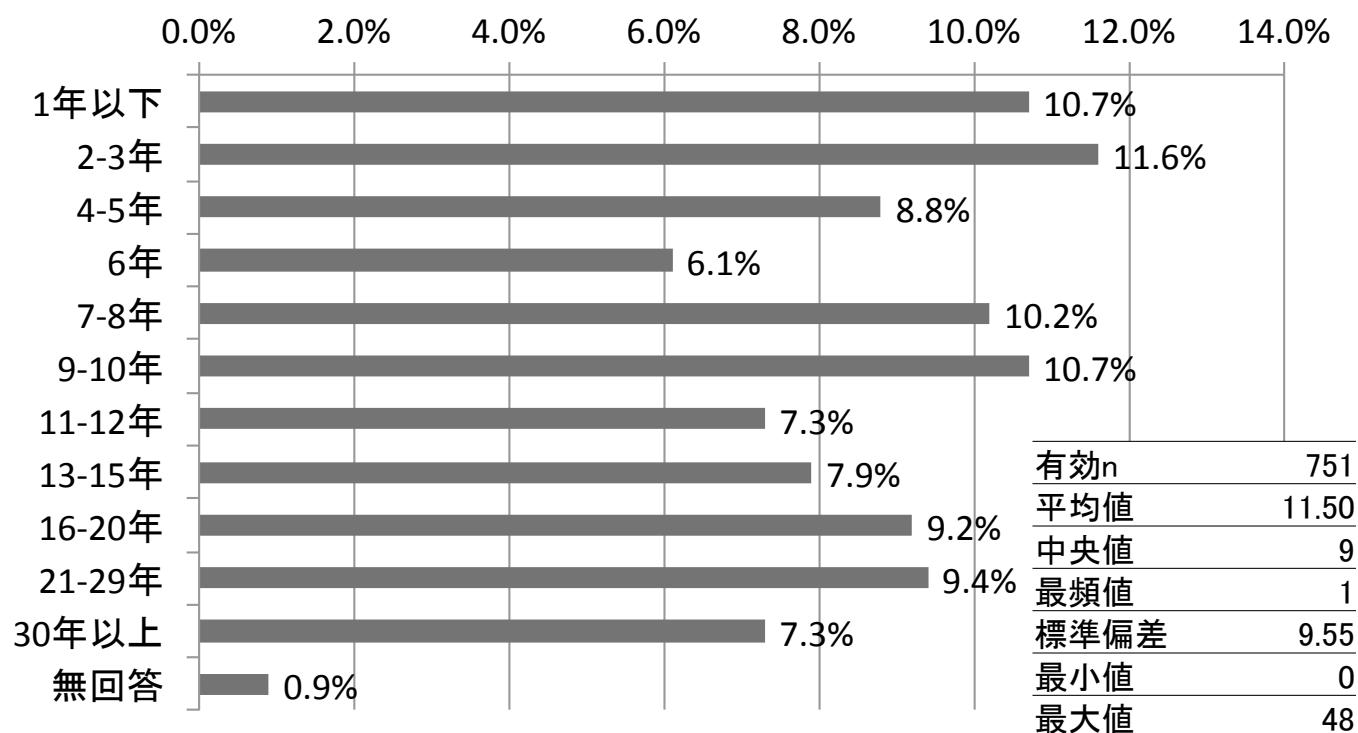
2013年に携わった職種（「その他」の自由記述）

- ・ 演出助手[2]。
- ・ 作画監督助手[1]。作画仕上課マネージャー[1]。
- ・ 原画動画仕上げの管理（海外発注、チェック）[2]。2010年まで原画をしていて2014年から再開しました[1]。
- ・ 動画チーフ[1]。動画検査補佐[1]。FLASHアニメーション[1]。
- ・ 仕上検査[1]。検査[1]。
- ・ 美術設計[2]。美術設定（セットデザイン）[1]。美術設定、版權清書、コンテ清書[1]。コンセプトアート[1]。アプリ用イラスト[1]。テープ収録、設定用のデータ作成等オペレーション、撮影用素材のデザイン、作成[1]。
- ・ 3DCG、その他CG[1]。CGディレクター[1]。
- ・ 特殊効果[2]。特殊効果、モニターグラフィックス、2Dデザイン[1]。
- ・ CMアニメ制作なので一人で全て仕上げます[1]。
- ・ 役員[1]。

- ・スタジオ内のアニメーターの管理責任者[1]。現場管理（撮影、編集）[1]。
- ・営業[1]。海外動仕発注[1]。イベント手伝い、物販監修[1]。
- ・技術課長[1]。システム管理[1]。新しいワークフローの構築に関する協力[1]。
- ・事務[1]。制作事務[10]。総務[1]。経理[1]。新人研修教育[3]。
- ・社員、固定給[1]。
- ・学校講義（ゲスト）[1]。専門学校教職、コンテ撮手伝い[1]。
- ・アニメ制作以外の仕事[1]。ゲームディレクター[1]。
- ・学生[2]。就活生[1]。2014年4月からの入社[1]。まだ業界入りしてない[1]。
- ・2013年は産休で繰り越し分収入はありますが仕事はしていません（動検）[1]。働いてません[1]。

アニメーション制作者としての仕事経験年数は、平均 11.50 年である。階層別でみると、「2～3年」が最も多く 11.6%、「1年以下」と「9～10年」がいずれも 10.7%、僅差で「7～8年」が 10.2%と続く。アニメーション制作者としての仕事経験について 10 年を境界としてみると、「10年以下」が約 6 割（58.1%）、「10年超」が約 4 割（41.1%）となっている（図 2-4-2）。

図 2-4-2 アニメーション制作者としての仕事経験年数



(Q3, n=758, 数字で記入)

アニメーション制作者実態調査報告書 2015

第 3 章 アニメーション制作者の仕事

第3章 アニメーション制作者の仕事

本章では、第一にアニメーション制作者の職種、第二に媒体別仕事、第三にアニメーション制作以外の仕事、第四にアニメーション制作の仕事機会、第五に契約書の取り交わし状況について報告する。

3.1 2013年に携わった職種間の関係

2013年に携わった職種（複数回答）の関係を把握するために、相関分析を行った（表3-1-1）。その結果、以下のとおり、いくつかの職種間で正の相関がみられ、兼業が示唆される。

①「絵コンテ」と「演出」($r=.820$)、②「原画」と「LOラフ原」($r=.799$) および「第二原画」($r=.701$)、③「色彩設計」と「仕上げ」($r=.756$) に強い正の相関がみられる。また、④「LOラフ原」と「第二原画」($r=.688$)、⑤「絵コンテ」と「監督」($r=.608$)、⑥「監督」と「演出」($r=.605$)、⑦「作画監督」と「原画」($r=.593$)、「LOラフ原」($r=.570$)、「キャラクターデザイン」($r=.470$)、「第二原画」($r=.401$)、⑧「美術監督」と「背景美術」($r=.562$)、⑨「総作画監督」と「キャラクターデザイン」($r=.512$) および「作画監督」($r=.425$)、⑩「キャラクターデザイン」と「版權」($r=.417$) にやや強い正の相関がみられる（いずれも1%水準で有意）。

表 3-1-1 2013年に携わった職種の相関

	シナリオ	絵コンテ	監督	演出	総作画監督	作画監督	原画	LOラフ原	第二原画	3DCGアニメーション	動画チェック	動画	色彩設計	仕上げ	美術監督	キャラクターデザイン	背景美術	版權	撮影	編集	プロデューサー	制作進行	その他
シナリオ	-																						
絵コンテ	0.277 **	-																					
監督	0.317 **	0.608 **	-																				
演出	0.232 **	0.820 **	0.605 **	-																			
総作画監督	0.045	0.078 *	0.030	0.027	-																		
作画監督	-0.016	0.026	-0.046	-0.005	0.425 **	-																	
原画	-0.006	0.107 **	0.037	0.066	0.260 **	0.593 **	-																
LOラフ原	0.003	0.123 **	0.043	0.059	0.235 **	0.570 **	0.799 **	-															
第二原画	-0.068	-0.062	-0.092 *	-0.070	0.112 **	0.401 **	0.701 **	0.688 **	-														
3DCGアニメーション	0.007	0.010	-0.023	-0.025	-0.050	-0.098 **	-0.157 **	-0.099 **	-0.135 **	-													
動画チェック	0.018	-0.026	-0.025	-0.022	0.091 *	0.062	0.149 **	0.137 **	0.261 **	-0.065	-												
動画	-0.036	-0.048	-0.059	-0.061	0.082 *	-0.021	0.121 **	0.115 **	0.305 **	-0.096 **	0.521 **	-											
色彩設計	0.053	-0.002	-0.019	0.002	-0.017	-0.076 *	-0.121 **	-0.131 **	-0.113 **	-0.046	-0.014	-0.042	-										
仕上げ	0.027	0.008	0.009	0.012	-0.012	-0.099 **	-0.127 **	-0.130 **	-0.090 *	-0.059	0.037	0.059	0.756 **	-									
美術監督	0.069	0.038	0.034	0.040	0.037	0.010	-0.007	-0.044	-0.042	0.039	0.017	0.011	0.107 **	0.075 *	-								
キャラクターデザイン	0.062	0.120 **	0.040	0.087 *	0.512 **	0.470 **	0.360 **	0.299 **	0.169 **	-0.053	0.029	0.034	0.038	0.014	0.094 **	-							
背景美術	0.030	-0.011	0.001	-0.008	0.042	-0.020	-0.065	-0.075 *	-0.090 *	-0.035	-0.016	-0.040	0.050	0.024	0.562 **	0.030	-						
版權	0.009	0.009	-0.012	-0.007	0.356 **	0.364 **	0.263 **	0.231 **	0.196 **	-0.055	0.015	0.048	0.210 **	0.157 **	0.067	0.417 **	0.005	-					
撮影	0.048	0.010	0.006	0.014	-0.021	-0.098 **	-0.144 **	-0.139 **	-0.121 **	0.161 **	-0.042	-0.081 *	0.016	0.016	0.039	-0.032	0.005	-0.020	-				
編集	0.223 **	0.067	0.085 **	0.033	0.032	-0.026	-0.066	-0.050	-0.048	0.034	0.012	-0.026	0.038	0.068	0.108 **	0.004	0.060	-0.011	0.266 **	-			
プロデューサー	0.123 **	-0.034	0.001	-0.031	-0.024	-0.103 **	-0.166 **	-0.146 **	-0.142 **	-0.050	-0.023	-0.072 *	0.012	-0.013	0.035	-0.037	0.002	-0.027	-0.022	0.086 *	-		
制作進行	0.053	-0.125 **	-0.049	-0.109 **	-0.100 **	-0.277 **	-0.447 **	-0.373 **	-0.369 **	-0.066	-0.123 **	-0.236 **	-0.073 *	-0.079 *	-0.029	-0.160 **	-0.052	-0.192 **	-0.066	0.023	0.207 **	-	
その他	0.014	-0.075 *	-0.050	-0.071 *	-0.004	-0.100 **	-0.130 **	-0.121 **	-0.084 *	-0.045	-0.004	-0.074 *	0.006	-0.007	-0.032	-0.009	0.011	0.033	0.023	0.140 **	-0.049	-0.108 **	-

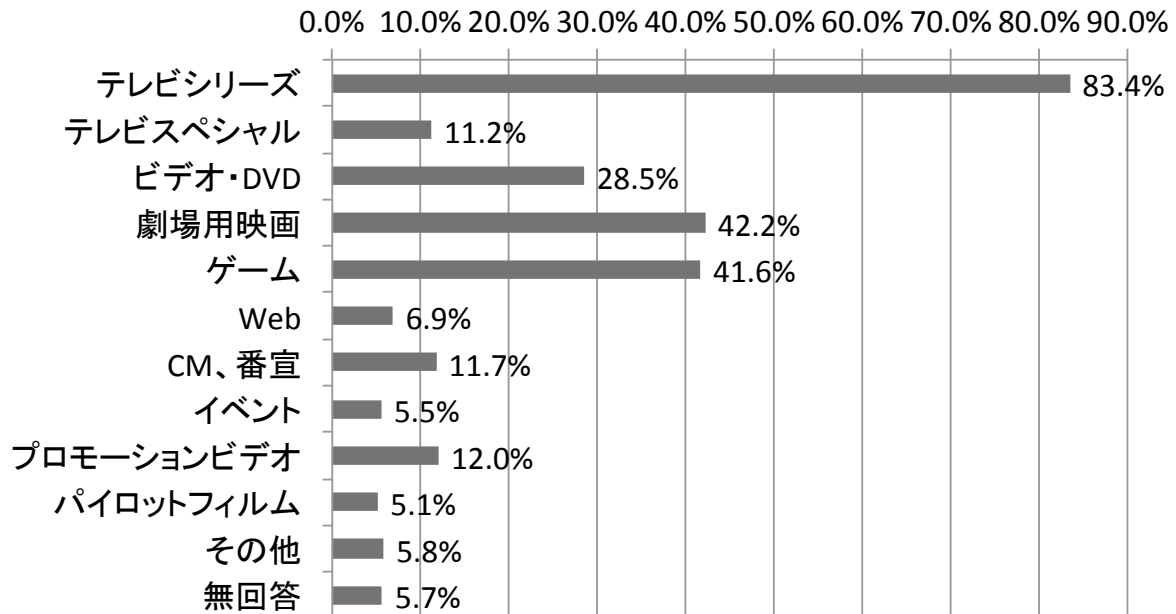
* $p < .05$, ** $p < .01$

(Q1a, n=759, 複数回答)

3.2 アニメーション制作の媒体別仕事

2013年に携わったアニメーション制作の媒体別の仕事は、「テレビシリーズ」が顕著に多く88.4%、次いで、「劇場用映画」(42.2%)と「ゲーム」(41.6%)が拮抗し、「ビデオ・DVD」が28.5%と続く(図3-2-1)。

図3-2-1 2013年に携わったアニメーション制作の媒体別仕事



(Q5a, n=759, 複数回答)

2013年に携わったアニメーション制作の媒体別仕事(「その他」の自由記述)

- ・ テレビシリーズ監督[1]。テレビアニメのOPアニメーション[1]。海外用テレビアニメ[1]。新作テレビシリーズのデザイン[1]。実験アニメーション[1]。幼児番組素材など[1]。基本的に仕事は重複していた(テレビシリーズ、劇場用映画、CM、番宣)[1]。
- ・ キャラ設定清書[1]。キャラ設定、版權[1]。設定[1]。キャラオーディション[1]。キャラコンペ[1]。海外動仕発注[1]。
- ・ 版權[4]。版權・設定[1]。版權イラスト[1]。版權やデザイン[1]。商品版權[1]。
- ・ 特典用ドラマCD[1]。特典類、関連コミック他[1]。雑誌のふろく[1]。マンガ(同人誌ではない)[1]。アニメのカードの仕事[1]。カレンダーの制作[1]。アニメ制作以外の仕事[1]。記事執筆、パッケージ用特効、タイトルロゴ作成[1]。
- ・ 同人誌制作[1]。知人制作の同人アニメ、講師[1]。
- ・ 遊技機[1]。パチンコ、パチスロ[2]。ゲーム企画オーディション[1]。
- ・ 同業者団体[1]。
- ・ 県や市の案件[1]。プラネタリウム[1]。
- ・ 指導[1]。

2013年に携わったアニメーション制作の媒体別の仕事の作品数を尋ねたところ、「テレビシリーズ」が最も多く平均15.83本、次いで、「その他」が平均10.95本、「Web」が平均4.64本、「ビデオ・DVD」が平均2.37本と続く（表3-2-1）。

表 3-2-1 2013年に携わったアニメーション制作の媒体別仕事（作品数）

	有効n	平均値	最頻値	最小値	第1四分位	中央値	第3四分位	最大値
テレビシリーズ	580	15.83	1	1	3	9	21	270
テレビスペシャル	77	1.39	1	1	1	1	1	5
ビデオ・DVD	191	2.37	1	1	1	1	2	26
劇場用映画	299	1.73	1	1	1	1	2	12
ゲーム	288	2.17	1	1	1	2	3	11
Web	42	4.64	1	1	1	1	2	100
CM、番宣	77	2.22	1	1	1	1	2	15
イベント	39	1.36	1	1	1	1	1	5
プロモーションビデオ	84	1.57	1	1	1	1	2	5
パイロットフィルム	34	1.44	1	1	1	1	2	5
その他	42	10.95	1	1	1	2	3	300

（Q5b, 数字で記入, 単位：本）

2013年に携わったアニメーション制作の媒体別の仕事日数は、「テレビシリーズ」が顕著に多く平均231.45日、次いで、「劇場用映画」が平均117.01日、「ビデオ・DVD」が平均107.97日と続き、これらはいずれも平均100日を超えている（表3-2-2）。

表 3-2-2 2013年に携わったアニメーション制作の媒体別仕事（日数）

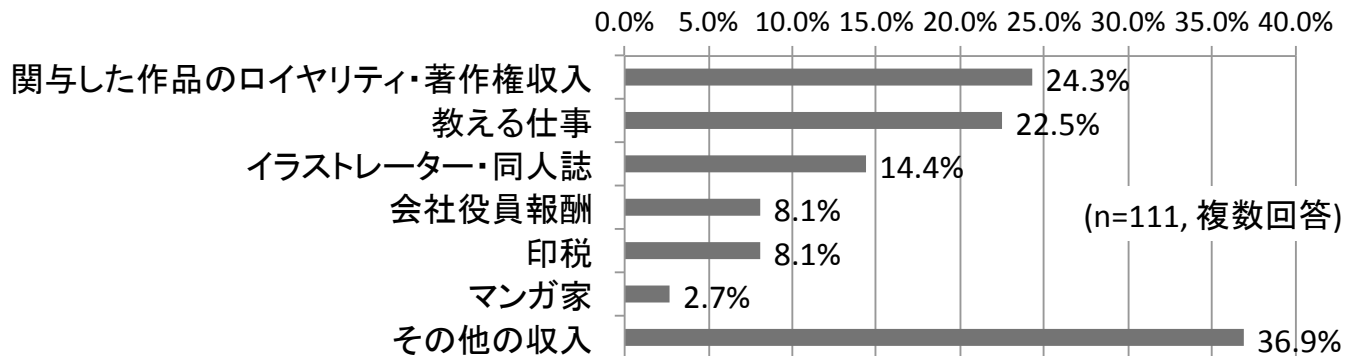
	有効n	平均値	最頻値	最小値	第1四分位	中央値	第3四分位	最大値
テレビシリーズ	512	231.45	300	2	168	250	300	365
テレビスペシャル	66	50.41	60	1	11	30	60	365
ビデオ・DVD	162	107.97	60	1	30	60	150	365
劇場用映画	251	117.01	30	1	30	80	200	365
ゲーム	234	94.28	30	1	20	50	150	365
Web	38	35.08	30	1	15	27.5	30	150
CM、番宣	61	26.69	30	1	7	18	30	200
イベント	34	26.91	30	1	7	20	40	100
プロモーションビデオ	74	41.46	30	1	7	20	50	365
パイロットフィルム	33	62.85	30	2	15	40	90	300
その他	37	85.35	20	2	10	30	140	365

（Q5c, 数字で記入, 単位：日）

3.3 アニメーション制作以外の仕事

2013年に携わった仕事のうち、アニメーション制作以外の仕事に携わった者は、111名（14.6%）である。その内訳をみると、「その他の収入」が最も多く36.9%、次いで、「関与した作品のロイヤリティ・著作権収入」が24.3%、「教える仕事」が22.5%、「イラストレーター・同人誌」（14.4%）、「会社役員報酬」と「印税」がそれぞれ8.1%、「マンガ家」が2.7%となっている（図3-2-1）。

図3-3-1 アニメーション制作以外の仕事



(Q6b, n=111, Q6aで「アニメーション制作以外の収入」があった人のみ複数回答)

アニメーション制作以外の仕事（「その他の収入」の自由記述）

- ・ 版権[1]。版権イラスト[1]。版権物の収入[1]。
- ・ ゲーム開発、アートディレクター[1]。デザイン[1]。映像制作[1]。キャラコンペ[1]。イベント手伝い、物販監修[1]。知人制作の同人アニメ[1]。
- ・ 原稿料[1]。記事執筆[1]。ライター[1]。
- ・ 取材協力[1]。会議謝会等[1]。省庁受諾事業等[1]。行政の委員等[1]。事業委託[1]。寸志[1]。成功報酬[1]。
- ・ アルバイト[7]。派遣で倉庫で力仕事[1]。会社員[1]。接客業。12月からアニメの仕事に就いたので[1]。同業者団体[1]。
- ・ 株[1]。株の配当、利金他[1]。株式[1]。株主配当[1]。資産運用[1]。FX店頭取引[1]。アパート賃貸収入[1]。不動産収入[1]。

3.4 アニメーション制作の仕事機会

3年前と比べた仕事の機会の増減について媒体別に5件法尺度（「大幅に増えた」～「大幅に減った」）で尋ねた（図3-3-1）。

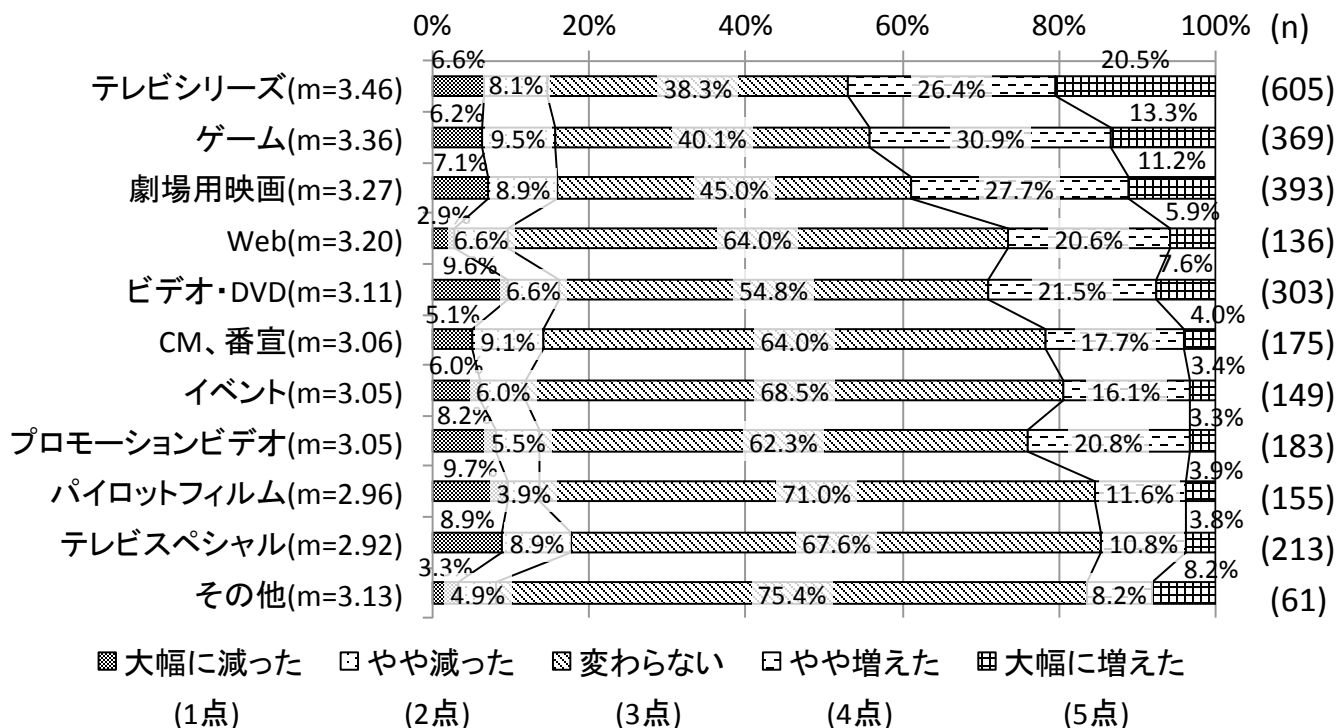
その結果、増加している仕事（「大幅に増えた」と「やや増えた」の合計）は、「テレビシリーズ」（46.9%）と、「ゲーム」（44.2%）である。

3年前と仕事の機会が「変わらない」仕事は、「その他」が最も多く75.4%、「パイロットフィルム」が71.0%、「イベント」が68.5%、「テレビスペシャル」が67.6%、「CM、番宣」と「Web」がいずれも64.0%、「プロモーションビデオ」が62.3%、「ビデオ・DVD」が54.8%、「劇場用映画」が45.0%である。ただし、「劇場用映画」は38.9%が増えた（「大

幅に増えた」と「やや増えた」の合計)と回答しており、「変わらない」(45.0%)との差は6.1ポイントとなっている。

一方で、減少している仕事(「大幅に減った」と「やや減った」の合計)をみると、「テレビスペシャル」が17.8%であり、増えた(「大幅に増えた」と「やや増えた」の合計)と回答した14.6%を上回っており、その差は3.2ポイントである。

図 3-4-1 3年前と比べた仕事の機会の増減



(Q7, それぞれ単一回答, 「該当作業なし」と「無回答は除く」, m=平均値)

3年前と比べた仕事の機会の増減(「その他」の自由記述)

- ・ キャラオーディション[1]。キャラ設定、版權[1]。キャラ設定トレス[1]。版權・設定[1]。
- ・ 企画用ラフ[1]。
- ・ マンガ[1]。
- ・ 同人誌[1]。
- ・ 専門学校教職[1]。
- ・ アニメ制作以外の仕事[1]。
- ・ 務めておりません[1]。
- ・ 分からない[1]。

3.5 仕事での契約書の取り交わし状況

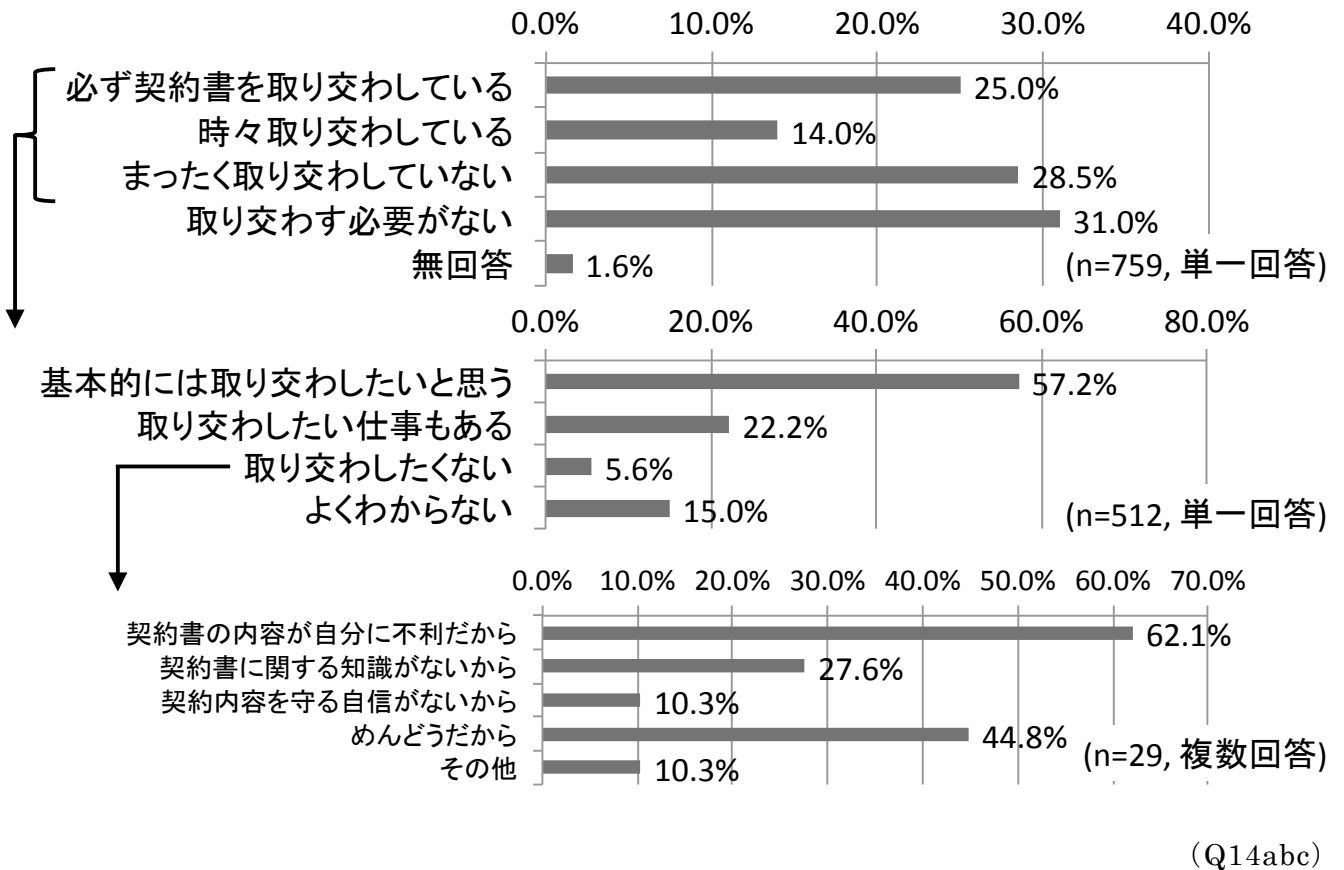
仕事での契約書の取り交わし状況（単一回答）を尋ねた（図 3-5-1）。

その結果、「取り交わす必要がない（制作会社勤務等のため）」が最も多く 31.0%、次いで、「まったく取り交わしていない」が 28.5%、「必ず契約書を取り交わしている」が 25.0%、「時々取り交わしている」が 14.0%となっている。回答者全体のうち、39.0%が契約書を取り交わしているものの、まったく取り交わしていない者も 28.5%存在する。

また、「必ず契約書を取り交わしている」、「時々取り交わしている」、「まったく取り交わしていない」と回答した者（n=512）を対象に、仕事で契約書を取り交わしたいと思うかどうか尋ねたところ（単一回答）、「基本的には取り交わしたいと思う」が 57.2%と過半数に達しており、「取り交わしたい仕事もある」が 22.2%、「よくわからない」が 15.0%、「取り交わしたくない」が 5.6%となっている。

さらに、仕事で契約書を「取り交わしたくない」と回答した者（n=29）を対象に、その理由を尋ねたところ（複数回答）、「契約書の内容が自分に不利だから」が最も多く 62.1%、次いで、「めんどうだから」が 44.8%、「契約書に関する知識がないから」27.6%、「契約内容を守る自信がないから」と「その他」がいずれも 10.3%となっている。仕事で契約書を取り交わすのが面倒または契約内容を守る自信がないという意志を持つ者もいる一方で、契約書の内容が自分に不利または契約書に関する知識がないという不本意な状況に置かれている者に対する支援の必要性が窺える。

図 3-5-1 仕事での契約書の取り交わし状況



契約書を取り交わしたくない理由（「その他」の自由記述）

- ・ スケジュールを守れるか分からない[1]。
- ・ タイムカードなどが無いので出欠席、労働時間を経営者が職場の会計士などと問題起きないよう調整するのでどうしようもない[1]。
- ・ 会社と信頼関係があるから[1]。

アニメーション制作者実態調査報告書 2015

第4章 アニメーション制作者の働き方

第4章 アニメーション制作者の働き方

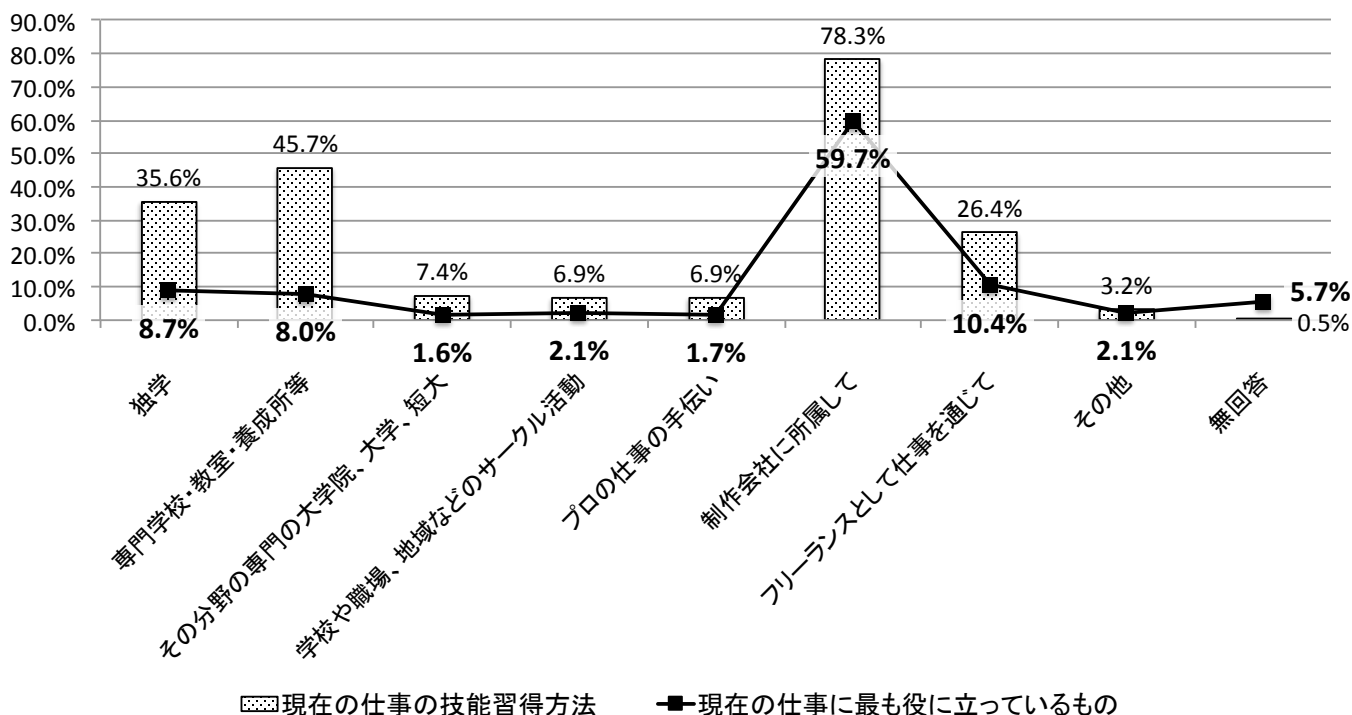
本章では、第一にアニメーション制作者の技術・技能の習得方法、第二に就業形態、第三に契約形態、第四に拘束形態、第五に主な就業場所、第六に平均作業時間、第七に平均休日、第八に最長失業日数について報告する。

4.1 技術・技能の習得方法

回答者に、どのようにして現在の仕事の技術・技能を身につけたのか（複数回答）、また、そのうち、現在の仕事に最も役に立っているもの（単一回答）について尋ねた（図4-1-1）。

その結果、「制作会社に所属して」が最も多く78.3%（現在の仕事に最も役に立っていると回答した者は59.7%）、次いで、「専門学校・教室・養成所等」が45.7%（同8.0%）、「独学」が35.6%（同8.7%）、「フリーランスとして仕事を通じて」が26.4%（同10.4%）と続く。回答者全体としてみると、制作会社に所属して現在の仕事の技術・技能を習得した者が顕著に多いことから、職場（組織）での仕事を通じた学びがキャリア形成において有益であることが示唆される。

図4-1-1 現在の仕事の技能・技術習得方法



（Q4ab, n=759, 「現在の仕事の技能習得方法」は複数回答, そのうち「現在の仕事に最も役に立っているもの」は単一回答）

現在の仕事の技能・技術習得方法（「その他」の自由記述）

- ・ 子供の頃からたくさん絵を描いてきた。仕事を始めてから覚えた事の方が多い[1]。実践で身に付いた（身に付いてから仕事というより実戦で身につけていった）[1]。上手な作画監督の仕事を選ぶようにした[1]。過去の作品を何度も見直した[1]。
- ・ 現在の会社に入社して身につけた[1]。現在の職場で身につけた[1]。現場作業[1]。作画スタジオにて[1]。
- ・ 先輩に教えてもらった[2]。特定の先輩に師事し、技術を教わった。これが一番大きかった[1]。身近にいるアニメーターから教えてもらい、身につけた[1]。フォトショップを個人的に色彩設計さんから教わった[1]。業界に入ってから、研修で教えてもらいました[1]。最初から教えられた[1]。
- ・ 大学で2ヶ月間アニメアートを作る授業に参加しました[1]。通信教育[1]。動画マン育成プロジェクト実証実験に参加[1]。
- ・ 基礎的な技術は最初から持っていた[1]。才能の世界だと思います[1]。
- ・ 事務なので専門知識・技術は不要[1]。

