

平成30年度 文化庁「メディア芸術連携促進事業」

アニメーション制作者 実態調査報告書2019



- 目次 2
- 第1章 調査の概要 3
 - 1.1 調査の趣旨 4
 - 1.2 調査の対象 4
 - 1.3 調査の方法 4
 - 1.4 調査の実施期間 4
 - 1.5 有効回答数 4
- 第2章 回答者の概要 5
 - 2.1 回答者の基本属性 6
 - 2.2 回答者の生活属性 9
 - 2.3 回答者の社会保障の状況 14
 - 2.4 回答者の就業属性 17
- 第3章 アニメーション制作者の仕事 18
 - 3.1 2017年に携わった職種 19
 - 3.2 アニメーション制作の媒体別仕事 20
 - 3.3 アニメーション制作以外の仕事 22
 - 3.4 アニメーション制作の仕事機会 23
 - 3.5 仕事での契約書の取り交わし状況 24
 - 3.6 「アニメーション制作業界における
下請適正取引ガイドライン」の認知度 29
- 第4章 アニメーション制作者の働き方 30
 - 4.1 技能・技術の習得方法 31
 - 4.2 就業形態 32
 - 4.3 確定申告 33
 - 4.4 契約形態 34

- 4.5 拘束契約 35
- 4.6 アニメ業界に初めて入ったときの請負
または雇用契約の選択状況 36
- 4.7 主な就業場所 37
- 4.8 平均作業時間 38
- 4.9 平均休日 41
- 4.10 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 2017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 48
 - 6.1 現在の仕事継続理由 49
 - 6.2 生活や仕事の満足度 50
 - 6.3 生活や仕事の状況 51
 - 6.4 仕事上の問題 52
 - 6.5 技術・技能向上のために必要なこと 54
 - 6.6 安心して仕事に取り組むために必要なこと 56
 - 6.7 今後の仕事計画 57
- 第7章 アニメーション制作者の多声性 58
- 第8章 喫緊の全体的諸課題 78
 - 8.1 喫緊の全体的諸課題 79
 - 8.2 諸課題解決へ向けて提言 80
- 奥付 81

第1章 調査の概要

第1章 調査の概要

1.1 調査の趣旨

アニメーション制作者の仕事や生活の現況、及びアニメーターの意識の実態を明らかにする

1.2 調査の対象

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

1.3 調査の方法

①無記名・「託送調査」(778件)と「郵送調査」(798件)の混合 → 321件の回答

②記名式・「託送調査」(JAniCAメルマガ会員限定約600名) → 61件の回答

1.4 調査の実施期間

2018/11/6～2018/12/19

1.5 有効回答数

382 (有効回答率:24.2%)

第2章 回答者の概要

2.1 回答者の基本属性

図 2-1-1 国籍

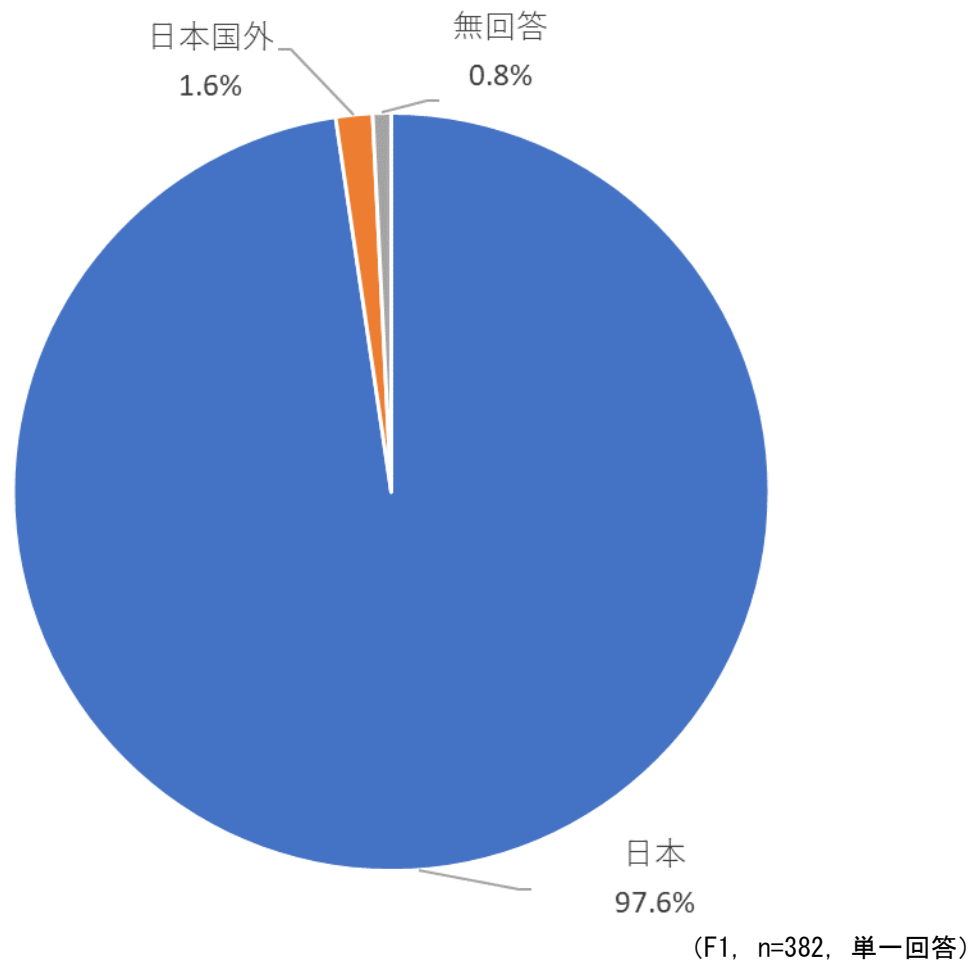
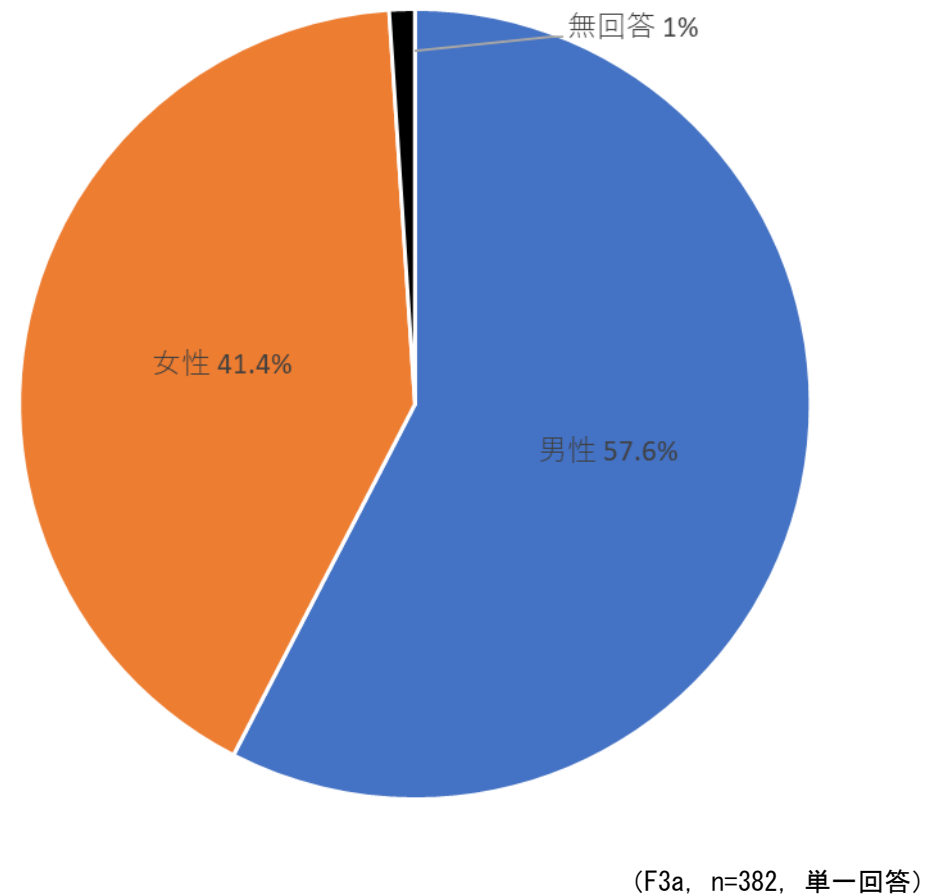
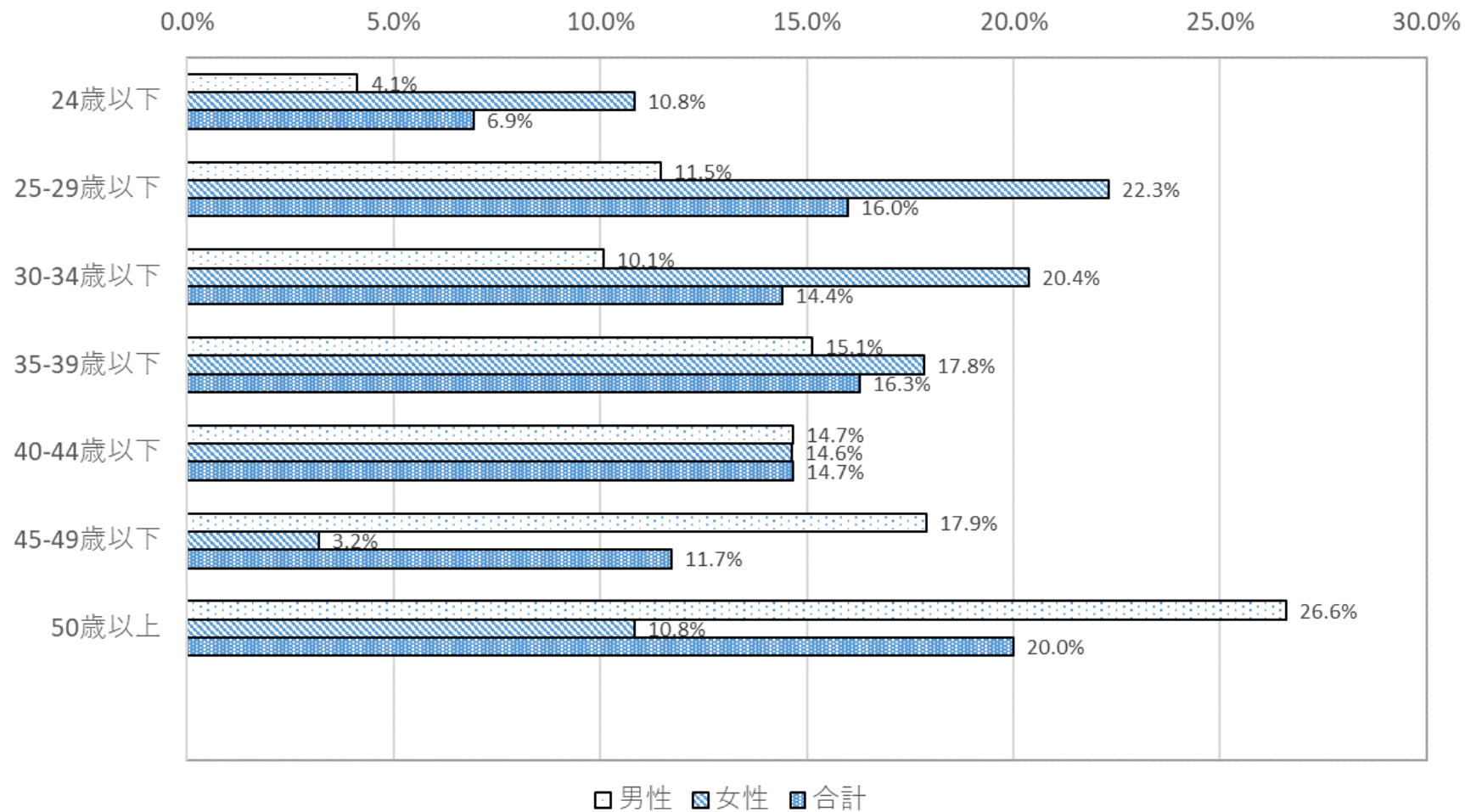