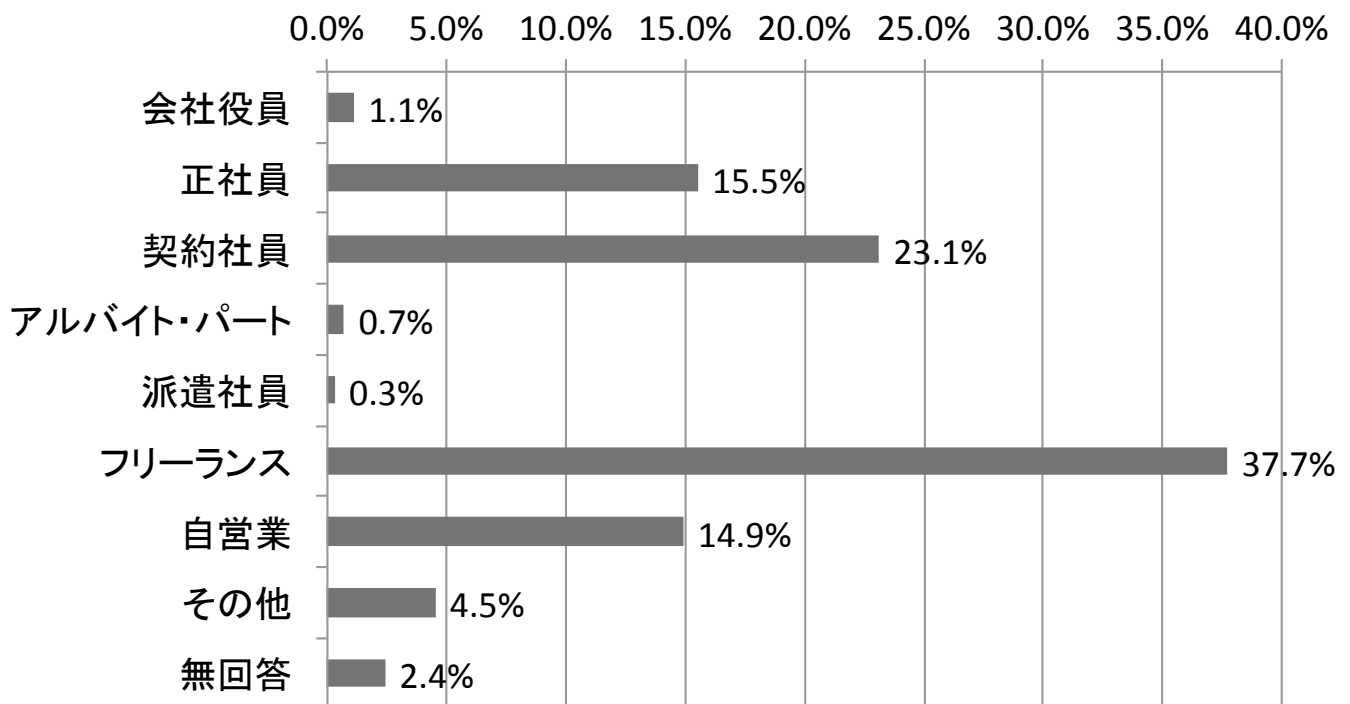
4.2 就業形態

アニメーション制作者の働き方を規定するものの一つが就業形態である。しかしながら、いわゆる正社員のように組織に属してフルタイムで働くことが典型的ではないことが、アニメーション制作者の就業実態の把握が困難な要因ともいえる。前回の「アニメーター実態調査 2008」では、「制作会社に所属している」、「プロダクションや作画スタジオに所属している」、「フリーランス（作品ごとに別の会社に通う）」、「フリーランス（自宅作業）」、「その他」という選択肢が用意されたが、今回の調査では、その労働者性や、各種統計調査との比較などを考慮し、アニメーション制作者の実態について、より正確に把握し得るような選択肢が用意された。なお、本設問に回答しやすいように、以下のような説明を付記し、就業形態（単一回答）について尋ねた（図 4-2-1）。

- ・ 「会社役員」とは、会社の社長・取締役・監査役等の役員。
- ・ 「正社員」とは、会社で雇用期間の定めがなく雇われている人。会社から健康保険証を受け取っている人。
- ・ 「契約社員」とは、会社で雇用期間の定めがあり雇われている人。会社から健康保険証を受け取っている人。
- ・ 「アルバイト・パート」とは、会社で「アルバイト」または「パート」と呼ばれている人。
- ・ 「派遣社員」とは、人材派遣会社に雇われて仕事をしている人。
- ・ 「フリーランス」とは、特定の会社と専属契約を結ばずに、依頼の都度、制作会社等に関わり仕事をしている人。市町村の国民健康保険や文芸美術国民健康保険組合等の健康保険組合に個人で加入している人。
- ・ 「自営業」とは、個人経営の事業主として主に自宅または自身が主宰する作画スタジオ等で仕事をしている人。

その結果、「フリーランス」が最も多く 37.7%、次いで、「契約社員」が 23.1%、「正社員」が 15.5%、「自営業」が 14.9%と続く。これを整理すると、直接雇用（「正社員」、「契約社員」、「アルバイト・パート」の合計）は 39.3%、間接雇用（「派遣社員」）は 0.3%、経営者（「会社役員」）は 1.1%、事業主（「自営業」、「フリーランス」の合計）は、52.6%となり、明確に労働者として就業している者は約 4 割（39.3%）である。ただし、「フリーランス」については、民法で規定される雇用契約や働き方の実態などによって、その労働者性が問われるため、本設問だけでは明確に把握することができない。したがって、フリーランスとして就業している者の実態や特徴などの解明に向けた取り組みが必要である。

図 4-2-1 就業形態



(Q12a, n=759, 単一回答)

就業形態（「その他」の自由記述）

- ・ 正社員、保険無し[1]。正社員（保険なし）[1]。正社員だけれども、会社から健康保険証は出ていない[1]。会社で雇用期間の定めがなく雇われている。健康保険無し。正社員[1]。
- ・ 契約社員・個人年金・国民保健[1]。契約社員ですが、会社から保険証をうけとってません[1]。契約社員ですが、国保に個人加入です[1]。会社で雇用期間の定めがあり雇われているが、会社からの健康保険証は受け取っていない[2]。委託契約/会社と契約し雇われているが保険等の保障はなし[1]。保険はなく、入社時に契約しただけ[1]。
- ・ 作画スタジオに所属[1]。特定の会社に雇われているが、市町村の国民健康保険などに個人で加入している[1]。会社に所属はしているものの、契約書も保険証もなく月額の固定給で雇われてます[1]。スタジオに所属しているが、契約はない。自分の収入から3割、スタジオ維持費として徴収される（自営業あつかいに近い）[1]。特定の会社と専

属契約を結び、制作会社に机がある。国民保健業務委託。年契約[1]。年契約で会社と契約しているが健康保険証は受け取っていない[1]。契約書もないし、会社から健康保険証ももらっていないが、口約束のみで、月給でスタジオに勤務している。8時間勤務の日、祝のみ休日[1]。

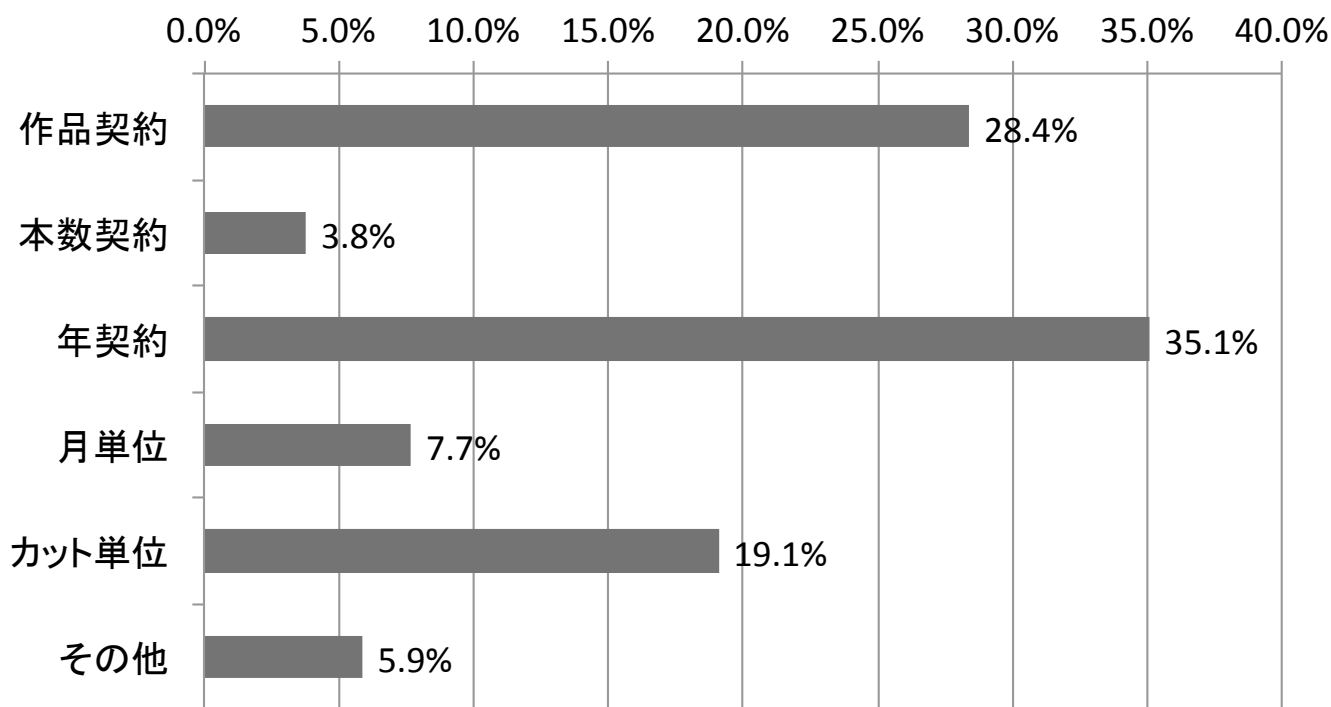
- 業務委託[6]。業務委託、会社で雇用期間の定めがあり雇われていますが、国民健康保険に個人で加入しています[1]。業務委託契約（年契約、完全契約（拘束料なし）、健康保険等の社会保障なし）[1]。
- 自宅で一人で作業[1]。自由業[1]。
- 社内といわれている[1]。
- アニメ制作会社に勤めていなかった[1]。
- 学生[2]。

4.3 契約形態

就業形態の設問において、「契約社員」、「フリーランス」、「自営業」と回答した者(n=574)を対象に、契約形態(単一回答)について尋ねた(図4-3-1)。

その結果、「年契約」が最も多く35.1%、次いで、「作品契約」が28.4%、「カット単位」が19.1%、「月単位」が7.7%、「その他」が5.9%、「本数契約」が3.8%であり、年契約と作品ごとの契約で就業している者を合わせると約6割(63.5%)に達する。

図4-3-1 契約形態



(Q12b, n=559, Q12aで「契約社員」「フリーランス」「自営業」を選択した人のみ単一回答)

契約形態(「その他」の自由記述)

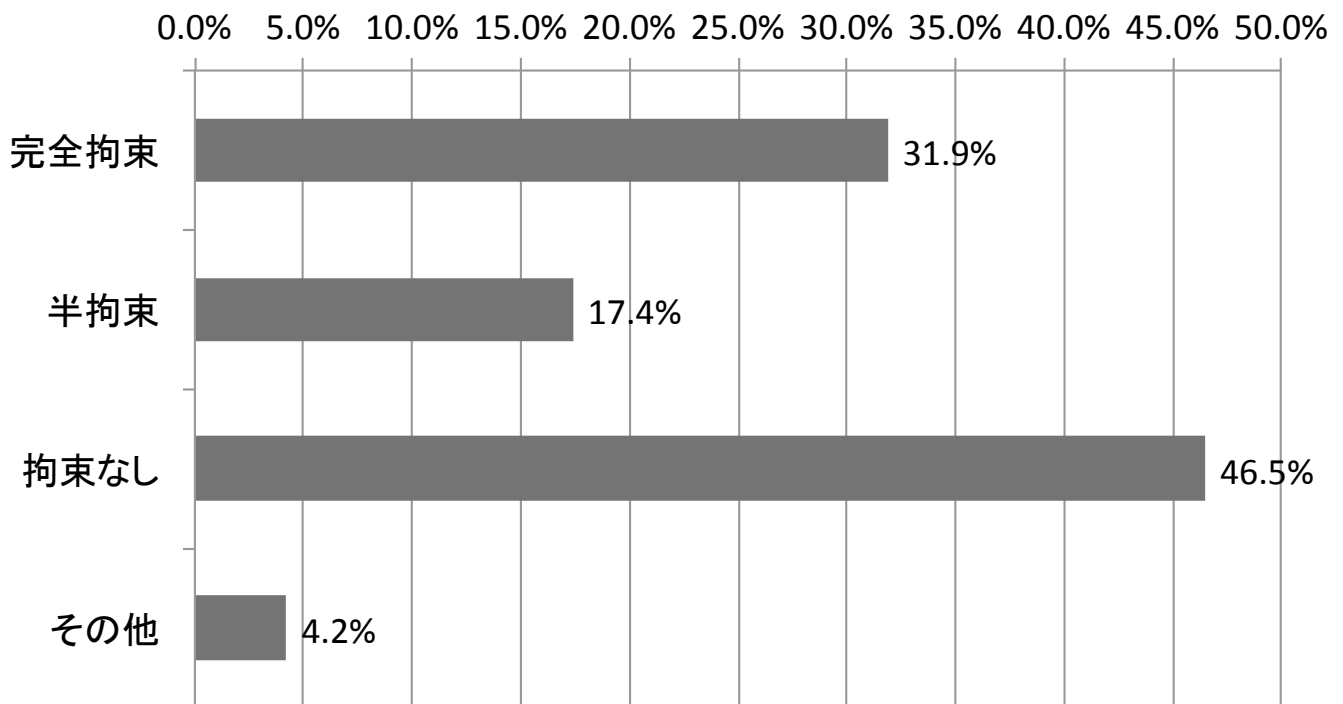
- ・スタジオ所属、自宅作業[1]。期限なし[1]。そのスタジオの仕事をやめるまで[1]。一応社員ですが保障などはない自営業あつかい[1]。
- ・半年契約[1]。嘱託[1]。
- ・具体的な契約はないが、1つの会社に毎日出社している[1]。特定の会社からの仕事をしている[1]。特定の会社にも机があるが契約等はない[1]。特定の会社の仕事のみを行うという契約[1]。契約なし[1]。契約などした事なし[1]。そのつど。常に何かしら仕事がある[1]。会社内の仕事を主軸に無ければ他社から取る[1]。
- ・拘束料[1]。半拘束+カット単位[1]。特に契約期間をきめずに半拘束[1]。
- ・業務委託[1]。
- ・枚数単位[3]。色指定は作品単位、仕上げは枚数単位[1]。色指定は話数単位、仕上げは枚数単位[1]。
- ・特に決まりはないが、ある程度仕事は持たなければならない[1]。特になし[1]。
- ・作監、原画によって違うので、区切れません[1]。
- ・不明[1]。

4.4 拘束契約

就業形態の設問において、「契約社員」、「フリーランス」、「自営業」と回答した者 (n=574) を対象に、拘束契約で最も多いケース (単一回答) について尋ねた (図 4-4-1)。

その結果、「拘束なし」が最も多く 46.5%、「完全拘束」が 31.9%、「半拘束」が 17.4%、「その他」が 4.2%であり、拘束契約がある者 (49.3%) とない者 (46.5%) とが拮抗している。

図 4-4-1 拘束契約



(Q12c, n=546, Q12a で「契約社員」「フリーランス」「自営業」を選択した人のみ単一回答)

拘束契約 (「その他」の自由記述)

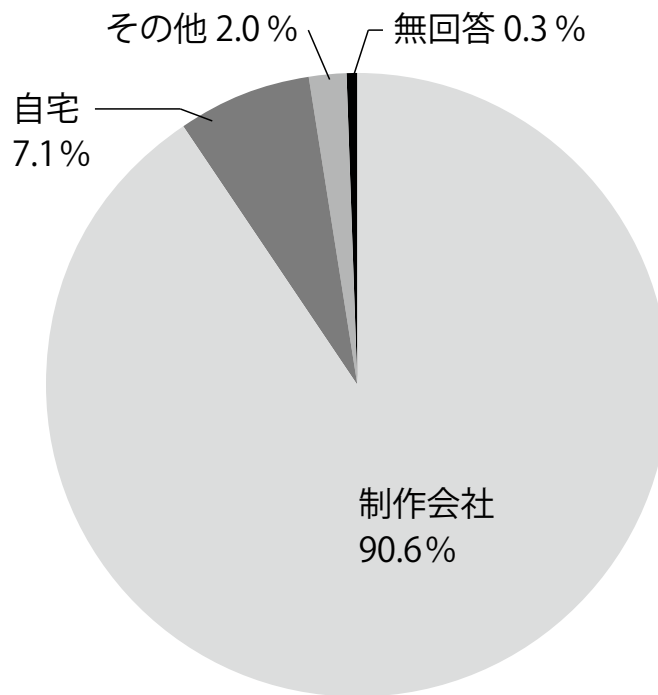
- ・ 専従契約[1]。スタジオ業務専属[1]。ほぼ社員[1]。会社に属しているので[1]。
- ・ 作品契約の月割[1]。
- ・ 基本給+出来高制[1]。
- ・ 拘束契約の時もあればそうでないと時もある[1]。具体的な拘束の契約はないが、暗黙の了解のような形で拘束はある[1]。
- ・ 知らない[2]。わからない[3]。

4.5 主な就業場所

アニメーション制作者の働き方の特徴について把握するため、主な就業場所(単一回答)について尋ねた(図 4-5-1)。

その結果、「制作会社」が顕著に多く 90.6%、「自宅」が 7.1%、「その他」が 2.0%であり、アニメーション制作の分業や協働は主に制作会社で行われていることが確認された。

図 4-5-1 主な就業場所



(Q13, n=757, 単一回答)

主な就業場所(「その他」の自由記述)

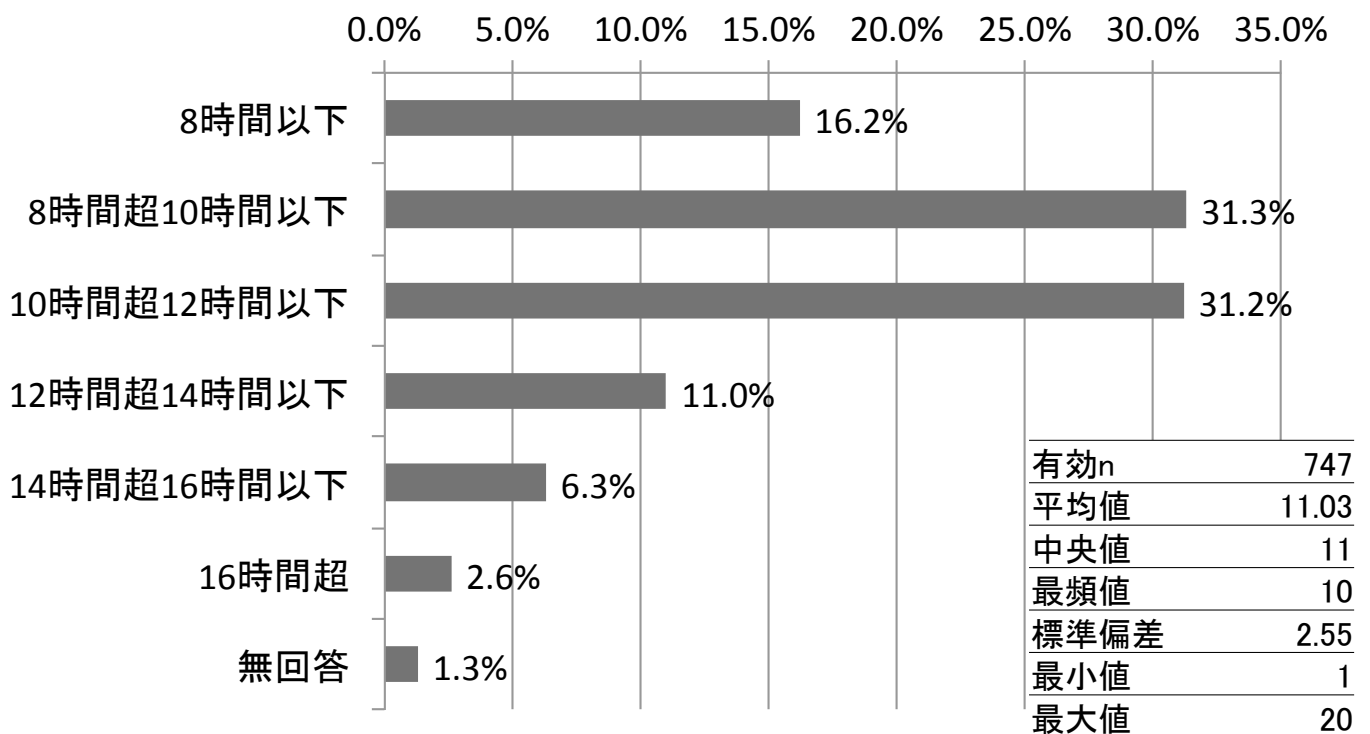
- ・ スタジオ[2]。作画スタジオ[1]。事務所[1]。2014年4月までスタジオ所属、2014年5月からフリーで作業しています[1]。
- ・ 仕上げ専門会社[1]。背景美術の会社[1]。下請け会社[1]。
- ・ 仕事用に借りているアパート[1]。作業場(賃貸アパート)[1]。会社として借りている部屋[1]。個人で事務所を借りてます[1]。会社でない制作集団宅[1]。

4.6 平均作業時間

アニメーション制作者の労働時間について把握するため、1日および1ヶ月あたりの平均作業時間について尋ねた（図 4-6-1、図 4-6-2）。

1日あたりの作業時間は、平均 11.03 時間で、中央値の 11 時間ともほぼ合致する。階層別でみると、「8 時間超 10 時間以下」（31.3%）と「10 時間超 12 時間以下」（31.2%）の層が多く、合わせて 62.5% である。次いで、「8 時間以下」が 16.2%、「12 時間超 14 時間以下」が 11.0%、「14 時間超 16 時間以下」が 6.3%、「16 時間超」が 2.6% となっている。

図 4-6-1 1日あたりの平均作業時間

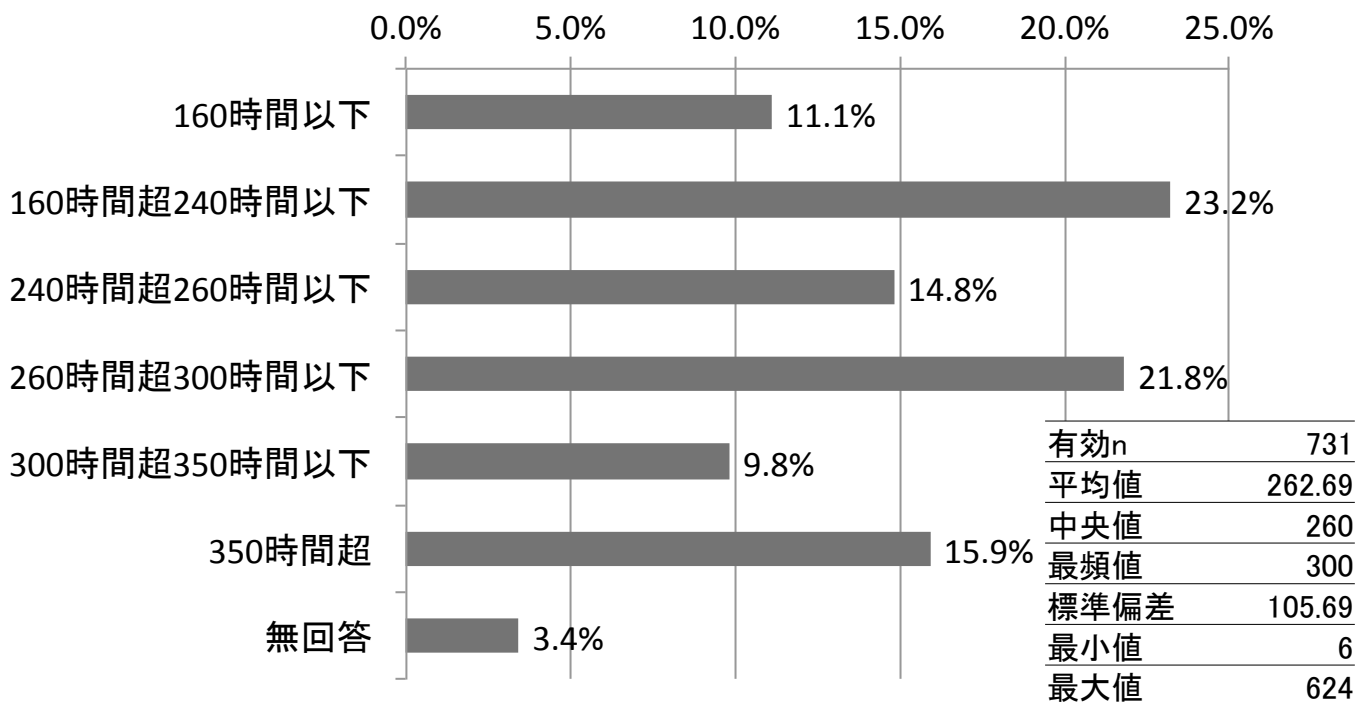


（Q8, n=757, 数字で記入, 単位：時間）

また、1ヶ月あたりの作業時間は、平均 262.7 時間で、中央値の 260 時間とほぼ合致する。厚生労働省「毎月勤労統計調査」の平成 25 年度の月間総実労働時間数（事業所規模 30 人以上、一般労働者、調査産業計）によると、168.5 時間（所定内労働時間 154.5 時間、所定外労働時間 14.0 時間）であり、アニメーション制作者の月間総実労働時間数は全国平均値と比べると、1ヶ月あたり 94.2 時間も上回っている。

階層別でみると、「160 時間超 240 時間以下」（23.2%）と「260 時間超 300 時間以下」（21.8%）の層が多く、合わせて 45.0% であり、次ぐ、「350 時間超」も 15.9% に達している。

図 4-6-2 1ヶ月あたりの平均作業時間



(Q9, n=757, 数字で記入, 単位: 時間)

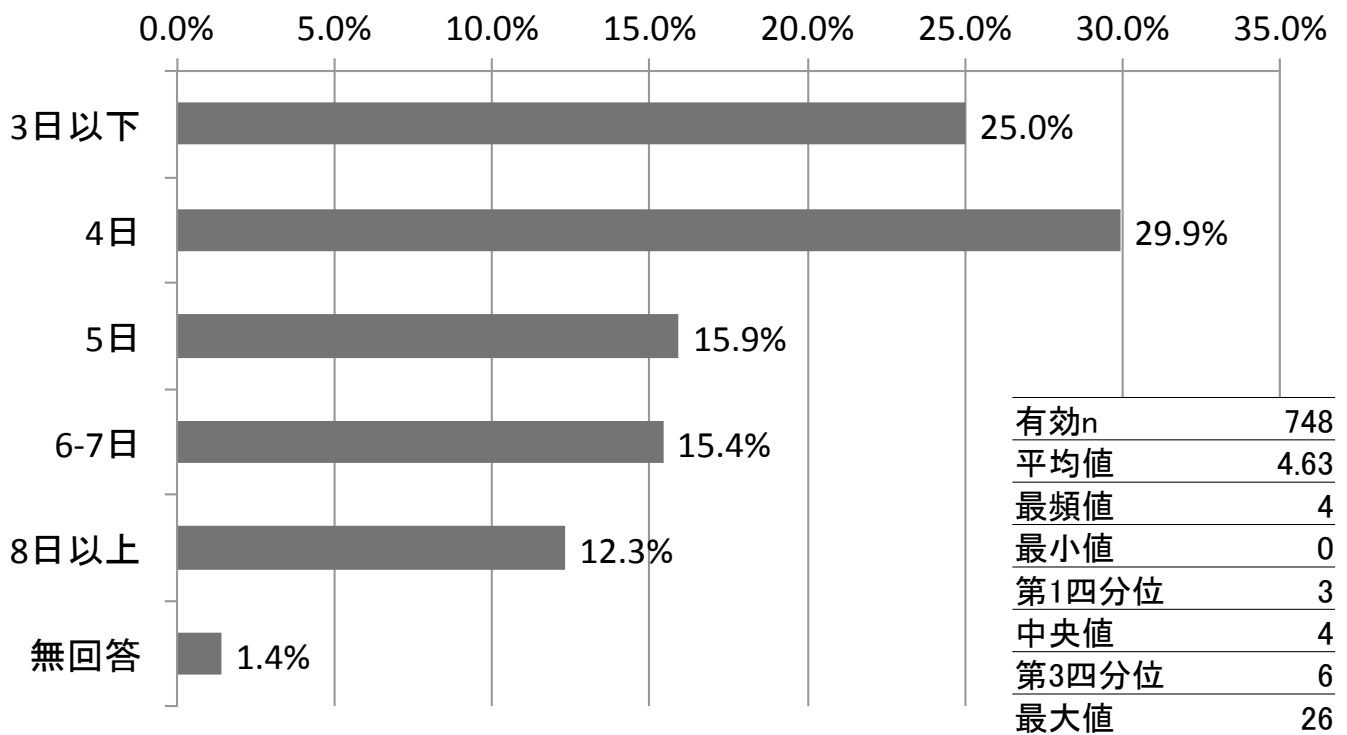
4.7 平均休日

作業時間に加えて、1ヶ月あたりの平均休日についても尋ねた（図 4-7-1）。

1ヶ月あたりの休日は、平均 4.63 日で、中央値の 4 日とほぼ合致する。厚生労働省「毎月勤労統計調査」の平成 25 年度の月間出勤日数（事業所規模 30 人以上、一般労働者、調査産業計）は 20.3 日であることから、月間平均休日日数を約 10 日とすると、アニメーション制作者の月間平均休日日数は全国平均値と比べると、約 6 日少ない。

階層別で見ると、「4 日」が 29.9%、「3 日以下」が 25.0%で、合わせると 54.9%と過半数に達する。

図 4-7-1 1ヶ月あたりの平均休日



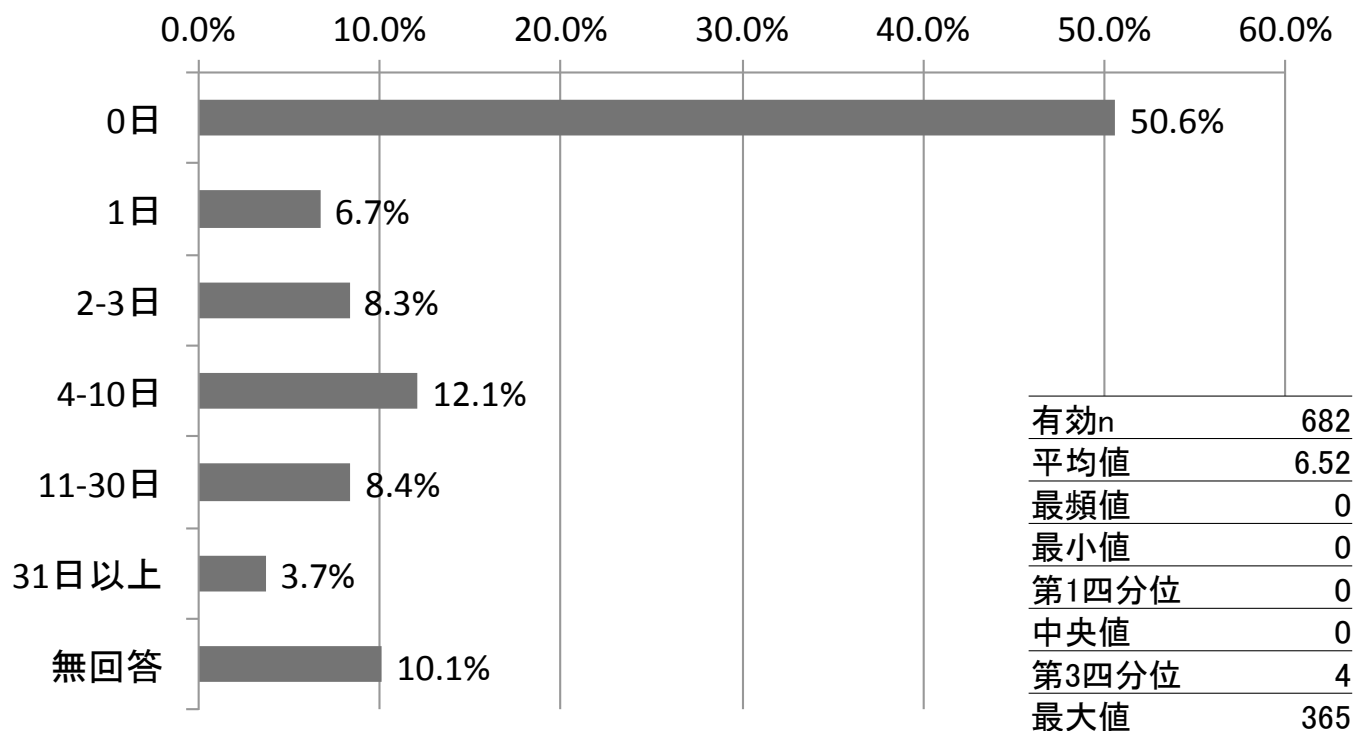
(Q10, n=759, 数字で記入, 単位: 日)

4.8 最長無業日数

仕事をする意思があっても仕事が入らずにスケジュールが空いた最長期間を尋ねた（図4-8-1）。

回答者全体の平均は6.52日であるが、約5割（50.6%）が「0日」となっている。このことから、約5割の者は安定的に仕事を得ていることが窺える。

図 4-8-1 仕事をする意思があっても仕事が入らずにスケジュールが空いた最長期間



（Q11, n=759, 数字で記入, 単位：日）

アニメーション制作者実態調査報告書 2015

第 5 章 アニメーション制作者の収入と支出

第5章 アニメーション制作者の収入と支出

本章では、第一に2013年の年間収入、第二にアニメーション制作以外の年間収入、第三に1ヶ月当たりの拘束料収入、第四に仕事上の年間自己負担額について報告する。

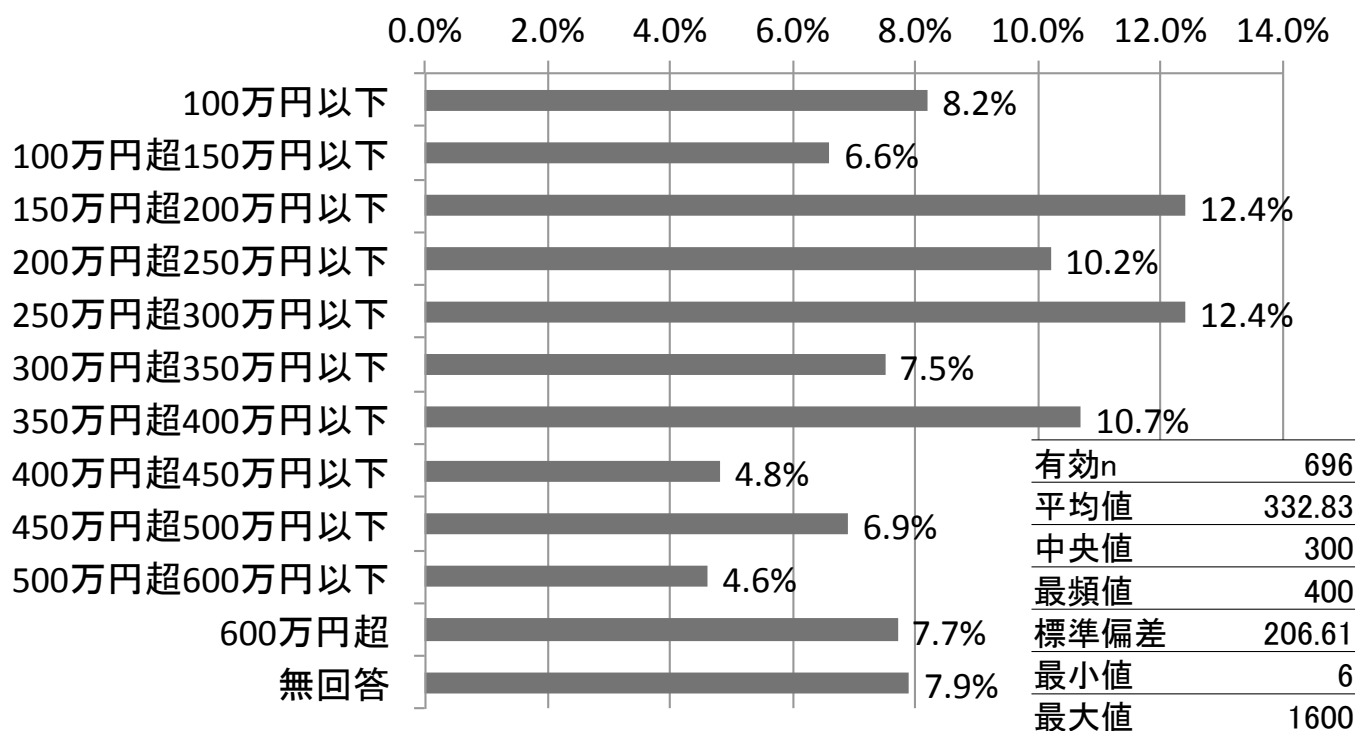
5.1 2013年の年間収入

2013年の年間収入（税込）を尋ねた（図5-1-1）。

その結果、平均332.8万円となっている。国税庁長官官房企画課（2014）『平成25年分民間給与実態統計調査 調査結果報告』によると、民間の事業所に勤務している給与所得者の1人あたりの平均給与（2013年）は414万円となっており、アニメーション制作者の年間給与は全国平均値と比べると、約81万円低い。

階層別では、「150万円超200万円以下」と「250万円超300万円以下」がいずれも12.4%と最も多く、次いで、「350万円超400万円以下」が10.7%、「200万円超250万円以下」が10.2%、「100万円以下」が8.2%と続く。

図5-1-1 2013年の年間収入



（Q6a, n=756, 数字で記入, 単位：万円）

5.2 アニメーション制作以外の年間収入

アニメーション制作以外の収入があった者（n=111）を対象に、その年間収入額について尋ねた（表 5-2-1）。

アニメーション制作以外の年収を平均で見ると、「会社役員報酬」が最も高く 231.50 万円、次いで、「印税」が 177.14 万円、「その他の収入」が 93.22 万円、「マンガ家」が 83.67 万円、「関与した作品のロイヤリティ・著作権収入」が 59.59 万円、「イラストレーター・同人誌」が 51.13 万円、「教える仕事」が 37.33 万円となっている。

表 5-2-1 2013 年のアニメーション制作以外の年間収入

	有効n	平均値	最頻値	最小値	第1四分位	中央値	第3四分位	最大値
関与した作品のロイヤリティ・著作権収入	22	59.59	10	1	10	22.5	80	580
教える仕事	24	37.33	1	1	5	15.5	41	195
マンガ家	3	83.67	21	21	21	100	130	130
イラストレーター・同人誌	16	51.13	2	1	6.5	20	107	180
会社役員報酬	8	231.50	400	60	76	150	400	540
印税	7	177.14	20	20	20	25	500	550
その他の収入	41	93.22	10	1	10	30	84	800

（Q6c, n=111, Q6a で「アニメーション制作以外の収入」があった人のみ数字で記入，単位：万円）

アニメーション制作以外の仕事（「その他の収入」の自由記述）再掲

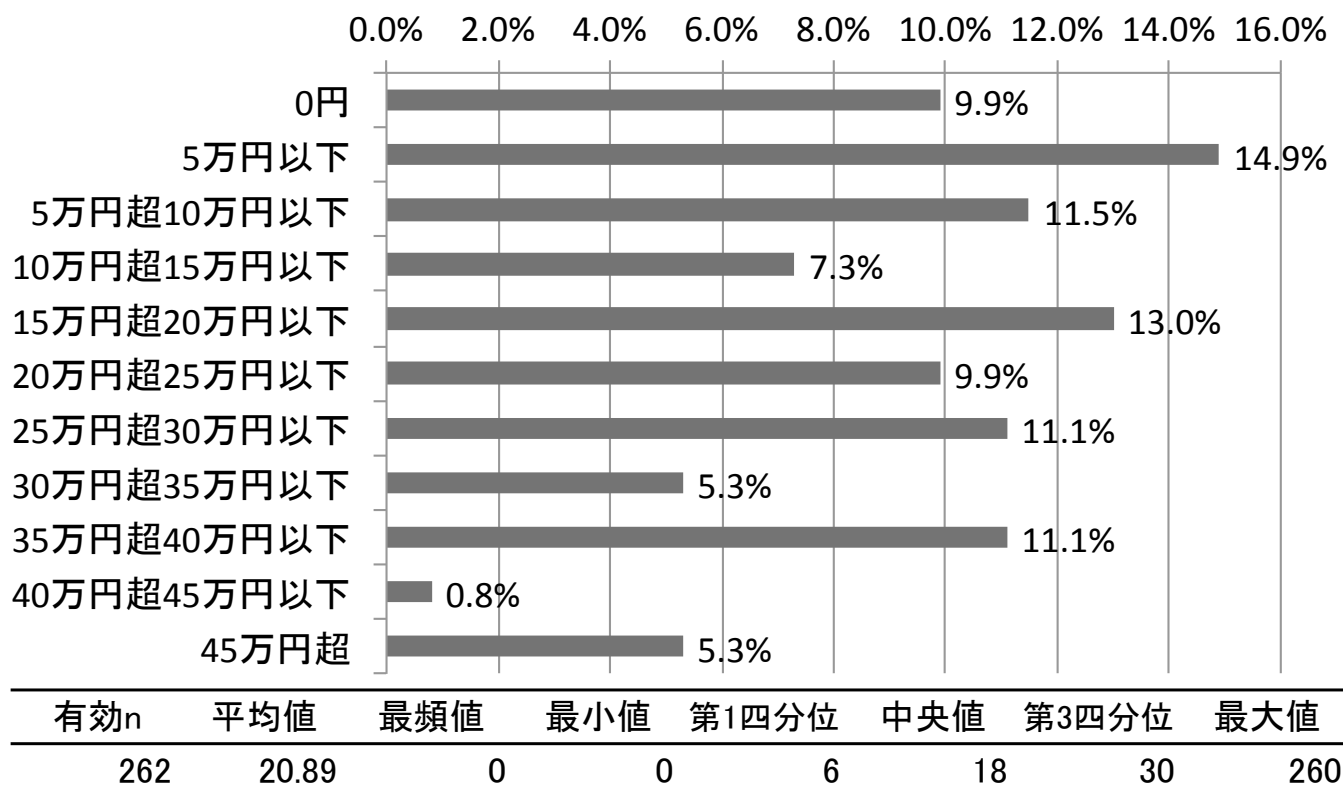
- ・ 版權[1]。版權イラスト[1]。版權物の収入[1]。
- ・ ゲーム開発、アートディレクター[1]。デザイン[1]。映像制作[1]。キャラコンペ[1]。イベント手伝い、物販監修[1]。知人制作の同人アニメ[1]。
- ・ 原稿料[1]。記事執筆[1]。ライター[1]。
- ・ 取材協力[1]。会議謝会等[1]。省庁受諾事業等[1]。行政の委員等[1]。事業委託[1]。寸志[1]。成功報酬[1]。
- ・ アルバイト[7]。派遣で倉庫で力仕事[1]。会社員[1]。接客業。12月からアニメの仕事に就いたので[1]。同業者団体[1]。
- ・ 株[1]。株の配当、利金他[1]。株式[1]。株主配当[1]。資産運用[1]。FX店頭取引[1]。アパート賃貸収入[1]。不動産収入[1]。

5.3 1ヶ月あたりの拘束料収入

拘束契約について、「完全拘束」および「半拘束」を選択した者（n=269）を対象に、1ヶ月あたりの拘束料収入を尋ねた（図 5-3-1）。

その結果、1ヶ月あたりの拘束料収入は、平均 20.89 万円となっている。階層別で見ると、「5万円以下」が最も多く 14.9%、次いで、「15万円超 20万円以下」が 13.0%、「5万円超 10万円以下」が 11.5%と続く。

図 5-3-1 1ヶ月あたりの拘束料収入



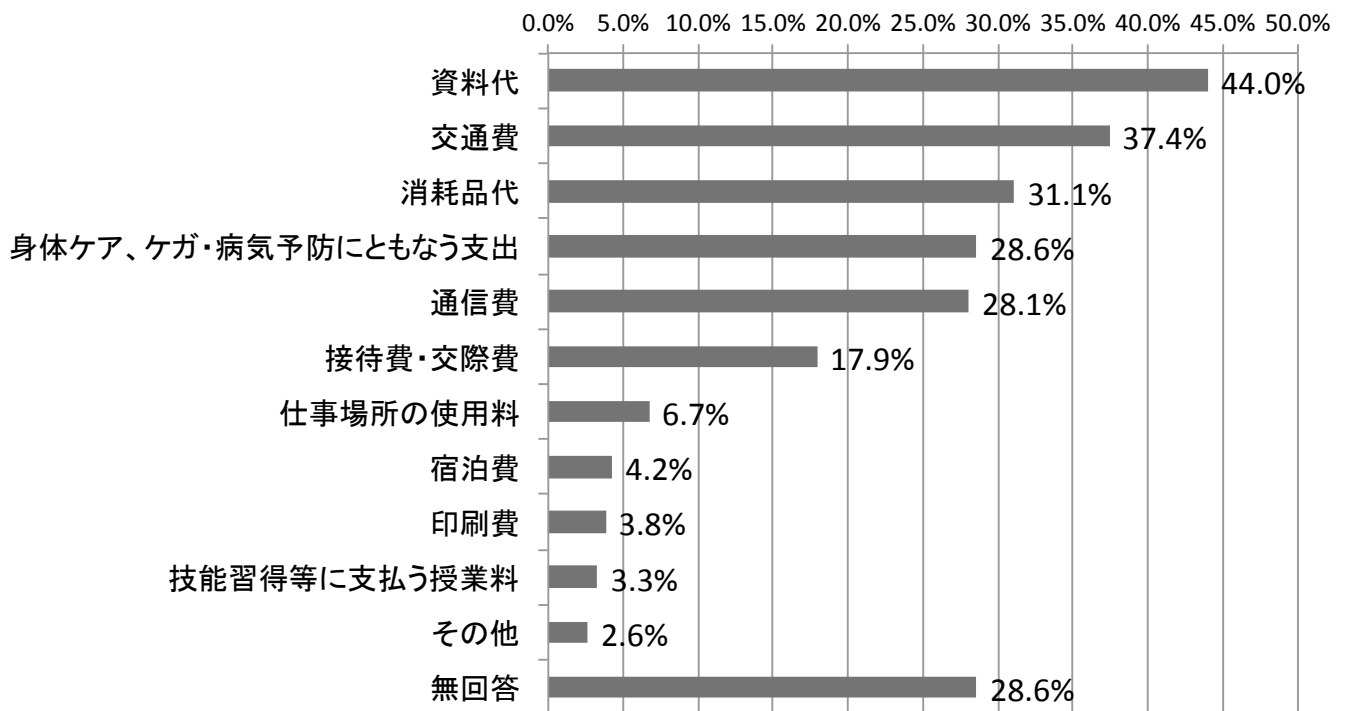
（Q12d, n=269, Q12c で「完全拘束」「半拘束」を選択した人のみ数字で記入，単位：万円）

5.4 仕事上の年間自己負担額

仕事をする上で必要な費用のうち、通常個人の負担になっているもの（所属集団・組織や依頼主が通常負担してくれないもの）（複数回答）について尋ねた（図 5-4-1、表 5-4-1）。

仕事上の自己負担になっているものは、「資料代」が最も多く 44.0%、次いで、「交通費」が 37.4%、「消耗品代」が 31.1%、「身体ケア、ケガ・病気予防にともなう支出」が 28.6%、「通信費」が 28.1%、「接待費・交際費」が 17.9%と続く。

図 5-4-1 仕事上で自己負担になっているもの



(Q16a, n=759, 複数回答)

仕事上で自己負担になっているもの（「その他」の自由記述）

- ・ 仕事場所の使用料が年収の 3 割。原画 4000 円なら 1200 円の負担[1]。仕事場所の使用料：給与の 1 割[1]。家賃[1]。家賃（手当てなしなので）[1]。修繕費[1]。水道光熱費[1]。駐車場代[2]。
- ・ PC[1]。PC、サブスクリプション代[1]。PC、ソフトウェア[2]。パソコンソフトウェア関係、ライセンス料[1]。
- ・ 栄養ドリンク代等[1]。徹夜時の食費[1]。
- ・ 税理士料[1]。
- ・ 税金[1]。
- ・ 以前あった車の弁償[1]。
- ・ 交通違反等費用[1]。

また、仕事上の年間自己負担額を平均で見ると、「仕事場所の使用料」が最も高く 35.74 万円、次いで、「その他」が 17.03 万円、「接待費・交際費」が 15.51 万円、「資料代」が 14.89 万円、「交通費」が 13.04 万円、「宿泊費」が 12.65 万円、「消耗品代」が 9.67 万円、「通信費」が 9.17 万円、「身体ケア、ケガ・病気予防にともなう支出」が 8.40 万円、「技能習得等に支払う授業料」が 7.65 万円、「印刷費」が 2.85 万円となっている。

表 5-4-1 仕事上で自己負担になっているものの年間支出額

	有効n	平均値	最頻値	最小値	第1四分位	中央値	第3四分位	最大値
消耗品代	205	9.67	1	0.2	1	3	10	200
資料代	299	14.89	10	0.3	2	6	15	250
技能習得等に支払う授業料	20	7.65	5	0.5	2	5	11	30
仕事場所の使用料	40	35.74	6	0.5	6	17.75	47	200
印刷費	22	2.85	1	0.1	1	1	2	25
交通費	255	13.04	12	0.25	5	10	18	80
宿泊費	24	12.65	5	1	3	5	11	78
通信費	189	9.17	10	0.1	4	8	12	72
接待費・交際費	118	15.51	10	0.1	5	10	20	130
身体ケア、ケガ・病気予防にともなう支出	181	8.40	5	0	2	5	10	110
その他	19	17.03	10	0.5	6	10	12	80

(Q16b, 数字で記入, 単位: 万円)

アニメーション制作者実態調査報告書 2015

第 6 章 アニメーション制作者の就業意識

第6章 アニメーション制作者の就業意識

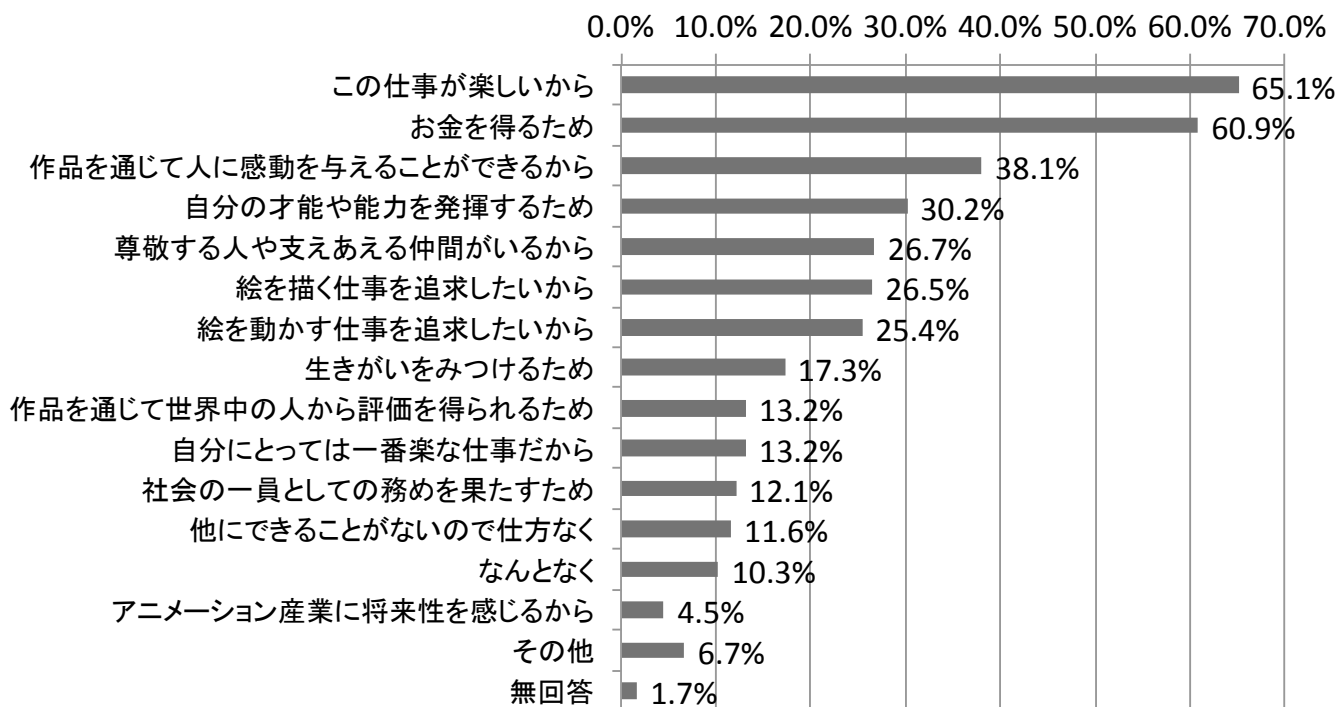
本章では、第一にアニメーション制作者の仕事継続理由、第二に生活や仕事の満足度、第三に生活や仕事の状況、第四に仕事上の問題、第五に技術・技能の向上のために必要なこと、第六に安心して仕事に取り組むために必要なこと、第七に今後の仕事計画について報告する。

6.1 現在の仕事継続理由

現在の仕事を続けている理由（複数回答）について尋ねた（図 6-1-1）。

その結果、「この仕事が楽しいから」が 65.1%、次いで、「お金を得るため」が 60.9%、「作品を通じて人に感動を与えることができるから」が 38.1%、「自分の才能や能力を発揮するため」が 30.2%、「尊敬する人や支えあえる仲間がいるから」が 26.7%、僅差で、「絵を描く仕事を追求したいから」が 26.5%、「絵を動かす仕事を追求したいから」が 25.4%、「生きがいを見つけるため」が 17.3%、「作品を通じて世界中の人から評価を得るため」と「自分にとっては一番楽な仕事だから」がいずれも 13.2%、「社会の一員としての務めを果たすため」が 12.1%、「他にできないことがないので仕方なく」が 11.6%、「なんとなく」が 10.3%、「その他」が 6.7%、「アニメーション産業に将来性を感じるから」が 4.5%となっている。

図 6-1-1 現在の仕事継続理由



(Q2, n=759, 複数回答)

現在の仕事継続理由（「その他」の自由記述）

- ・ アニメが好きだから[5]。
- ・ 絵を描くことと、その絵が動くことが楽しいから[1]。絵が描ける仕事なので[1]。
- ・ この仕事が好きだから[1]。アニメーターの仕事が好きだから（楽しい、とはまた違います）[1]。アニメの仕事に携わりたかったから[1]。アニメに関わる仕事をしたい。プロデューサー業務に興味有[1]。監督になりたいので[1]。演出になりたいから[1]。一緒に作業をしたい人がいるから。演出になりたいから[1]。物語を作る仕事にたずさわりたいから[1]。達成したい目標があり、今はその道を歩いていると思います[1]。夢のため[1]。元々玩具仕事がしたくて[1]。
- ・ 得意な事を生かす為[1]。自分に合っているから[1]。他の仕事ではここまで続かないと思うから[1]。定時に出勤して定時に帰るというスタイルが合わなかったから[1]。会社が合っていたから[1]。
- ・ やりたい作品があるから[1]。関わりたい作品があるため[1]。作りたい作品があるから[1]。作品に関わりたい[1]。やりたいことがあるから[1]。自分で作品を作りたいから[1]。一つ作品を作る喜びを期待[1]。作品を通じて社会に影響を与えられるから[1]。世界に通用するコンテンツだから[1]。映像でストーリーやテーマを伝えることに魅力を感じるため[1]。
- ・ TVアニメでスタッフロールに名前が載るとやりがいを感じて嬉しいので[1]。友人知人に自慢できるので[1]。
- ・ 仕事をいただけているから[1]。仕事を頼んでくれる人がひるから[1]。自分を使ってくれる人がいるため[1]。ご縁で[1]。亡くなった友人との約束[1]。
- ・ 家族のため[1]。生活の為[1]。意地少々[1]。
- ・ ひと言で現すのは難しいです…[1]。
- ・ 後に引けないから[1]。これしかないから[1]。
- ・ 良い作品を作りたいと思い続けてきたが、最近環境の変化から「なんとなく」、「他にできないことがないので仕方なく」になりつつある[1]。
- ・ 転職する機会を逸した。仕事が好きだから、楽しくはないです[1]。転職活動したけどできずに復帰[1]。
- ・ 今は他の仕事をしている[1]。これらの希望がアニメ業界ではかなえられないという事がわかったのでやめる予定[1]。

内閣府（2014）『国民生活に関する世論調査』において「働く目的は何か」を尋ねた結果をみると、「お金を得るために働く」が 51.0%、「社会の一員として、務めを果たすために働く」が 14.7%、「自分の才能や能力を発揮するために働く」が 8.8%、「生きがいをみつけるために働く」が 21.3%、「わからない」が 4.2%となっている。

アニメーション制作者の現在の仕事継続理由を上記の『国民生活に関する世論調査』の結果と比べると、アニメーション制作者は「自分の才能や能力を発揮するため」は 21.4 ポイント高く、「お金を得るために働く」は 9.9 ポイント高いが、「生きがいをみつけるため」は 4.0 ポイント低く、「社会の一員として務めを果たすため」は 2.6 ポイント低い。

このことから、アニメーション制作者は全国平均値と比べると、自分の才能や能力を発揮する就業意識が高いことが明白となっている。

6.2 生活や仕事の満足度

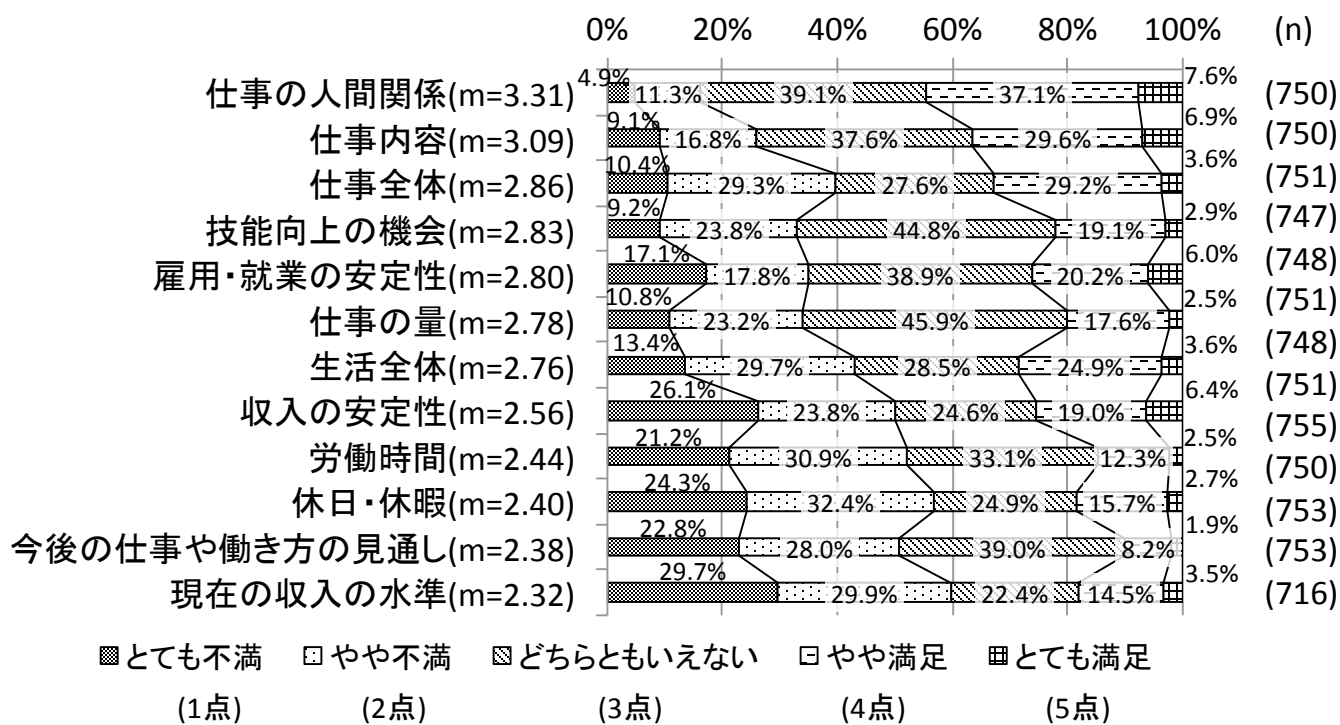
現在の生活や仕事の満足度について、5件法尺度（「とても満足」～「とても不満」）で尋ねた（図6-2-1）。

その結果、満足度が高いもの（「とても満足」と「やや満足」の合計）は、「仕事の人間関係」（44.7%）と「仕事内容」（36.5%）となっている。

「どちらともいえない」が最も多いものは、「仕事の量」（45.9%）、「技能向上の機会」（44.8%）、「雇用・就業の安定性」（38.9%）である。

他方で、満足度が低いもの（「とても不満」と「やや不満」の合計）は、「現在の収入の水準」（59.6%）、「休日・休暇」（56.7%）、「労働時間」（52.1%）、「今後の仕事や働き方の見通し」（50.8%）、「収入の安定性」（49.9%）、「生活全体」（43.1%）、「仕事全体」（39.7%）となっている。

図 6-2-1 生活や仕事の満足度



（Q17, それぞれ単一回答, 「無回答」は除く, m=平均値）

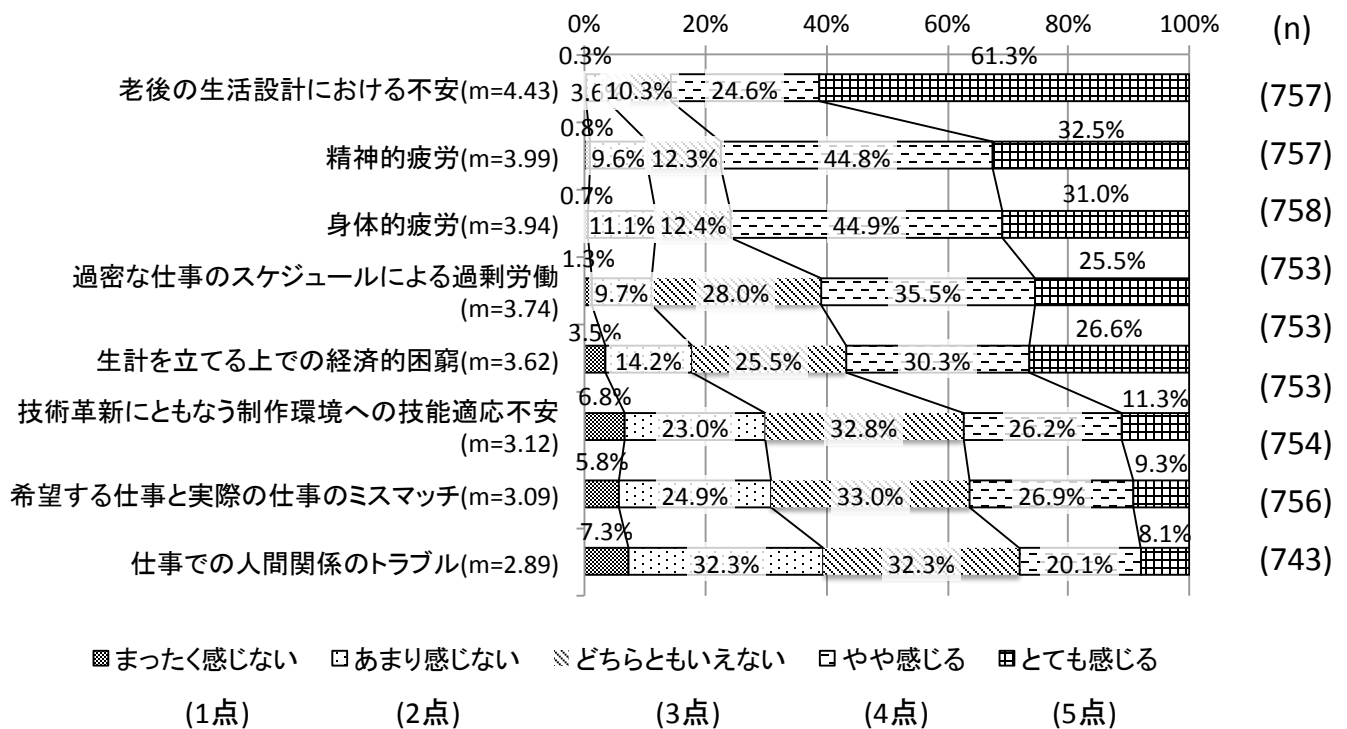
6.3 生活や仕事の状況

現在の生活や仕事の状況について、5件法尺度(「とても感じる」～「まったく感じない」)で尋ねた(図6-3-1)。

「とても感じる」と「やや感じる」の合計をみると、「老後の生活設計における不安」が最も多く85.9%、次いで、「精神的疲労」が77.3%、「身体的疲労」が75.9%、「過密な仕事のスケジュールによる過剰労働」が61.0%、「生計を立てる上での経済的困窮」が56.9%、「技術革新にともなう制作環境への技能適応不安」が37.5%、「希望する仕事と実際の仕事のミスマッチ」が36.2%となっている。

他方で、「まったく感じない」と「あまり感じない」の合計をみると、「仕事での人間関係のトラブル」が39.6%となっている。

図 6-3-1 生活や仕事の状況



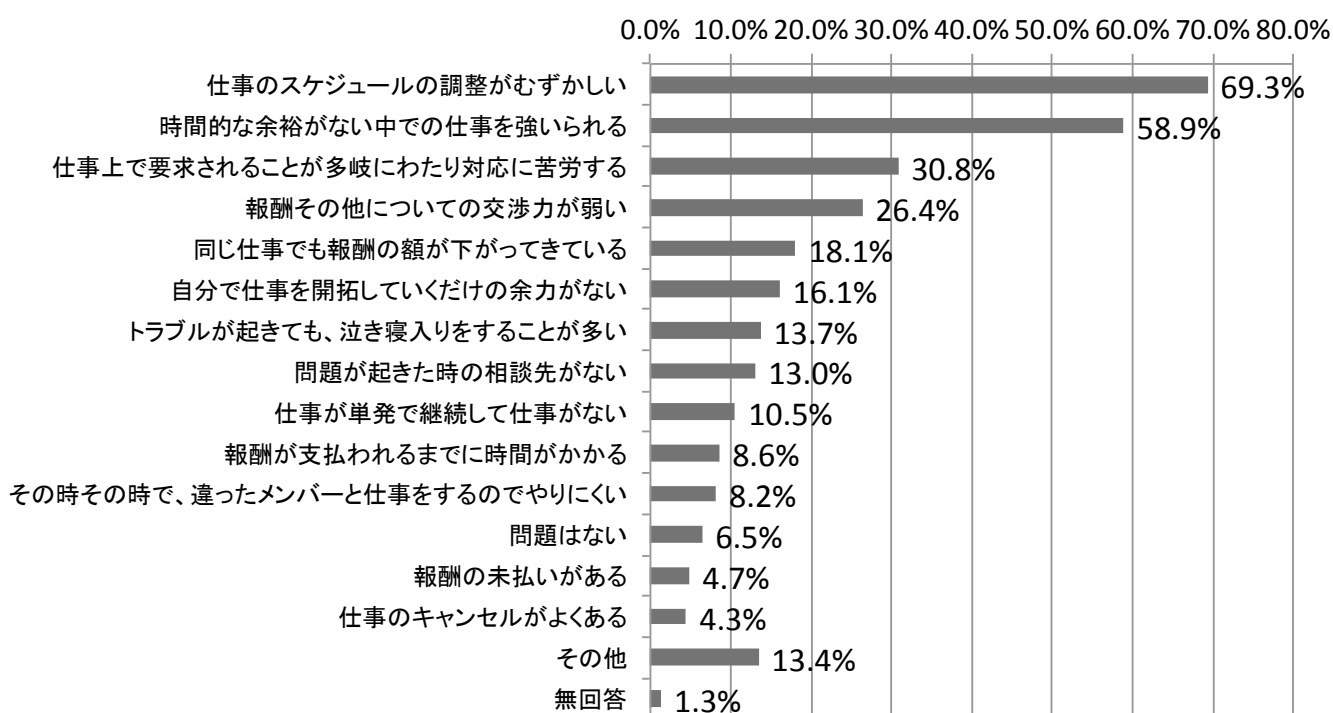
(Q18, それぞれ単一回答, 「無回答」は除く, m=平均値)

6.4 仕事上の問題

仕事をする上でどのような点に問題があると感じているか（複数回答）について尋ねた（図 6-4-1）。

その結果、「仕事のスケジュールの調整がむずかしい」が最も多く 69.3%、次いで、「時間的な余裕がない中での仕事を強いられる」が 58.9%、「仕事上で要求されることが多岐にわたり対応に苦労する」が 30.8%、「報酬その他についての交渉力が弱い」が 26.4%、「同じ仕事でも報酬の額が下がってきている」が 18.1%と続く。これらから、主に労働時間や仕事の質、報酬などに関する事項が、仕事上の問題として多く感じていることが指摘できる。

図 6-4-1 仕事上の問題



(Q15, n=759, 複数回答)

仕事上の問題（「その他」の自由記述）

- ・ そもそも報酬が少ない[1]。そもそも報酬の相場が低すぎる[1]。基本的に報酬の額が安い[1]。基本的に労働に対する対価が少ない（給料が低い）[1]。給料が少ない[2]。月収が安すぎる[1]。作監等をやっても報酬があがらない[1]。作業内容と報酬が見合わない[1]。安定的な報酬が望めない[1]。残業代がない、見通しが暗い[1]。仕事量が多い割に（又は責任がある）給料が少ない[1]。生活苦を感じる。住宅ローンが組めない[1]。絶対的に報酬がすくない。アニメーターのほうがもらっている[1]。報酬がそもそも低い[1]。報酬が安い[1]。報酬が安すぎる、スケジュールがきつすぎて国内でできない[1]。報酬が少ない[1]。報酬が低い[2]。
- ・ 単価が安い[1]。単価が安い、人間関係[1]。単価が安い（原画）割りにハイビジョンのせいか作業量が増えること[1]。単価が低い作品が多い[1]。監督やキャラクターデザイ

ンまでが単価、権利譲渡の仕事であること。脚本の様に印税等が発生しないこと[1]。技術に対する対価に基準がなく、少ないと感じる仕事もある[1]。昨今の円安で中国への発注単価が上がっている。尚且つ、受注単価が上がらないのでこちらの利益がへる[1]。

- 同じ仕事でも報酬の額が下がってきている（15年前と比べて、TVで劇場並み要求になっている結果として）[1]。同じ仕事でも報酬の額が上がらない[1]。仕事の分量が増えたのに報酬が変わらない[1]。同じ単価で以前よりよりクオリティを求められる[1]。ここ数十年ほとんど単価が上がらない仕事がある[1]。コンテ料と演出料が同額程度では、演出の仕事は割に合わない。適当に流しても真面目な仕事をして報酬の額は変わらない。掛け持ちしなければ生活できないので、個々の作品に丁寧に組み合わない。ラフ原チェックと原画チェックの二度手間[1]。報酬の額が変わらず、要求されるレベルが年々高くなってきている[1]。報酬額が一定上がらない[1]。要求されるクオリティと報酬の額が見合っていない[1]。
- 消費税が上がっても単価は上がらない。税込の場合が多い[1]。消費税の取りあつかいが不明[1]。消費税を支払ってくれない[1]。消費税を単価につけてくれない[1]。報酬は下がっていないが物価と消費税が上がっている[1]。物価は上がっているのに報酬の単価が変わっていない[1]。
- 報酬が支払われるまでに「時間がかかる」←これが一番問題！！[1]。報酬が支払われなかった[1]。
- 休みがない[1]。業界の流れと申しますが、12時間以上働く事がデフォルトになっているのはどうかと思う[1]。健康管理、家からスタジオが遠い[1]。
- 一生続けていけるのか不安。老後の蓄えを出来る見通しが全く立たない[1]。加齢による体力の低下[1]。技能職のため、続けられる人、それが出来ない人が発生すること。仕方ないと分かっていますが、心ざしなればやめる人がいたので、残念です[1]。先が読めない[1]。原画の一年目でいきなりフリーになってしまったので、技量を身につけつつ仕事の調整をはかりつつ生活費を稼がないといけないのは今一番の悩みどころです[1]。
- 自身の技術、能力の低さ[1]。自分の実力と作品で求められるクオリティのギャップの埋め方をどうするか[1]。自分の能力の有る無しの問題[1]。原画マンのレベルの広さに悩まされる。演出なのに絵ばかり直さなければならなくて、演出業に専念できない[1]。仕事の出来るスタッフ（原画マン）が年々減っているので負担が増えている[1]。
- 1年間に作られるアニメの本数が多くて追いつかない。作画さんも背景さんも今いっぱいいっぱい仕事で相談できない[1]。アニメ全体の本数が多すぎて、スケジュールがない中人海戦術もできない。消費税が払われない[1]。メ切りをやぶることに実質ペナルティがない。下流の仕事がわりを食ってることが多い（仕上げ、撮影等）[1]。スケジュールの悪化がすすんでいる[1]。スケジュールを守れない人が多い[1]。スタジオによるスケジュール感の違い、リテイク前提での納品が増えていると感じる[1]。作品の密度が上がってきてるのに従来と同じ時間内で作ろうとしている[1]。体力、体調面。同額でも内容が重くなっている[1]。打ち合わせ時数カット、数分のために数千円の交通費がかかる時間のムダ[1]。
- 制作の質が低いのでトラブルになりやすい[1]。制作会社はその場対応が多く、ノウハウの蓄積が弱い。意識がない[1]。制作会社の内税[1]。制作進行の入れかわりが激しく新人の教育も不十分なため、進行の悪さが作画等色々な部署に負担をかけている[1]。制作側の準備不足が時々困る[1]。制作部の弱体化によりスケジュールが変更しすぎる[1]。新人制作に社員でもないのにアニメーションの仕事の流れを説明したり（教育費はもらっていない）、教えたりする時間が多い（社員の上司が教えないので…）[1]。先方の都合（設定、コンテ待ち等）で作画INが遅れても、メ切は同じだが先方も大変なのは分かるので誰も責められない[1]。仕事の内容が変わる。スケジュールが変わる（延びる）[1]。