図 2-1-2 性別



2.1 回答者の基本属性

図 2-1-3 性別 × 年齢

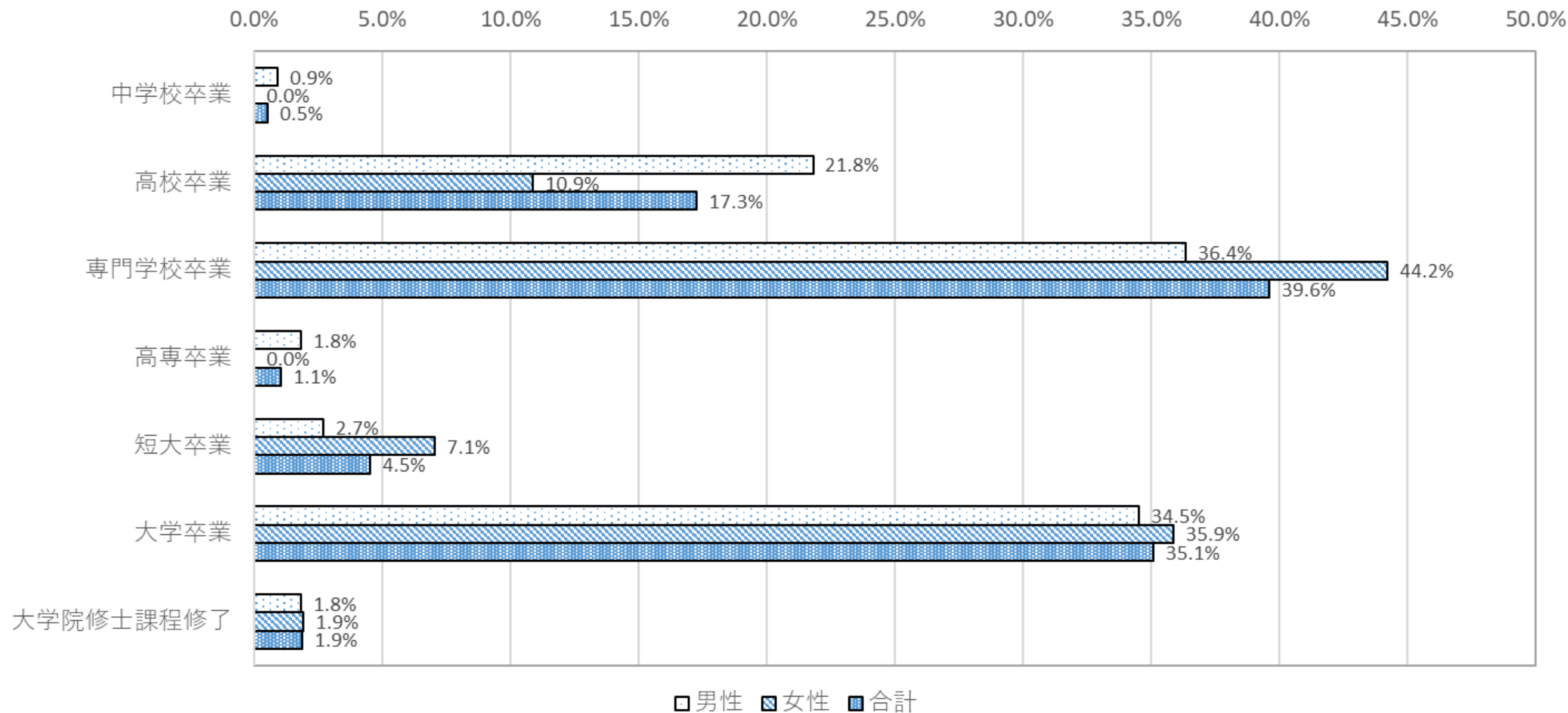


有効 n	375
平均値	39.26
中央値	38
最頻値	40
標準偏差	11
最小値	21
最大値	75

(F3ab, 男性 n=218, 女性 n=157, 全体 n=375, 無回答を除く, F3a: 単一回答, F3b: 数字で記入)

2.1 回答者の基本属性

図 2-1-4 性別×最終学歴



(F3a , F4, 男性 n=220, 女性 n=156, 全体 n=376, 無回答を除く, F3a : 単一回答, F4 : 単一回答)

2.2 回答者の生活属性

図 2-2-1 都道府県

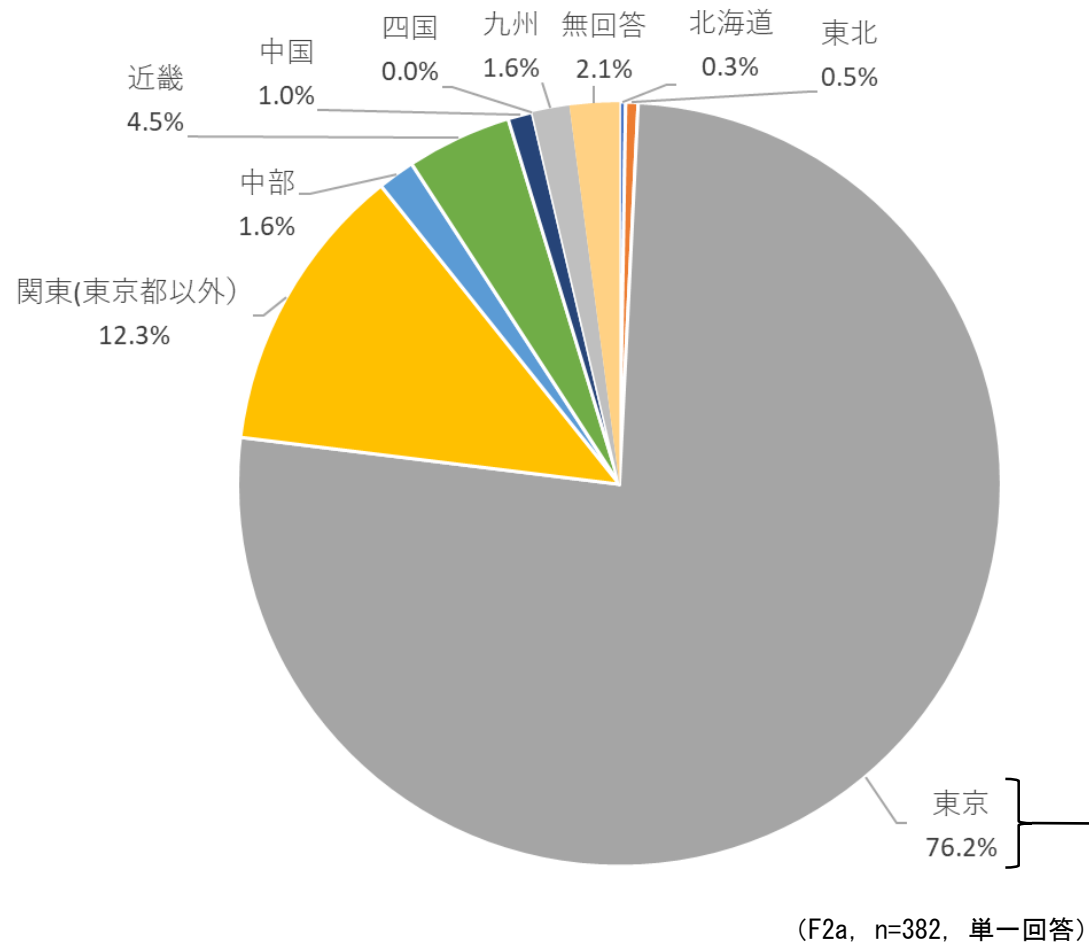
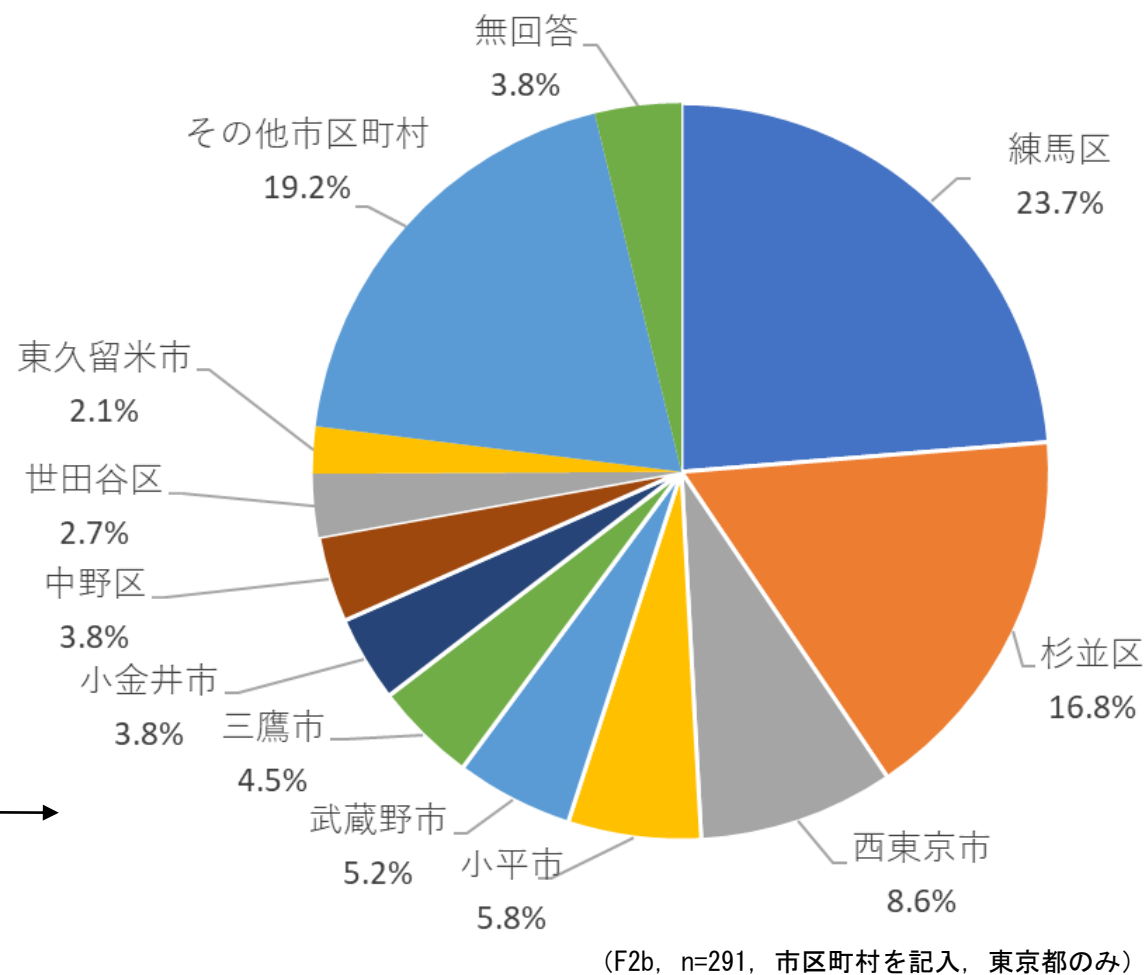
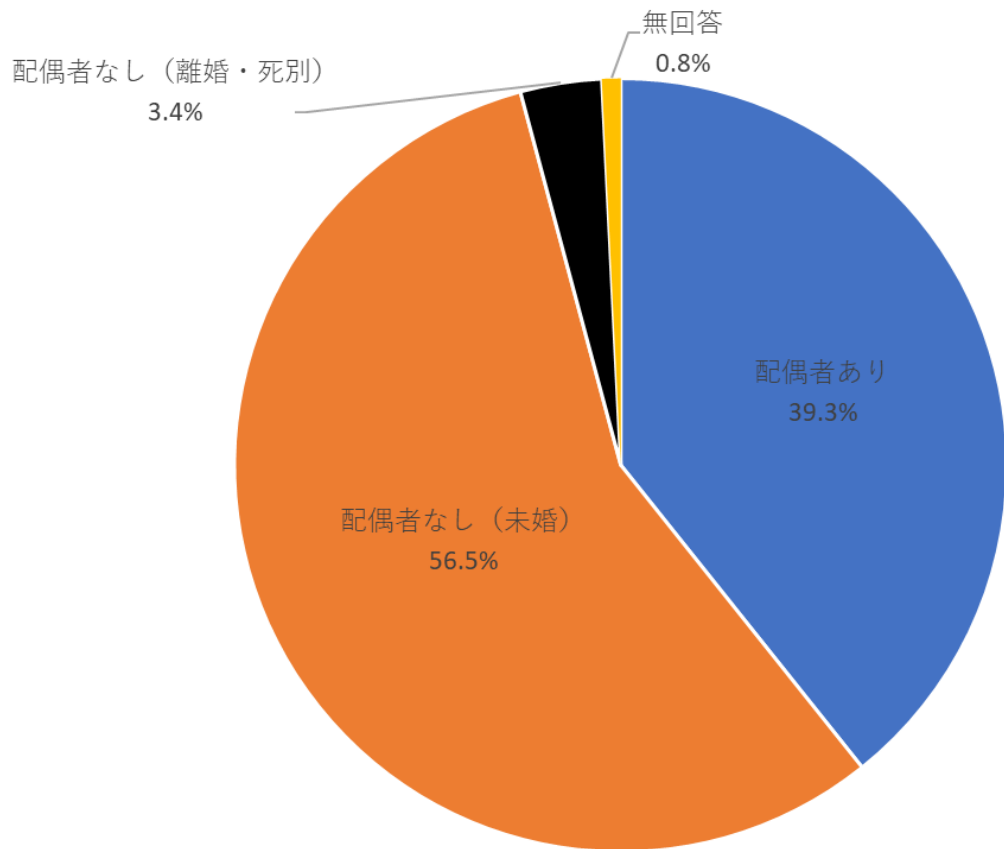