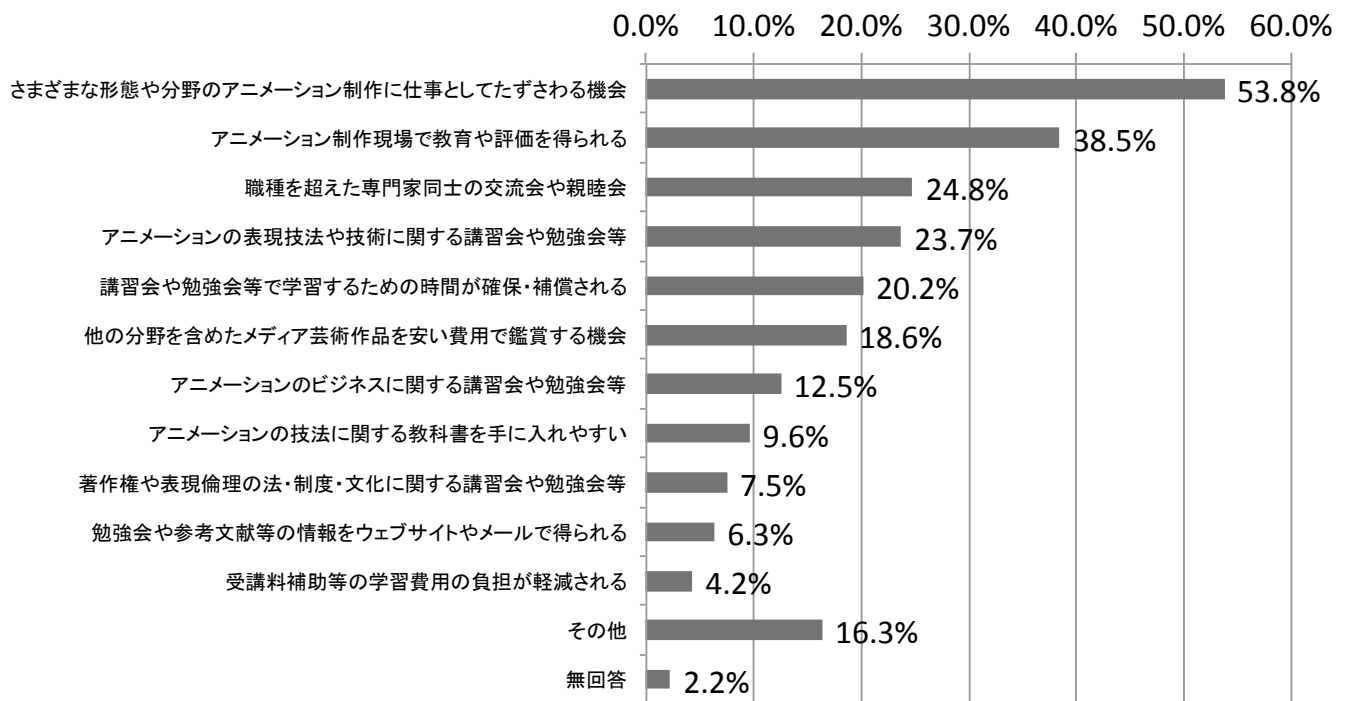
- やりがいのある内容の作品が少ない[1]。仕事の内容の調整ができない（会社、制作進行が決めてきたものをやる・・・以外の選択肢がない）[1]。総作監作品が多く、戻しが遅すぎる[1]。
- あたりまえの仕事ができていない人が多々いる（作画の人）[1]。いいかげんな仕事をする人が多い[1]。そもそもアニメ家業者は仕事、趣味以外の知識、意識がとぼしすぎる人が多い[1]。みんなフリーダムすぎる[1]。モラルハザード。各部署が責任を持って仕事をしないことが多くなり、そのしわよせが激増して苦しい（たとえば演出なのに、小物デザイン、原画、レイアウトの描き直し、さらには作監補もやるハメになることがあります）[1]。作品を作る際の意欲のなさが解せない[1]。
- 人が足りない[1]。人材不足[1]。人手不足で作業がおくれる[1]。専門のスタッフがいないうために本来担当ではない業務に追われる。仕事の範囲に限りがなく、報酬は一定[1]。アーティストとプロデューサーの利害の不一致（アーティストの考える最低限のクオリティとプロデューサーが考えるクオリティが違うなどなど）。アーティストの出入りが激しい、育ててもすぐ環境のいい方へ行ってしまう[1]。
- 業界全体での共通ルールやガイドラインがない[1]。本来の業務に含まれない作業を善意での協力として無償でやることを望まれる[1]。仕事の時間が夕方～深夜になり、子供を持つ者としては十分に働く事が出来ない[1]。未だ男性社会、女性がもっと上を目指せるように働いている分に対して収入が少ない[1]。責任の所在がわからない[1]。仕事場がうるさい[1]。自由がない[1]。地方でのアニメに対する理解不測（放送制作、広告代理店の）[1]。
- 不満があっても、一人の力ではどうしようもないので、あきらめる事が多い[1]。部署に同じ役職が居ないのでトラブルの際対応しにくい[1]。いろいろ[1]。
- まだ分からない[1]。

6.5 技術・技能の向上のために必要なこと

自身の技術・技能をさらに向上させるために必要なこと（3 つまで回答）について尋ねた（図 6-5-1）。

その結果、「さまざまな形態や分野のアニメーション制作に仕事として携わる機会があること」が最も多く 53.8%、次いで、「アニメーション制作現場で教育や評価を得られること」が 38.5%、「職種を超えた専門家同士の交流会や親睦会が開催されること」が 24.8% 「アニメーションの表現技法や技術に関する講習会や勉強会等が提供されること」が 23.7%、「講習会や勉強会等で学習するための時間が確保・補償されること」が 20.2%と続く。これらから、とくに、第一に、仕事を通じた学習機会、第二に、職種横断的なコミュニティ形成、第三に、アニメーション表現に関する専門的学習機会と学習時間の補償についてのニーズが高いことが窺える。

図 6-5-1 技術・技能向上に必要なこと



(Q19, n=759, 3 つまで回答)

技術・技能向上に必要なこと（「その他」の自由記述）

- ・ 自身の努力[2]。やる気[2]。アニメーターは技術職ですので、技術、技能を上げるにはプロになってからの自分自身による努力と独学ではないでしょうか[1]。意識の問題だと思います（仕事への取り組み方）[1]。技術向上のためには、能動的に吸収していく方が重要だと思います[1]。己のやる気を継続させる[1]。向上心と行動力[1]。才能[1]。自習[1]。自分のやる気、どんな機会を与えても本人に学ぶ気がないと意味はない[1]。自分の向上心[1]。自分自身の行動力[1]。独学でがんばること[1]。自身の向上心がある上での上記問の全て[1]。
- ・ 一番は仕事の中で自分自身を掘り下げるといっていいのではないでしょうか[1]。TV シリー

ズ作品で、元請け会社に入り、まともなスケジュールの中で動かしている作品に携わることが、一番だと思います。仕事の中で向上させたい[1]。スケジュールに時間がとられる作品に参加出来ること。学びながら作っていける環境[1]。チャンスを与えられること[1]。ひとつの仕事に労力をさく為の時間とギャラがあること[1]。タップ割り以外の動画をやれること。デッサン割りとか[1]。レギュラーの仕事[1]。各々が全力を注ぎ込める作品に参加すること。その全力を注ぎ込む過程で技術は向上するのではと感じます[1]。上の職業を経験する場（動画→原画、原画→作監、作監→総作監、総作監→キャラデザ）等、希望する職を体験できる場。アニメミライよりももっと軽く、5分モノ等[1]。自身が楽しいと感じる仕事につけた時でしょうか？[1]。数をこなす[1]。他種の仕事にも取り組める環境[1]。自分の表現を作品としてアウトプットする機会が得られること（演出）[1]。

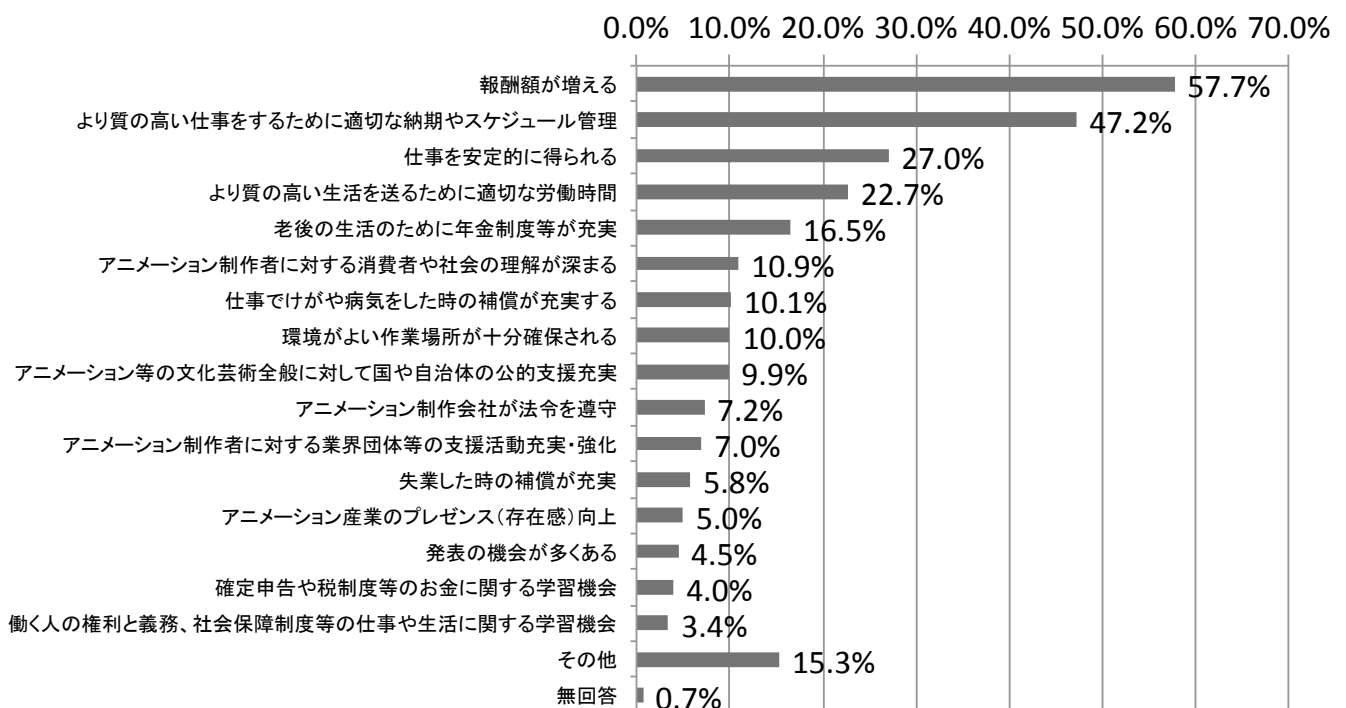
- 仕事の中でもスキルアップは図れるが、あくまで仕事、思うようにできないことが多いので、個々にスキルアップするためのプライベートな時間が欲しい。その中で自分の足りないものを見つめ、今必要なものを身につけていけばいいと思う[1]。みんながスケジュールは守るものだという意識を身につけてくれれば負担減って自己向上の時間とれます[1]。技術、技能を向上させるための時間の余裕があること[1]。休[1]。休暇[1]。他の作品を見たり、景色を見たり、他分野からの刺激無くして新しい物は作れない。体を休めてフレッシュな状態で作業に挑む必要もある。これらは、生活が仕事に追われている中ではむずかしい。ただ仕事をこなすだけになる[1]。休日の時間が長いこと、日常の観察力を高める[1]。作る時間を確保[1]。仕事時間に余裕がある[1]。独学のための時間[1]。勉強するための時間の余裕[1]。遊ぶ事[1]。
- PCでの作業（Photoshopや3Dソフトetc）の技術向上のためのPCの提供と時間確保[1]。個人製作に費やす時間と費用が確保できること[1]。講習会に参加できなかった人（地方住まいなどで）のために動画配信や内容を記したものが配布される事[1]。3Dソフトの講習などがあると非常にありがたい[1]。デジタルに関する技能を安く学べる[1]。トップクリエイターの講演会[1]。とにかくツールをいじる[1]。様々な新しい技術（ソフトウェアなど）を現場で試すこと[1]。
- 十分な収入[1]。すべてを安定させられる「金」。…と「嫁」[1]。収入が不安定では仕事→演技を組み立てて作画するクリエイティブな仕事は集中するのが難しい[1]。労働時間に見合う報酬（自分に限らない）という、環境[1]。
- 職種は超えなくていいので超一流の人と仕事すること[1]。うまい人と仕事をする事。関わる事[1]。年齢が近くて才能のある友人[1]。
- アニメ業界全体の意識改革の機会[1]。より高い技術に対する評価と額が上がる事[1]。アニメ制作費（予算の取り方）の多様性[1]。流行に左右されない、オリジナル作品を制作する機会がある事[1]。
- 参考になるアーカイブを会社や作品をこえて自由に見る事の出来る施設があるとよい[1]。すべての会社の作品とアーカイブとして作成して、ネットワークを通じて作品を見られる「図書館」的なものを作って、いつでも過去作品を閲覧できるようにしてほしい[1]。とにかく仕事とは別にたくさんの絵を描く事。自分の得意ジャンルがワリと長期に渡り仕事に携わる事。うまいアニメーターの原画をコピーでよいので資料として手に入れる事[1]。地方アニメーターにも参加できるような勉強会[1]。
- いろいろ[1]。
- 何も必要としていない[1]。必要なし[1]。特に無し[1]。今さら勉強することはない[1]。

6.6 安心して仕事に取り組むために必要なこと

安心して仕事に取り組めるようになるために必要なこと（3 つまで回答）について尋ねた（図 6-6-1）。

その結果、「報酬額が増えること」が最も多く 57.7%、次いで、「より質の高い仕事をするために適切な納期やスケジュールが管理されること」が 47.2%、「仕事を安定的に得られること」が 27.0%、「より質の高い生活を送るために適切な労働時間になること」が 22.7%と続く。すなわち、労働条件の中でもとくに、賃金、労働時間、雇用の安定性についての改善が求められていることが窺える。

図 6-6-1 安心して仕事に取り組むために必要なこと



(Q20, n=759, 3 つまで回答)

安心して仕事に取り組むために必要なこと（「その他」の自由記述）

- ・ 自身の能力の向上[1]。自分自身の技術力[1]。質の高い作品を作ろうとする意識[1]。才能[1]。
- ・ やりたい仕事がやれる事[1]。権力[1]。
- ・ 末端のアニメーターにも制作費などお金の流れを学べる機会を作ること。勉強会やセミナーを開いてほしい[1]。
- ・ 学習機会を個人ではなく各社に徹底させるべき[1]。
- ・ 学校教育等を通して「アニメーション」という技法そのものの面白さが正しく理解されること[1]。アニメーション制作者に対する映像業界全体で働かれている方々の理解が深まること[1]。
- ・ 保険制度を設けたり、健康診断を実施してくれること[1]。
- ・ 横のつながり、人とのつながり、これに勝るもの無し[1]。余裕のある生活と仲間で助けあいながら仕事を続けられる環境[1]。基礎的な技能のある人間がふえれば、スケジュールやすべての面でだいぶ楽になると思う[1]。アニメーターを志す者が健康的で意

欲的になれる現場が提供され、技術を育てる人材が配置されること[1]。全ての部署でレベルの高い人材がそろふ事[1]。

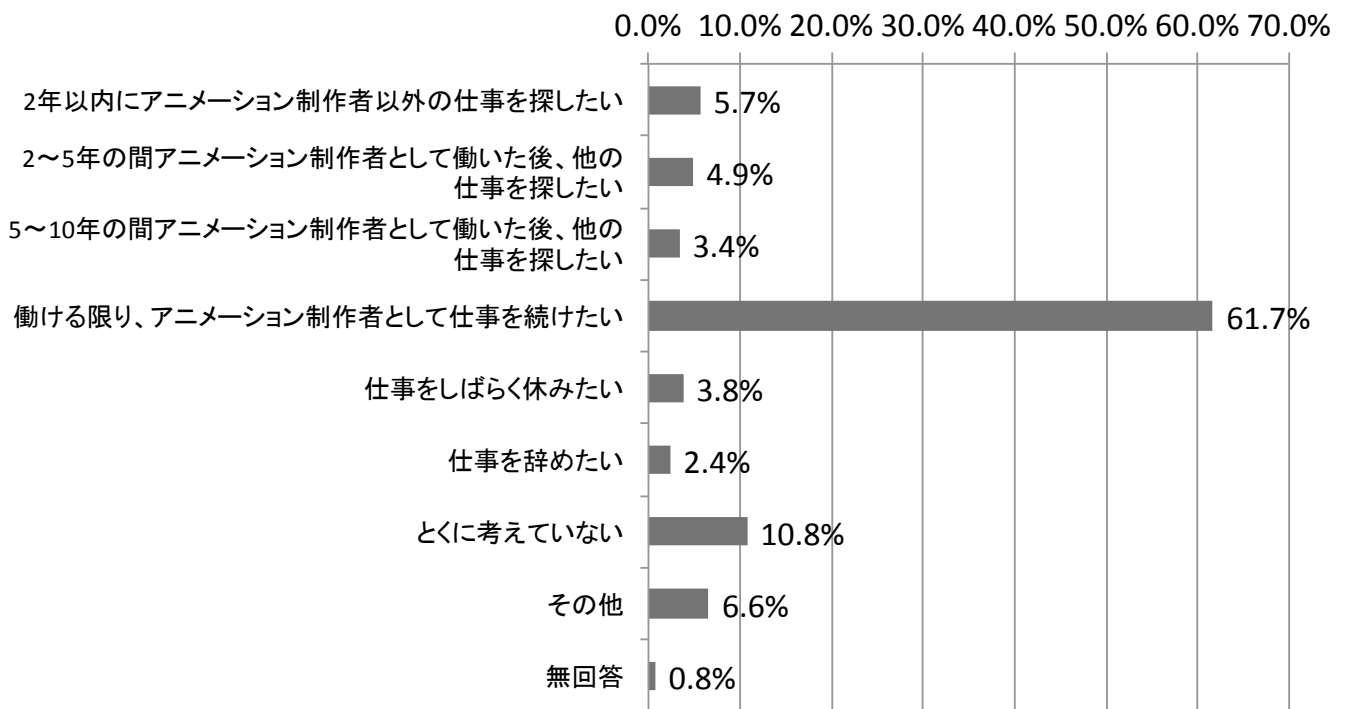
- てきと一なやるきのない人間でも、雇用されることに問題があると思う[1]。業界の人間がきちんと世間の常識を身につけること[1]。業界を縮小させて不要な人間を排除する[1]。
- 制作会社、メーカー、TV局、委員会などが効率的に機能すること[1]。スタジオ⇔アニメーター間の問題ではなく、製作委員会のアニメーターに対する認識の改善[1]。特に資金を提供する側が、アニメーションには時間とお金がかかる事を理解することだと思います。お金は、作画や制作まで降りてきません[1]。ネット等での評価に左右されないスポンサーが増えること[1]。ある一定のポジション以上の仕事に対しては“描き売り”でなくなる。ロイヤリティーがあるとうれしい[1]。二次使用料の分配[1]。アニメーション制作会社にロイヤリティーが入る事[1]。
- アニメーション業界全体において、朝から働き、夕方には業務を終了できる就業時間を守って行くのが常識化して行く事。そうでなければ子育てしながら働く事はかなり難しい。特に女性は[1]。育児や産中前後の作業調整がしやすくなる事[1]。スケジュールにせよ労働時間にせよ、働き方、生活態度などに関して、業界全体で意識改革が必要。徹夜しても効率が悪いだけ、働きすぎて早死にするのは業界の損失[1]。作品の本数と会社が減る[1]。
- アニメ業界全体に対応する目安箱。よせられた意見を匿名で各会社に注意、改善要望を出してくれる機関[1]。

6.7 今後の仕事計画

今後、どのように仕事をしたいと思うか（単一回答）について尋ねた（図 6-7-1）。

その結果、「働ける限り、アニメーション制作者として仕事を続けたい」が顕著に多く 61.7%に達している。「とくに考えていない」は 10.8%で、今後、アニメーション制作者以外の仕事に就きたい者（「2年以内にアニメーション制作者以外の仕事を探したい」、「2～5年の間アニメーション制作者として働いた後、他の仕事を探したい」、「5～10年の間アニメーション制作者として働いた後、他の仕事を探したい」の合計）は 14.0%である。「仕事をしばらく休みたい」（3.8%）と「仕事を辞めたい」（2.4%）という回答は少数である。したがって、アニメーション制作者としての生涯キャリア発達の支援が強く求められていることが示唆される。

図 6-7-1 今後の仕事計画



（Q21, n=759, 単一回答）

今後の仕事計画（「その他」の自由記述）

- 「働ける限りアニメーション制作者として仕事を続けたい」 ムリだけど[1]。お金のために仕事をとらないといけない現状が嫌なので、資産運用等で安定した収入を得られる状態にした上で、働けるうちはアニメの仕事をしたいです[1]。この調査票で出た案を受け入れた「仕事」になったら、働ける限り続けたいと思えます[1]。誠意をもって仕事をしたうえで、きちんと食べていけるようになりたい[1]。続けたいが今の労働条件ではきびしい[1]。続けられるだけの実力を伴っている（いける）のなら仕事を続けたい[1]。続けられるなら続けたいが先が見えない事に不安[1]。他にやりたい事ができるまではアニメーションの仕事をしたいです[1]。体をいたわりつつ、アニメーションに限らず絵を描く[1]。働ける限りアニメーション制作にたずさわりたいが、現在の役職は2年以内に脱したい[1]。働ける限りつづけたいが休暇（1～3ヶ月くらい）もほしい[1]。

- アニメーションにも携わりつつ他の仕事もしたい[1]。アニメーション制作と、イラスト、絵画業の両立[1]。アニメーション制作に加えて、他のこともやりたい[1]。アニメーターとして仕事をする傍ら、自主製作を通じてクリエイティブな仕事をしていきたい[1]。アニメとそれ以外のおもしろいこと両方やる[1]。アニメをしつつ他の仕事を（収入を増やす手段を）探したい[1]。ゲーム、アニメ、マンガ、制作に幅広く仕事を続けて行きたい[1]。アニメ、実写と分けずに映像としてとらえ、お客さんのニーズにあわせて対応する仕事[1]。現在副業として空いた時間にアニメーションの仕事をしていません。今後も少しずつでも続けられたらと思います[1]。作業効率改善に努め、業界内の別の職（コンテ、演出等）や、アニメ以外の仕事でも収入を得れる様にしたい[1]。漫画業と両立していきたい[1]。
- 公共性の高い社会の役に立つ仕事[1]。自己を高め社会貢献できる仕事がしたい[1]。創造的な仕事をし続けていきたいです[1]。
- 会社を立ち上げたい[1]。名古屋でアニメーション制作会社を設立する[1]。
- 3年働いてそのままアニメーションの仕事が続けるか、他の仕事を探すか迷っているところ[1]。
- 2年程つづけた後、自分の身の振り方を考えたい[1]。「働ける限りアニメーション制作者として仕事を続けたい」と解答しましたが、現実的には「2年以内にアニメーション制作者以外の仕事を探したい」かもしれません。なぜなら、1つ年上の原画の先輩達が居るのですが、私よりもたくさん仕事をあきらかにこなせる人達なのに収入が～120万くらいしかもらっていないそうで、皆実家から会社に通っているからです。勤めている会社に毎月給料から3割引かれて、のこり7割から消費税に復興税もとられて～8万くらいの手取りでは生活のめどが立たないです。技術修得したいですし、もっとアニメにこう献したい気持ちは山々なのですが、上にいけば給料が上がる、など先に対する希望を今全く持てません[1]。絵やデザインの仕事で今より待遇のよい仕事があるなら転職を考えます[1]。
- アニメ以外の仕事に転職活動したが、年齢的に（中年40代）無理だった。そのため現場復帰しました。こちらの仕事のオファーはあるので！[1]。社会に良い影響を与えられる様なやりがいのある作品が増えて、スケジュール、料金など改善されるのであれば、すぐにでもアニメ制作へ戻りたいです[1]。
- 希望の職種にステップアップが不可能な場合、他の仕事を探したい[1]。結婚するまでは続けるが、その後は仕事を辞めるかもしれない[1]。収入がかわらないなら他の職を探そうかと考えている。でもアニメはやりたいです[1]。状況に応じて考えていきたい[1]。数年続けて技術的進歩がなければ区切りをつけたい[1]。生活出来るだけの収入が後一年以内に確実にならなければ辞めて、別の職につきたいと思っている[1]。目の前のことをがんばる[1]。海外での就職[1]。
- ステップアップ出来るか否か[1]。どうしていいかわからない[1]。やれるだけやりたいが色々むずかしいかもと感じる[1]。よくわからない[1]。今すぐ辞めたい気持ちもあるが他に出来ることもないしやりたいこともない[1]。転職はととても大変だと思うので、できれば今の仕事で生活していければと思っています。ただアニメの仕事に特別な執着はありません[1]。
- 今までの経験コネクションを生かして報酬の高い別会社に移ります[1]。今は他業種に転職しました[1]。今日でアニメーターを辞めます[1]。

アニメーション制作者実態調査報告書 2015

第7章 アニメーション制作者の多声性

第7章 アニメーション制作者の多声性

仕事のこと、アニメーション産業のこと、生活のこと等について、自由に回答してもらった。自由記述への回答は325件（回答率42.8%）である。

回答者の基本属性をみると、性別は「男性」が54.2%、「女性」が45.5%、年齢は平均33.78歳、階層別では「20代」が最も多く38.2%、次いで、「30代」が36.6%、「40代」が16.0%、「50代」および「60代」がいずれも0.9%、職種は「原画」が最も多く18.8%、次いで、「制作進行」が13.8%、「作画監督」が8.6%と続く（表7-1-1）。

また、自由記述中の合計52732文字より最頻語を抽出した結果（最短路数=2）、「思う」が最も多く287カウント、次いで、「仕事」が253カウント、「アニメ」が144カウント、「制作」が142カウント、「業界」が124カウントと続いている（図7-1-1）。

さらに、自由記述の全ケースをもとに、コーディングとカテゴリーなどについて検討を重ねた結果、30の概念と4つのカテゴリーが生成された（図7-1-2）。

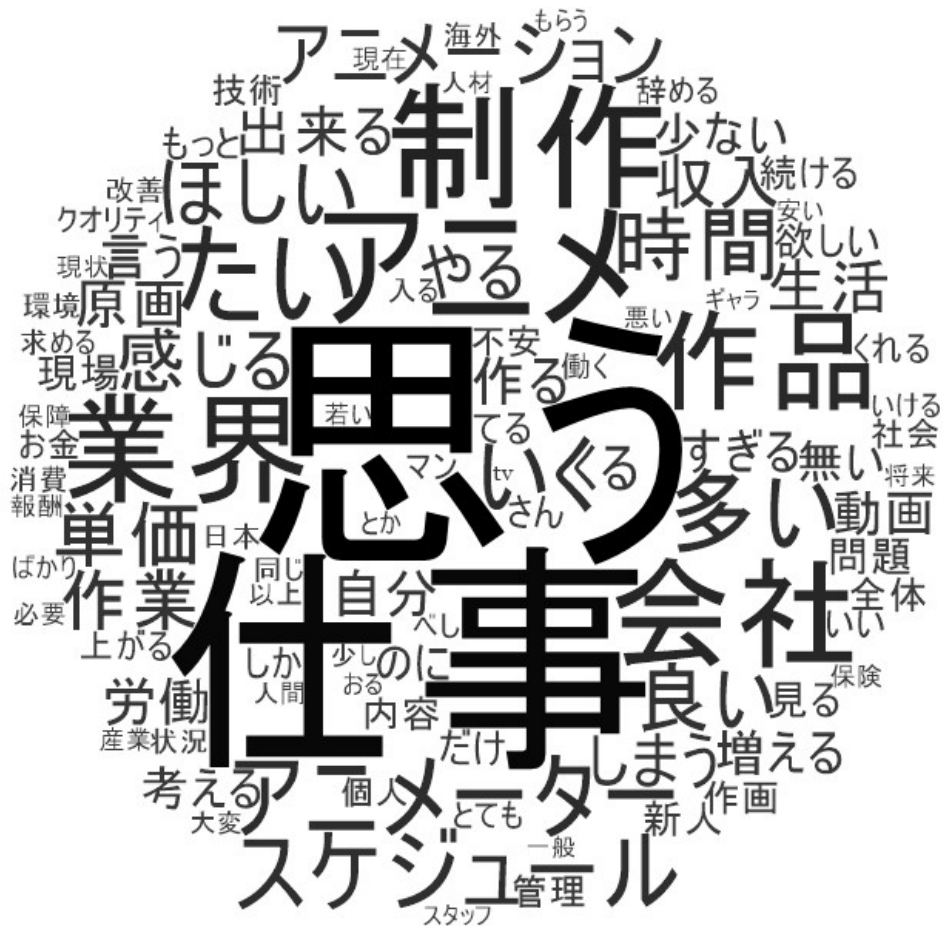
そこで、第一にアニメーション制作者を取り巻く環境、第二に組織的課題、第三に個人的課題、第四に社会的課題に整理し、それぞれのカテゴリーおよび概念の生成のもとになったケースについて報告する。

表 7-1-1 自由記述回答者基本属性

性別	男	176	54.2%	年齢	20代	124	38.2%
	女	148	45.5%		30代	119	36.6%
	無回答	1	0.3%		40代	52	16.0%
	合計	325	100.0%		50代	24	7.4%
					60代	3	0.9%
					無回答	3	0.9%
					合計	325	100.0%
					平均年齢(標準偏差)	33.78	(9.43)

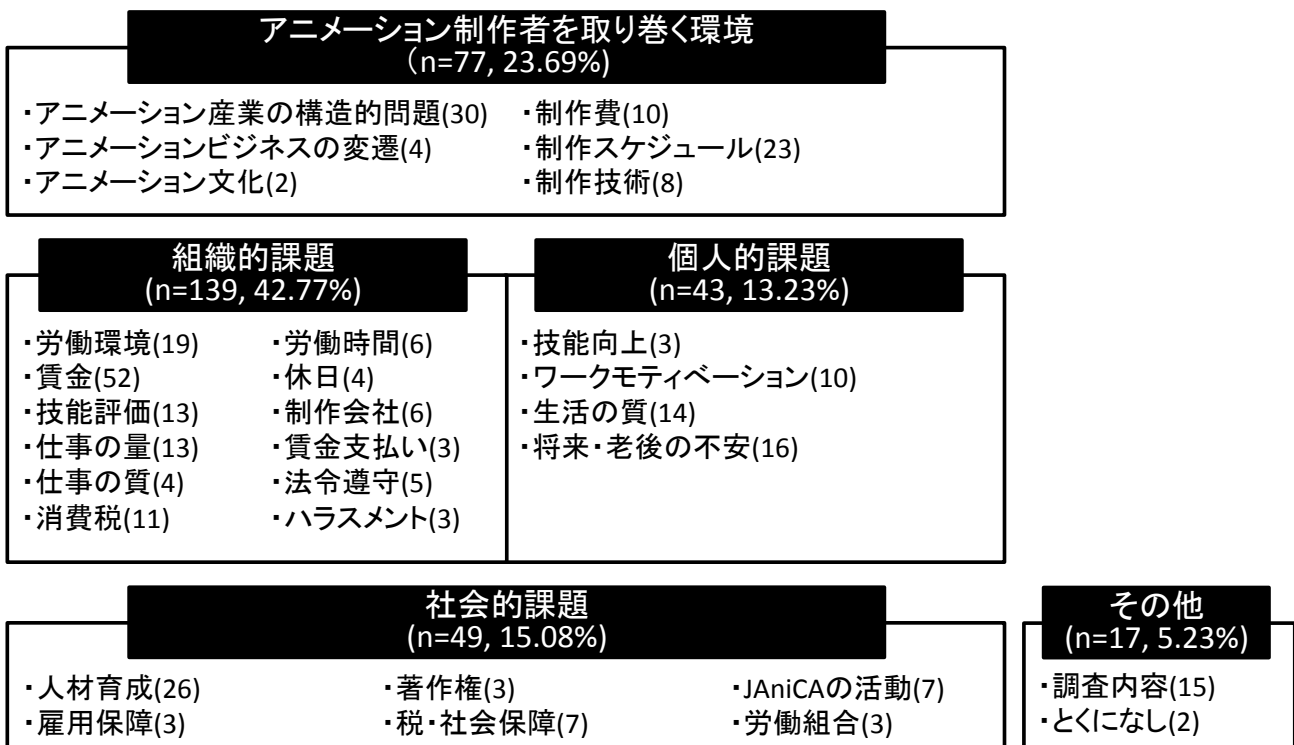
職種	シナリオ	0	0.0%	色彩設計	8	2.5%
	絵コンテ	2	0.6%	仕上げ	13	4.0%
	監督	8	2.5%	美術監督	1	0.3%
	演出	19	5.8%	キャラクターデザイン	7	2.2%
	総作画監督	5	1.5%	背景美術	3	0.9%
	作画監督	28	8.6%	著作権	5	1.5%
	原画	61	18.8%	撮影	10	3.1%
	LOラフ原	8	2.5%	編集	0	0.0%
	第二原画	14	4.3%	プロデューサー	8	2.5%
	3DCGアニメーション	9	2.8%	制作進行	45	13.8%
	動画チェック	14	4.3%	その他	18	5.5%
	動画	21	6.5%	無回答	18	5.5%
				合計	325	100.0%

図 7-1-1 自由記述の最頻語



(n=325, 最頻語数=2, 合計 52732 文字より最頻語を抽出)

図 7-1-2 自由記述のコーディングとカテゴリーの生成



(n=325, コーディングおよびカテゴリー生成結果, 括弧内はケース数)

7.1 アニメーション制作者を取り巻く環境

7.1.1 アニメーション産業の構造的問題

- アニメ業界（特にテレビアニメ）は一度滅びたほうが良い。[男,20代,演出]
- 作品の質の低下、スケジュールの無さ、低賃金、これらによる悪循環。監督、キャラデ等著作権を与えるべきでは？[女,20代,作画監督]
- 中抜きのやりすぎは業界全体の衰退につながっているような気がします。[男,20代,作画監督]
- 1クールにつき放送される本数が過剰に増え、制作者の数そのものも、質の高い作品を作り上げる為のスケジュール等も、業界全体の不満として高まっているように感じる。若い人たちがよく目にする、インターネットのニュースサイトやSNSでも、アニメ業界の薄給激務が、都度取りざたされ、そこから受ける印象からなかなか若い人たちも自身が就きづらい職種として認識されていっているのではないかと思う。仕事をしている上でも、主にスケジュールの面でなかなかリメイクが返せなかったり、技能として向上する機会、時間が与えられていない、という話もよく耳にする。新しい人材が入ってきづらい上、業界全体の技能として底上げされていかなければ、業界としては何らかの形で続けていくことはあるにしても、今まで先人たちが積み上げられてきたものが、無駄になるようでとてももったいないと思う。[男,20代,原画]
- アニメーションが国内であまりにも軽視されている（というか制作さんがアニメ作りを軽く見過ぎ）。制作側もアニメファン向けの作品ばかりで一般に理解される作品を作っている会社は少ない。子供でも見られるアニメ（JW作品等）も深夜枠になったり民放で流されないのは哀しい。アニメ業界に関係の無い友人等に、「業界の人は徹夜や休日出勤は当たり前なイメージ、それはどうしようも無さそう」と言われるのが大変苦痛。動画の単価について一般職の友人に話したところ、「お水やりなよ！」と言われて大変やってられん！！！！アニメ以外の収入を定期的に得ていないと生きていかれん。[女,20代,動画]
- ニッチなものから、文化、芸術といえる水準まで高める必要がある。ビジネスとして確立できる産業構造に変える必要がある。労働環境の整備。所得の低さを改善。[男,20代,3DCGアニメーション]
- 社会人としての誇りと矜持を皆がもてる業界にしたい。[男,20代,制作進行]
- 抜本的改革が必要です。[男,20代,制作進行]
- 業界としての規律を整えないと社会の当たり前が当たり前にならない。金銭的な面は急務であるが、難しいところより当たりの差異を埋めることを推奨して頂きたいです。[男,20代,制作進行]
- 私個人の状況としては、大きな不満はありませんが、新しい企画やプロジェクト、もっと大きく言えば「未来」について準備する作業に現在、賃金が支払われるシステムがないので、どうしても目の作業で手一杯になってしまいます。（これをやるためには一定時間の無収入を覚悟しなければならない）そのことが業界全体の企画力の弱さにつながっていると考えます。「おもしろい作品が量生まれる」こと以上に業界活性化に効果的なものがあると自分には思えないので、そこにお金を出す人の登場を待っています。[男,30代,監督]
- 消耗しきっている現場が多いです。ゆとりのある制作スケジュールと報酬、しっかりと知識と技能を身につけた人材、現場ではいづれも不足している感があります。あと海外のスタジオに無理をさせるのはやめてほしいと思います。12時間動仕は禁止に。これだけ多くの作品が作られているにも関わらず、参加したい作品がない。美少女がいっぱい出てくるアニメが多すぎな気が。美少女キャラ（美少年キャラも）をただ浪費しているような作品に食傷気味です。個人的にストーリーアニメばかり、キャラの美しさ重視の傾向に希望が見出せません。[女,30代,作画監督]
- アニメーション業界に対しては一般常識が無く、いわゆる社会不適合者がとても多い事

がとても嫌です。他の業界や世間からバカにされたり、差別的に見られている要因の一つになっていると思います。アニメ業界人の意識改革と教育（社会人教育）を各社で実施しなければいけないと感じます。仕事をしている中で、平気で約束を破る会社も多く、それに対して業界も「しかたなく」「そういうもの」と思っている点が、最も業界としての問題点だと思います。社会一般的な感覚では考えられない事だと思います。[男,30代,原画]

- ・ 週休1日、1日8時間以上仕事をしていけば生活保護ぐらいの収入が得られて、それから仕事内容でプラスupが得られるような業界になって欲しいです。国が輸出のコンテンツとしてアニメを考えているなら、制作側の方にも力を入れて目を向けて欲しいです。ネットでは業界の体勢などについて話題になることがよくありますが、数字だけ見ればブラック企業だと思います。「好きだから」に甘えず、言い訳せず色々と問題はありますが改善して行ってほしいです。[男,30代,原画]
- ・ 正直、現在のアニメ産業の未来には不安を感じております。スパンの短い作品の連発。時代遅れの商業形態。作画監督への負担。現在のアニメーターの技術力低下など…あげたらキリがないかと。中、小のスタジオに所属していると、仕事する人ほど負担が多く、むしろ仕事しない、出来ない人ほど楽なカット、楽な仕事、手抜きのレイアウトなどが多い気がします。会社側に言っても「クビとかしにくいし、ほらイロイロあるからさあ」「やった分しか収入ないんだし、そんなに目くじら立てるほどではないんじゃない？」という始末。仕事ができるアニメーターがフリーになりたがるのも最近になって段々と理解できるようになってきました。でも歳取ると老後心配だから実入りのいいスタジオに身を寄せるんですが（笑）。いろいろ言い出したら悪い面しか出てこない業界ですが、自分としてはもう、引くに引けない年齢なのでこの仕事で食べて行くしかないワケでして…。できれば、これからの若手アニメーターが、思う存分やる気を出して仕事をして報われる事を願いますが…。現状の国内アニメ産業では無理かなあ…と失望も隠しきれず…。スタジオがアニメーターや演出を使い捨てにしている事と働く人がクリエイターとしてのプライドがないのが一番の問題かと。私自身も含めてですが。[男,30代,原画]
- ・ 仕事をまったくしないのに、文句ばかり言ってお金だけとっていく方がたまにいます。まわりの方がフォローしても、こういうタイプの方は口がたつので、フォローしている人達が悪いという状況になってしまいます。仕事をせずに、うまくたちまわってお金だけとっていく方々に仕事がまわっている状況はなんとかしてほしいです。よくも悪くもおおざっぱな業界の体制が少なからず影響していると思います。[女,30代,LOラフ原]
- ・ 人並みの生活が出来るようになって欲しい。無茶なスケジュールを押しつけられてもフリーランスの為当然残業代、代休は無し。出来ないのは能力のせいだと、文句も言えない。仕事は楽しいし、よりよいものを作りたいという意欲はあるが、体力的にも精神的にも追いつめられ、業務に支障をきたすという悪循環。一度で良いので、納得できるまで作り込んでみたいです。業界全体で予算とスケジュールとクオリティについてもっと現実を見た上で、真摯に考えて行って欲しい。[女,30代,3DCGアニメーション]
- ・ とにかく仕事をしたい、が、現在は健康面に不安あり。子供と親と一緒にTVの前に行われる時間に子供向けのアニメを流してほしい。TV放送はCMでしかなくなっていると思う（ソフト販売の為の）。一度、大きいタイトルが、レギュラー放送を落として、どんなスケジュールで制作をまわしているか、一般人に分かってもらえ。仕上、色指定の職は、一般人に理解されにくい（人づてで話がまわって行って、自分はマンガ家のアシスタントをしている事になっていた）。動画、仕上、検査、撮影にスケジュールをよこせ！！作画崩壊だなんだ言われたくないなら原撮を放送すればいい。[女,30代,色彩設計]
- ・ 新人の動画マンから私のような管理職兼業の者まで、色々な状況の方がいらっしやると思うので個別に見ると色々な違いがあるような気がします。私自身は比較的立場上は恵まれていると思うので、私が回答する事で業界の惨状が見えにくくなってしまったりもしれないのが悩ましいですね…。[男,30代,その他]

- アニメ業界が儲からないのに存続しつづける理由は、「やりがい」のみで保っているのだと思っています。仕事柄若手のアニメーターと接する機会が多くある私は、収入面で脱落していく人間が多いことは、かねてからアニメ業界の通常の事柄としてスルーされているのが現在も続いています。「勉強に集中できず、お金のために勉強にならない仕事をやらなくてはならない」という時間が多い。新人は適切な教育をさせる体制を作りたい。それには会社個々の体力が物を言います。制作会社の収入源…。Kick Starterも良いでしょう。TV業界脱却です。そういった支援があると良いと。オリンピックに日本のアニメーションで最高のクオリティを見てみたい。国からの発注を期待します、総力で。[男,30代,その他]
- 最近の作品について。表現の自由は大切だと思います。が、しかし、視聴者が理解できない、または不快に感じる作品がここ数年すごく増えた感じがします。もっと社会や子供達に、感動や夢や希望が与えられる作品作りへ業界全体がシフトしていく事は出来ないのでしょうか…。子どもにとってアニメはものすごく影響力のあるコンテンツだと思います。良い意味での洗脳、教育を行えるのがアニメだと思います。最近のアニメは、カッコよく作画の質も上がりましたが、内容がわかりづらく、作画の仕事をしていても、やりがいを感じる事が出来ません…。作画指導、教育について。いくつかの会社で仕事をしましたが、感じたのが上司にあたる方々のひいきでの教育。私は運良く、ひいきされる方で色々教えていただきましたが、私より力の劣る方、コミュニケーションが苦手な方には教えないなどの光景が見られました。その教え方は一人、少人数の上手い人間は育てる事が出来るかもしれませんが、下のレベルの方を育てなければ、作品の質や、水準が上がらず、結局描けていない方の修正が作監の負担になってしまいます。(作監経験ありますがつらいです!!!!)これを改善するのに各会社をお願いするのも良いですが、各会社の作画さん、フリーの方々、全ての方々を対象(将来アニメーター希望者は除いて)にした定期的な作画勉強会などあっては良いのではないのでしょうか。10年やっても不明な点はあり、またフリーでやっているのもそういう会があると、同業者の方との交流にもなりますし、相談も出来てありがたいです。あと、以前ピクサーの制作方法をTVで見ましたが若手もベテランも関係なく、意見を出し合い、良い意見を採用して作品を作ると言っていました。これは日本のアニメも積極的に取り入れるべきだと思います。制作している作品に対して、良い物を作るという作品に関わる方全員の意識の共有が必要に感じます。収入について。今は縁あって、アニメと関係ないイラストの仕事をしていただけてますが、フリーで自宅作業、拘束料などなしで、アニメ作画での月収の倍の金額をいただいています。忙しさは(描く絵の量)アニメと同じくらいですが、イラストの収入の方がやはり良いです。この状況で、アニメの仕事を取ると、気持ちの中で、ボランティアとってしまい、アニメの仕事にすんなり戻る事ができません…。他の業種の料金も見て思いますが、やはりアニメの単価は安すぎます。全てのカットの同料金というのも疑問を感じます。内容に準じた料金設定、難しいと思いますが、早急をお願いしたいです。長々書かせて頂きましたが、私も含め、アニメーターになったみんな夢を持ってこのアニメ業界に来たのだと思います。日々感じるスケジュール、単価、人間関係、売り上げ重視の中身の無い作品制作で本来楽しんで描いていた絵が心に余裕がなくなり、描けなくなってきていると思います。アニメ業界もろもろの改善は必ず制作人、作品クオリティにつながると思います。良い作品をもっと作りたいです!!…自分の意見が少しでも改善の役に立てれば幸いです。[女,30代,その他]
- 大手製作会社の内税、外税の知識の無さ。スポンサーがつれてくる元一発屋の無能監督。都合が悪いと連絡してこない制作。下を食い物にしている先輩アニメーター(セクハラ、パワハラ)。全て(不満)は金で解決できるかと。[男,40代,演出]
- 最近のアニメーションは同じ様なものばかりで、作業していてもつまらないです。広報の方々が、アニメに関してまったく興味が無いのではないかと思うほど。子供向けも少なく、大分が大人向けですし、その中味と片よが多いと。ロボット物がまた再開してほしいですが、リアル物以外はあまりGoがでないとも。この先、こんなんでもアニメは

- どーなっていくんでしょうか？大人しか見ない内容の物、大人向けばかりでは、次の世代はアニメに興味をもつのでしょうか？アニメに関わっている全ての人が、自分自身で緩やかに首をしめている様にしか、最近は感じられないのです…。[男,40代,作画監督]
- 国が助成したところで、補助金は背広を着た連中に使われて、現場には降りてこないのはわかりきっています。とりあえず、アニメーションの経営に携わる人達の意識のレベルを上げないと、現場は搾取され、酷使されるだけです。加えて、最近耳にするパワハラ、セクハラ等の話はなんとかならないものでしょうか。[男,40代,作画監督]
 - アニメーターや制作を管理育成してこなかった事の弊害がどうにもならないところまで来た感があります。管理されて来なかったために、単価あたりの能力（期間含め）に個々の開きがあり、管理出来ない状態になってきています。管理出来ない為非常に非効率になり予算の超過と労働時間の超過でスケジュールが破綻しそれが品質を著しく低下させている原因になっていると思います。破綻したスケジュールを人員で埋めるため単価が下がりリメイクが増えています。人を増やすということは誰かを安く使うしかなくなるし現在そうやって居るように思います。どのセクションでも。このままでは効率化が進みコストが下がって来ている 3D アニメーションに仕事の機会を取られる事も増えると思っています。3D にしろ手描きのアニメにしろ予算上限がこれ以上上がって行くことは無いと思うので。効率化を進めてより少ない人数で予算を配分して単価を上げていくしか安定して仕事を続けて行く方法は無いのでは無いかとおもっています。その結果本数が減るかもしれませんがそれが適正な数なのだと思います。方法としては少人数にして(一人あたりの作業アベレージに上限があるので)その分の期間を確保して、少人数にすることでの管理のしやすさとリメイク率の軽減を測って効率的に作る、スケジュール的な意味も含めてコストに見合ったスタッフを作品拘束して掛け持ちしない(スケジュールに影響するので)。どうしても人手が足りない部分は単価で支払われるが、拘束される作業者と拘束されない作業者と差が出るのは悪いことでは無いと思います。それが評価なので、上手いも下手も同じ額の方が異常です。管理をする側の制作も教育されず現場投入される事増え疲弊して早く辞める人間が増えています。先述したとおりスケジュールが破綻した作品を新人が管理出来るわけもなく、そうした制作が上になっても下を教育出来るわけも無いと思います。作品を管理できる座組みにして管理をしていくその中のマージンで新人教育をしていくという凄く当たり前のことですがこれをやらないことには高コストな作品(売れるかは別)、と低クオリティな作品(売れるかは別)が足を引っ張り合って全体が高コスト低クオリティになり破綻して行くのではないかと思っています。関わる人数を減らし管理と教育にコストを割いて健全化を目指せないものでしょうか？[男,40代,撮影]
 - 集計ご苦労様です。とにもかくにもアニメーション業界の現場にお金が行かない仕組になっているのをどうにかしたいと思います。それから異業種と思われる業種からも広く仕事の依頼が出来る様な仕組を作り、アニメーション産業事態の仕事の多様性を確保して行きたい。それにともない、現場で働く人の人数(裾野)を増やしたい。以上、もろもろの思いからアンケートに参加させていただきました。今後ともアニメーション産業の発展の為に何かできる事は、させていただきたいと思っています。[女,40代,キャラクターデザイン]
 - 業界全体が発展していってもらえる事を切に望みます。[男,40代,プロデューサー]
 - 長年アニメーションの仕事をしてきましたが、セルアニメからデジタルへの移行にともない作品数が増える一方どの作品も過密スケジュールが当たり前となってしまいました。その為、新人に教えるにも動画をさせる時間もなく、当然収入もない状態になり新人が育つ場がありません。基本となる動画作業は海外に殆ど巻かれてしまいますし、海外へまいた物は時間の無い中の作業なので内容も決して良い物ではありません。しかも、動画が出来ない国内動画スタッフがリメイク直しをするハメになります。リメイク作業なので少ない動画単価が更に少ない単価での作業に…。のくり返しです。このままでは日本のアニメーション自体が無くなるのではという危機感しかありません。TVア

- ニメのスタッフ名、殆ど外国人です。単価が安いのも問題ですが、現状スケジュールの確保は急務だと思われます。[女,40代,その他]
- ・ 個人がどんなに頑張っても業界全体が変わっていかないと、労働時間や収入の安定は、変わりません。もちろんその為に、個人々、やらないといけないことも多いと思います。どうしても受け身になってしまう労働者としては、少しずつでも、交渉したり、変化させていく努力はしていかないと駄目だと思います。[男,50代,作画監督]
 - ・ 不満に思うことをいくつか。アニメーター以外の人間（漫画家、ゲーム会社のデザイナー、あるいは同人作家）等がキャラデザ、総作監として現場に指示してくること、あるいはクレジットされること。キャラ原案程度なら止むを得ないだろうが…。いずれは自分の絵で自分の作品を作りたいと思い、厳しい修行のようなアニメーターの生活に、皆耐えているのだ。横はわり同然、頭の上を飛びこえて、動画のトレスすら出来ない連中に指示されるのは不快（「僕の考えたキャラクター」をアニメにしたければ動画から始めろ）。作監は「神」、原画は「ゴミ」といった世間の認識。特にアニメ産業周辺の世間、企業、ファンの認識。時には業界内の監督、演出、作監ですら、その様な態度。原画はアシスタントではない。美術家であり著述業だ。制作会社が著作物である原画の返却に応じなくなっているのも問題。似た様な絵、同じ様な話、作品毎に特徴の無いものほど大量生産に向き、アニメーターを「道具」として使いやすい。それに容れる大半のアニメーター。[男,50代,LOラフ原]
 - ・ 昨今、アニメ制作本数が増えて、制作する人材の需要と供給のバランスが取れていない。特にアニメーター、演出の人材不足が深刻で実力のある人に仕事が集中するのはまだ良いとして全然実力が足りてない人にでも仕事出さざるをえない状況でリテイクを戻してる時間も無いから自分のどこが悪いのかも分からず次の仕事に入り同じ事を繰り返すことになっている。そういう粗悪な原画人が作監や演出の労働時間の超過の一端であることも事実だし原画人にもカットが戻らない何時戻るのかも判らないから次の仕事も請けられず手空きで放置されることも有り低賃金から抜け出せないことも事実です。それらを解消するためにも技術の向上が出来るシステムを作るか作品数を減らして時間をかけた物作りをするのかだと思います。しかし、今は作りたいと思うスポンサーがいる限りこの状況は変わらないし描ける人や昔を知る人が技術やノウハウを伝承しないまま高齢化と共に辞めて行くので状況は悪くなる一方だと思います。[男,50代,その他]

7.1.2 アニメーションビジネスの変遷

- ・ アニメーション産業はTVに固執しすぎているように感じる。Webや広告など幅広くアニメが公共の場で知られる機会を持つべきだと思う。お金の問題でTVシリーズになってしまうのだと思うが、会社側から発信していかなければ新しい道に進んで行けないように感じる。また、その余裕がない事も問題だと思う。[男,20代,動画]
- ・ 作品の制作の仕方や売り方は時代に合わせて変えていくべき。民衆の意思や習慣を拒絶して、自己流を貫く必要がないし、儲からない。[男,20代,制作進行]
- ・ ぼんやりと、今のままの作り方（メーカー主導になりがちな売れる物だけを作る）でアニメーションの面白さを十分追求できるのかなと思っています。もちろん売れなければなりません、アニメーションを作る楽しさだけは失いたくないと思っています。[男,30代,監督]
- ・ アニメ業界の末端で働く一個人の意見ですが、日本のアニメは収支のバランスがおかしいのではないかと思います。私の金銭感覚では、アニメのDVDソフト等はとて高く買おう気になりません。一方私はそのアニメを作っている側でもあります、この賃金でここまでハイクオリティを求められるのか・・・と思うことがよくあります。激安牛丼チェーンのように、本来提供されるはずのない高品質な物が、低価格で提供されているイメージです。予算が低ければスタッフも雇えず、1人あたりの作業時間は長くなりま

す。結婚をして、子供も持ちたいという人は多く居ると思いますが、現在のアニメ業界で働く人々にはそういったチャンスも少ないのではないのでしょうか。私の周りにもそのような理由で仕事を辞めていった人々があります。皆優秀でした。代わりに、新しい若いスタッフが入り、1から勉強して優秀なスタッフになるのでしょうか、正直いつまで居てくれるのか…とってしまいます。結局つまらない結論ですが、必要なのはお金だと思います。安定して人並みに生活できればみんな頑張るって良いアニメを作ると思います。稚拙な文章ですみませんでした。[男,30代,背景美術]

7.1.3 アニメーション文化

- 日本国内の優秀な人材を確保して、アニメーション文化を育てていくために、政府の支援（税優遇など）を更にお願ひしたいです。[男,30代,3DCG アニメーション]
- 地方でのアニメ等文化的な取り組みや認知度は東京で想像する以上にひらきがあります。地方でのイベントは東京に比して少ないです。それを求めている人々が少ないからではありませんが、アニメ等文化的な取り組みによって、もっとアニメや映画、芝居等がみじかになって観客が育ってくれればと思います。より公共性の高い仕事をする事で、アニメが多くの人々に近くなればと考えています。[男,40代,無回答]

7.1.4 制作費

- 制作会社にもっとお金を…。[女,20代,撮影]
- 業界に、そして末端へ回る金が増えてほしいと思いつついます。[男,20代,制作進行]
- どの職種でも言えることだが、ある一定のところまでいくと、それより更に上にいくことが非常に困難になり、なおかつ、現状維持のまま（収入も含め）年をとることが多い。その収入が高ければ良いが、一般的にも高いとは言えず、道半ばで辞める人がほとんどだと思う。制作費が低く、中抜きしている企業だけ潤い、実際に作っているクリエイティブ側に返さない良くも悪くも日本独自のスタイルを打破しない限りは、日本のアニメに将来はないと思う。[男,20代,制作進行]
- 1作品の制作費がオープンにならないだろうか。明らかに他部署のシワ寄せを引き受けている人が、驚くほど安いギャラの場合がある。どういう割り振りで「このギャラ」なのか明確になれば、相談ないし納得ができるかと。[男,30代,原画]
- アニメーションの予算に対して内容が伴わない気がします。アニメーターの方に対しても明確な契約書を作るべきではないのでしょうか。[男,30代,撮影]
- 国がアニメ制作に対して保障のできる環境を作ってほしい。制作費が末端まで行き渡るようにしてほしい。[女,30代,仕上げ]
- 制作費の分配の不公平そうな所でしょうか。パチンコのキャラ設定 30万で、仕事を受けた人 10万、仲介した人 20万。理由、仕事をお願いした人の報酬がそのくらいがいいと思ったからだそうです。制作者が社員で、アニメーターは何故アルバイト扱いなのか？一部の制作者だけが潤うような形は何とかしたい。若い子達の収入分を吸い上げるように感じるのです。[男,40代,演出]
- もっとアニメ制作会社自体にお金が入ってくる仕組みを作らないと…と思います。[男,40代,原画]
- クライアントから所属会社まで全てにおいてお金の流れが不明瞭であることが不安。飲食業界以上のブラック体質。[男,40代,撮影]
- 現在のアニメーション業界に対する風潮を全て丸のみしてしまうと、アニメーションを作る現場とスポンサーからの予算のバランスが崩れてしまう。予算と賃金の根本的な考え方の変革が求められるのかもしれないと思う。[男,40代,プロデューサー]

7.1.5 制作スケジュール

- 仕事自体はとても魅力的でずっと続けたいと思っていますが、現状スケジュールがない作品がとても多く、まだ経験、スキルのない自分にとってはじっくり作品に取り組めないことが多いのが辛いです。また、人材が足りていないことから、そんな自分のような者でも作監、作業を依頼されるという現状お金のことを考えてしまい受けてしまう自分（毎回、もう辞めようと思うのですが）、そんな作監作業もじっくり取り組めないスケジュール、本当にこのままでよいのか…と、よく考えてしまいます。[女,20代,作画監督]
- 業界全体の時間に対してのルーズさが目立つ。最初に聞いた予定と大幅にずれが生じるのは日常茶飯事。結果、作業時間の不足でクオリティが下がっている印象を受ける（設定が決まらない、スタッフがまだ決まってないなど見切り発車）。技術不足や安いと手を抜くアニメーターをスケジュールの都合で起用し、使えない結果、こちらにしわ寄せが来る（作業し易いカット、時間のかかるカットをバランスよく引き受けたいが、大変なカットばかり入れられる）。経歴的には若手なせい。便利屋扱い。内容、立場に見合う支払を。[女,20代,第二原画]
- 年々スケジュール管理が全体的に酷くなっている。そのせいで、仕事内容にやりがいがあっても、精神的につらくなっている人が数多くいると思う。[女,20代,色彩設計]
- 仕事は仕上げを主にしているのですが、最近指定検査をするようになり、スケジュールの厳しさに苦勞しています。特に海外の上がりが多いと、また時間の関係で海外にまくことも増えていて、さらにつらい思いをしています。制作進行の方々が海外にまけば早くおわるからとスケジュールをのぼし続け、あとあとになって仕上げや撮影に負担をかけているパターンが多いように思います。スケジュールギリギリまで遊んでいるような人もいますので、憤りを感じます。実際に作業する人達の苦勞や負担を理解していただきたいです。クオリティの高いアニメが増えていくことを願っています。[女,20代,仕上げ]
- 後ろのセクションに、スケジュールがつまるのが辛い。国が、アニメーション会社に、お金を出してほしい。[女,20代,仕上げ]
- スケジュールが本当に酷くなっており、実質1週間で1本（30分アニメ）を作ることになることが多く、労働時間が長すぎる。深夜、早朝までの仕事は当たり前という部分もあるため、生活も不規則になりがちで、正直なところ体調が万全ということはありません。仕事の内容上、出来高制なのは仕方がないとはいえ、もう少し労働時間と単価が見合うものになってほしいと思う。（内容によっては1日かけても30枚、50枚も作業できないこともあるので）。[女,20代,仕上げ]
- 仕事は楽しいが時間が無い中で作品制作は、何のために制作しているのかよくわからなくなる。期間があるくせに、おいこみで期限ギリギリに作られるものは質が悪い。リメイクで直せばいいという考えが嫌。スケジュール管理が年々悪くなっている。収入も少なく将来が見えない。続けていきたいがやっていけない。会社に新人を育成する姿勢が見えない。とにかく人手が足りないから人を取り、仕事をどんどんとってくる。下の者は働くが収入が少なく、目に見える疲労がある、上の者はそんなに働かなくても収入の桁が違う。7年働いても何も変わらない。この業界の仕事は奴隷のようである。[女,20代,仕上げ]
- 今現在暮らすには全く不自由がないのですが貯蓄をする余欲がないのと、スケジュール悪化による帰宅時間の遅れが辛いです。朝か昼に帰り、夜に出社するのが当たり前になっているのでどうにかならないものかと思っています。盆休みが存在しなかったのはいいのですが、このままだと正月も無さそうです。そもそも土日を完全に休んだことがないです。会社の先輩は胃を悪くして退社、同期で入った制作は辞めていきました。そのうち誰もいなくなりそうです。[男,20代,制作進行]
- まずはスケジュール。これを是正しない限り人材がどんどん流出していく。制作会社ご

とに作品を取りすぎている+進行の人数が足りない。動仕は特にスケジュールがないから海外に仕事を頼み→国内で経験する機会が減る→上手い原画マン・色指定が増えない→人材が足りなくなる→また海外へ…の悪循環。少なくともピラミッドの下の人数を増やし、能力の底上げのできる環境がないと未来はまずない。制作進行にしても、各セクションの気配りを忘れ、作監や監督の顔色ばかりうかがいこぼしても何も言わず、動画・仕上・撮影にはそのしわよせを全て埋めさせ「当然」という顔をしている、そういう人材がこれからデスク、AP、プロデューサー、演出、カントク…になっていくと、ますます土台を軽視していく環境になってしまう。[男,20代,制作進行]

- 精神論（根性論）を振りかざす人が多い。労働、対価、クオリティのバランスが著しくとれていない。（その結果、精神論が出てくる、人を使い潰すやり方が常態化している。）労働対価（報酬）は上げるべきだと思いますが、それ以前にスケジュールを守る必要があると思う。（「報酬を上げてくれ、そうすればきちんとする。」は通じないと思う。「これだけきちんとやった、だから報酬を上げてくれ。」をやっていく必要があるのではないのでしょうか？）制作に送迎を強いる人がいるが、それは制作の仕事ではないと思う。そういった不用な労働が、制作の生活を圧迫している。[男,20代,制作進行]
- 仕事の内容は充実して問題ないと感じるのですが、とにかくスケジュールの無い余裕のない作品がほとんどを占めていると感じます。特殊効果では仕上げ後のデータにレタッチをするのですが、V編に間に合わせるために深夜の素材入れ→朝UPがとても多いので、作業時間がまちまちなのが、体力的にキツイなあ、と感じます。ゲーム会社さんとUIデザインの仕事もしているのですが、スケジュールの管理がしっかりしているのと契約書を取り交わしての、検収を経ての納品と手順を踏んできちんとリテイクを返して、こちらも作業を丁寧に修正できるので、作品の工程管理、契約関係が、アニメ業界でも改善されるといいなあ、と感じました。[女,20代,その他]
- 求められるクオリティが上がり過ぎている。スケジュールが崩壊している。[男,30代,演出]
- スケジュールが崩壊するような作品は、最初から作らない方がよい。[女,30代,作画監督]
- 現在作監の仕事に携わっていて他作品より見劣りしている感じがします。スケジュールが無いのもあるのですが、原画さんの芝居を全修するのではなく生かすやり方で今までやってきてます。自分が全修されるのが嫌だからです。もちろん作打と違った意図の芝居を修正する事がありますが、果たしてこのやり方が合っているのか不安ではないです。本当に業界全体の会社がピンキリで上手い会社下手な会社があるので、報酬額が増えるのは夢のまた夢なのではないでしょうか？約10年で一人前になるという寿司職人、大工さんと同じ感覚でやってきましたが、こうも現場が何も変わらないと感じるともう辞めてしまいたいです。仕事ばかりで一度も海外旅行も行けず、死ぬのはいやですね。[男,30代,原画]
- 仕事内容が最後に合成するパートなので、納品間近の時期のみ、忙しくなります。スケジュールをもう少し余裕を持たせて欲しいです。時間があればもっとクオリティの良いものが出来るのに残念に思います。[女,30代,3DCGアニメーション]
- 仕事は楽しいですし、収入にもそんなに不満はありませんが、スケジュールがタイトで大きい劇場以外はなかなか作画にこだわれないことに悲しさを感じます。アニメの本数が多いこと、1本単価が安いことにも原因を感じます。良い作品に参加出来なかったり、良い作画を見れなかったりすることで、若手の「描く」という気持ちやモチベーションも下がっている気もいたします。[女,30代,動画チェック]
- 子育て中の母親としては、スケジュールのない過密労働が普通のアニメ業界で仕事をするのは大変厳しいです。スケジュールが押すのには、人的要因が大きいと思うので、制作さんの教育だったり、アニメーターの意識改革だったりをしてしないと変わらないと思います。（社会人として稚拙な業界だと感じるので…。当たり前の方ができないというか…。）一般でいうところのフルタイム勤務（8時間労働）でも、なんとか食べていけ

- る程度の収入が保障されるようになってほしいです。産休、育休中の金銭的な保障があると助かります…。[女,30代,動画チェック]
- ・現状作品の質よりスピードを求められる環境で、まともに物を作れなくなっています。自分のやりがいは良い物を作る事なのでもっと時間がほしいです。良い物を作るための残業ならよいのですが、現状間に合わすだけの事で遅い時間まで働いています。
[男,30代,無回答]
 - ・スケジュール納期を守れない制作会社がほとんど。制作社員がだらしない。絵がヘタなアニメーターが多すぎる（ほとんどの作品が作画監督に依存してる）。あいさつや言われたことに対する返答をしない人材が多すぎる。ノイローゼ、自殺者が出ているのに会社が社員をほったらかしている（経営者が見て見ぬふり）。[男,40代,演出]
 - ・ギャランティの割に、スケジュールが長く、高度な技術を求められるので、生活がキツキツです。仕事は手を抜くわけには行かないのでスケジュールと内容の難易度に見合ったギャランティを求めたいです。アニメ制作自体は好きで、文句はありません。[男,40代,演出]
 - ・スケジュールの都合で少ないカット数で多くの作品を受けなければならない状況が続いています。まとまったカット数をもってじっくりできる様になれば良いと思います。
[女,50代,原画]
 - ・最近では前日納品等、前にもましてスケジュールがメチャメチャ。海外に丸投げ的作品も多くなり、本来の作業がまったく出来なくなりつつあります。デジタル化に伴う、大判作画過多、スケジュールぎりぎりの仕事が増える等、不の側面が噴出してきているので、今後対策を考えてほしいです。[男,50代,動画チェック]
 - ・あまりにもスケジュールがないのでこれからのアニメーションの未来が心配になる。
[男,50代,無回答]

7.1.6 制作技術

- ・手描きの仕事が、あと何年もつのか不安。[男,30代,作画監督]
- ・日本人が作る、日本の制作現場で使いやすいアニメーション制作ソフトの進化。クイックチェッカー機能。タイムライン機能。シート管理機能。レイヤー管理機能。CLIP STUDIO PAINT 並の絵描き機能。複数のソフトを一括管理できる機能。撮影まで出来る etc.。要するに、アニメーション制作を絵コンテから完成まで出来るソフト群を作ってほしい。是非日本で作ってほしい。[男,30代,原画]
- ・元々視力が弱いこともあり、更に細かい作業を要求されそうな世界の状況なので早く作画もデジタルに移行してくれないかと思っはいますが…。[男,30代,原画]
- ・デジタル作画に興味があるが、周りに作業している人がいないので、実際作業している方の環境やメリット、デメリット等知りたい。[女,30代,原画]
- ・産業としてのアニメーションは国内ではなく海外やCGに取って代わり、一部の優秀なアニメーターによる文化的に価値のある作品のみが、国産アニメとして作られるようになるのではないかと。日本国産のアニメーターの質は落ち、手描きで生き残ろうと考えているアニメーターには厳しい時代となるのではないのでしょうか。視聴者的にはもう2~3年もなれば3DCGのアニメーションでも2D手描きと遜色ないものを感じられるものが出来てくるはずで。高級な手描きアニメを一部残して、TVアニメーション等は絶滅すると思っています。アニメーター的には、同じく未来はない産業だと思っています。
[男,30代,版権]
- ・1作品、1話数の作業量が増えて、人員が足りないことが常態化しており、技術が足りない向上の意欲がとぼしくなっている人にも頭を下げて仕事を頼まないで回らない状態になっており、業界全体で技術向上を図れない環境になってしまっています。作画技術に限らずで、未熟な技術でしかアニメーションを作っていけなくなれば、新しい世代を取り込める作品創りはできなくなっていくと思います。今はそれに歯止めをかけられる可

能性はほぼ無いと思えますので、かなり厳しい未来を想定して、運営していく必要を感じています。[男,30代,制作進行]

- ・ 絵コンテ制作用のソフトを各社が協力して開発できたら良いと思う。尺の欄だけでも表計算ができるようになれば、ずいぶん違うと思う。[男,40代,監督]
- ・ 作画はあと 10 年以内には、PC,タブレット作業に大きく変換していくと思います。エンピツ作業はうんと少なくなっていくと…。年齢的についていけなくなりそう…。(エンピツから→PC タブレットへの以降、現状と未来は) こんな講義があったら聞きたいです。[男,60代,原画]

7.2 組織的課題

7.2.1 労働環境

- ・ とにかくアニメ業界の人間も人並みの生活を目指さなければだめだと思う。収入が少ないのは改善に時間がかかるとしても、朝出勤して夕方帰るとかダラダラしないで短時間で効率的に仕事を終わらせて休みをちゃんととるとか。作業の進捗状況も把握しやすく制作の負担も減るのでは。これだけお金のない業界なのに東京に拠点を置く必要はあるのだろうか。もっと土地も物価も安い場所に拠点を移し、野菜でも作りながらアニメを作ってはどうか。案外ミーハーな人間が多いし無理だろうか。[女,20代,原画]
- ・ アニメーションは日本にとって大切な分野だと思います。もっと、制作側が仕事をしやすい、続けやすい環境、新人を育てられる環境になればいいなと思います。[女,20代,原画]
- ・ とにかく収入が低く労働時間が長いと思います。せめてどちらかでも改善してくれれば若い人がより長くこの業界にいたいと思います。[男,20代,第二原画]
- ・ 単価が安いにも関わらず、労働時間が長い。コンビニのアルバイト以下の収入で、それ以上の労働というのは技術職として少なすぎる。金があり時間にも余裕があれば、クオリティの高い作品が作れると思う。よろぴく☆アニメガカキタイヨウ[男,20代,第二原画]
- ・ なんでもいいから改善してください。[女,20代,第二原画]
- ・ 単価が増えること。安定した休日があること。一日平均 8 時間以上は寝れること。アニメーション制作のスケジュールを上でのセクションが納期を守ること。良くなればいいです。[女,20代,仕上げ]
- ・ 就業時間ではシリーズなどの多忙時に、調整が効かないため、フレックス制を推奨して欲しい。若年に関わらず、管理職扱いにされ、残業代カットの対象にされている人が多くいる可能性を感じる。制作会社内の部署だと、結果的に制作スケジュールを強要される。数年での離職者が多く(特に制作進行)、技術・経験の継承が行われていない。[男,20代,撮影]
- ・ 単価低いし労働時間長いし、健康保険ないし、緩やかな自殺をしてる感じです。絵を描くのは好きだけど、自分の描きたい絵すら描けなくなるのはつらいですね。まわりからの理解も深くないので、辞めろとよく言われます。辞めますけど。[女,20代,動画]
- ・ 家族を養っていくには時間もなく収入も少ない。精神的につらい。スケジュールがない。作品数が多くてスタッフが少ない。[男,20代,制作進行]
- ・ アニメーターをこれからも続けていきたいという気持ちが今はありますが、現在の収入、労働環境では年齢を重ねた時に続けていけないのではと考えることがあります。またそうした理由で、アニメーターを辞められた方がいました。アニメーターになって2年経ち、今でこそ環境に慣れてはきましたが、入社当初は無理な作業設定時間に悩まされたり、人はいるけれども誰が誰なのかわからない閉鎖された作業現場に息がつまる思いもありました。自営業なのだから、自宅作業で良いのではないか、会社に勤務することに社員じゃないのになど、疑問に思うところもあります。会社に行く必要は何だろう、

- 協同制作なのだから、もちろんみんなで集まり作品を作ることは必要だと思いますが、現在ではコミュニケーションがとれる現場が少ないと感じています。会社がそうした時間を提供していただけると嬉しいです。単価の設定金額についても改善してほしいです。難しいカット、簡単なカットが同じ金額なのは悩ましいです。スケジュール管理もしっかりしてほしいです。より良いものをつくりたいのに、時間に限りがあると、焦りがやはりでてきてしまいます。[女,20代,無回答]
- 制作アニメの本数が増えすぎていて、特に愛着も持てないまま次から次へと作品を食いつぶしていく業界全体への不満はもちろんのこと、作業時間にまるで見合わない給与、多大なストレス・・・最低限の生活すらままならない状況です。本数を減らして単価を上げるなど、何らかの処置をとってもらわないことには改善は無理だと思います。先人達が我慢して通ってきた道とはいえ、あえてこの場で書かせてもらうのは、やはりこの状況がどう考えても異常であるからです。[女,20代,無回答]
 - アニメ産業は需要があるのに働いている人への待遇が底辺なのが謎。[女,20代,無回答]
 - 職場について。1、何の保障もないので体を壊したら辞めるしかない。2、会社の経営者が、現役時代テレビの原画1本やっていたというのが自慢で、原画は半パート、動画は1000枚を目指すように言われ、上がらないのは努力が足りないからの一辺倒で何を言っても言い訳にしかとられない。単価についても、値段が上がらないのは業界の問題だからと言われ交渉にならない。確かに努力やがんばり次第というのは一理あるが自滅していくしかない。仕事内容について。1、無駄だと感じる作業が多い。原画にしても問題ない作監修の二原作業など苦痛。DVDリテイクも苦痛。2、3Dとの絡みで3DL/Oが先行だとスケジュールが分からない。ある日いきなり渡されて、次の日まで上げてくれと言われる。3、二原ありきのスケジュールにしないほしい。社内の二原作業ならミスも少ないが社外の仕事は不明なことが多い。仕事は楽しいし、やりがいも感じるが、正直10年後もこの仕事を続けている自分が想像できない。今は教えてくれる先輩もいるし、JAniCA主催のクロッキー会などに参加して。今より好条件で働けるように技術を身につけたいというのが唯一の希望。読みづらくてすいません。[女,30代,第二原画]
 - 現在、原画マン、動画検査の仕事以外に、動画の新人育成教育や専門学校での作画を教える仕事もしています。その中で、才能ある、長く続けられれば必ず将来アニメーターとしてやっていけるであろう若者たちに出会います。しかし、現実として、お金や長時間の労働によって、辞めてしまう、又はアニメーション業界への就職そのものを諦めてしまう若者も多数います。私自身も新人の頃、そんな過酷な勤務の中で耐え、今の技術や仕事を身につけました。特にアニメーターは、その技術や画力を向上させるために、まるで修業の様な日常を積み重ねなくてはならない、ということも良くわかっています。けれど現実として「家賃が払えない」「食べる物もままならない」という問題は、自身の人生や健康を考えたとき「この業界に残ることを諦める」という選択に直結すると思います。例えば、新人動画マンや、原画マンに対しての「基本給」の支給や単価の底上げ等だけでなく、住居や食に対しても何らかの援助を業界全体や会社として考えていくべきだと思います。[女,30代,動画チェック]
 - 日本のアニメーション作品、文化がクールジャパンとして世界中で人気を博していると言われて久しいですが、現場の労働者には報酬額、経済面では一般社会人と比べるとかなり低い気がします。特別優秀な技能者の方は高い収入を得ている方もいると思いますが、そこにいたらない人でも安心して働けるような努力をすれば報われる労働環境に少しでもなるように希望します。日本のアニメーション産業の労働環境が改善されるように、国や自治体の公的支援が充実されるとありがたいです。[男,30代,LOラフ原]
 - 文芸美術国民健康保険組合の様な組合が欲しいです。動画マン、原画マンの育成。スケジュールの確保。実働スタッフの時間と体力が消費される現場。見返りが少なすぎる。[女,30代,色彩設計]
 - 制作事務という職業なのですが、あまりどのようなことをするのか理解されないところ