図 2-2-2 市区町村(東京都のみ)



2.2 回答者の生活属性

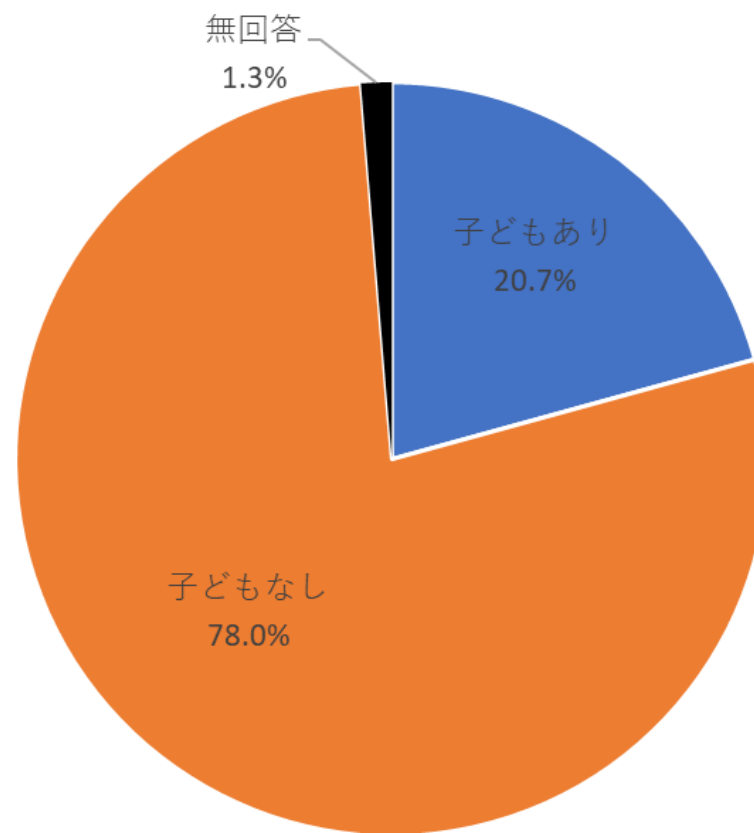
図 2-2-3 婚姻状況



属性	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	150	646.81	563	600	465.92	18	3968
配偶者なし (未婚)	216	311.01	280	300	203.92	1	1200
配偶者なし (離婚・死別)	13	535.15	491	400	265.80	105	1300
無回答	3	275.00	275	—	175.00	100	450

(F5, n=382, 単一回答, 参考値としてQ6a(年収)を付記, 単位: 万円)

図 2-2-4 子どもの有無

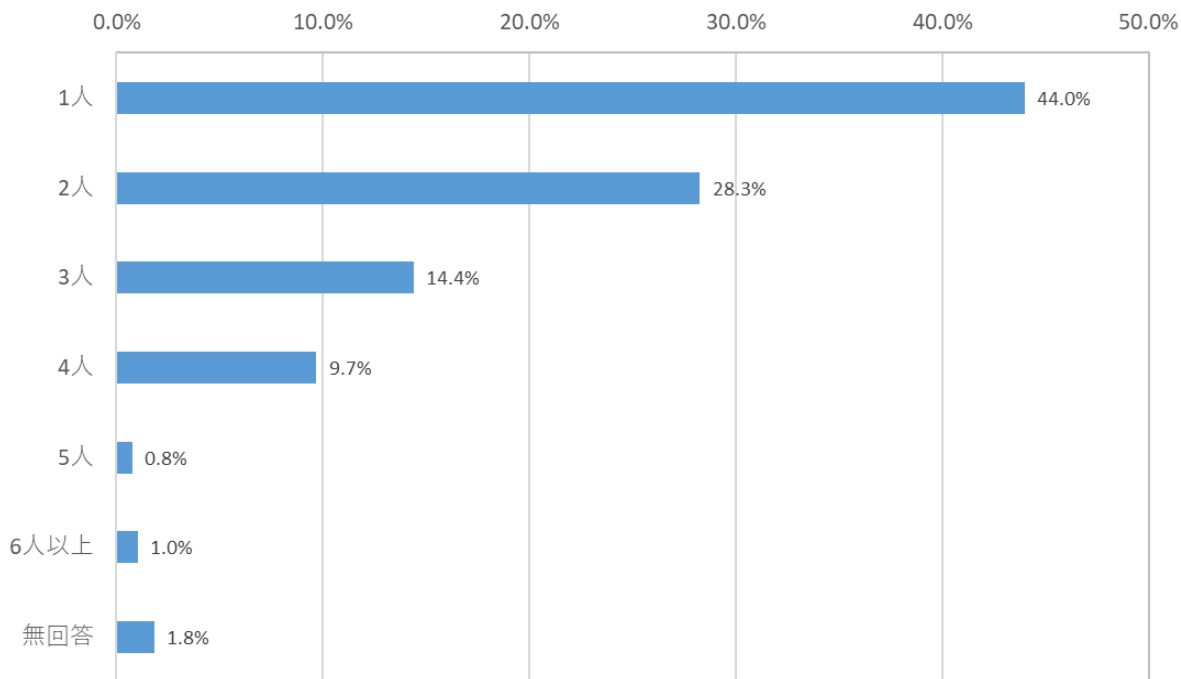


属性	有効n	平均値	中央値	最頻値	標準偏差	最小値	最大値
子どもあり	79	619.79	552	600	333.36	18	1500
子どもなし	297	410.90	320	300	374.42	1	3968
無回答	5	296.25	292.5	—	180.05	100	500
その他	1	800.00	800	—	0.00	800	800

(F6, n=382, 単一回答, 参考値としてQ6a(年収)を付記, 単位: 万円)

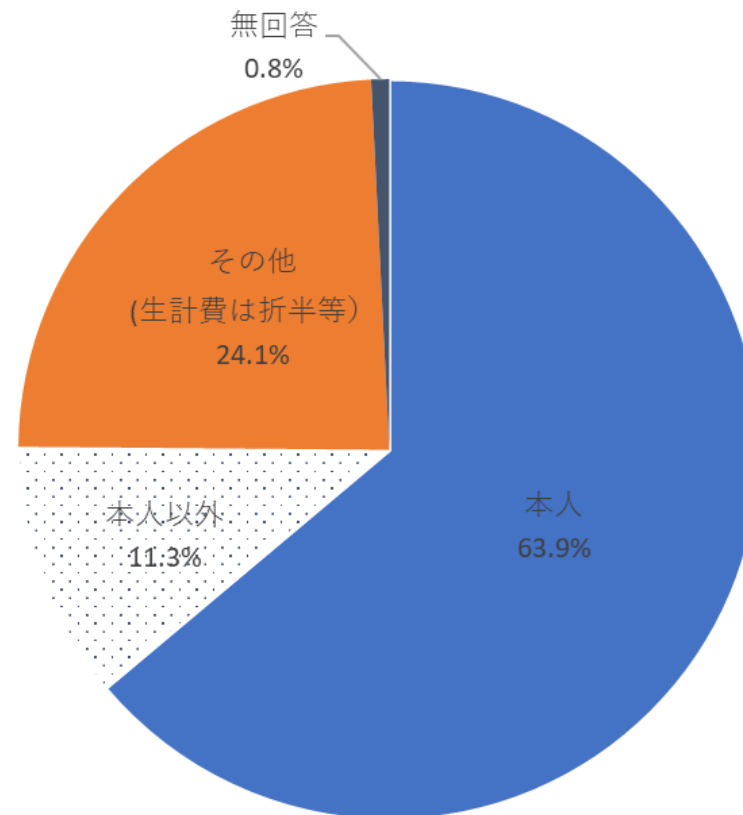
2.2 回答者の生活属性

図 2-2-5 同居家族



(F7, n=382, 単一回答)

図 2-2-6 主な生計維持者

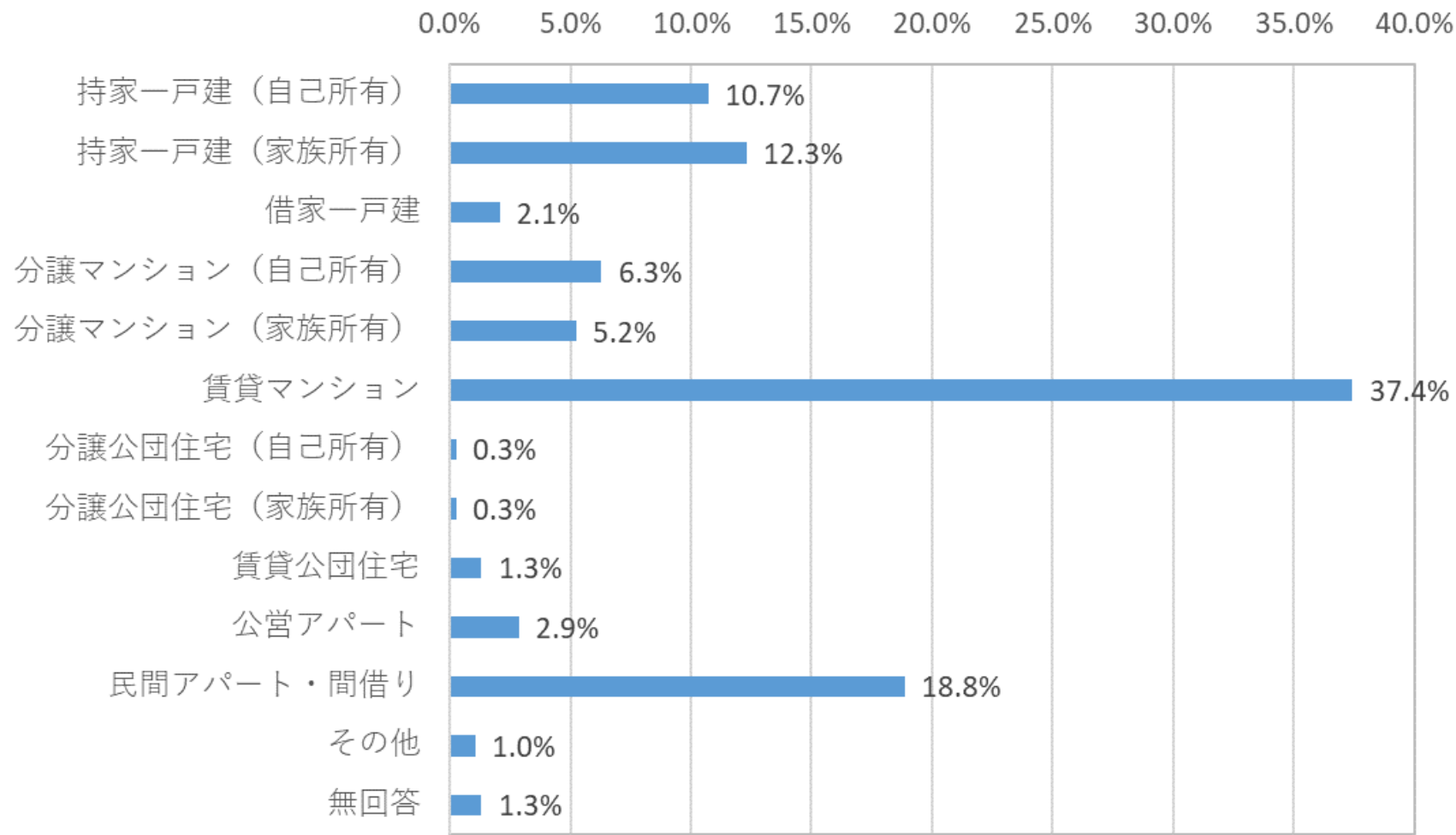


属性	有効n	平均値	中央値	最頻値	標準偏差	最小値	最大値
本人	244	506.82	417	300	407.48	1	3968
本人以外	43	200.95	140	300	202.00	18	1000
その他 (生計費は折半等)	92	425.89	360	600	282.44	16	1500
無回答	3	550.00	550	—	450.00	100	1000

(F8, n=382, 単一回答, 参考値としてQ6a(年収)を付記, 単位: 万円)

2.2 回答者の生活属性

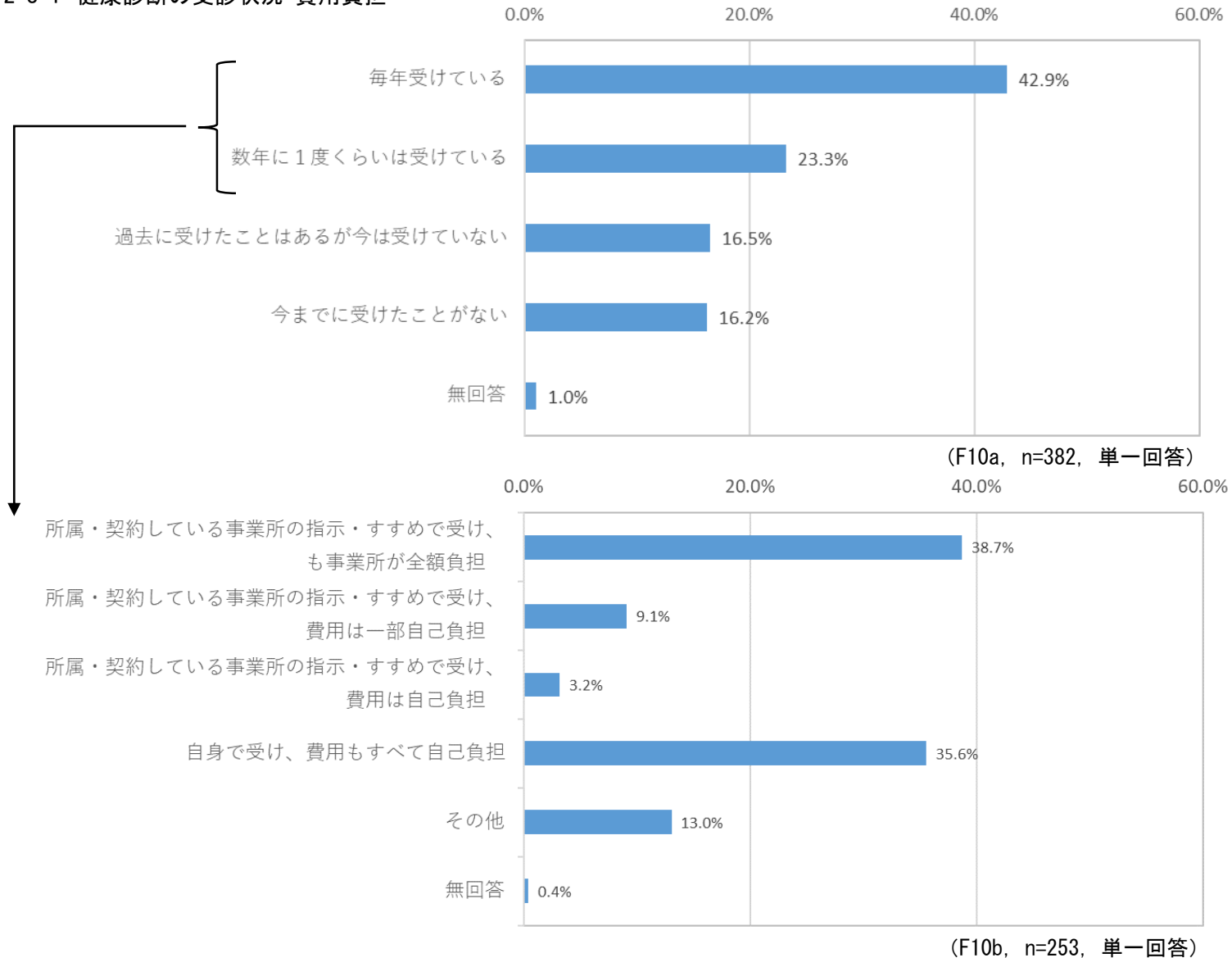
図 2-2-7 住居



(F9, n=382, 単一回答)