が、少しつらくもあります。同じ部署にも、同じ仕事をするメンバーが居ないため、代役ができないのです。クリエイターさんの生活に面した部分をサポートするため、制作さん達にはあまり理解してもらえません(用紙の発注から電球の取りかえまで様々…)。事務の仕事はどこまで?という境界線があいまいなので(何でもしますが…)、ある方は「精神衛生管理」までと言う方もいらっしゃるのですが。正直、それがどこまでなのか分かりません。会社やスタジオは仕事をする所なので泊まるような設備は無いわけですが、それでもやはり泊まりで仕事をするしかない方は多いです。せめて共同で使う場所くらいは皆さんで気を遣っていただきたいと常日頃、思っております。制作事務というより、おかんという役職名がぴったりですね…。[女,30代,その他]

- ここ1年位はテレビシリーズ、それもコンテは少なく演出の仕事ばかりしている(というより、そればかり依頼される)が、殆ど休日も無く(父親の葬儀、相続手続等の為の休業を除く)、仕事と飯、風呂、寝る以外は殆ど何も出来ないという生活なのに、月に1本未満しか請求できない。仕事の依頼は多いが到底全部は受けられず断るものが多く、しかも単価は安いので、請求する本数が少なければ金に困る。「忙しいのは良い事」などと親族や知り合いに言われると腹が立ってくる。他業種の友人たちの様子を見ていると、もし自分が他の商売で今と同じ程度の仕事をしていたら、最低でも今の倍は金を取れているとしか思えない。自分もこれまで真面目にアニメ一筋だった訳ではないので大きな事を言える立場ではないが、20年近くこの仕事に尽力した挙句がこの仕打ちかと思うと泣けてくる。身に着けた職能を生かすのが人の道だろうから、自分がこの仕事を続けるのは正しい事だと思うが、若い時に甘い見通しでアニメの仕事に就こうと思いついた事は本当に後悔している。劇場版やゲーム等の単発物と違って、テレビの仕事はやればやるほど貧乏になるとしか最近感じられないが、数年前はテレビの各話演出ばかりやっても、もっとまともな生活をしていた。思えば当時は時間が無ければすぐに二原動仕になり、こちらは外国からのあがりを待つしかすることが無かった。L/O時にラフ原チェックしているのに、今は必ず原画チェックをするので二度手間になっている。昔のようにL/OチェックではL/Oを見るだけで芝居は原画チェック時に見る、という事なら良いのだが、今のやり方は一番中途半端。このように今の各話数演出は二ヶ月も三ヶ月も濃密な労働を強いられる(某作品では20万のギャラで半年働いた!)以上、4週で終わるコンテの2.5倍程度の料金でないと割に合わない。[男,40代,演出]
- アニメーション作品が世の中に受け入れられている状況と制作者の就業環境の実態とのギャップが大きいと感じる。これが私たちの不満、不安を大きくしていると思う。この溝を埋めていき、余裕のある環境で希望を持ちながら豊かな作品づくりを目指せるよう努力したいと思う。集計作業、大変だと思います。何卒よろしく願いいたします。[男,50代,原画]

7.2.2 賃金

- やらせることが面倒くさい割りには単価が低くて稼ぎにくい仕事ばかり目立つ。[女,20代,作画監督]
- 全体的に労働時間に見合った収入が得られていないと思うので、あと少しでもいいから、それぞれ(動画、原画、作監手当等)の単価が上がってくると、とても助かります。[女,20代,作画監督]
- とにかく単価の割に難しい事や面倒な事をさせてくる。クオリティばかり求められるのにそれに見合った単価設定、スケジュールが組まれない。スケジュールが一番大事だと思いますが、スタートからスケジュールが破たんしている場合も多いので、そのあたりを気をつけてほしい。あと、最近の1クールで終わってしまうアニメも、正直どうかと思います。人気うちにアニメ化をしたいのかもしれませんが、マンガ自体の本数も少ないのにハンパに終わってしまう形でアニメを制作しては楽しくないと思います。1クールなので、その作品の絵になれるころには終わります。それでは意味がないように思

います。キャラの特徴、性格などもわからないまま終わるので、動かし方も無難なものになります。そうなるとずいぶん面白くないアニメができあがると思います。最後に、ただのグチになりますが、何でもアニメ化すればいいってもんじゃない、と思います。

[女,20代,原画]

- 制作会社の倒産により、報酬が未払いになることに不満を感じます。他の方に話をうかがっても、よくあることとして疑問にも感じておられないのが不思議に思います。今後もアニメーション産業ではこのようなことが続くのでしょうか？不安です。[女,20代,原画]
- 物価が上がっているのに、単価は上がらないまま、仕事の内容はどんどん重く（線の量、絵柄）なっていて、ごくごく普通のアニメーターは、本当に月1回くらいの休みでずっと働かないと収入が得られない現状です。4000～4500円の単価では、とても人間らしい生活は無理です。という事に制作費を出している方々が気づくといいのですが…。単価が安い→日本人に頼めないの海外に投げるのも普通の流れになっていますし、その場しのぎでクソクオリティ作品を作り続けている今のアニメ業界は、やり方を改めれないのなら、ほろびたら良いと、心から思う日々です。[女,20代,原画]
- 原画では1カット、動画では1枚単位の単価がどう考えても安すぎます（特に動画）。内容の重さを考えての単位をそれぞれ設定すべきだと思います。作品数が多すぎる気がします。返信用封筒が小さいです…。[女,20代,原画]
- 作画に入る報酬の額が低すぎると思います。あとこの職業所得税が1割なのは、多く取り過ぎではないかと感じています。[女,20代,原画]
- 特に最近は普通のTVシリーズでも高クオリティを求められている割に厳しいスケジュールで運営している所も多く、それに似合った単価が出ないということにとても不満を覚えています。もう少し補償してもらえたら精神的にも気が楽になるとは思います。後は、制作と作画の間のやり取りもスムーズに出来たらお互いいい仕事ができるんだろうなとは思いました（実際は、とても難しいことなんでしょうけど）。[女,20代,LOラフ原]
- 新人アニメーターのお給料が平均10～15万ぐらいまでもらえるようになっていけば、技術や人数も安定すると思います。[男,20代,第二原画]
- アニメーターの中途採用情報がまとめて、雇用形態や就業時間など分かりやすく書かれた募集サイトみたいなものがあつたらいいなと思います。今のアニメ業界はハッキリ言ってアニメーターの親が業界を支えているので親に迷惑がかからない、自立出来る人を業界でもっと育てて下さい。私はあと1年で親が還暦を迎えるので、そのタイミングでアニメーター辞めようと思います。もう迷惑かけられない。[女,20代,第二原画]
- スケジュールや作業時間等はともかく、報酬等、金関連の業界全体である程度の基準ができているものは、最早内部からは変えようがないと思うので、お国の方から動いてほしい。[男,20代,動画チェック]
- 金だ。金をくれ！！単価を上げろ！！本数を減らせばいいんだ！！[男,20代,動画チェック]
- 単価をもっと高くしてほしいです！！固定給をもっと下さい！！とにかくお金がほしいです！！[男,20代,動画]
- 作品の質を保つ為に、最低限の収入の保障は必要なことだと思います。テレビシリーズの動画の単価等、もっとどうにかならないものなののでしょうか。動画は直接画面に出る大切な行程だと思うのですが、現状では国内の人材も育ちにくいと思います。[女,20代,動画]
- 就職活動の際、ホームページに研修費があるのか、また仕事に入ってから具体的な賃金（単価）が明記されていない会社が多く、アニメ業界への就職をかなりためらった。入社してからも労働契約書など一切なく、会社員として雇われていないにしても、不親切だと思った。一つひとつの手続きや約束があいまい、暗黙の了解になってしまっている。ほとんどの者がまともに、最初は暮らせない額しかもらえない。それならば大っぴ

- らに「就職」などという言葉を使わないでほしい。少しの額で、普通以上の能力を求められるのは無理がある。[女,20代,動画]
- ・貯金にまわせるだけの収入がほしい。[女,20代,動画]
 - ・実家住まいでも、日々の生活費を工面していると、とても金銭的に安定しているとは言えません。せめて交通費が出るととても助かるのですが…。仕事の入り自体もまちまちですが…。この先もこの仕事を続けて行きたいです。[女,20代,動画]
 - ・年金と健康保険、区民税などのお金が一人暮らしにはキツイなあと毎月思います(実家からの仕送りは無いので一人で全て負担しています)。メ切を過ぎてすみません。[女,20代,動画]
 - ・各個人にまで報酬がまわってくるようにして頂きたいです。[女,20代,仕上げ]
 - ・とにかくお金が下までまわってこないです。下の部署に行くにつれて休みがないです。世間と同じ休みが欲しいです。[女,20代,仕上げ]
 - ・アニメーションはアニメーターあっての物だと考えています。けど、制作費用が自分たちの所にわずかしかきおらず不便な思いをしている。なんとかしてほしいです。[男,20代,制作進行]
 - ・生活が安定していれば良いですが、収入に対しての減る物が多すぎる気がします。家賃を少し負担してくれるとか、社会保険加入とか。後は女性がずっと続けていくのにはリスクが大きすぎる(例えば結婚しても続けていける環境をつくってくれるとか、仕事はしたいのに、結婚したらやめなきゃいけない、現実)。メディアでは、アニメ業界を悪くとらえるところもありますが…。日本のアニメの技術をもっとわかってもらえると嬉しいと思う。働きやすく、子供達が将来の目標としてくれると良いなと…。下がいないので…年配の方が多くなってきてる…。[女,20代,制作進行]
 - ・先が鋭くなる鉛筆削りください。丸い鉛筆でなんて描けません。線量と報酬が同等になるようにして下さい。最近の作品は線量が多いので1時間に1枚描けるか描けないかで1枚160円なので、とても生活できません。家賃と税金が高いです。税金これ以上上がると死にます。[女,20代,無回答]
 - ・アニメーションの制作現場にいる人たちは、全てではないが、ある程度現場が悲惨な状態でも(スケジュール、ギャラ、他の未熟なアニメーターの尻拭いなど)を受け入れ、諦めにも似た思いを持っている人がほとんどであるように私は思う。一度作業机に座ると、そこから数日、家に帰らず働き続けなければならない状況になるのもザラである。そんな中、一般的な家庭を持ち、子供を養い、病気などの急な出費に対応するのは、やはり“一般”に比べると困難であると思う(本人次第ではあるが)。個人的には、仕事が忙しいのは仕方が無いとして、ギャラを現状の2倍にしてもバチは当たらないのではないかと思います(仕事量及び質的に)。[男,30代,演出]
 - ・スタッフに支払われる賃金の上昇を願います。[男,30代,演出]
 - ・文化庁(?)のプロジェクトに参加したことがあり、世間一般から見た仕事の単価(1~2万)と現実の原画単価(4~5千)の差が激しすぎる。今は海外動仕で支えている部分が大きく、政治的な事など何らかの原因で動仕が停止するとアニメ制作ができなくなるのが少々不安。[男,30代,作画監督]
 - ・将来的に不安なく仕事ができるようにならないと年々人が減っていくと思う。生活、将来も不安から辞めていく人が多いように思う(20代後半~全くの新人じゃない人)。頑張っている人にお金が行くようになってほしい。[女,30代,作画監督]
 - ・日本に限らず、国際的にもアニメーション文化が評価されているはずなのに、全くもって自分の生活には反映されてない。むしろ、ここ最近是不況のせいか、作品単価が落ちる一方。作品の質は変わらず、時に以前よりも、内容が濃い作品なのに、単価が低い。良いものを上げたくても、数をこなすことでいっぱいになる。あと、作監、原画の単価を見直すべき!!だと思う。[女,30代,作画監督]
 - ・社内作画(会社で育てている作画マン)とか言われていますが、フリーになった方が収入が増えそうです。[男,30代,原画]

- ここ数年、やりたい仕事もできず流れにまかせて仕事しています。今の所はスケジュール、半拘束料などで数年前からすれば大分よい生活をさせてもらっています。ですけどやりたい仕事と少し違うので困っています。元々お金云々ではなく、なりたい職業という事でこの仕事を選んだはずなのに、それだけではだいぶきびしいギャラの仕事ですので少しでも多くギャラを…、で今のスタジオなのですがやはり「やりたい仕事」から外れているようでなんともいえない状態です。もう少し業界全体でギャラが上がればよいのですけどね…。[男,30代,原画]
- アニメーターの生活を安定させ仕事の質を高めるためには、根本的には出来高制を禁止するしかないと思う。少なくとも新人を募集するときに、例え一定期間でも固定給を出せないような会社やスタジオは、新人を募集する資格が無い。常に生活の不安を抱えながら技術の習得に努めなければいけないのは大変困難だ。仮に将来使い物になるかわからなくても、一般の企業では新人にも最低限の給与や生活の保障はある。大手制作会社でも堂々と出来高制で募集を出しているアニメ業界は、恥だと思ったほうがいい。経営者の資格なし。アニメーターの中にも、苦勞をすることが美德のように語る人達がいるが、そんなやせ我慢をして働くアニメーターは世間から嘲笑の対象である。先人は若い人に自分と同じ苦勞をさせようとするのではなく、同じ苦勞をしないように変えていかなければならない。我慢競争の末に手描きアニメは消滅し、若い人は3DCGの会社に流れるだろう。もう手遅れだと思っている。[男,30代,原画]
- 仕事自体には不満は少ないが、収入が少なくてやっていけない。[男,30代,原画]
- 質に対して、払われる賃金が安すぎると思います。なので拘束にでもならないとまともな暮らしはできないのではないのでしょうか。[男,30代,原画]
- 1カットの単価をあげてほしい。生活するものの金額が上がっているのです。[女,30代,原画]
- アニメーションの単価が上がってほしい。[女,30代,原画]
- 仕上げ関係の仕事は最後に近い工程の為、スケジュールが遅延することにより、別の仕事と重なったり時間的余裕の無さから受けた仕事を完遂出来なくなることが頻繁にあります。会社所属の人達は社内で助け合っただけ無理にでも片付けることが可能かもしれませんがフリーランスだと待機期間とその間に受けられるはずだった仕事を無駄に失ったあげくに当初の仕事も完遂出来ずにギャラを減らされたり、受けられずに終わります。そこに対する最低限の補償は欲しいとは思っています。[女,30代,色彩設計]
- 仕事の内容は変わらないし、もしくはより難しくなっているのに、単価が上がらないどころか下がっているように思う。特に、動画単価は明らかに下がった。[女,30代,キャラクターデザイン]
- 新人の頃は収入が少ないのは承知の上でした。数年前から作画監督の仕事をしていただくようになりましたが、決して収入が増える役職というわけではないことを思い知り、不安を感じています。求められる作品のクオリティばかり高くなり、現場の単価は上がらない（もしくは下がってる？）ことが改善されたら良いなと思います。[女,30代,版権]
- アニメの仕事は続けたいけど収入が少ないので将来的に不安。がんばって仕事しようとする肉体的、精神的につぶれる。負の連鎖。アニメは売れないともうからないし、大手以外はスゲーキビしい。[男,30代,制作進行]
- 給料水準が低い。仕事への評価基準がない。ビジネスマインドのない人が多い。労働基準に満たしていない現状が放置されている。[女,30代,制作進行]
- 作品の単価を上げるのは難しい事ではあると思いますが、少しでも上がっていったら良いなと思っています。[男,30代,無回答]
- 人材不足や生活苦が問題のアニメーターですが、単価の引き上げのみでもそのほとんどの問題が解決するように思います。又、動画マンの育成に力を入れない（入れられない）会社が多すぎるように思います。これについては業界全体で最急に考えなければならない問題だと思います。[男,40代,作画監督]
- 特殊技能の割には、単価が安いのでは？単発の請負なので、長期的な生活設計ができた

い。今後、CGが普及してきたら、コンピュータ技能を持たない自分はどうなるのかだろうか？作品内容が似たり寄ったりの感じがして、自分自身がアニメをほとんど観ていない。こういう調査は良い事ではあるが、年収など一般に公開されてしまうと困る。フリーでやっていると、人との交流が全く無くなるので、何かそういう機会があればいいかなと思う。[男,40代,LO ラフ原]

- HDになって内容も複雑になっているにもかかわらず作業（特に作画）に対する報酬があまり変わっていないのは問題だと思う。どこの会社でもスケジュール管理がいいかげんで、無駄な作業が多く、予算がそこにとられているように思う。動仕も海外に急ぎで出してしまうので、国内の次世代の人材も育たない原因になっているのではないか？[男,40代,撮影]
- とにかくお金（給料）と時間（就業）が他産業並になってくれれば、まだがんばれる。[男,40代,その他]
- 単価安すぎです。仕事出来る人（上手な人）の単価は上げるべきです。製作費はどこが持って行ってしまうのでしょうか。アニメーターへの配分が少なすぎです。お金の流れをハッキリ換えないとやってられません。絵がなきゃ作品はなり立ちません。もう少し絵描きの権利があっても良いと思います。演出やコンテに関しても同じだと思います。[男,40代,無回答]
- 好きだからやってる仕事なので、保障も何もなくても続けるが、そして他の仕事をした事がないのであまり比べ様がないのだが、やはり普通に社会的に考えて、動画の頃はとても生活出来ないし（1枚¥120で、月に1000枚描いても¥120,000。なかなか1000枚描ける人もないし、という頃で…。今はよくなって来てると思うが…）。原画になって稼げる様になったといっても保障関係は何もないというのは、不安定すぎるので、後の人が続いて来なくなって、アニメの仕事自体体力がなくなってきそうで、「生活」「アニメ」共に心…。[女,40代,無回答]
- これほどアニメ産業が発展してきているのにその仕事に従事する人たちに少しも還元されない。未だに苦しい生活の中、長期休暇や他に好きな事に時間をとることもできず、お正月ですら家族と過ごせない者もたくさんいる。もう少し末端作業をする人たちにも楽に生活できるくらいの単価料が上がっていくべきだと思う。会社によっては歩合制をとっている所もあるので病気になったら等休んでしまった場合、お給料が入って来ないという事もあり、生活の保障がないので家族を養っている人などは大変だと思う。早急な問題解決を願う。[女,50代,原画]
- 作業単価が安すぎます！このままでは、後に続く者が居なくなります。ボランティアではありません！内容に見合った報酬を！一原、二原のシステムを考え直して欲しい！止め絵とかは一原→作監→動画で十分いけるカットもあります。スケジュールのない中での無駄な作業はしたくありません！[女,50代,原画]
- 1原、2原のシステムが出来てから、ギャラの問題、1原作業の要求難度があがってしまい、ギャラ単価が見合わなくなってきている気がします。2原まきのため（こちらが原画受けしているにもかかわらず）清書の1歩てまえまで描けとか言われたりする。原画まで受けて仕事しているのに、2原製のせいでBGも1原のみの単価になったり、こちらのせいではないのにスケジュールがくわれてしまい返せないといわれても、結局原画としてとっているのにギャラを半分にされていることになってしまう。総作監が前の話数やっていて出せないと言われ、待たされてスケジュールくいつぶされてこちらのギャラ半分にされるのが納得いきませんね。[男,50代,LO ラフ原]
- とにかく要求されるクオリティが上がる一方で賃金が全く見合っていない。中間摂取に強い憤りを感じる。これでは次世代も育たないであろう。[男,50代,LO ラフ原]
- 私ごとですが、CMアニメーターとしては古い存在ですが、学生などで指導をしていまして、収入他の面でどうしても進めにくい職業です。安定性において保障が無い分難しいことですが、私も若い頃はTVシリーズをしていましたが、とても経済的にはつらかったです。この職業は「好き」でないととてもできないことですし、若い世代の方々に

も引き継いでもらいたいとは思っています。現在も TV と大学の授業両面にて、アニメのすばらしさをわかってもらうためには努力はしているつもりです。[男,60代,その他]

7.2.3 技能評価

- アニメ作品がどんなにヒットしても、基本的にクリエイターの給料が上がる事が無い。その為内容が大変にかかわらず、求められる事のレベルが高くモチベーションをたもつ事が大変で、生活するために少しでも楽な仕事をやりたくなくなってしまふ。アニメーター個人は世間に表立って出ないので、一般人の人から偏見が強く、ネット等で肩身が狭いと感じる事が時々ある。作監をやっている時に、基礎の基礎をやってこない、やらない人がいてスケジュールが無い中そういう人の原画をチェックするのが辛い。丁寧に仕事をやった人と、適当にやった人の給料が同じなのはおかしいと思う。ひどい上がりの適当に仕事している人に給料を与えないでほしい。[女,20代,原画]
- 仕事内容(勤務時間)と金額がみあってないと感じる。徹夜しなければならない事が多く、スケジュールがきついことも多々あり。制作さんとの連絡が上手く取れてないことも、趣味の時間が(上手く)取れたらいいのにとと思う。あとやはり金銭面がキツイ…です。[女,20代,動画]
- TVシリーズにしても劇場作品にしても、単価で仕事をする和生活できないくらい安い。どこかの作品で拘束で仕事ができないとキビシイです。経験をつんで技術を身につけても、収入に大きな差がないです。3D アニメが発展していくなか、2D のアニメーションは少しずつ縮小していくように思います。たださえ、絵を動かすという特殊な技術のいる職業なのに、収入が少ないのでは目指す人も減るでしょうし、残ってもいきません。日本の 2D アニメーションは今後急速に衰退していくような気がします。[男,30代,原画]
- 大変な原画には相応しい単価を。良い仕事をする人には相応しい技術料を。あたりまえのように支払うことのできる業界になってほしいと思います。[女,30代,原画]
- この業界では仕事をしなくても多額の報酬を受け取っている人がいる。その一方でいくら仕事にしても小額の報酬しか受け取れない人との格差が大きくあり、絶対に間違っていると思う。作品の制作期間が長くあったとしても、脚本、絵コンテ(もちろん大事なことであるが)などに時間を費やしてしまい、後の作業でのスケジュールがなくなって、結果的に作品のクオリティが大幅に下がってしまっていると思う。この仕組みをどうにかしていくべきだと思う。[男,30代,第二原画]
- 数年前に比べると仕事に求められる納期の速さ、クオリティは段違いに上がっているのに、給与には全く反映されていないと感じる。若い人達は、休日に出たり徹夜などで納期に間に合わせているが、申請せずに行っているものなので実際の工数は管理側には伝わっておらず、納期短縮の悪循環を助長している。また正しい評価にもつながらず、長い目で見た体に及ぼす影響など考えると心配になる。外国人スタッフはタスク消化前でも帰宅してしまうことが多く、国内スタッフがそのシワ寄せをくらうことが日常化している。(一部の外国人スタッフはそうでない人もいるが)新人に対して教育するヒマもないため、私を含め多くはアニメーションについて指導を受けないまま独学で実作業している。慣れない新人のタスクリテイク行うのはある程度仕方ないが量が 2~3 倍ともなることもあるのでやる気がそがれる事も多い。1年以上、ほぼ 12 時間勤務が続いている為、最近は土日は普段より 3~4 時間多く眠っている。目の奥の痛みでだるくて起き上がれない。[女,30代,3DCG アニメーション]
- キャラデザまでやらせてもらったけど、今は業界に対して不信感しかない。アニメーターだけでなく制作の環境も考え直してほしい。過酷ですぐ辞めるからといって素人の様な進行ばかりで、スケジュールを管理する力もアイデアもない。悪循環しかない。あとは原画マンに対して、スケジュールとクオリティを一定水準保つことを評価してほしい。今は原画は適当にやって数こなせる人の方が稼げてしまふ。そんな人でも仕事が来

るのも問題だけど。拘束する場合、ちゃんとノルマを課してペナルティを付けるとか、まともな“契約”をすべき。それもしないで「拘束費が無駄になった」とぼやく制作もいます。仲間内で話していてもこんな愚痴ばかりです。何か出来ることがあれば協力したいという人もいますが、個人ではどうにもならない問題が多いです。そうなると泣き寝入りするか辞めるかしかなくなってしまいます。力になれることがあれば協力したいと思っていますので、JAniCAの活動も応援しています。[男,30代,キャラクターデザイン]

- ・ 私が会社に入った頃に比べて格段に仕事量が増え、スケジュールは悪くなっていく。仕事は増えたのに、給料はさほど変わらない。責任のある仕事を任されても、もらえる額が少ないので、その責任の重さに対してこの額か…と不満を感じる。スケジュールの悪さからくる勤務時間の長さ、不規則さ、給料の少なさで、これからも続けていけるのか不安しかない。好きな仕事であるけれど、マイナス要素が大きい。[女,30代,撮影]
- ・ 下の人たちがどんどん弱体化する制作環境の中、上の人間でとくにできる人間に集中する仕事量、その割りに先輩後輩の金額の差がないこと。できる人間は辞めていく状況。[男,30代,プロデューサー]
- ・ 制作費は変わらないのに、内容のクオリティばかり求められて大変である。求めるならその分の制作費を出して欲しい。アニメの本数が増えているのに、どの部署も人不足なのでアニメの生産量を変えて欲しい。仕事に見合った給料が払われてないので一考して欲しい。[女,30代,プロデューサー]
- ・ この業界は何年たったら能力にともなう収入、評価をちゃんと個々でするようになるのでしょうか？能力の高い人と低い人の差がありすぎて、それを均一の金額で支払われるのはおかしいですね。作画関係の人間の収入がアニメーション全体の収入に対して正しい比率で支払われているとは考えにくいです。[男,40代,作画監督]
- ・ 技術の高い人程、大きく成果を上げた人程、多く収入を得られる業界になって欲しい(現実はそのでない事多い)。作品が大きく収益を上げた時、その作品に関わったスタッフにもその貢献度に応じて、いくらかでも利益が還元されるようになって欲しい。どちらももし現実すれば「より技能を高めよう」「より良い、面白い作品を作ろう」というモチベーションを高める確かな力になると思います。[男,50代,原画]
- ・ 作監をやっています。アニメ業界の問題点として私の意見を少々…。出来る原画マンもできない原画マンも Cut 単位同一資金での作業形態改善を求めたいですね。出来る方は難解なシーンを常に発注されるので数がこなせません。できない方はコンテ内容も無視で、ただ紙になぐり描きしたものを大量に出して来ます。使い物にならなくても、お金になってしまうので結果的に出来る方より収入が多い様です。できない方にリテークを出しても直らない。時間の無駄なので出しませんし…。開き直っている方も多いので手に負えません。出来る方が生活困窮、体調不良などから潰れて行ってる印象があります。できない方々の尻拭い要員が作監の役割です。修正ではなく原画切り直しが大量発生する時も、度々です。新規に切り直しても作監が作業をすると1Cut ¥1000程度(TV)1話全体のCut総数が増えればそれ以下です。コッチが倒れそうです！年々できない君が増えている印象ですが、実際は二極化している様で、大手様には、問題原画マンは少ないですね。新興、小規模スタジオは無残な原画マンが大量在庫になっているので益々二極化が進むでしょう…<近づきたくないです…。[女,無回答,作画監督]

7.2.4 仕事の量

- ・ 1年間に作る作品を減らして、人材を分散させずに仕事をさせるべき。[男,20代,動画]
- ・ ジブリみたく映画と数年に1本くらいのスタンスでアニメって成り立たないのかなあ、といつも思います。日本アニメーター・演出協会様ありがとうございます。[女,20代,動画]

- 業界全体での年間制作本数を減ら欲しい。文化の面を押し出すのならもっと大事にして欲しい。国からのアニメーション業界に対する保障を。外国産のアニメに負ける日は遠くないと思う。アジアに頼らないと制作できない現状。[男,20代,仕上げ]
- 年々作品増えすぎだと思います。海外に頼るのは仕方ない事だと承知ですが、動画の身からすると私達の立場って何だろうってなります。クオリティ重視と言いながら、ほとんどを海外にまかせてとにかく納品～！！ってなっているのが何だかなーという感じです。作品を減らして、その分1つ1つ丁寧に作品を作っていきたいです。[女,20代,版権]
- 年間のアニメーション作品の本数が増えすぎており、業界自体の人手不足が続きすぎている。もっと作品数を減らし、よりよい作品、よりよい生活をこの業界でも過ごせるように目指すべきではないかと思う。[男,20代,制作進行]
- 演出という茨の道を進むにあたって今、問題になっている作品数の多さは、良い後押しになってくれています。もう少し自分に能力がつくくらいまで続けてくれると良いですね(笑)。[男,20代,制作進行]
- 純粋に仕事自体は好きで続けていきたいと思うが、スケジュールも悪く、社内的人数ではやりきれない量の仕事が入るため、長時間労働になり、年齢がたつにつれ体力がもたない。安定したスケジュールでPM6:00~8:00に終了するか、遅いのであれば土日休日にしてほしい。健康診断など健康面も最低限度支えて欲しい。そしてこれから新しく入ってくる社会人にも、想定外の労働量のため1年以内で退社する者も多く、スケジュールの改善でもしないかぎり、育っていかない状況をどうかしていただきたい。疲れで皆、表情に笑顔が見れなくなっていくのが悲しい。[女,20代,無回答]
- 作品本数が多すぎる。誰かがコントロールすべき。[女,30代,作画監督]
- 自社でやっている作品数が多すぎて、人手不足になっている。クオリティの為には、自社のスタッフだけでやれる数を精一杯やったほうが良いと思う。海外にまいたモノをまた直す時間があるなら、最初からその時間をついやしたい。[女,30代,原画]
- アニメーションの制作の作品数が増えすぎている様に感じる。[男,30代,制作進行]
- 仕事の質と量を求められるが、金とスケジュールは少なくなっていく。[男,30代,制作進行]
- 作品の量がたくさんあるのはありがたいのですが、受注できない状況のときの対処を悩みます。納期が遅れることはしたくないのですが、アニメーター不足を制作の方に感じるとつい引き受けてしまって、後で大変なことになります。[男,40代,原画]
- アニメーションの仕事は好きなのだが、作り方に不満がある。質よりスピードを求められる為、納得のいく仕事ができない。もっとじっくり時間をかけて作品を作りたい。納期に間に合うようにしか作品を作れないのは残念。時間が無いから、と動画と仕上げを海外で行う事も多いが、これが続くと日本人が絵を描けなくなってしまうのではと思う。[女,40代,色彩設計]

7.2.5 仕事の質

- 満足のいく仕事ができないアニメ業界に正直疲れきっています。消耗品のようなアニメを作る為にこの仕事をしてるわけじゃないのに…。テキトーな仕事をする人に頼らざるをえない本数のアニメが作られている今の状況はおかしいと思います。[女,20代,第二原画]
- 近年、業界的なクオリティ上げがとまりません。昔は子供向けTV<テレビ<OVA<劇場とそれぞれに作業量のバランスがとれておりました。近ごろはどの作品も時間がない中、劇場作品のようなクオリティを要求されます。結局お客さんによるこんでいただいた作品は、だいたい無理をした作品なのですが、それが常に望まれる時代のように感じます。個人のセクションにバラバラにプレッシャーが掛かるため、全員が無茶をしられるのかもしれない。[男,30代,美術監督]

- あらゆる意味で機会がない。[男,30代,制作進行]
- TVシリーズの製作受注費が年々減っているにもかかわらず作品にかかる時間や人数は変わらず、作画の描き込み度やデジタル処理は増えている。家電製品でも原価が下がれば鉄から安いプラスチックに変わったり見るからにチープになるのにアニメでは制作費による作り込みの変化がない。それで1カットに時間をかけて作っても制作費が下がっているの、以前ほど給与に反映できない逆転現象がおきているのが厳しい。[男,40代,撮影]

7.2.6 消費税

- 下請会社に所属していますが、毎度「消費税」として8%給料から差し引かれるのがよくわかりません…。なにを消費してるんでしょうか…。[女,20代,原画]
- 先月(8月)まで、消費税が請求できなかった(内税ではなかったのに)。任意の自転車保険に内容も説明せずに強制的に加入させようとしてくる。非常に不愉快。上の人たち(社長や人事部 etc.)が現場を見ようとしない。[男,20代,第二原画]
- 4月から消費税の増税が施行されましたが、動画の単価は変わりません。支出が増えるばかりで生活が圧迫されています。その点は今後改善されていくのでしょうか。[女,20代,動画]
- 消費税に対するあいまいなところ。明らかに描けない原画マンのL/Oや絵を直してもギャラは増えない。(演出)仕事が出来ていなくてもギャラが支払われることに不満がある。[男,30代,演出]
- 増税後の対応がある会社と無い会社がありました。何となくこちらからは確認しづらいです。[女,30代,原画]
- 2014年4月から消費税が8%になり請求書に8%付けて出したところ内税だからと却下されました。その後、他社に席を置く知り合い数人にきいたところ普通は付けても良いとの事でした。消費税を請求に付けても良い事さえ知らない作画がたくさんいる事も今回色んな人と話して分かりました。アニメーターはあまり制度を理解していないで損をしているパターンが少なくない気がします。制作側も自ら消費税の事は言いません。勿論、単価も安すぎると感じるし、貧しくなる理由なくつも有るにせよ知識不足で貧しくなって辞めたり生活がたちゆかなくなるパターンも有るのかなと思いました。[女,30代,原画]
- 消費税が増税されたにもかかわらず、各セクションの単価が上がらず外税表示による請求が認められないということは、各制作会社は単価を下げたという認識でいいのでしょうか？アナウンスして欲しい次第です。[男,30代,無回答]
- 今、一番気にかけていて、割りとなんとかなるのでは？と思っている事は消費税について、です。私は、今年の6月から初めてアニメーターも消費税がもらえるということを知りました。20年もこの業界にいたにもかかわらずです！そして、6月以降、色々なスタジオに請求しました。10社近く請求しましたが、すんなりいただけしたのは2社のみ。あとは、しぶしぶ…。結局請求させてくれなかったスタジオも2社ありました。公正取引委員会消費税転嫁対策調査室にも相談させていただいたりしましたが、なかなか難しかったです。意外に大手スタジオでもすごくごねられて大変でした。一応いただけましたが、その後そのスタジオから仕事がなくなりました。こういう交渉は苦手なアニメーターが多いので、JAniCAのような団体に率先して活動していただきたいです。消費税、確定申告等の勉強会を開いてほしいです。10%UPも近いことですし、てっとり早く、アニメーターの収入を上げる方法ですので、ぜひご検討ください！[女,40代,原画]
- 報酬の消費税を払ってくれない会社がほとんど。年収1000万以下は国に対しての納税が免除されるから…と言うが、今後さらに消費税が上がった場合、実質単価が下がる事になってしまう。いずれは15%ぐらいにはなると思うし、制作会社はこの辺りは逃げ

ないでほしい。1000万以下の年収にならないように調整するのはなんだかバカらしい…。ちなみにゲーム会社は払ってくれます。[男,40代,無回答]

- アニメーションの作画が請求書を出す際、消費税を請求できることを知りませんでした。この事を知って、請求書に消費税をのせて請求したところ「そもそも税込単価である」「今すぐには対応できない」など支払いに応じてくれない会社があります。元々個人外注に消費税を払ってこなかったアニメ業界ですが会社の規模にかかわらず、個人に対しても消費税は払うようにしてもらいたい。[男,50代,演出]
- 主に働いている社会の作業単価は税込みらしいのですが、原画や作監の単価が上がらないのが不満です。制作さんも月々税込で雇われているのだそうですが、それも上がっていません。(大手です)。制作さんに「スポンサーから税込で制作費をもらっていないのか？」ときいたところ、「もらっていない」と言われました。消費税をもらえないことに納得しなかった友人が(別会社です)国税局と公正取引委員会、税務署に電話をしましたが、「年収一千万を超えていないから仕方ない」「一個人が言ってももらえない。組織で言うしかない」等、言われたそうです。またその友人が知り合いのデザイナー(アニメ以外)に相談したところ、今まで消費税をもらっていないことに大変驚いていたそうです。[無回答, 無回答, キャラクターデザイン]

7.2.7 労働時間

- もっと人間らしい仕事がしたいです(賃金のことではなく労働時間的なことで)。海外とのやりとりの関係なのか深夜帯に労働を求められたり徹夜が続いたりします。夜には家に帰って寝たいです。ごはんもちゃんと食べたいです。日曜くらいは休みたいです。いや…日曜じゃなくてもいいので週一くらいは休みが欲しいです。とにかく今は休みたいです。手が痛くて辛いです。[女,20代,原画]
- 自社内の上司(プロデューサー)やクライアントから、スケジュールや物量について意見しても理解されないのが辛い。定時外に電話がかかってくることも多く、時間外労働や休日出勤を余儀なくされることが多々ある。アニメ業界において、「休日や徹夜の労働=頑張っている」という認識でいる人も少なからずいるのも問題。また、スケジュール管理能力のない会社が、他社やクリエイター達の責任感につけ込んで、いつまでも同じ体制で業界内で生き残っているのも疑問に思う。アニメ業界内で力のある人達が、労働組合を設けたり、体制の改善を求めず現状にただ従う姿勢でいるのが根本的な問題でもあると思う。[女,20代,3DCGアニメーション]
- とにかく忙しい。ごはんが食べれない(時間がなくて)。精神安定剤を毎日飲んでる。つらい。自由な時間がない。体調不良で休みをとって給料を減らされた。たまに日曜に出ると言われる。一週間休みなし。実際に働いている私たちより制作が早く帰る。家に寝に帰るだけ。仕事が忙しすぎて生活面でやらなければいけないことができない。給料が少ないので貯金ができない。病院にも通いづめでつらい。睡眠時間がとれない。ほぼ朝帰りが多い。このままだと過労で死んでしまう。[女,20代,仕上げ]
- 不満点、労働時間が長すぎる。休みが少ない。給与が少ない(昇給してもあまり額が変わらない)。せめて社会保険が欲しい。[男,20代,制作進行]
- 正直、年々労働時間に対しての多量めちやくちや多く、過去に同様のPJを行ったのにその時の経験が生かされてなかったり会社には不満がいっぱいある。捨てゴマ意識をなくしてまともな業界にならないと、どんどん日本のアニメ業界がダメになっていくと思う。もう根性論は古い!! [女,30代,3DCGアニメーション]
- もう少し下の部所にも時間と期間がほしい。家に寝に帰るだけのはつらいので。[女,30代,色彩設計]

7.2.8 休日

- ・ 病気で休み事に罪悪感を覚えたくない。[女,20代,仕上げ]
- ・ 休日が仕事のスケジュールによって決まるのでプライベートの予定がうまく立てられず休日をうまく活用できていないんじゃないかなと思っています。[男,20代,撮影]
- ・ せめて日曜日は休みたい。普通に家に帰りたい。[男,20代,制作進行]
- ・ 女性の制作進行が増えてきたのに、どこの会社も産休などの制度を取り入れていない事に不満を覚えています。[女,20代,制作進行]

7.2.9 制作会社

- ・ 小さな会社や過去のイメージが悪い会社はそれだけで良い作品、クオリティを重視する作品をまわせない印象有ります。個人個人の仕事をもっとうまくとれるようになってほしいです。また身体、精神的疲労で休職してしまうと、クリエイターのほとんどがお給料がゼロになってしまうのが辛いです。[女,20代,動画]
- ・ 昨年まではフリーの進行として業務に就いており、生活が非常に不安定でした。今年に入りスタジオを移った事もあり、生活にある程度の余裕もできましたが、それまでは辛い物でした。零細企業も多いアニメ業界の中でも特にテレビシリーズ等を回していない極々小さなスタジオ等は、あまり大きく取り沙汰されませんが、表に出ないからこそこういうスタジオへも調査実態の公開をして頂けると幸いです。[男,20代,制作進行]
- ・ 今の会社には不満があるが、他社に移ったとして、よりスケジュール・金銭的に厳しくなるのではないかと思って判断しかねている。もっと余裕のある作品づくりをして、質が高いものを作りたい。これからこの業界がどうなっていくのか…。先細りの未来しか見えない。なんとかビジネスとしてなりたつようにしたいし、していってもらいたい。[女,20代,制作進行]
- ・ 収入が安定して単価が上がることを希望します。特に若い人に安くて労働を強いることが制作は多い（新人に対しては横柄に、ベテラン、うまい人にはおいしい仕事を渡す）。技術職であるのである程度理解できるが、若者を使い捨て感有。制作会社の制作が新人が多すぎて、原画、作画を見る目がなさすぎる（作監が苦労している）。制作は絵が描かれていけば上手いとすぐ思うらしく L/O、動きに対しての知識がとぼしく良い L/O をかける人を集められない。制作会社が人材管理できる能力をもってる人がプロデューサーレベルの人しかいない。新人での伸びしろある人を見れないのはとても難点。とくに絵が描けないけれど動きが上手い人が制作によって干されやすい（ベテランは別だが…）。アニメーターに目を向けがちだがアニメーターは制作から仕事をもらうのがほとんどなので進行やデスクのレベルも上げてほしい。短いスケジュールで雑な上がりを見ていろいろ制作もいうけれど、問題はアニメーターだけではないと思います。制作会社に警告出してほしい。[女,30代,原画]
- ・ 私の会社では、このアンケートには11人中3人しか参加しなかった。この業界に入って、忙し過ぎたり、気持ちが悪ってしまったりして、アンケートに答える気力のない人達が、アンケート回答者の裏に数倍いる。このことを心に留めていただけたらと思います。本当に苦しい人ほど、このアンケートに答えるヒマがない。仕事は嫌いじゃないですし、給与面での待遇や社会保険等の保障が良ければ、多少の徹夜や休日出勤も構わないのです。それならばずっとこの仕事を続けたいです。でも待遇を良くしたら会社は潰れてしまいますし、そういうことを考えると大声で「給料上げろ！補償をきちんとしろ！」とは言えません。難しい。[女,30代,仕上げ]
- ・ 業界会社がもっと結束して組織づくりを強化するべきだと思う。[男,40代,制作進行]

7.2.10 賃金支払い

- ・ 現在、給料が 65 日後支払いになっています（急に 1 月の給料がストップして次の月に支払いがずれる等）。突発的に経済的に困窮するのが少なくなれば良いのにとおもいます。
[女,20 代,仕上げ]
- ・ 総作監制はやめてほしい。このせいで L/O の戻りが遅れてスケジュールが破綻する。L/O→2 原まで作業したいのに L/O 戻りを待ってたら請求できない…生活できない。個人での 45 日後支払はカンベンしてほしい。45 日後までたえられるほどの金額ではない。家賃、光熱費は 45 日も支払は待ってくれない。個人での支払で銀行振込の手数料は会社で負担して欲しい。ただでさえ安いのにさらに手取りが減る。動画は海外出しが主流になってるのが残念です。国内で上手な動画さんをお願いしたくても居ないではないか！！動画、作画料の単価の引き上げをして欲しい。15 年前はドトールのコーヒー ¥150 でした。現在 ¥220…。動画は 1 枚 ¥160～15 年前と変わらないではないか？！これでは生活できるわけが無い！！[女,40 代,原画]
- ・ 去年 X 社で作品の絵コンテを 3 本描いたのですが、代金が全く支払われていません。多分ギャラは取れないであろうと考えますが、JAniCA でどーにかしてくれたりしてくれるでしょうか？[男,50 代,絵コンテ]

7.2.11 法令遵守

- ・ 制作会社と契約する際の注意点や事例（良い事例、悪い事例）制作会社に請求する際の請求書の作り方、注意点など、法令（下請法など）に遵守したものを JAniCA の HP で見られるようにしてほしい。発注元が有利になる契約が横行していたり、消費税もちゃんと払ってくれる会社があったりなかったりと統一されていないので困る。本来ならば、見積書→発注書→納品・請求→支払というプロセスを会社対個人単位でもやるべきだと思います。[男,30 代,作画監督]
- ・ Q12 (a) で「契約社員」としましたが、雇用契約でもなく健康保険証も会社から受け取っていない業務委託契約というのが実情です。制作会社の中では報酬額はいい方でアニメーターさんと違い出来高ではなく収入は安定していますし未払いということもありますが、だからといってこのままでいいのかという違和感があります。雇用保険に加入しないことへの理由が「給付金を受け取るまでに間が空くから現実的ではない」という事業主としてはありえないものでした。報酬額面はこんなものかな、と納得はしていますがその他の補償・福利厚生が全く整っていません。また、アニメーターさんたちの低賃金という問題点は私の知っている限りで全く改善されておらず、業界全体の賃金の底上げがなされないと人材も育たないのではと思っています。[女,30 代,その他]
- ・ 仕事は完全な事務職で勤務時間等も定められているのに、契約は業務委託契約で、社会保険が一切ないのが不満。出産の際に育児休業寄付金が出なかったり、復職の保障がなかったり、産休中も年金を払わなければいけなかったりと生活が苦しく、不安でした。他の制作会社では制作は正社員だったり、社会保険が付いていたりする所も増えているようですが、大きい会社で上場企業の子会社になったのに契約上はフリーランスと変わらない。労働基準法に違反しているのではないのでしょうか？会社と戦いたい気持ちもありますが、仕事を失うと生きていけないので甘んじてしまっています。手に職がない事務員がフリーランスで働かされるのは厳しいです。[女,30 代,その他]
- ・ 制作会社での社員と小さい会社の社員だとかなり違うと思います。数年前デジタル化した際には仕上げ会社も少し潤ったのですが一時仕事が少なくなってから会社の方に正社員として会社が扱えなくなったのでと言われ全員強制的に個人事業主扱いにされました。仕事はしたかったので全員残りましたが税金など一気に支払いが来てしまい、その時も支払いが大変でしたがその後も税金や保険等今だに払うのも遅れるほど残金があります。他の人も同様に払えないと言っている時もあります。私自身は色彩設計や色

指定なのでまだ良い方ですがペイントは残業代が月 3000 円と決まっています。何時間してもこの金額です。休みも日曜のみが増えて仕事はどんどん入ってくるので夏休みも取れない時もあります。個人能力によりますが、会社側から 45 歳になったら辞めてほしいと言われて切られていった人もいました。女性に限ってだったので結婚もしていない人が多くその後も仕事がなかなか見つけられない年齢で生きていくのさえ大変なのではと不安を感じてしまいました。失業保険もなくなってしまったので業界の問題として考えてほしいと思いました。[女,40代,色彩設計]

- 忙しい時に休日がないのは仕事上理解できますが、平常時に一日体調が悪く休んだ時などは、治ったえよいようにしてほしい。週 6 日働いている事、1 日の労働時間が多いことなどを管理するところに伝える時「なかったこと」にしないでほしい。現場はまじめに仕事をしているので、制作会社や TV 局？スポンサーなど無理なスケジュールや制作費にしないで労働基準を守ってほしい。[女,40代,背景美術]

7.2.12 ハラスメント

- 上司の言葉の暴力が目にあまります。[女,20代,制作進行]
- 仕事をしていて感じることは、アニメーションを仕事としている人達は下品な人が多いと思います。挨拶をしても返さない割には他人に対して偉そうな物言いをする人が多いのでアニメーション以外の社会の一般常識を学ぶ研修などを行った方が良いでしょう。あと、アニメーターになるための入り口を厳しくした方が良いでしょうのではないかと考えてしまいます。技術職なので資格の制度を設けた方が良いでしょうのではないかなと思ってしまいます。自分が、アニメーターになって技術に苦勞する事はもちろん、精神的にツラくなる事が多いのでその様に思いました。とても上手な人もいるのに自分の画力でこの仕事（たとえば劇場作品）に携わっていて良いのかとか、絵を 1 枚見て上手下手がハッキリするのでとにかく傷つく事が多いと思いました。[女,30代,原画]
- 職場の同僚が用も無いのにウロウロ歩いたりずっとこちらを見るので、監視されてるような気分になり、注意しても「自覚がない」と言い一向に直らない。4~5 年位我慢してるので精神的につらいです。[女,40代,その他]

7.3 個人的課題

7.3.1 技能向上

- 買ったたかれないように価値を高める。自分を安売りしない。奴隷制度を改める。将来性があるように。上にいけばいくほど過酷でユメがない（夢を売る仕事なのに…）。[男,20代,版權]
- 仕事上の関係でトップクラスのアニメーターさん達のお話を聞いたり、原画を見せて頂く事がありました。とてもモチベーションが上がりました！気持ちが引きしまり仕事もまた楽しくなってきました。またそんな機会があったらいいなと思っています。[女,40代,原画]
- 参考で映画を見る事が多いのですが、チケット代が高額なので、少し負担していただけるような国もしくは組合等の制度があると助かる。[男,40代,プロデューサー]

7.3.2 ワークモチベーション

- アニメの仕事始めてから、つらい事もありますがこの仕事を選んで良かったと思える事が何度もありました。どの現場でもそのように感じられ少しでも長く仕事を続けていけるような、続けたいと思える人が増える、そんな業界になる事を願っています。[男,20代,動画]

- ・今の会社は安定した給料がいただけるのでありがたいです。でも他の多くの場合は不安定な経済環境に不安定な生活リズム。良品なアニメーションを目指すための準備期間もないまま、現場は作業に入っていたり。視聴者を感動させられる最低限の自信が持てる作品を作れる環境がほしいなと思います。後々フリーを目指しているの。[女,20代,キャラクターデザイン]
- ・面白いからやっているのだと思います。[男,20代,制作進行]
- ・好きでこの仕事を選んでいると思うので嫌になったら辞めれば良いと思います。[男,20代,無回答]
- ・一つのプロジェクト（テレビシリーズなら担当していた話数）が終了した時、制作さんやプロデューサーさんからお疲れ様でした等一言もらえると嬉しいのですが、すごく頑張った時とかに何もないと、フーンという感じで何も達成感が得られないのがたまにあるのでそれが少しさびしい時もあります。例えば原画をやった話数で演出さんからほめていただいたりとかそういうことを伝えてもらうだけでも、すごく嬉しかったりするの。そういった言葉が、私の他にも頑張った動画さんや、動検さん達に届くといいなと思っています。[女,20代,無回答]
- ・アニメーション産業全体の実力を社会的な認知度が向上することが結局は何よりも自分自身の為にもなりますので、そうしたことで協力できることがあるならばできればと思っています。[男,30代,監督]
- ・アニメーション産業はマイナス面（低収入や長時間労働）ばかり注目されてしまっていますが、高収入（1000万超）の方々も多少なりともいますし、こんなに楽しい仕事はそうそう無いと思うのでそういうプラス面を注目されるようになれば良いなと思います。[男,30代,演出]
- ・夢のある仕事なので長く続くとよいなと思います。[女,30代,総作画監督]
- ・過去に活躍したとても上手な人で、現在アドバイザーでもなく何も仕事をしないのにフリーとして会社に拘束されているのを見ると疑問に感じます。有名なアニメーターを置いてその名前で他のアニメーターを集めているのかもしれませんが、やる気がなくなります。[男,30代,原画]
- ・いろんな意味で貧しい業界だと思います。外国人の友人たちにはよく「クールだ！」などと言われますが苦笑で返すことが多くなりました。仕事に誇りは感じていますが「なんかもう疲れちゃったな」ってカンジですね。[男,40代,プロデューサー]

7.3.3 生活の質

- ・経済的に困窮し、大好きな仕事で続けたいけど、あと数年で辞めざるを得ない。[女,20代,原画]
- ・怖くなってきました。[男,20代,LOラフ原]
- ・給料が低いので社会保障に入ることができません。将来がとても不安で夜も眠れません。何とかしてください。[男,20代,動画]
- ・眠い！[男,20代,動画]
- ・いつも思うのがなぜよりによってアニメが好きになったのか…です。もちろんアニメが好きで仕事を続けてますが、大学の同期とくらべて生活のレベルがあまりにも違います。もう少し皆で普通に仕事しながら、プライベートも楽しめる現場になって欲しいです。[女,20代,撮影]
- ・家族が増えても家どころかローンを満足に組めない、会社的補償の無さ。技術職であるはずなのに、公的機関で単純労働者扱いを受けること。金銭的不安定からくる、新人時代の貧困による圧迫など大変厳しいです。[男,30代,総作画監督]
- ・収入が不安定なので子供が産めない。[女,30代,作画監督]
- ・昨年の出産で、子どもを育てながら仕事を続ける事に非常に大変さを感じている。しかし、収入を確保する上では働くことは必要だし、自分の都合で自宅作業などにきりかえ

る事が出来るメリットも感じている。公立の保育園に入れているので、収入が一定期間なくなると働いていないと見なされて退園になってしまうのが非常に困った。[女,30代,動画チェック]

- 仕事にたずさわった期間を日数計算するのは難しい。多数の仕事を平行しているし、時に期間が空いたり、DVD等のリメイク期間を含めて良いのかわからない（リメイク期間は基本契約期間外のサービス残業）。一人ぐらしが不安。自宅で作業している作画さんの生死が時々わからなくなる。連絡がとれない時入院していたり、死んでいたりする。アニメ寮や優先、割安で入れる公団住宅ができれば、何かあった時に助け合える。できれば仲間と近い所で集まって生活したい。公式？（アニメ制作会社、運営）な仕事あつせん会社とかあれば良いのに・・・と思う。仕事ない時はここに電話してね！みたいな場所。今は知り合いのつてみたいのが多いので自分でやりたい作品にたどりつくのはけっこう大変。[女,30代,動画チェック]
- 自分を含め、民度が低いと思われます。[男,40代,作画監督]
- 自分は普通の会社員をしながら空いた時間にアルバイトでアニメーションの仕事をしています。25年前ぐらいにアニメーションで生活をしていく自信がなく辞めました。現在、陶磁の友人より仕事をもらったりして2原の仕事をして少ししています。アニメーションの仕事は安定性がないと思うので今後もアルバイトとして続けて行ければと思います。[男,40代,第二原画]
- 秘密保護法反対。集团的自衛権反対。会社のグローバル化も業界のグローバル化も憂います。思考が停止しないよう脳みそ動かして仕事も生活も充実していきたい。JAniCAさん、お国と関わるなら文化省でなく経産省の方が未来が開けると思っています。[女,40代,キャラクターデザイン]
- 安定した収入で分譲マンション、一戸建を買って住みたい。[男,50代,背景美術]
- 上京して1年になりますが…。現場で働いている人達に夢も希望もなく、仕事はいい加減で、のらりくらりと締切をのぼし、やる気もなく自分の仕事を自分自身で見下して諦めきっており、見ていてつらい。素晴らしい誠意を持って働く人達は誠意を食いものにされていて最低単価で、ひどい仕事を押しつけられ、パンの耳をかじって生きている。異常だと思う。生活していくというより、趣味にするのが妥当だと考えています。←アニメ仕事[女,無回答,第二原画]

7.3.4 将来・老後の不安

- これから社会がどうなっていくのか…。3DCGアニメーション分野の未来は…。そして自身の将来は…10年後20年後不安ではない。[男,20代,3DCGアニメーション]
- 10年後もアニメーション制作に携わっていたいと考えていますが、体力、実力が保たれているか不安を感じています。[女,20代,動画チェック]
- あまり将来性はなく、先細りしているように思える。若い世代のクリエイターたちを守るような制度システムの構築が早くすすむといいなと思う。仕事は楽しいが、人並みの暮らしもしたい。離職率が高いのは仕方がないことである。もっと年間のアニメの本数を会社ごと制限するとかしないとみんな疲弊するだけかと思う。[女,20代,制作進行]
- 正直仕事のモチベーションが上がらない。元々アニメ業界で生きていこうとか、この業界で偉くなろうという意志がない、それもある。この仕事をやる事で得る喜びというモノを全く感じない。「会社の名前と作品のおかげで外部の人と仲良くなれる」位だろう。それより日々の精神的ストレスが原因で体調を崩したり眠れなかったり、そんな中で仕事をしているのが辛い。こういう仕事はすごく苦手なので日々苦戦している。コミュニケーション能力が皆無といってもいい位無い。それ故仕事もあまり来ない。別に上司をせめる訳ではない。むしろ正しい判断だからだ。問題はこんな私がこの業界で生きられるのか、この先別の道はあるのか、特にこういう仕事をしている人間が仮に辞めたとし

- て、先はあるのか、そもそも何故、この仕事に、会社に受かったのか、今でも謎である。今年から睡眠不足になると心臓が痛むようになった。死なない事を祈りたい。仕事量は他の人に比べたらすごく少ないのに…。色々グチっぽい事を書いてすみません。良い機会なので自分の心の整理にこの場を使わせて頂きました。[男,20代,制作進行]
- ・ 現在国民年金には加入していますが、自分が60才以上になった時の老後が不安です。60才以上の演出家は数人お会いしたことがあるものの、数少ないと思います（皆やめていったのでしょうか?）。アニメーターも60才以上の方は少ないです。皆さん、老後の貯蓄はどのようにしているのか知りたいです。[女,30代,演出]
 - ・ 将来や老後が不安でしかたがない。身体をこわす位働いても収入が少ないので、結婚や出産は見込めない。人にすすめられる仕事でないことが悲しい。日本のアニメは世界で評価され、ジャパニメーション等持ち上げられているが、現場で作業している人間に報酬がなく、クオリティや量が求められるばかりなので、バカバカしくなる時がある。好きな作品、信頼できるスタッフ、ごくごくまれに仕事を評価してもらえる事、納得がいく仕事のできた時のよろこび、これらがあるから何とかアニメーターを続けている状態で、常に辞める事が頭をチラついている。将来は過労で死ぬか、ホームレスになった後のたれ死ぬんだろうなと思っている。[女,30代,原画]
 - ・ 30歳を越えてからだんだんと老後やガン保険等のことを考えるようになったが、そこにまわせる経済的余裕がない。休日も外に出かけるほどの体力もなく家で体を休めるような状態。旅行に行けるような余裕がほしい。20代のころはがむしゃらに描いていたが、今日いろいろこれからのことに不安を感じています。[女,30代,原画]
 - ・ 将来が不安です。今は夢を追っていられますが、近い将来、それだけでは成立しないようになるという危機感しかありません。アニメに限ったことではないと思いますが…。[女,30代,原画]
 - ・ 9月まで制作、演出として（会社員として）アニメーション制作会社に所属していましたが、10月からフリーランス（業務委託）別の制作会社に通っています。やはり貯蓄、老後の経済状況に不安をおぼえます。「好きな仕事を選んだ」引きかえ…と考えてはいますが…。[男,30代,制作進行]
 - ・ 労働時間の長さにより、自分一人での生活は出来ても、結婚した場合に、共働き以外の選択は厳しいうえに、育児等にまともに協力出来ないと思います。双方の親の助けがなくてはそういう事も上手く行かない、しかしお互いの両親は地方にいるという状況だったので、普通の人生を送るという事がとても難しく感じました。アニメーションが好きで働いていますが、老後の不安はいつもあります。[男,30代,無回答]
 - ・ 高齢になり視力も落ちた時に、アニメーターとして収入を維持していけるのかとても不安である。[男,40代,作画監督]
 - ・ 好きでやっている仕事ではありますが、不安は多いです（好きだけでやっているという感があります）。[男,40代,3DCGアニメーション]
 - ・ 来年50歳をむかえるので、老後の事に気になる。60前でも実際に目が悪くなってきているのでリタイアした先輩方がどのように生活しているのか知りたい。これからの若い人材の為に思う事。金銭的、又は家庭の事情でやめていく人が多い。地方出身者のための寮、深夜対応の託児所等があれば若い才能が残る確率を上げられるのではないか？練馬区、杉並区など「アニメの街」とかキャッチフレーズ的なものを掲げているのだから、アニメ産業業界と連携できないものだろうか。「人から頼まれたのではなく自分が選んだからやっている」「アニメは社会に於いて必ずしも必要なものではないから。必要とされている仕事に比べて優遇されないのは当然」と考えてこれまでやってきましたが、これからはこのままで良いとも思いません。入って来る若い才能と熱意をつぶさずのばす日本のアニメ業界になってほしいです。[女,40代,動画チェック]
 - ・ 将来性について、とても、今のところにおいても、不安な業種であることは変わりがない。それがくやしいです！！[男,50代,監督]
 - ・ 私は特に有名なアニメーターでもなく、スキルもそこそこと思っていますが、人と仕事

にめぐまれて 30 年やってこられました。とは言え、50 才も過ぎると老後の事など心配な事が多くなります。(それは他の仕事でも同じでしょう) この業界がせめて他業界と同じくらい、そういう部分のしくみをしっかり作っていったら良いなとは思っています。
[男,50 代,演出]

- ・ 老後、生きていたら不安。[女,50 代,原画]

7.4 社会的課題

7.4.1 人材育成

- ・ 動きもわからない、デッサンもろくに取れない下手な原画マンが多すぎます。結局 L/O からまき直しになったり、作監、総作監が全て修正することになるのでお金や時間の無駄だといつも思っています。また、下手な原画マンと素晴らしい仕事をする原画マンが同じギャラをもらっているのかと思うととてもイライラします。「アニメーター」になるためには"資格"が必要だとか、免許と取らないとなれないといった「ライセンス制度」が欲しいです。ランクが高ければギャラが高くなるようなやつです。で、2~3 年に一回テストを受けてライセンス更新しないといけないような…。やるからには一斉に業界全体で実施しないと意味がないので、しっかりした制度を整えないといけません、業界全体の将来のことを考えればやる価値があると思います (私はライセンスが欲しい…)。[女,20 代,作画監督]
- ・ もう少し人としてまともなアニメーターが増えると嬉しいです。変な人が出世する、上手いというジンクスもどうかと思う。まじめに仕事をしている身としてはなんだか馬鹿らしく思えてくる。衛生面に関しては酷い人多すぎる。清潔な職場で仕事したい。会社はずっと居て帰らない人など、まともとは思えない。(こういう人は個人的にみていて、仕事の集中力がない気がします) 個人的見解や愚痴のようになってしまっていて、すみません。とはいえ、日曜日もちょうと休む会社も増えてきていると思う。[男,20 代,原画]
- ・ アニメーターとしてまだ経験も浅く、技術面での実力不足は日々感じていますが、かと言って勉強に専念していると生活していけないので、仕事の中で学べることを頼りにすこしずつ勉強している状態です。会社で仕事をしていると、上手い人からの新人に対する悪口がいつも聞こえてきて、精神的におかしくなりそうです。席を置かせていたところのデスクから、一度半拘束の話をいただき、デスクの考えでは「いずれ作監もできるようになってほしいので、勉強する時間をつくれるように」ということで月 5 万で半拘束になったのですが、拘束なしのときから急な二原などひんぱんに入れられて、自分のスケジュールがめちゃくちゃになっていたり、これ以上仕事をつめこまれたときに断れなくなるのではないかと思ったり、新人の悪口を言う人がいる中で拘束料をもらうことによるストレスに耐えきれず、一ヶ月で拘束を外してもらいました。「拘束」の定義が人それぞれなので、難しいかなと思います。実力がある人は何をやっても許されるというような風潮がある気がするのも、いかななものなのかなと思います。(スケジュールを限界超えまでひっぱる、セクハラ問題、制作さんへの暴言など) そういう人がいないと成り立たないのもわかりますが、人として最低だと思いません。周りで仕事している先輩方は、皆実力もあってすごいと思いますが、アニメーターとしてではなく人生全体で見たときは、「ああはなりたくない」と思っています。(あの歳でずっと会社にいる、お金の心配ばかりしている、身体がボロボロ、など) アニメーターとして仕事一筋で技術を極めて、その先にあるものは何だろう、アニメ業界の存在意義はどんなところにあるのでしょうか? 今年から出身専門学校で体験入学講師として高校生と接していますが、心からすすめられる業界になればいいなと思っています。そのために協力できることがあれば何でもやりたいです。よろしくお願いします。
[女,20 代,原画]

- 動画、原画の新人を育成する体制が出来ていないと常に思います。業界全体ですが仕事内容と賃金が見合っていないなと感じます（仕事内容に対して安い）。[男,20代,動画チェック]
- 自分は昨年の秋から原画の仕事をスタートさせました。制作会社に机はありますが、完全フリーとして仕事しています。その中で一番感じているのが、TVアニメ作品のスケジュールの酷い事です。L/O、ラフ原を提出しても時間がなく、戻しが返ってこない状態になってしまう。そうすると、新人の自分からすると演出さんの指示や作監修正によって学べる機会がなくなってしまうのです。ラフ原はラフ原にすぎません。原画作業で気付く事が多いにあるのです。アニメーターの育成は現場でやるべきです。アニメミライの企画はすばらしいと思いましたが、アニメーター育成は今ある現場でやってこそだと思います。スケジュールの確保、L/O、ラフ原、原画作業をちゃんと出来るスケジュール確保をねがいます。そして、海外動仕、原動仕をあたりまえとする感覚をもう少し考えなおした方が、日本のアニメーターのためになると思います。もちろん、海外を頼るシステムは無くならないと思いますが…。以上です。乱文で申し訳ありません。[女,20代,動画チェック]
- 動画を1年やって、社外の仕事を頼んだ時に、かなりの確率で頼んだ枚数と実際に作業した枚数の変動が激しいと感じました。恐らく枚数の管理は制作さんがしているんだと思います。制作さんの入れ替わりが激しい事もわかってはいますがなるべくきちんとした枚数管理をして欲しいなと思いました。グロスの仕事を初めて経験したのですが、元請け会社の都合でスケジュールがかなりおして作監がなかなか上がり、動画期間が短くなりあまり動画の枚数やカット数が出来なかったのが心苦しかったです。[女,20代,動画]
- 制作会社などは特に会社から、アニメーターに固定給を払い（ベテランや中堅に）新人、若い人の育成をした方がよいと思います（顔しか描けない人が多く、制作がそれを上手いと勘違いして上にあげてしまうケースが多々みられます）。国内動画の強化。[女,20代,版權]
- 収入を得て生活をしていかななくてはならない以上、金銭的な件は大事ですし各個人が気にしなければならない点です。しかしながら、一つの作品を複数人で作る以上、自分の仕事に責任を持って作業に取り組むべきだと考えます。昨今、レイアウト（一原）作業のみを大量に取って、その後の原画（二原）作業をしないという作画業者が増えており、また多くの制作会社も二原をメインとする所なども出てきております。制作期間がなく、やむを得ない場合もあるでしょうが私には、それを行う作業者を、良しとする周囲を、いささか無責任に映ります。[男,20代,制作進行]
- 若いアニメーターが会社にまったくいない。[男,20代,制作進行]
- 私は現在制作進行として働いていますが、その上でよく感じることは、新人（特に未経験者）に対しての基礎的な教育を受けて現場に配属されるということがまるでない業界なのかと感じることが多いです。教育係となる先輩方も仕事に追われていて、満足に新人を教えることができない状況が多いです。右も左も分からない新人が、正しい手順や礼儀を学ぶ間もなく現場に配置され、後ろ盾のない中疲弊して、最悪辞めてしまう。そのような若い人が減るように会社が体制を改める必要があるのではないかと感じています。制作されるアニメの本数が増える中、人材が足りない。仕事が進まない。スケジュールが迫る。どうにかならないのでしょうか。[男,20代,制作進行]
- アニメーターの地位向上などよく言われるが、そのまえに質を向上させた方がいい。上手いアニメーターの地位は向上してほしいけど、twitterで偉そうにしているような人は不要でしょう。[男,20代,制作進行]
- アニメーターの経済問題ばかり目がいつている様ですが、制作進行にも目をむけてほしい。※固定でもらえるだけマシですが。[男,20代,制作進行]
- 素人みたいなのが増えすぎてメーワクしてるので、アニメに関わるためには免許制にしてほしい。あとアニメ増えすぎ。[男,30代,演出]

- アニメーターは引っ込み思案な性格の人が多いです。流れで仕事をしていたりします。積極的に動ける人はいいですが、消極的な人は損をする傾向にあると思います。例えばやりたい仕事を自分でやりたいと言い切れなかったり、やりたくない仕事を押しつけられたり。人と話しをするのが苦手な人も多く、会話の中での情報を得られなかったりする事もあると思います。そのような事が改善されるといいなと思います。[女,30代,作画監督]
- 制作管理の責任者は、好き嫌いで仕事をするのではなく、きっちりと仕事をこなしてほしい。アニメーターに対して、生活収入の事も考えて仕事を分配してほしい。制作担当者は、話しやすく良い人であってほしい。制作担当者は、仕事の出来る人であってほしい。制作担当者はの育成を会社はしっかりとやってほしい。良いアニメーションを作るための会社であってほしい。[女,30代,原画]
- 私は会社員の夫がおり、私が家の事に支障がない程度に家の助けになればと仕事の量を調整しながら生活しています。その為他のアニメーターさん達のような回答とは少し違うかもしれません。個人的には日本のアニメは現在一部の上質なアニメーターさんによって作品の質が保たれている様に感じます。年間のアニメ本数は多く、また新人を育てるじっくりとした余裕がなく、それによって挫折する人も多くいると思いますし、また制作費も聞く話によると年々下がっているとも聞きます。動画マンを続けると生活できないので早々に原画マンにする話も聞きますが、私は動画が下積みとしての位置付けではなく、1セクションとしてもっと地位(?)が上がっても良いかと思います。“専業動画マン”として生活できても良いのではないのでしょうか？(アニメの最約的な最後のとりでは動画マンだと思っているので)真に支援すべきは新人の原画マンだけでなく動画マンだと思います。原画マンとしてアニメ業界では難しいが、動画マンとしてであれば生きていけるかも知れないという人を何人も見てきました。(原画に上がってすぐに“アニメを続けたいが原画を続けられそうにない”と辞めた人を見たので)アニメーターの地位向上の中に動画マンをもっと重点的にしてほしい願いはあります。現状、海外に出される事が多い動画ですが国内作業がどんどんされに減れば、空洞化はもっと広がるのではないのでしょうか…。乱筆乱文にて失礼しました。[女,30代,第二原画]
- アニメーターの平均年収等を無駄に公表してほしい。NHK等の取材を拒否させてほしい。とにかくアニメーターが貧乏でかわいそうな底辺の人間達という世間の常識がたえられないです。かわいそうと思われるくらいなら虚勢はった方がましです。貧乏なら同人やれ！と言ってほしい。[男,30代,キャラクターデザイン]
- 制作とアニメーター両者の責任を同列にしたい。[男,30代,プロデューサー]
- 最近アニメ業界でも労働環境を整備する報道が見られますが、我々の立ち位置を考えると、少し疑問点があります。まず、技術は一朝一夕では身に付きません。死ぬ程嫌な思いをしても、体が痛くてもやりとげないと超えられない壁があると思います。かくゆう私も同じ様な思いをしました。私はアニメーションに携る人間は職人であって会社員では無いと思います。そうでなければ先人達に対して申し訳無いです。労働環境を整えば誰もが同じ様に絵が描けるのでしょうか？多分無理です。うまくなるため食べていくために例えば3Dを使ってキャラクターや背景を作る事ができても基本は他力です。ツールに使われては独創的な絵が出来るとは考えられません。体に嫌と思うほど基本を叩き込んで初めて絵が描けるアニメーションになります。機械的に作業したものに愛を感じるのでしょうか？機械であっても何でも自分で「こうしたい」「どうしたい」って強い思いが無ければ人は感動しないと思います。ボーカロイドの曲が何故人気があるかを考えれば、ボーカルを人間に歌わせれば感情が邪魔して出来ないけど、機械だって愛があれば人をつなげていけるんだと思います。金銭的な問題があるならば一番はテレビ、広告、スポンサーの中抜を減らせば作業員にお金が行くと思います。[男,30代,その他]
- 専門職の若者をどう育てていくのか、というのは業界の大きな問題だと感じています。面倒を見る人間がいない、本人の実力と受けている仕事で求められるクオリティのギャップが大きすぎる、生計が立てられない etc (私が言うまでもないこととは思いますが