2.3 回答者の社会保障の状況

図 2-3-1 健康診断の受診状況・費用負担

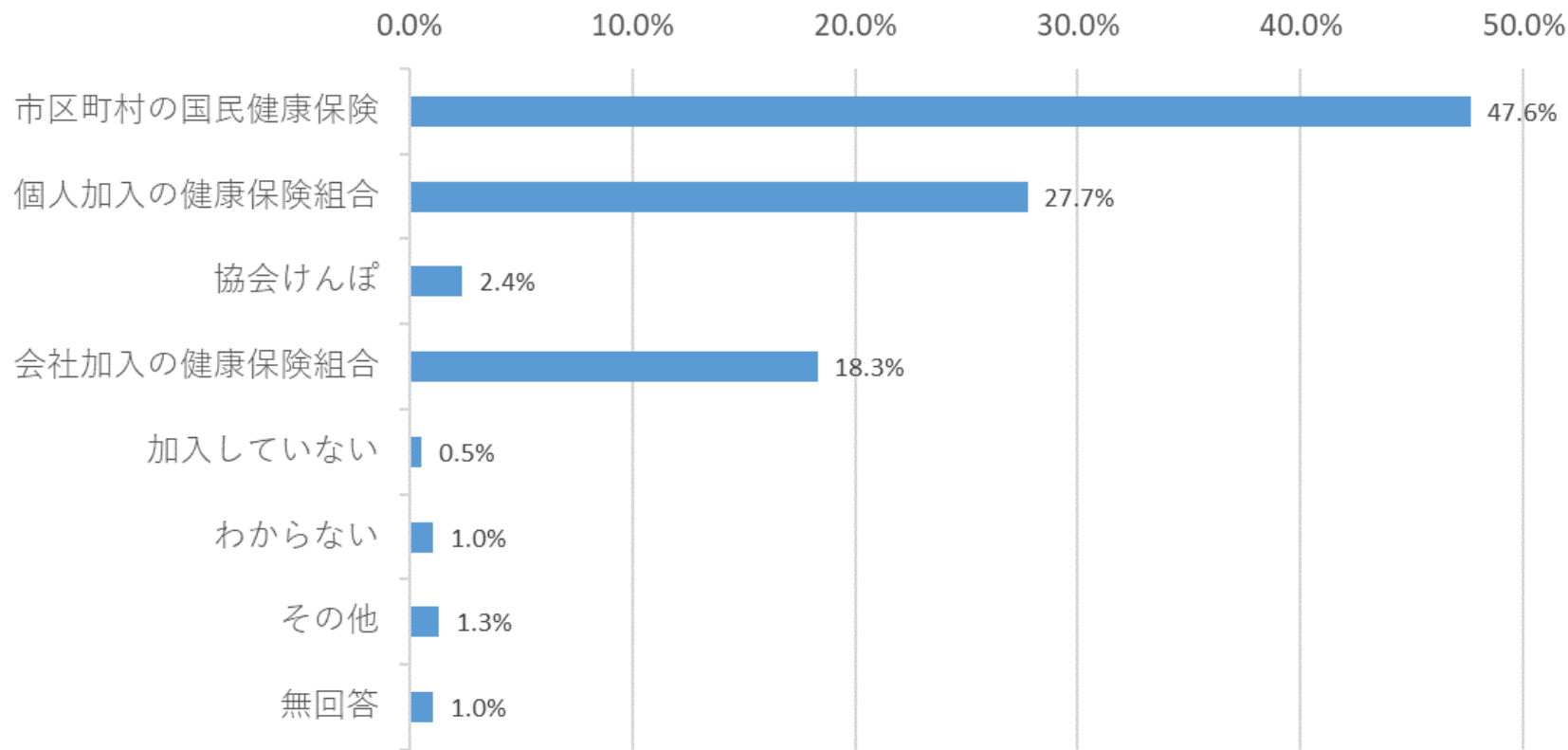


健康診断の費用負担（{その他}の自由記述）

- ・ JAniCAの補助付きの健康診断[2]
- ・ 文芸美術、JANICAからの連絡を受け、立て替えて上限まで負担して頂いています[1]、文美健保に加入し、費用は一部自己負担[1]、文美国保が負担してくれる[1]、4ですが後で文美国保からの補助で相殺[1]
- ・ 区の健康診断[1]、中野区の区民健康診断で受けている[1]、練馬区の30代検診が300円なのでそれを。[1]
- ・ 市から送られてくる無料健診[1]、市が国民健康保険に加入する25歳以上の者を対象に無料で提供しているもの[1]、市の健康診断[1]、市の負担[1]、市の無料診断[1]、清瀬市が行っている健康診断を受けています[1]
- ・ 市区町の無料健康診断[1]、市町村でやっているもの[1]、自治体制度によるもの[1]、自治体負担[1]
- ・ 加入する保険組合によるもの、保険におさめた費用で負担されているはず[1]、健康保険組合[1]、個人で入っている健康保険組合が負担[1]、
- ・ 個人加入の健康保険組合からの一部自己負担[1]、国保の健診（中野区や文美国保）、会社の健診[1]、国民健康保険、負担なし[1]、
- ・ 自身で受け、健康保険組合の助成を活用させて頂いています[1]、配偶者の加入する社保の制度利用、同会社全額負担[1]、配偶者の所属事業所の保険よりすすめで受け、費用は一部負担[1]、
- ・ 夫の会社の健康診断[1]、別途就業する一般企業の負担[1]
- ・ 人間ドッグは個人で受け自今負担[1]、地元の両親と受け、費用は両親負担[1]
- ・ 通院しているのでそのついでに検査してもらっている[1]

2.3 回答者の社会保障の状況

図 2-3-2 健康保険の加入状況



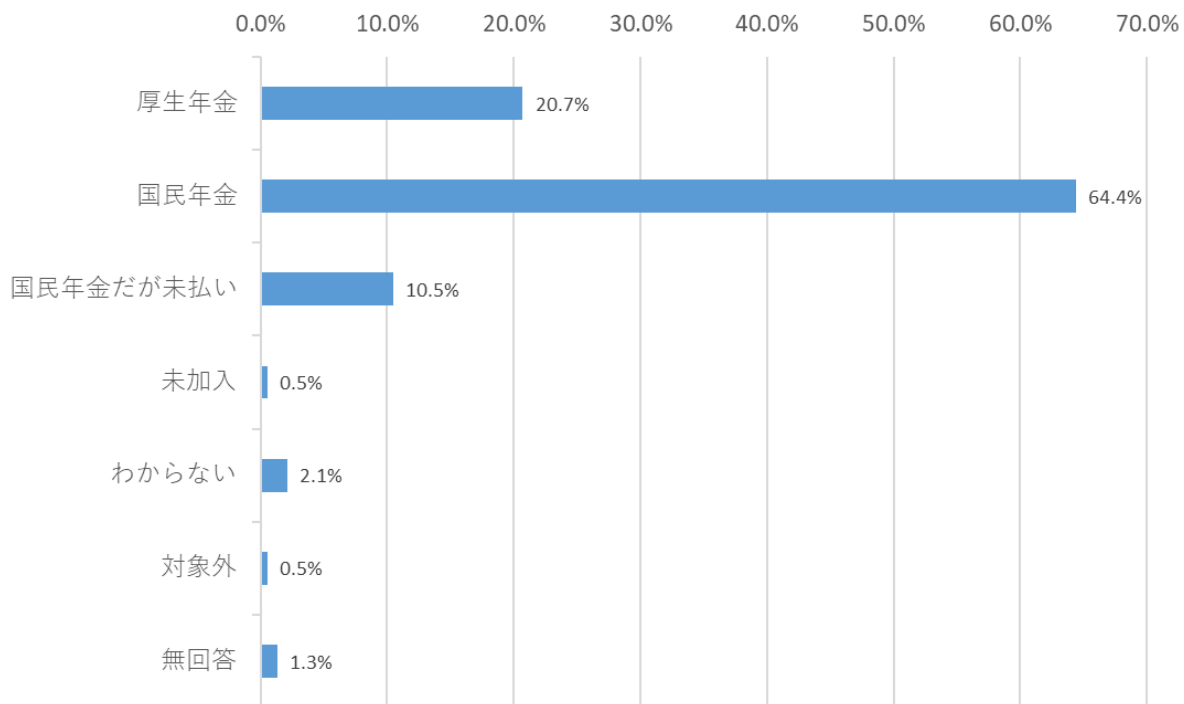
(F11a, n=382, 単一回答)

健康保険の加入状況（{その他}の自由記述）

- ・私学共済[1]
- ・親の被扶養者として健康保険に入っている。[1]
- ・別途就業する一般企業の組合[1]

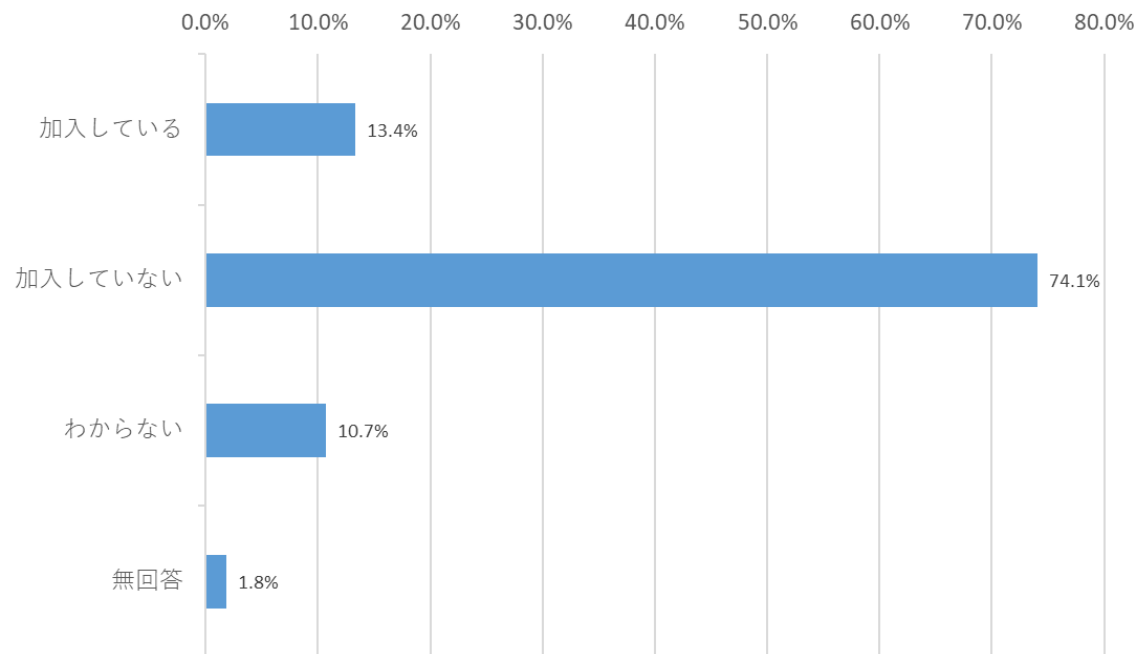
2.3 回答者の社会保障の状況

図 2-3-3 年金の加入状況



(F11b, n=382, 単一回答)

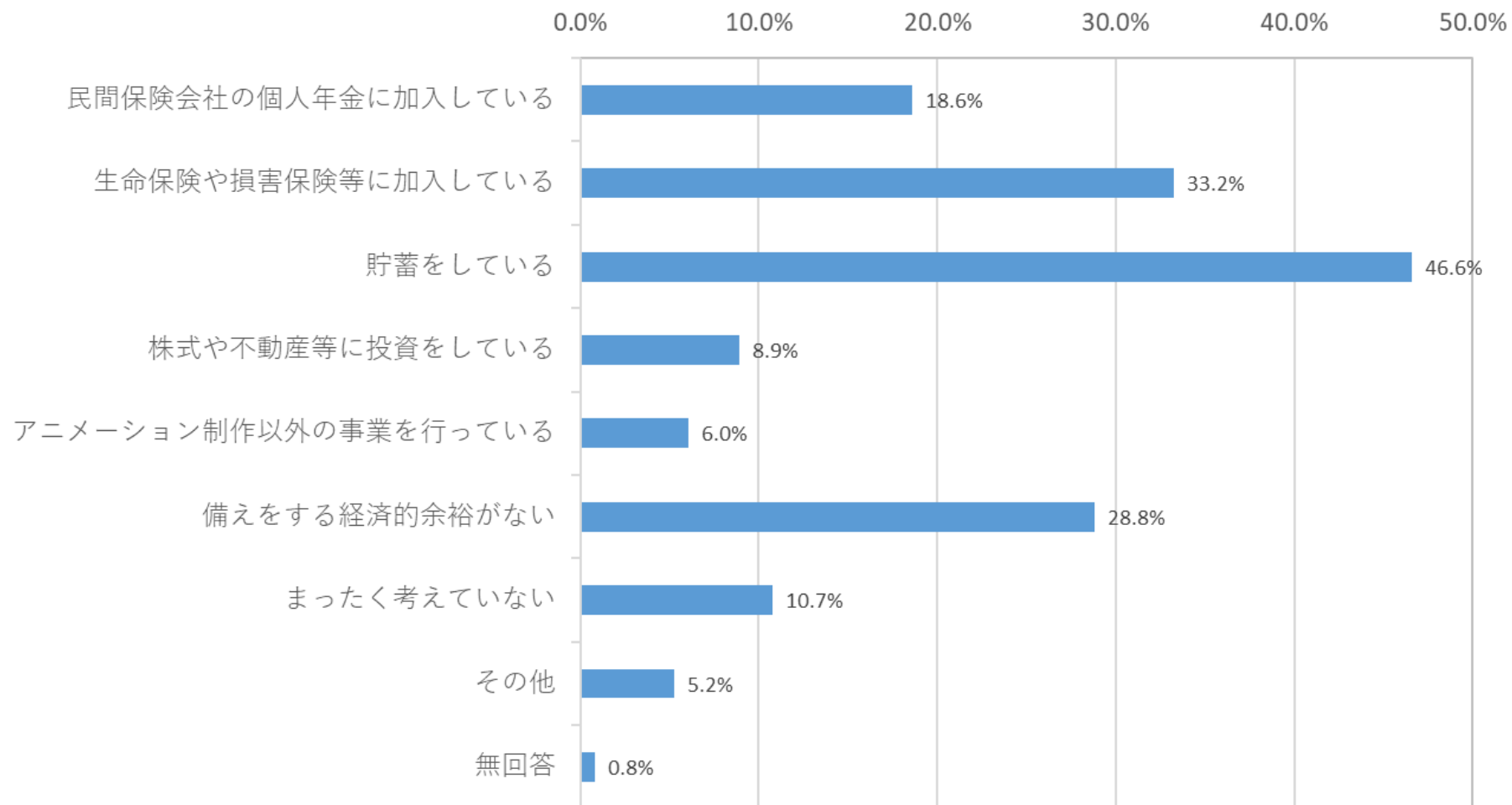
図 2-3-4 雇用保険の加入状況



(F11c, n=382, 単一回答)

2.3 回答者の社会保障の状況

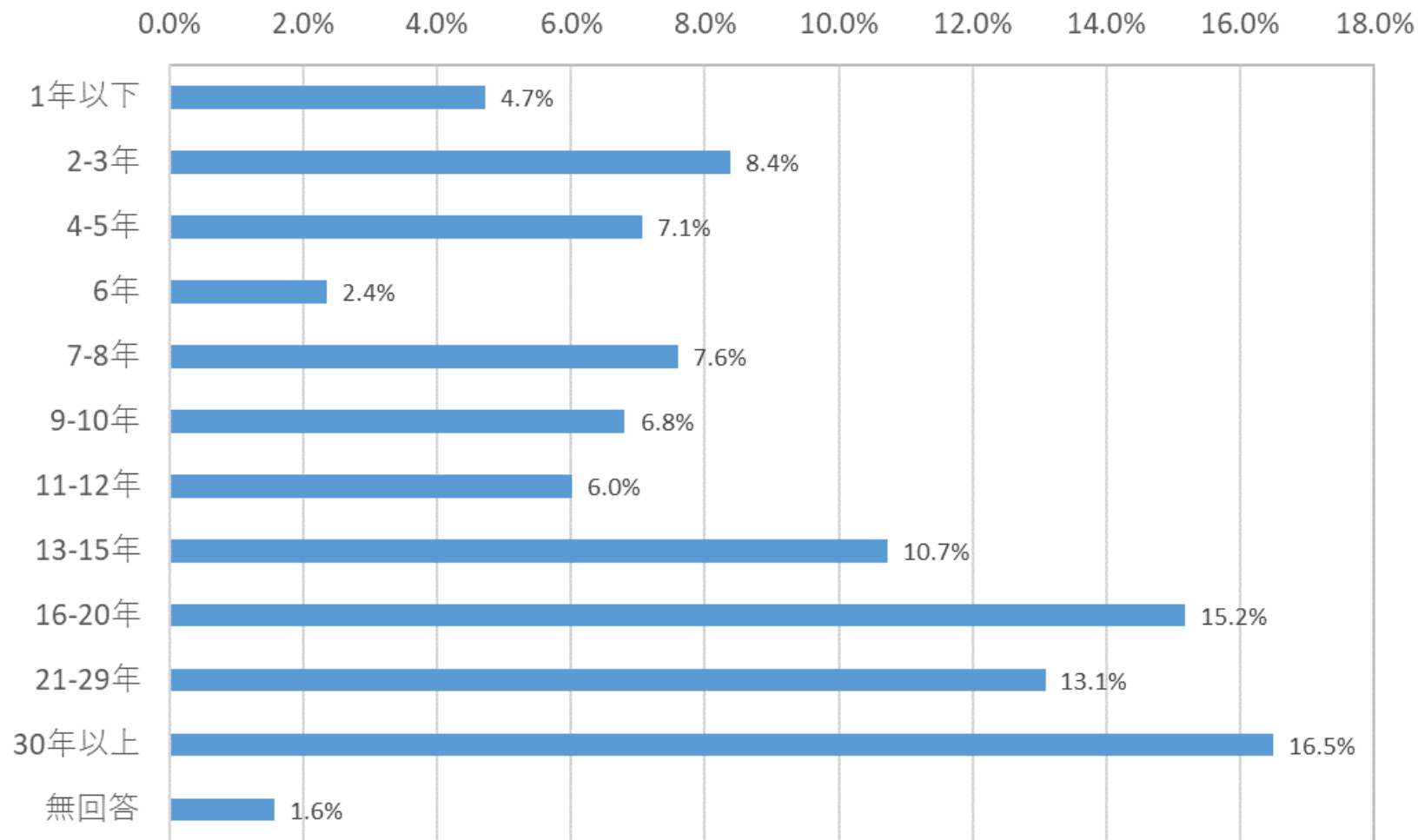
図 2-3-5 万一・老後の備え



(F12, n=253, 複数回答)

2.4 回答者の就業属性

図 2-4-1 アニメーション制作としての仕事経験年数



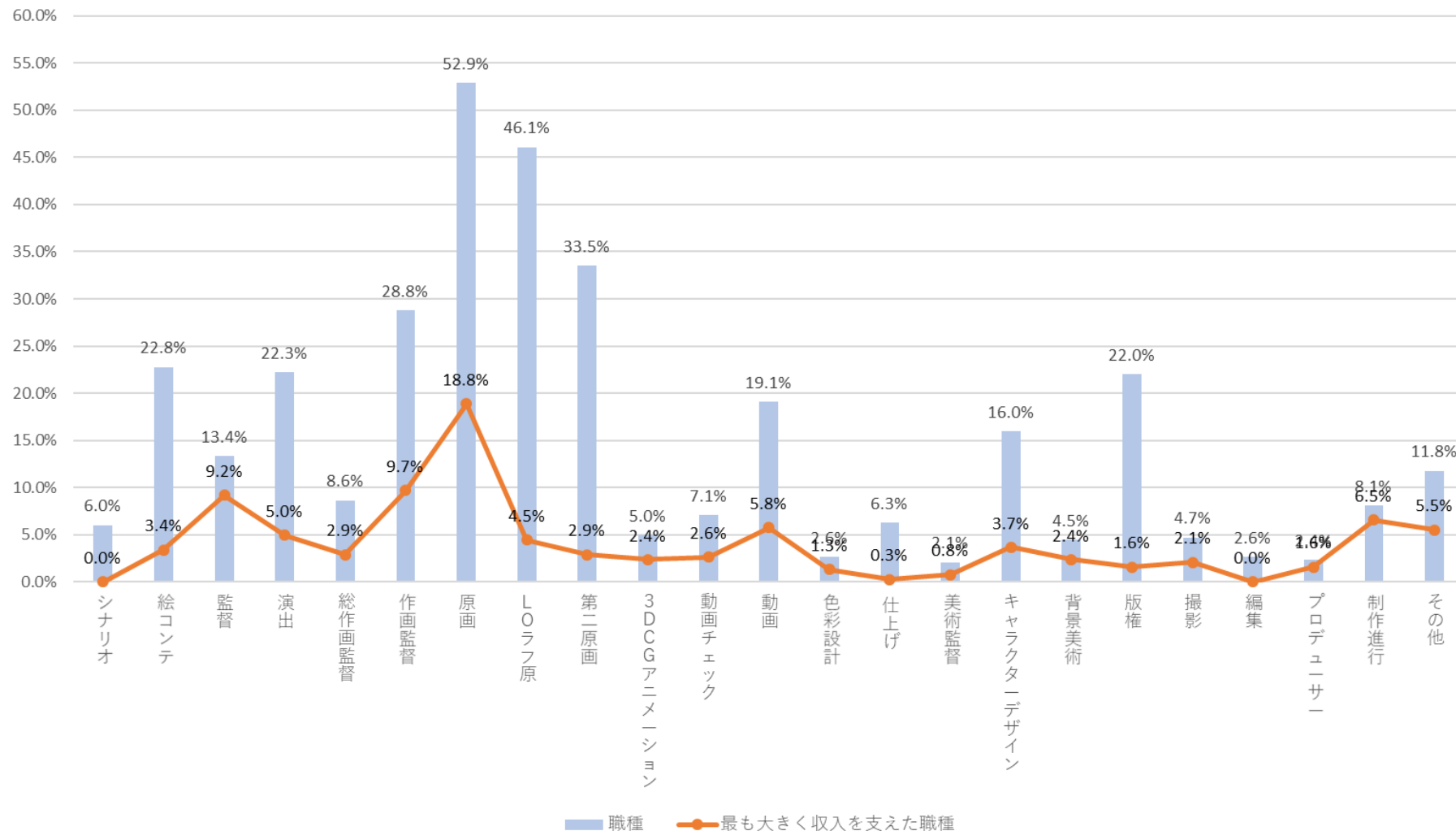
有効 n	376
平均値	16.30
中央値	14
最頻値	1
標準偏差	11.51
最小値	1
最大値	55

(Q3, n=382, 数字で記入)