- …)。特に、育てる側の人間が少ないという印象です。フリーランスであれば面倒を見つづけるのも難しいですし…。教育者の資質を持った人を援助していくことも大事なのかなと思っております。[男,40代,監督]
- 原画マン、作画監督の質が低下している。総作監制度をやめてほしい。一原、二原制度が当たり前の状況を一切止めてほしい。原画マンの仕事がどこからどこまでなのか知らない制作が多すぎて、齟齬が深刻。業界全体で賃金を底上げしてほしい。本数を減らす。[女,40代,総作画監督]
 - 仕事に文句を言う人が多くなったように思えます。まず、自分のやる仕事を理解してやりとげてほしい。途中でリタイヤして、継続してくれる人はいます（できる人ね）。でも、新人だからとかキャリアをまだ積んでないとか、理由はいくらでもつけられるけど、そんな事言う人は（できない人！）ですね。「早めに辞めて下さい」と言いたいです。この仕事は全て昔風に3Kです。いやあ～もったかな。5Kとか…「疲れがとれなくてもつらくても」好きだからできる仕事だと思います。それによってお金もいただけるようになっていく！できない人やつらくて嫌な人や、怒られるのがイヤ！という人や何よりこの仕事をなんでやってるのか言えない人は、ヤメて下さいね。今は、人の事を思えたり考えてみたりという相手あつての仕事ができない人多すぎです。日本のアニメはどうなっちゃうんでしょうね。プロが少なくなったように思えます。ヤレヤレ…。[女,50代,絵コンテ]
 - 一般企業での就労経験を踏まえて言えば、アニメーションの仕事は非常に自由で自己責任の範囲が広いために、自己管理能力の低い人間にはさまざまな問題が発生しやすいと思います。その影響が周りの人間にも及びやすいので、各セクションのトップに着く者には管理教育をできるだけ早い時期に行うべきだと思います。それさえ出来ていれば収入的にも十分に稼げるし一般企業で働くより楽であると感じます。技能職ではあるので、日々の学習は必修でしょうが…。[男,50代,監督]
 - 個人の権利（とくにアニメーター）が少しで認められるシステムになってほしい。[男,50代,総作画監督]
 - 35年前に入った時点で、社会保障もなく、人に説明するのがはずかしい特殊な業界だとは思っていました。いまだによく、この様なシステムで「クールジャパン」とまでもてはやされている業界が不思議でならない。本当に大切な輸出事業だと思っているのか？現場の実情を表に出すと恥だからか。もっとアニメーターという特殊職だとプライド持てる様にまともな報酬がもらえるシステムにしてあげたい（気の弱い絵書きは≠交渉がへたなのにつけて…）。昔は個々の会社で新人を育てようという方針があったのに、今では納品に間に合わすだけに、海外にグロス出しが当たり前になり、動画の人材育成をおろそかにしすぎている！デッサンもさせないようなアニメ専門学校なんか不用だ。すぐに現場で働ける人を育てて欲しい。デジタル化後の総作監制もやめて欲しい。スケジュールがまともに行く訳がない！TVアニメは原作ともおもちゃやゲームとも別と思わせるよう、シナリオ頑張してほしい！！原作通り、美設も参考写真のみとか…10年後が恐ろしいです…。今回、アンケートに参加する機会いただきありがとうございました。[女,50代,作画監督]
 - ひきこもりの人達の数が増えていると聞いています。その中の若者の中には、アニメ業界に関心をもっておる人もたくさんいると思います。当たりはずれを気にせず、どんどん雇ってあげたらどうでしょうか？本人もアニメ業界も社会的貢献が出来ると思います。きっと有望な人材が隠れていると思います。第一、楽しい仕事なのですから！[男,60代,原画]

7.4.2 雇用保障・セーフティネット

- 拘束時間が長いのに、正社員扱いではないのはおかしい。締め切りが切迫しているため休日返上で作業をすることが多い。[女,20代,動画]

- ただ今アニメーションの監督として作品を企画、制作しています。その上で感じているのは、自分は作画（手描き）のアニメーションとして業界に入り、はじめからフリーランスとして生計を立て、役職と技術を向上させてきたのでありますが、今企画で関わっていただいている CG の会社では社内スタッフは全員が社員であることに対する驚きです。長らく言われていた「社員としてアニメーターを雇うことは不可能である」というアニメーション業界の慣例と全く相反することが、CG 会社ではごく当たり前のことなのです。皆定時に入り、定時に帰り、そして質の高い作品を上げることができているのです。その根本的な理由を自分なりに求めて得られた回答は、「会社としての資本（外資投資も含む）力の差」「社員化は CG 事業としては慣例であること」「アニメーターの人件費を会社として、固定費としてとらえていない」など、とても参考になりました。[男,40代,演出]
- 長年制作会社でプロデューサーをやってきました。しかし、今年 9 月私の職務能力低下と部署の赤字の為、会社からリストラのための解雇を告げられています。[男,40代,プロデューサー]

7.4.3 著作権

- 監督やキャラクターデザインの扱いが余りにも低すぎます。アニメ作品が売れ、キャラクターデザインの描いた絵でグッズが大量に販売されているにも関わらず、単価の権利買い取り、スタジオの拘束のみ…はおかしいのではないのでしょうか。脚本や声優さんはきちんとマージンを貰っているのではないのでしょうか？漫画家も、原稿買い取りに加えて単行本のマージンがあるのではないのでしょうか？権利買い取りなのに名前は表に出るため、信用を落とす様な事が出来ず、少ない単価にも関わらず数を稼ぐ事ができません。監督やキャラクターデザインで名前を出すならきちんと著作権収入のマージンを権利買い取りなら名前を出さないべきです。JAniCA には脚本家協会の様な、アニメーターのきちんとした権利獲得の活動を望みます。[男,30代,総作画監督]
- 著作権に関して、今後勉強していきたいと思っています。利益の分配がどのような形でなされているのが適切なのか？特定の個人（原作者や監督）、または制作会社に権利が集中している状態が本来のあるべき姿なのか？再放送や Web 配信等で過去の作品が見られる機会が増えたこの時代に、カット単価、枚数単価での受発注が基本のこのアニメ業界、そろそろ著作権について理解し、主張していく事をアニメーターもするべきではないのか？その上にこそ、1カットに持てる技術と経験値の全てを注ぎ込むことに意味が発生するのではないのか？…等々日々考えております。[男,30代,原画]
- 著作権と同様に、アニメ制作著作権を法律で決めたら良い。それぐらいやらないとスタジオが維持できない。[男,30代,その他]

7.4.4 税・社会保障

- いろいろな会社から仕事をもらっていると、確定申告の時に記入欄が足りなくなる。[女,20代,第二原画]
- 雇用形態を変えてほしい。保障がほしい。特に健康保険、失業保険、年金等。[女,30代,原画]
- アニメ業界は今の日本の労働環境の悪い部分が一番分かりやすく先取りして表れている業界だと思う。労働者全体の生活、将来の保障に対する解決策として、就業形態に左右されない社会保障、具体的には全国民へのベーシックインカムを整備が国家レベルで急務だと考えている。[女,30代,動画チェック]
- 制作進行が保険組合へ加入可能かどうかを周知、拡散して欲しい。現状、アナウンスが全くされていない。また、JAniCA 内でも制作に関する取り扱いが弱いと感じるし（そもそも守備範囲外なのかもしれないが、それならそれで制作を守る団体が欲しい）。

[男,30代,制作進行]

- 社会保険を充実させてほしい。[男,30代,制作進行]
- アニメーション業界のほとんどが個人契約もしくはフリーランスで、厚生年金も雇用保険も労災もかけられていません。年間契約で完全拘束である契約社員ですら上記はありません。社会保障の面で他の業種と比べて非常に不利な状況をどうにか出来ないものか…と思います。[女,30代,その他]
- 社会保障制度や税制について学習機会を定期的につけてほしい。その情報をわかるようにアピールするHPを作ってほしい。[女,40代,その他]

7.4.5 JAniCA の活動

- JAniCA のやっている事はアニメーション産業のダメな部分を改善しようとしていると思うので良い事だと思います。もっと多くの人々に今どうなっていてどうしようとしているのかを伝えていったりする事にも力を入れて欲しいです。アニメ産業をかえる為には一般人でも知っているような著名な方々のアニメに携わる人が先導して行ってほしいのですが、そのような人達は自分が一定の安定位置について収入も多くなってあとの人たちの事は知らないのか興味がないのかあまり手を貸してくれない人が多い気がします。もう少しそういう人たち（監督とか）も引き入れて活動が活発になっていくと嬉しいです。他力本願ですみませんががんばって下さい。[男,20代,原画]
- 私のまわりのアニメーターに聞いたところ、JAniCA やアニメーターの労働組合について、“知識がない、興味がない”という人が大変多いです。Twitter で発言している誰かの言葉の方が信じられている印象があります。JAniCA はアニメミライなど、有望な若手育成への活動だけでなく、一般大多数の若手アニメーターに響くツールでの情報発信力に期待しています。また業界トップの方から、末端まで共通して、社会保障、税金、健康保険、年金についての意識が低すぎる事も問題だと思います。アニメーター向けのわかりやすい解説や正しい情報を JAniCA の HP で、取り扱って欲しいです。[女,20代,原画]
- JAniCA は役に立つ活動を本当にしているのか知りたい。仲介などは不要。[男,30代,監督]
- アニメミライを続けて下さい。[男,30代,演出]
- JAniCA の活動がんばって下さい。お一えんしています。[男,40代,作画監督]
- 送付が遅くなり、誠に申し訳ありません。ところで、JAniCA さんの事務局って何で神田なんですかね。アニメーションを現場でやっている理事さん達には不便じゃないのでしょうか？そんなことでは新たに理事に立候補する人とか出ませんよ。ネット上では JAniCA に対する冷ややかな声をよく目にします。いつぞやの混乱での確執も尾を引いているのでしょうか。実際もっと業界内での影響力を JAniCA にもっていただきたいのですが、期待していた程ではありませんね。身勝手な言い草で申し訳ありませんが、素直な感想を書かせていただきました。乱筆乱文すみませんでした。[男,40代,作画監督]
- JAniCA にはアニメーションスタッフの生活向上のための活動をして欲しい。[男,50代,演出]

7.4.6 労働組合

- 「うつ」で仕事する気がない日が増えた。アニメーション産業全体のことで、よく「労働組合」みたいなものがなく、機能もしないのは、なぜ？と他業種から言われ、挙句「そこに甘んじてるお前らが悪い」という結論になりますが、問題は「闘う相手が会社（制作会社）ではない」という事だと思います。なので「労働組合」がもし出来たとするなら、相手は制作委員会に名前を連ねる巨大な敵であって、ギャラを支払ってくれる制作会社は闘う仲間なので責められません。そろそろテレビと広告代理店とは別ルート（不

可能だと思いますが)のスポンサーと制作形態が仕事としていい軌道に乗ればと思います。ネットとテレビという媒体が大人の事情で犬猿なのは理解しておりますがアニメ業界全体として、作品を見てもらえる媒体にネットを加えるのが遅すぎです。偉くなった人達の「好きな物を作るから、他の事は知らない」みたいな諦めて悟っている感じは違うと思います。[男,30代,演出]

- ・健康診断をフリーランス、自営業の人にもきちんと行う用してほしい。労働組合が小さな企業にも必要。法令で仕事時間、最低限の保障をしっかりと守る用決めて実行してほしい。[男,30代,原画]
- ・X社が消費税を転嫁した等、個人では解決が難しい、時間がかかる事に関してはやはり組合的な組織がほしい。代理店やTV局や大手に対する対抗手段が無さすぎる。それと共に、アニメーションに従事する側にも社会性を身につけるきっかけになってくれる事を期待したい。[男,40代,無回答]

7.5 その他

7.5.1 調査内容

- ・このような活動があることに感謝します。[男,20代,原画]
- ・この調査結果を私達は見る事は出来ないでしょうか。初めてしたので、結果を公表されているのかは分かりませんが…。一部だけでも公表出来る部分があれば、してほしいです。[女,20代,動画]
- ・2014年に入ったものなので、あまり参考にはならないかもしれませんが。制作進行向けというよりは、アニメーターさん向きの内容でかなり答え辛かったです。[男,20代,制作進行]
- ・すばらしい活動だと思います。何か大きく変えられなくても、考えることが大事だと思います。宜しくお願いします。[男,20代,制作進行]
- ・アニメーターだけではなく、制作(進行、デスク、設定制作、プロデューサー問わず)にこういった調査の目が向けられ、待遇向上につながって欲しい。[男,20代,制作進行]
- ・第一にこの調査票で出た案などを受けとめ、何らかの改善の策を実行しないことにはこの調査票は何の意味も無いモノになってしまいます。おそらく、仕事の関係または都合上の理由で調査票の提出率は低いと思われそうですが、大体のアニメーターは同じ意見だと思われます。ですので、是非ともこの仕事とこの業界の改善に役立てて下さい。これが亡くなられた同業者の方へのせめてもの手向けです。これ以上才能のある若者を見殺しにしないで頂きたいです。自分もまだ死にたくありませんので。[男,20代,動画チェック]
- ・申し訳ありませんが、質問のほとんどが現状を知って作られているようには思えません。軽い内容と重い内容が同じ価値であったり、雑な仕事をして、他の人に負担がかかり雑な仕事にも普通にお金が入る。誰かが精神的に、体力的に無理しないとなりたなくなっている現状を知った上で、このような調査を行ってください。ありきたりなデータだけ集めて何もしないのであればこういうこと自体無駄だと思います。もっと現場を把握して下さい！[男,30代,原画]
- ・設問B、Q5(C)の日数までは計上できません。すみません。[女,30代,動画]
- ・Q1の仕事の分類を見ると、仕上げの現場を知らない方の作った質問の気がします(色彩設計、仕上げ検査、求められるものは全く違います)。地上デジタル放送、Blu-rayの普及にともなって作業量は10年前に比べて格段に増えているのに、単価は逆に1割以上下がっています。「お金にならない仕事」も増えています。単価が10円下がると年間の収入は10万以上違います。このアンケートが単なる「実態の把握」だけでなく「改善」につながることを望みます。[女,30代,色彩設計]
- ・東京と地方では、アニメへの取り組みが違うと思いますので、その点も調査の中に組み

込んで頂きたかったです。[男,30代,制作進行]

- こんなアンケート取るくらいなら業界全体のお金を上げてくれ。この印刷代こそ無駄。
[女,30代,制作進行]
- 他の職種では実施される必要のない調査票だと思っています(仕事や生活の現状を明らかにする必要がない)。調査を実施する目的にはっきり記載しても良いのではないかと思いました。「アニメーション業界は、困窮した現状である」と。実際メディアに取り上げられたのも、その部分が大きかったのではないかと思います。その上で、その現状を明らかにする事に何の意味があるのか、記載して頂きたいです。あと、今回制作として回答させて頂きましたが、質問が一部クリエイター向けの内容で、どう答えれば良いのか悩んだものもありました。今後続けていくのでしたら、その点考慮して頂きたいです。[女,30代,制作進行]
- アニメーションにもCGの割合が多くなっていると感じるが、アンケートにあまりそれを感じない。[男,30代,その他]
- アンケート内容の仕事の意義を含め、全体的な質問が分かりにくく漠然としてアンケート事体にいささか疑問に思いました…。質問の内容はもう少し現場に踏み込んだ具体的なものと良かったと思います。今、現在の問題としては飽和状態にあるタイトル本数ですね…。制作費が100%現場に下りない予算システムにも問題アリだと思います。若いスタッフが仕事に展望を抱けるような現場作りが中々難しくなってるのも残念です…。体を壊すような制作体制で成り立ってるのが現実だと思うと悲しいですが…(特に女性は…)。[女,40代,作画監督]
- 実態調査のわりに、質問項目が片寄っていると思いました。[男,50代,無回答]

7.5.2 とくになし

- 特になし。[男,20代,制作進行]
- 特にありません。[男,40代,その他]

2014年7月

アニメーション制作者のみなさまへ

一般社団法人日本アニメーター・演出協会 (JAniCA)



「アニメーション制作者実態調査」

ご回答協力をお願い

一般社団法人日本アニメーター・演出協会 (JAniCA) が『アニメーター労働白書2009』を公開してから5年が経過しました。

その結果を踏まえ、アニメーション制作者の仕事や生活の現況を明らかにすることを目的として、「アニメーション制作者実態調査」を実施します。

調査結果は、社会に対して、アニメーション制作者の理解を深めてもらうだけでなく、国や地方自治体への政策提言を行うために、大変重要な基礎資料となります。

ご多忙のところ大変お手数ですが、この調査の趣旨をご理解いただき、何卒ご協力くださいますようお願い申し上げます。

この調査へのお問い合わせ先 不明な点などありましたら遠慮なくお問い合わせください

一般社団法人日本アニメーター・演出協会 (JAniCA) 事務局長 大坪英之

東京都千代田区内神田1-16-6 岡部第2ビル4階

TEL:03-3518-9414 FAX:03-3292-1515 E-mail:postmaster@janica.jp

※お問い合わせは、できる限りメールまたは FAX にてお願いいたします。

アニメーション制作者実態調査 調査票

ご記入にあたってのお願い

1. この調査へのご回答内容を調査研究以外の目的で使用することはありません。
無記名で統計的に処理しますので、個人情報公表されることはありません。
ありのままをご記入ください。

2. ご回答には、次の2つの方法があります。
 - (a) あてはまる番号に○印をつけていただくもの
例: 「1つだけ」、「それぞれ1つずつ」、「すべて」、「3つまで」
 - (b) 空欄に具体的にご記入いただくもの
例: 「数字」、「その他」の欄

3. 調査票は、全13ページです。
該当する質問事項の回答欄は、すべてご記入ください。

この調査は、平成26年度文化庁「次代の文化を創造する新進芸術家育成事業」の支援を受けて、公益社団法人日本芸能実演家団体協議会(芸団協)と一般社団法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA)が協力して実施するものです。

A. ご自身と仕事の関わりについて伺います

Q1. (a) 昨年(2013年1月1日～12月31日)の1年間に、あなたがたずさわった職種についてお伺いします。

次のうち、あてはまる番号すべてに○印をつけてください。

1	シナリオ
2	絵コンテ
3	監督
4	演出(各話演出、劇場用の演出(監督助手)を含む)
5	総作画監督(シリーズ、劇場用等の別は問わない)
6	作画監督(総作画監督以外の作監すべて。作監、各話作監、メカ作監、レイアウト作監等)
7	原画
8	LOラフ原(第一原画含む)
9	第二原画
10	3DCGアニメーション
11	動画チェック(動画検査含む)
12	動画
13	色彩設計(色指定含む)
14	仕上げ
15	美術監督
16	キャラクターデザイン(メカ、小物、プロップ、コスチューム等含む)
17	背景美術(美術監督以外)
18	版權
19	撮影
20	編集
21	プロデューサー
22	制作進行(制作デスク、設定制作等含む)
23	その他()

Q1. (b) 上記Q1. (a)で○印をつけたもののうち、最も大きく収入を支えた職種の番号を1つだけ記入してください。

Q2. あなたが現在の仕事を続けている理由は何ですか。

次のうち、あてはまる番号すべてに○印をつけてください。

1	この仕事が楽しいから
2	お金を得るため
3	自分の才能や能力を発揮するため
4	絵を描く仕事を追求したいから
5	絵を動かす仕事を追求したいから
6	社会の一員としての務めを果たすため
7	生きがいを見つけるため
8	尊敬する人や支えあえる仲間がいるから
9	作品を通じて人に感動を与えることができるから
10	作品を通じて世界中の人から評価を得られるため
11	アニメーション産業に将来性を感じるから
12	自分にとっては一番楽な仕事だから
13	なんとなく
14	他にできないことがないので仕方なく
15	その他()

Q3. アニメーション制作者としての仕事経験年数を数字でご記入
ください。

	年
--	---

Q4. (a) あなたは、どのようにして現在の仕事の技術・職能を身につけましたか。

次のうち、あてはまる番号すべてに○印をつけてください。

1	独学で技能を身につけた
2	専門学校・教室・養成所等で教育を受けた
3	その分野の専門の大学院、大学、短大で教育を受けた
4	学校や職場、地域などのサークル活動で技能を身につけた
5	プロ(個人)の仕事の手伝いで技能を身につけた
6	制作会社(組織)に所属して技能を身につけた
7	フリーランス(業務委託等)として仕事を通じて技能を身につけた
8	その他()

Q4. (b) 上記Q4. (a)で○印をつけたもののうち、現在の仕事に
最も役に立っていると思う番号を1つだけ記入してください。

--

B. ご自身の仕事について伺います

- Q5. (a) 昨年(2013年1月1日～12月31日)の1年間にあなたがたずさわった仕事について、あてはまる番号すべてに○印をつけてください。
- Q5. (b) あわせて、たずさわった本数を数字でご記入ください。
- Q5. (c) また、それぞれの仕事で昨年(2013年1月1日～12月31日)の1年間にあなたが費やした日数を数字でご記入ください。その際、1日の活動時間が数十分から数時間程度の仕事でも、1日としてカウントしてください。

	(a) 仕事	(b) 本数	(c) 日数
テレビシリーズ(番組長30分以内)	1	本	日
テレビスペシャル(特番)	2	本	日
ビデオ・DVD	3	本	日
劇場用映画	4	本	日
ゲーム(家庭用、業務用、パチンコ含む)	5	本	日
Web	6	本	日
CM、番宣	7	本	日
イベント	8	本	日
プロモーションビデオ	9	本	日
パイロットフィルム	10	本	日
その他()	11	本	日

- Q6. (a) 昨年(2013年1月1日～12月31日)1年間のあなた個人の税込み総収入はいくらでしたか。
数字でご記入ください。

年収
万円

【上記Q6. (a)のうち、アニメーション制作以外の収入があった方にだけお伺いします。】

- Q6. (b) アニメーション制作以外の収入のうち、あてはまる番号すべてに○印をつけてください。
- Q6. (c) また、○印をつけた仕事について、年収をそれぞれ数字でご記入ください。

	(b) アニメーション制作以外の収入	(c) 年収
関与した作品のロイヤリティ・著作権収入	1	万円
教える(教授・指導・学校講師)仕事	2	万円
マンガ家	3	万円
イラストレーター・同人誌(版権は含まず)	4	万円
会社役員報酬	5	万円
印税	6	万円
その他の収入()	7	万円

Q7. あなたの仕事の機会は3年前に比べて、どの程度増減していますか。
仕事の内容別に、それぞれあてはまる番号に1つつ〇印をつけてください。

	大幅に減った	やや減った	変わらない	やや増えた	大幅に増えた	該当作業なし
(a)テレビシリーズ(番組長30分以内)	1	2	3	4	5	6
(b)テレビスペシャル(特番)	1	2	3	4	5	6
(c)ビデオ・DVD	1	2	3	4	5	6
(d)劇場用映画	1	2	3	4	5	6
(e)ゲーム(家庭用、業務用、パチンコ含む)	1	2	3	4	5	6
(f)Web	1	2	3	4	5	6
(g)CM、番宣	1	2	3	4	5	6
(h)イベント	1	2	3	4	5	6
(i)プロモーションビデオ	1	2	3	4	5	6
(j)パイロットフィルム	1	2	3	4	5	6
(k)その他()	1	2	3	4	5	6

Q8. あなたの1日の平均作業時間は何時間
ですか。数字でご記入ください。

1日平均作業時間	時間
----------	----

Q9. あなたの1ヶ月の平均作業時間は何時間
ですか。数字でご記入ください。

1ヶ月平均作業時間	時間
-----------	----

Q10. あなたは1ヶ月に平均して何日、休日
をとっていますか。数字でご記入ください。

1ヶ月平均休日	日
---------	---

Q11. 昨年(2013年1月1日～12月31日)の1年間を通じて、あなたに仕事をする意思が
あっても仕事が入らず、スケジュールが空いた期間で最も長かったのは、およそ何日
間ですか。数字でご記入ください。

最長	日間
----	----

Q12. (a) 昨年(2013年1月1日～12月31日)1年間のあなたの就業形態についてお伺いします。

次のうち、最もあてはまる番号に1つだけ○印をつけてください。

- | | | |
|--------------------------|-----------|--|
| 1 | 会社役員 | { 会社の社長・取締役・監査役等の役員。 |
| 2 | 正社員 | { 会社で雇用期間の定めがなく雇われている人。
会社から健康保険証を受け取っている人。 |
| <input type="checkbox"/> | 契約社員 | { 会社で雇用期間の定めがあり雇われている人。
会社から健康保険証を受け取っている人。 |
| 4 | アルバイト・パート | { 会社で「アルバイト」または「パート」と呼ばれている人。 |
| 5 | 派遣社員 | { 人材派遣会社に雇われて仕事をしている人。 |
| <input type="checkbox"/> | フリーランス | { 特定の会社と専属契約を結ばずに、依頼の都度、制作会社等に机があり仕事をしている人。市町村の国民健康保険や文芸美術国民健康保険組合等の健康保険組合に個人で加入している人。 |
| <input type="checkbox"/> | 自営業 | { 個人経営の事業主として主に自宅または自身が主宰する作画スタジオ等で仕事をしている人。 |
| 8 | その他() | |

→ Q12. (b) 【上記Q12. (a)で「3. 契約社員」または「6. フリーランス」、「7. 自営業」に○印をつけた方だけにお伺いします。】

あなたの契約形態で最も多いものはどのケースですか。

次のうち、あてはまる番号に1つだけ○印をつけてください。

- | | | | |
|---|------|---|--------|
| 1 | 作品契約 | 4 | 月単位 |
| 2 | 本数契約 | 5 | カット単位 |
| 3 | 年契約 | 6 | その他() |

→ Q12. (c) 【上記Q12. (a)で「3. 契約社員」または「6. フリーランス」、「7. 自営業」に○印をつけた方だけにお伺いします。】

あなたは拘束契約を結んでいますか。

次のうち、最も多いケースについてあてはまる番号に1つだけ○印をつけてください

- | | | | |
|--------------------------|--------|--------------------------|----------|
| <input type="checkbox"/> | 1 完全拘束 | <input type="checkbox"/> | 3 拘束なし |
| <input type="checkbox"/> | 2 半拘束 | <input type="checkbox"/> | 4 その他() |

→ Q12. (d) 【上記Q12. (c)で「1. 完全拘束」または「2. 半拘束」に○印をつけた方だけにお伺いします。】

1ヶ月あたりの拘束料はいくらですか。数字でご記入ください。

1ヶ月拘束料

円

C. 仕事をする上での環境や条件について伺います

Q13. あなたの主な就業場所はどこですか。

次のうち、あてはまる番号に1つだけ○印をつけてください。

- | | |
|---|--------|
| 1 | 制作会社 |
| 2 | 自宅 |
| 3 | その他() |

Q14. (a) あなたは仕事の際、契約書を取り交わしていますか。

次のうち、あてはまる番号に1つだけ○印をつけてください。

- | | | | |
|---|----------------|---|------------------------|
| 1 | 必ず契約書を取り交わしている | 3 | まったく取り交わしていない |
| 2 | 時々取り交わしている | 4 | 取り交わす必要がない(制作会社勤務等のため) |

→ Q14. (b) 【上記Q14. (a)で「1. 必ず契約書を取り交わしている」または「2. 時々取り交わしている」、「3. まったく取り交わしていない」に○印をつけた方だけにお伺いします。】

あなたは仕事の際、契約書を取り交わしたいと思いますか。

次のうち、あてはまる番号に1つだけ○印をつけてください。

- | | | | |
|---|-----------------|---|-----------|
| 1 | 基本的には取り交わしたいと思う | 3 | 取り交わしたくない |
| 2 | 取り交わしたい仕事もある | 4 | よくわからない |

→ Q14. (c) 【上記Q14. (b)で「3. 取り交わしたくない」に○印をつけた方だけにお伺いします。】

あなたが契約書を取り交わしたくない理由は何ですか。

次のうち、あてはまる番号すべてに○印をつけてください。

- | | |
|---|-----------------|
| 1 | 契約書の内容が自分に不利だから |
| 2 | 契約書に関する知識がないから |
| 3 | 契約内容を守る自信がないから |
| 4 | めんどうだから |
| 5 | その他() |

Q15. あなたが仕事をする上で、どのような点に問題があると感じていますか。
次のうち、あてはまる番号すべてに○印をつけてください。

1	問題はない
2	仕事のキャンセルがよくある
3	仕事のスケジュールの調整がむずかしい
4	自分で仕事を開拓していただくだけの余力がない
5	その時その時で、違ったメンバーと仕事をするのでやりにくい
6	仕事が単発で継続して仕事がない
7	報酬その他についての交渉力が弱い
8	報酬が支払われるまでに時間がかかる
9	報酬の未払いがある
10	トラブルが起きても、泣き寝入りをすることが多い
11	問題が起きた時の相談先がない
12	時間的な余裕がない中での仕事を強いられる
13	仕事上で要求されることが多岐にわたり対応に苦勞する
14	同じ仕事でも報酬の額が下がってきている
15	その他()

Q16. あなたが仕事をする上で必要な費用のうち、通常あなた個人の負担になっているもの(所属集団・組織や依頼主が通常負担してくれないもの)には、どのようなものがありますか。

Q16. (a) 次のうち、あてはまる番号すべてに○印をつけてください。

Q16. (b) また、○印をつけたものの1年間の支出額をそれぞれ数字でご記入ください。

	(a) 個人負担の仕事費用	(b) 年間支出額
消耗品代(画材・機材の購入、修理等)	1	万円
資料代(書籍、映像等)	2	万円
技能習得等に支払う授業料	3	万円
仕事場所の使用料	4	万円
印刷費	5	万円
交通費	6	万円
宿泊費	7	万円
通信費	8	万円
接待費・交際費	9	万円
身体ケア、ケガ・病気予防にともなう支出	10	万円
その他()	11	万円

D. 生活や仕事に対する意識について伺います

Q17. あなたの現在の生活や仕事の満足度についてお伺いします。
次のうち、それぞれあてはまる番号に1つずつ○印をつけてください。

	とても 不満	やや 不満	いえ ない ど ち ら も	やや 満足	とても 満足
(a)生活全体	1	2	3	4	5
(b)仕事全体	1	2	3	4	5
(c)現在の収入の水準	1	2	3	4	5
(d)収入の安定性	1	2	3	4	5
(e)労働時間	1	2	3	4	5
(f)休日・休暇	1	2	3	4	5
(g)仕事の量	1	2	3	4	5
(h)仕事内容	1	2	3	4	5
(i)仕事の間人関係	1	2	3	4	5
(j)雇用・就業の安定性(失業しない仕事の継続性)	1	2	3	4	5
(k)技能向上の機会	1	2	3	4	5
(l)今後の仕事や働き方の見通し	1	2	3	4	5

Q18. あなたの現在の生活や仕事の状況についてお伺いします。
次のうち、それぞれあてはまる番号に1つずつ○印をつけてください。

	感 じ な い	ま っ た く	感 じ な い	あ ま り	い え な い	ど ち ら も	感 じ る	や や	感 じ る	と て も
(a)身体的疲労	1	2	3	4	5					
(b)精神的疲労	1	2	3	4	5					
(c)希望する仕事と実際の仕事のミスマッチ	1	2	3	4	5					
(d)技術革新にともなう制作環境への技能適応不安	1	2	3	4	5					
(e)仕事での人間関係のトラブル	1	2	3	4	5					
(f)過密な仕事のスケジュールによる過剰労働	1	2	3	4	5					
(g)生計を立てる上での経済的困窮	1	2	3	4	5					
(h)老後の生活設計における不安	1	2	3	4	5					

Q19. あなたはご自身の技術・技能をさらに向上させるために何が必要だと思いますか。
次のうち、とくにあてはまる番号に3つまで○印をつけてください。

1	さまざまな形態や分野のアニメーション制作に仕事としてたずさわる機会があること
2	アニメーション制作現場で教育や評価を得られること
3	アニメーションの表現技法や技術に関する講習会や勉強会等が提供されること
4	著作権や表現倫理の法・制度・文化に関する講習会や勉強会等が提供されること
5	アニメーションのビジネスに関する講習会や勉強会等が提供されること
6	講習会や勉強会等で学習するための時間が確保・補償されること
7	受講料補助等の学習費用の負担が軽減されること
8	他の分野を含めたメディア芸術作品を安い費用で鑑賞する機会が提供されること
9	アニメーションの技法に関する教科書を手に入れやすいこと
10	勉強会や参考文献等の情報をウェブサイトやメールで得られること
11	職種を超えた専門家同士の交流会や親睦会が開催されること
12	その他()

Q20. あなたが安心して仕事に取り組めるようになるために、何が必要だと思いますか。
次のうち、とくにあてはまる番号に3つまで○印をつけてください。

1	発表の機会が多くあること
2	仕事を安定的に得られること
3	報酬額が増えること
4	より質の高い仕事をするために適切な納期やスケジュールが管理されること
5	環境がよい作業場所が十分確保されること
6	より質の高い生活を送るために適切な労働時間になること
7	失業した時の補償が充実すること
8	仕事でけがや病気をした時の補償が充実すること
9	老後の生活のために年金制度等が充実すること
10	確定申告や税制度等のお金に関する学習機会が提供されること
11	働く人の権利と義務、社会保障制度等の仕事や生活に関する学習機会が提供されること
12	アニメーション制作者に対する消費者や社会の理解が深まること
13	アニメーション制作者に対する業界団体等の支援活動が充実・強化されること
14	アニメーション制作会社が法令を遵守すること
15	アニメーション産業のプレゼンス(存在感)が向上すること
16	アニメーション等の文化芸術全般に対して国や自治体による公的支援が充実すること
17	その他()

Q21. あなたは今後どのように仕事をしたいと思いますか。
次のうち、あてはまる番号に1つだけ○印をつけてください。

- | | | |
|---|------------------------------------|--|
| 1 | 2年以内にアニメーション制作者以外の仕事を探したい | |
| 2 | 2～5年の間アニメーション制作者として働いた後、他の仕事を探したい | |
| 3 | 5～10年の間アニメーション制作者として働いた後、他の仕事を探したい | |
| 4 | 働ける限り、アニメーション制作者として仕事を続けたい | |
| 5 | 仕事をしばらく休みたい | |
| 6 | 仕事を辞めたい | |
| 7 | とくに考えていない | |
| 8 | その他() | |

E. あなたご自身のことについて伺います

F1. あなたの性別と年齢をお答えください。

(a) 性別

1	男
2	女

 (b) 年齢

歳

F2. あなたの最終学歴についてお伺いします。

次のうち、あてはまる番号に1つだけ○印をつけてください。

1 中学校卒業	4 高専卒業	7 大学院修士課程修了
2 高校卒業	5 短大卒業	8 大学院博士課程修了
3 専門学校卒業	6 大学卒業	

F3. 配偶者はいらっしゃいますか。

次のうち、あてはまる番号に1つだけ○印をつけてください。

配偶者あり

 配偶者なし(未婚)

 配偶者なし(離婚・死別)

F4. お子さんはいらっしゃいますか。

次のうち、あてはまる番号に1つだけ○印をつけてください。

子どもあり

 子どもなし

F5. 現在一緒にお住まいのご家族は何人ですか(あなたご自身を含みます)。

次のうち、あてはまる番号に1つだけ○印をつけてください。

1 1人	3 3人	5 5人
2 2人	4 4人	6 6人以上

F6. あなたの家庭で主に生活費を負担しているのはどなたですか。

次のうち、あてはまる番号に1つだけ○印をつけてください。

あなた

 あなた以外

 その他(生活費は折半等)

(b) 年金

1	厚生年金	3	国民年金だが未払い	5	わからない
2	国民年金	4	未加入	6	対象外

(c) 雇用保険(失業保険)

1	加入している	2	加入していない	3	わからない
---	--------	---	---------	---	-------

F10. あなたは万一の場合や老後の暮らしに対して、なんらかの備えをしていますか。
次のうち、それぞれあてはまる番号すべてに○印をつけてください。

1	民間保険会社の個人年金に加入している	5	アニメーション制作以外の事業を行っている
2	生命保険や損害保険等に加入している	6	備えをする経済的余裕がない
3	貯蓄をしている	7	まったく考えていない
4	株式や不動産等に投資をしている	8	その他()

* 仕事のこと、アニメーション産業のこと、生活のこと等、何でもご自由にお書きください。

質問は以上です。ご協力いただきましてありがとうございました。

2014年9月30日までに、同封の返信用封筒でご返送ください(切手は不要です)

アニメーション制作者実態調査プロジェクト

(第9回 芸能実演家・スタッフの活動と生活実態 — アニメーター編 —)

委員長 井上 俊之 (アニメーター)

委員 本間 晃 (アニメーター)
 徳野 悠我 (アニメーター)
 笹木 信作 (演出・アニメーター)
 入江 泰浩 (監督・アニメーター)
 森田 宏幸 (監督・アニメーター)

調査協力 藤原 正仁 (専修大学ネットワーク情報学部 准教授)

統括 大坪 英之 (一般社団法人日本アニメーター・演出協会 事務局長)

改訂履歴

版数	発行日	改訂履歴
第1版	2015年3月31日	初版発行
第1.1版	2015年4月29日	p.102「アニメーション制作以外の仕事」の項目順を修正

本報告書は、平成 26 年度文化庁「次代の文化を創造する新進芸術家育成事業」の一環として実施された「日本の芸能・クリエイターの状況に関する調査研究事業」（「芸能実演家・スタッフ・アニメーター等の活動と生活実態調査」）のうち、アニメーション制作者部門の調査結果をまとめたものです。



平成 26 年度文化庁「次代の文化を創造する新進芸術家育成事業」

アニメーション制作者実態調査報告書 2015

第 9 回 芸能実演家・スタッフの活動と生活実態 調査報告書 2015 年版 別冊

— アニメーター編 —

発行年月日 2015 年 3 月 31 日

編集 一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）

実態調査プロジェクト委員会

〒101-0047 東京都千代田区内神田 1-16-6 岡部第 2 ビル 4 階

Tel: 03-3518-9414 FAX: 03-3292-1515

E-mail: postmaster@janica.jp

発行 公益社団法人日本芸能実演家団体協議会

〒163-1466 東京都新宿区西新宿 3-20-2 東京オペラシティタワー11F

Tel: 03-5353-6600

E-mail: research@geidankyo.or.jp

本書の全部、または一部の内容の無断転載・複写および電子媒体への入力、固くお断りします。