第3章 アニメーション制作者の仕事

3.1 2017年に携わった職種

図 3-1-1 携わった職種と最も収入を支えた職種



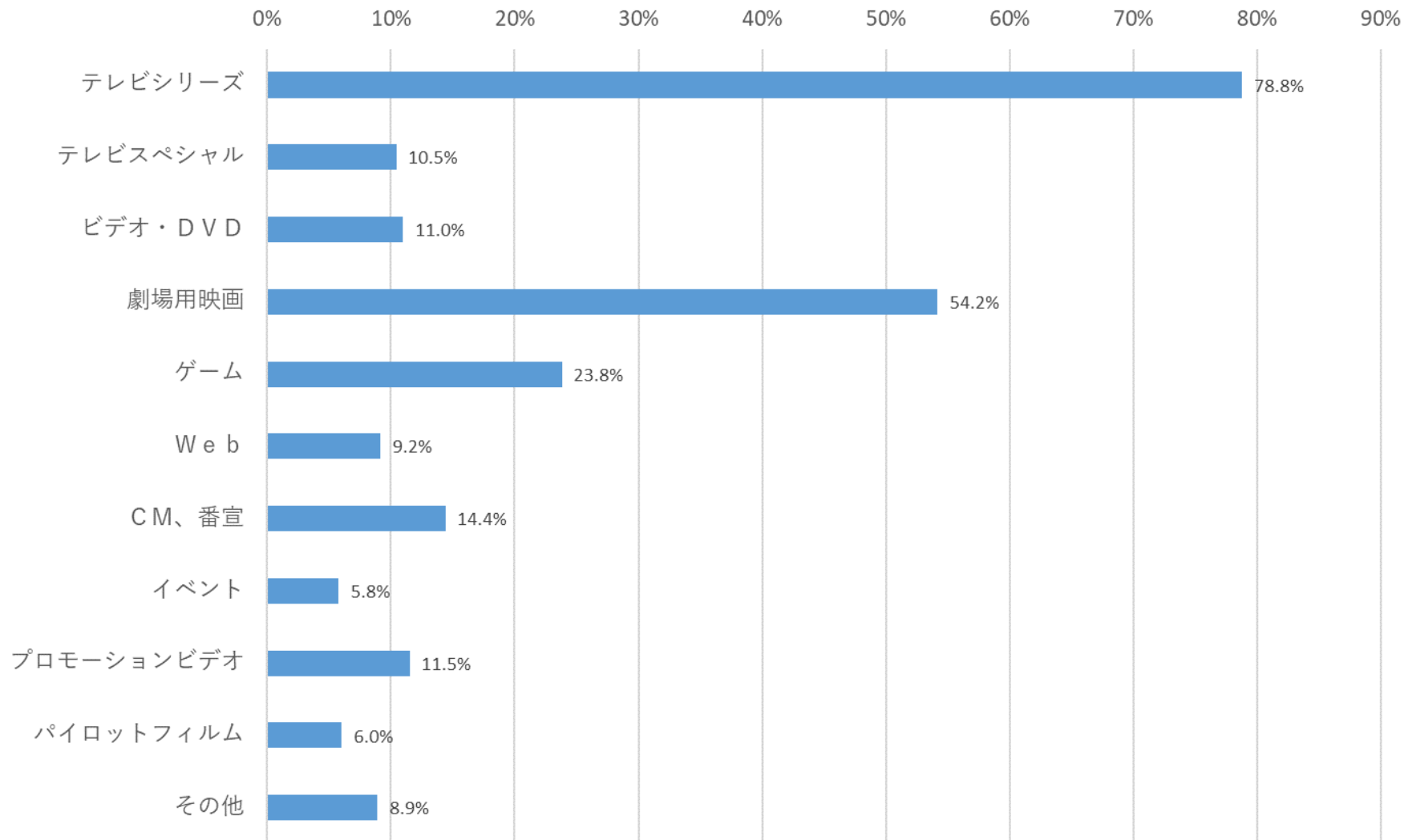
携わった職種（その他の回答の具体的内容）

- ・2Dワーク [3], 3DCGモデリング、リギング、アセット管理システムの作成 [1], 3Dモデリング [1], ゲーム制作における3DCGモデルの作成、データ監修、及びアニメーション作成 [1]
- ・音響監督 [1]
- ・会社拘束 [1]
- ・講師 [2], 専門学校の非常勤講師、パート [1], 講演 [1], デジタル作画教育、ワークフロー構築 [1], 学校講師 [1]
- ・エンディングムービーのイラスト制作 [1], 原画、動画リテイク直し [1], 原画リテイク、動画リテイク [1]
- ・T.P修正 [1]
- ・制作管理 [2], スーパーバイザー [1]
- ・エフェクト制作 [1], 特効、2Dワークス [1], 特殊カット [1], 特殊効果 [1]
- ・美術設定 [1]
- ・イメージボード制作 [1], コンセプトアート、他映像、ゲーム美術、アートディレクター [1], モーショングラフィック、モニターデザイン [1], モニターグラフィックデザイン [1], 企画 [1], 設定デザイン [1], 設定作業 [1], 文芸 [1]
- ・アプリゲーム、キャラクターデザイン、作画 [1], グッズ制作 [1], ゲーム背景 [1], 漫画 [1]
- ・バイト(コンビニ) [1], バックオフィス [1], ラジオ番組出演、JAniCAの活動 [1], 一般職 [1]

(Q1, n=382, nの値には、すべての項目に無回答である7件を含む, Q1a: 複数回答, Q1b: 単一回答)

3.2 アニメーション制作の媒体別仕事

図 3-2-1 携わったアニメーション制作の媒体別仕事



携わった仕事（その他の具体的回答）

- ・OAD[1]
- ・OP[1]
- ・ネット配信[1]
- ・著作権[5], 著作権物[1], 著作権イラストの撮影など[1], コンセプトアート[1], プラネタリウム[1], プラモデル開発[1], マンガ作成[1], 過去作関連グッズ著作権[1], 学校講師[1], 電子書籍[1]
- ・TVアニメーション企画、準備[1], 次の年のキャラデの準備[1]
- ・パッケージ版リテイク作業[1], 中国アニメ[1]
- ・テレビシリーズのPV先行用カット[1]

(Q5a, n=382, 複数回答, nの値には「たずさわった仕事の種類」がすべて選択されていない31件を含む)

3.2 アニメーション制作の媒体別仕事

表 3-2-2 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	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 (番組長30分以内)	301	13.95	2	1	2	6	15	287
テレビスペシャル(特番)	40	1.33	1	1	1	1	2	4
ビデオ・DVD	42	1.74	1	1	1	1.5	2	5
劇場用映画	207	1.67	1	1	1	1	2	9
ゲーム(家庭用、業務用、パチンコ含む)	91	1.78	1	1	1	1	2	10
Web	35	5.00	1	1	1	1	5.5	40
CM、番宣	55	3.82	1	1	1	1	2	100
イベント	22	2.55	1	1	1	1	2.75	20
プロモーションビデオ	44	18.50	1	1	1	1.5	4	270
パイロットフィルム	23	1.22	1	1	1	1	1	3
その他	34	3.88	1	1	1	2	5	17

(Q5b, 数字で記入, 単位: 本)

表3-2-3 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	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 (番組長30分以内)	270	223.88	300	3	142	250	300	480
テレビスペシャル(特番)	33	38.64	30	1	5	30	47	200
ビデオ・DVD	34	53.12	10	3	10	32.5	64.5	200
劇場用映画	181	129.92	300	1	30	96	225	630
ゲーム(家庭用、業務用、パチンコ含む)	74	72.78	20	2	18.5	31.5	90	365
Web	24	96.25	30	2	27.5	60	150	365
CM、番宣	47	39.04	30	1	6	20	38	240
イベント	20	13.35	30	1	3	8.5	22.5	40
プロモーションビデオ	39	26.62	1	1	2	6	30	200
パイロットフィルム	17	37.41	30	8	14	25	30	150
その他	33	57.45	14	1	14	24	75	330

(Q5b, 数字で記入, 単位: 日)

3.3 アニメーション制作以外の仕事

表 3-3-1 アニメーション制作以外の仕事

	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	27	254.52	5	0.02	7.5	15	217.5	3036
教える仕事	31	64.56	20	1	9	26	47	800
マンガ家	3	147.00	20	20	20.5	21	210.5	400
イラストレーター・同人誌	26	48.27	20	0.1	8.5	20	87.5	258
会社役員報酬	11	314.55	24	12	72	200	450	840
印税	12	43.51	30	0.0004	2.75	6.8	22.5	400
その他	38	148.11	60	2	19.25	57.5	198.5	1326

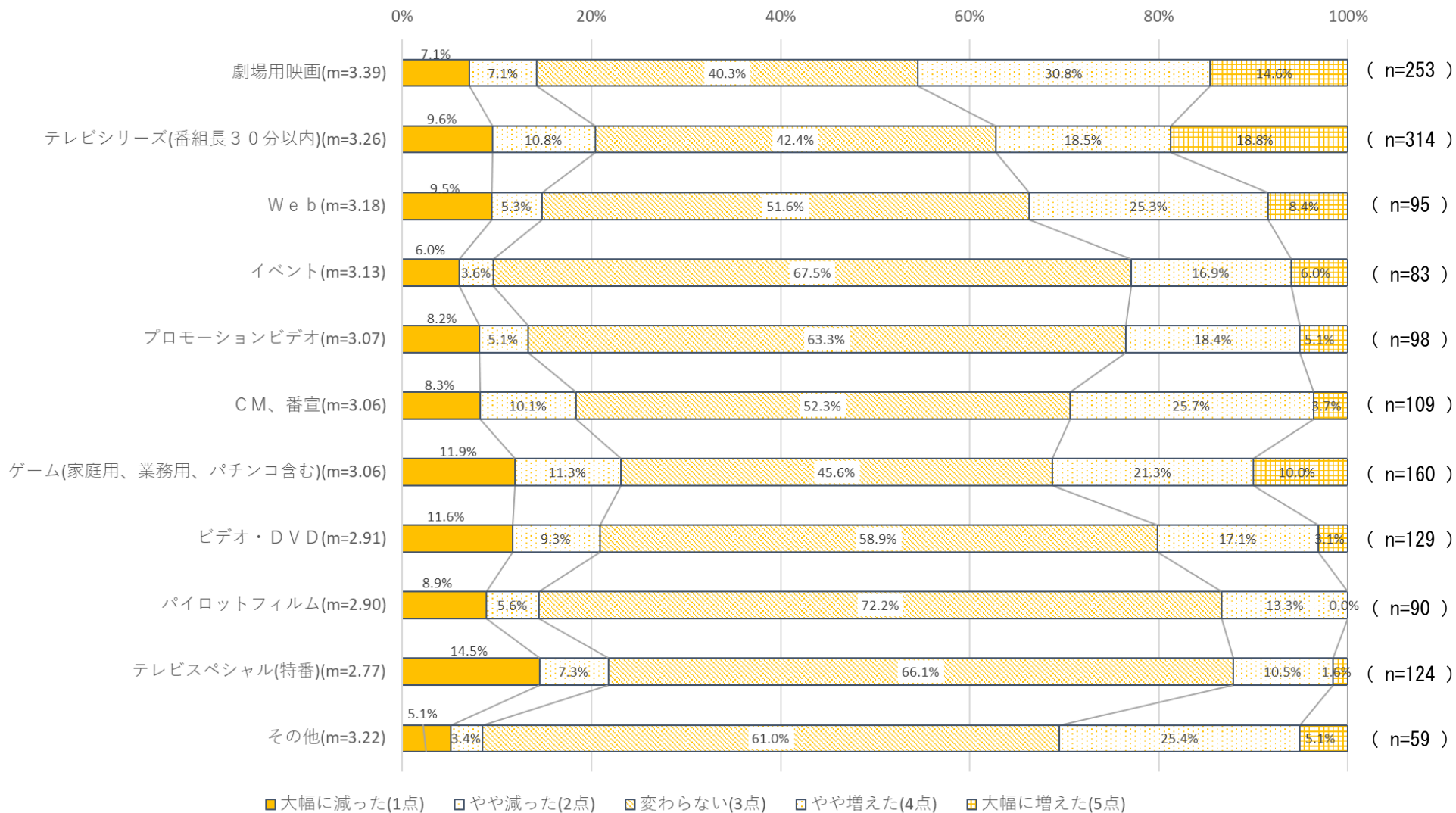
年間収入（その他の回答の具体的内容）

- ・LINEスタンプ[1], web制作、プログラマー[1]
- ・アプリゲーム、キャラデザ、作画[1], ゲーム会社給与収入[1], ソーシャルゲーム[1]
- ・イベント出演[1], コレクション売却、雑所得[1], メルカリ[1], 個人年金保険[1], 雑費[1], 失業保険[1], 投資[1]
- ・アルバイト[2], アルバイト、パート等[1], コンビニ バイト[1], パート[1], プラモデル開発[1], 一般企業社員[1], 一般職[1], 給与[1], 小売[1], 青色専従者給与[1], 大学教授[1], 年金、不動産[1], 病院の清掃[1], 不動産[1], 服飾[1], 編集補佐[1], 無線雑誌の著述原稿料[1]
- ・ボーナス[1], 監督追加報酬[1], 作品ヒットボーナス[1], 出版物、ビデオグラム等[1], 特別報酬[1]

(Q6bc, n=115, 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)

3.4 アニメーション制作の仕事機会

図 3-4-1 3年前と較べた仕事の機会の増減



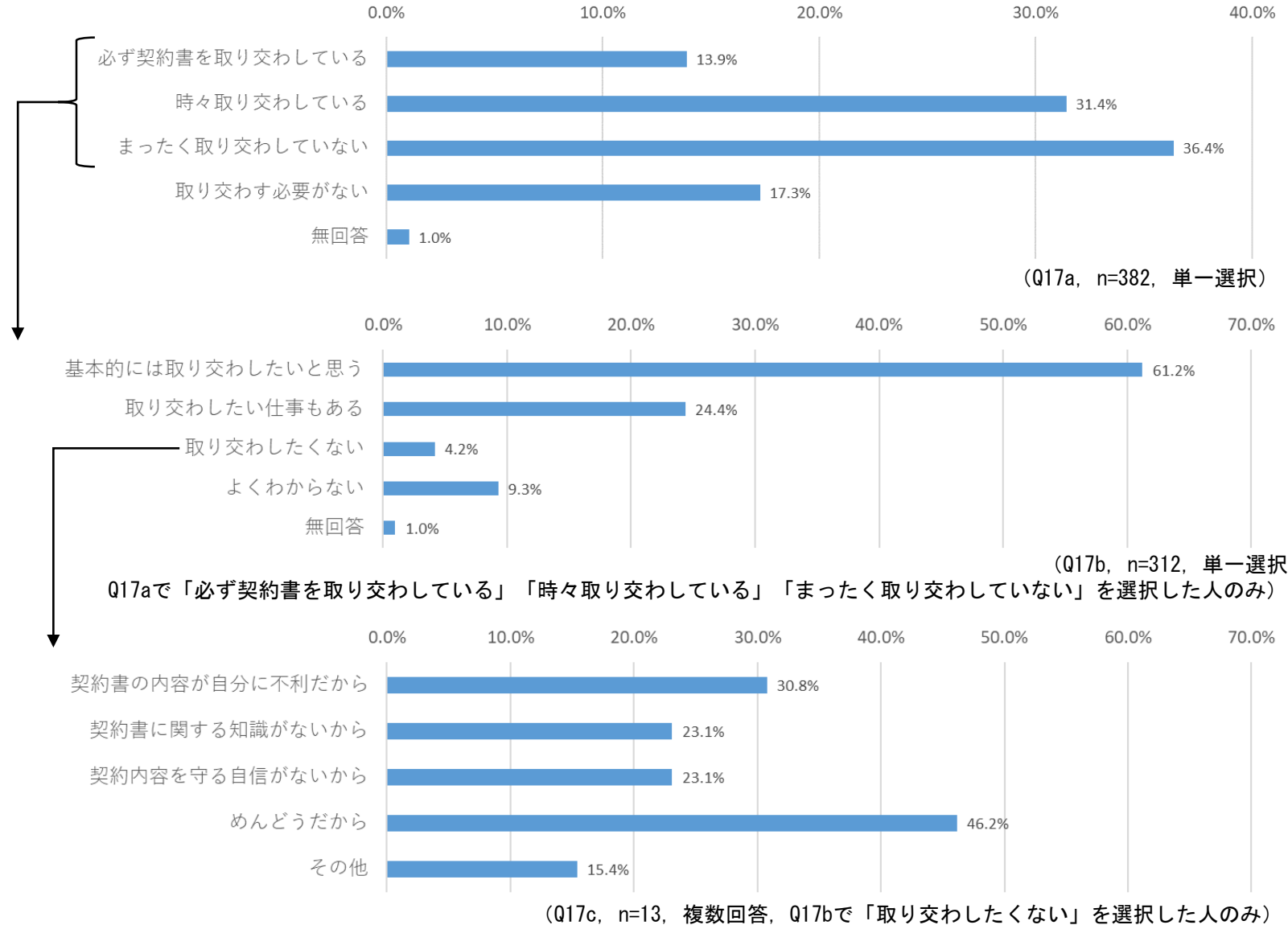
3年前と比べた仕事の機会の増減
(その他の回答の具体的内容)

- ・ 自営業のみ[1]、マンガ作成[1]、グッズ制作[1]、コンセプトアート[1]、ネット配信[1]、プラモデル開発[1]、学校講師[1]、グッズ制作[1]、コンセプトアート[1]、ネット配信[1]、プラモデル開発[1]、学校講師[1]
- ・ 著作権[4]、著作権物[1]

(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)

3.5 仕事での契約書の取り交わし状況

図 3-5-1 仕事での契約書の取り交わし状況

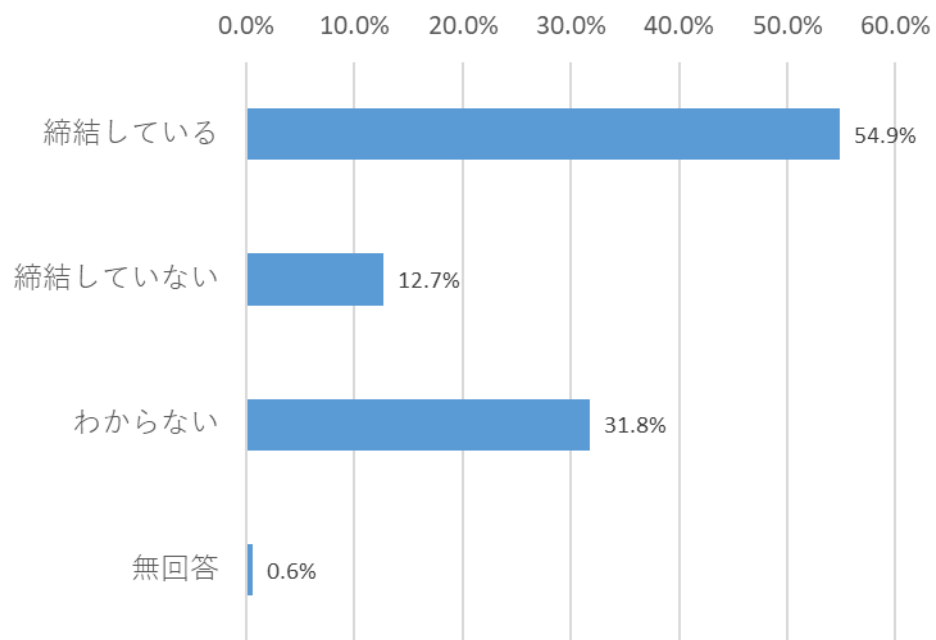


契約書の取り交わし意思 (取り交わしたくない理由)
(その他の回答の具体的内容)

- ・アニメの制作会社やその経営者に無責任でいいかげんな人が多いから[1]
- ・制作会社側に契約書作成能力が無いから。例1: 契約内容そのものではなく文章上の不備(甲とか乙が途中で入れかわり、文章が成立しない等)があり、指摘しても何ヶ月も訂正されたものが届かない(結局契約書の作成はしなかった) 例2: ○月から契約書を取り交わす方針になった、と言ってからその月を何ヶ月も過ぎてても契約書作成の動きが無い。例3: 制作会社の法務部が下請法ガイドラインを知らない(うちは税込み価格のみだ、と言い張った)交渉して消費税分はきちんと支払われたが、他の人に対しては今も税込み価格で提示していると思われる。[1]

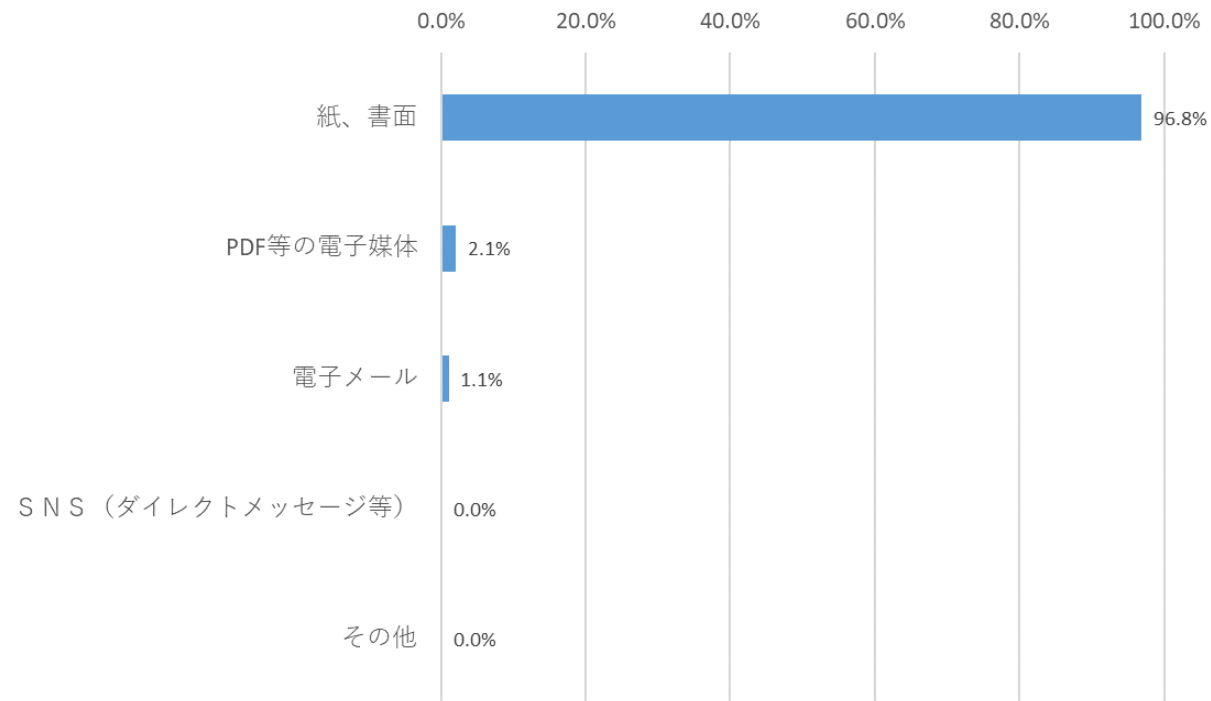
3.5 仕事での契約書の取り交わし状況

図 3-5-2 取引基本契約書の締結



(Q17d, n=173, 単一回答, Q17aで「必ず契約書を取り交わしている」「時々取り交わしている」を選択した人のみ)

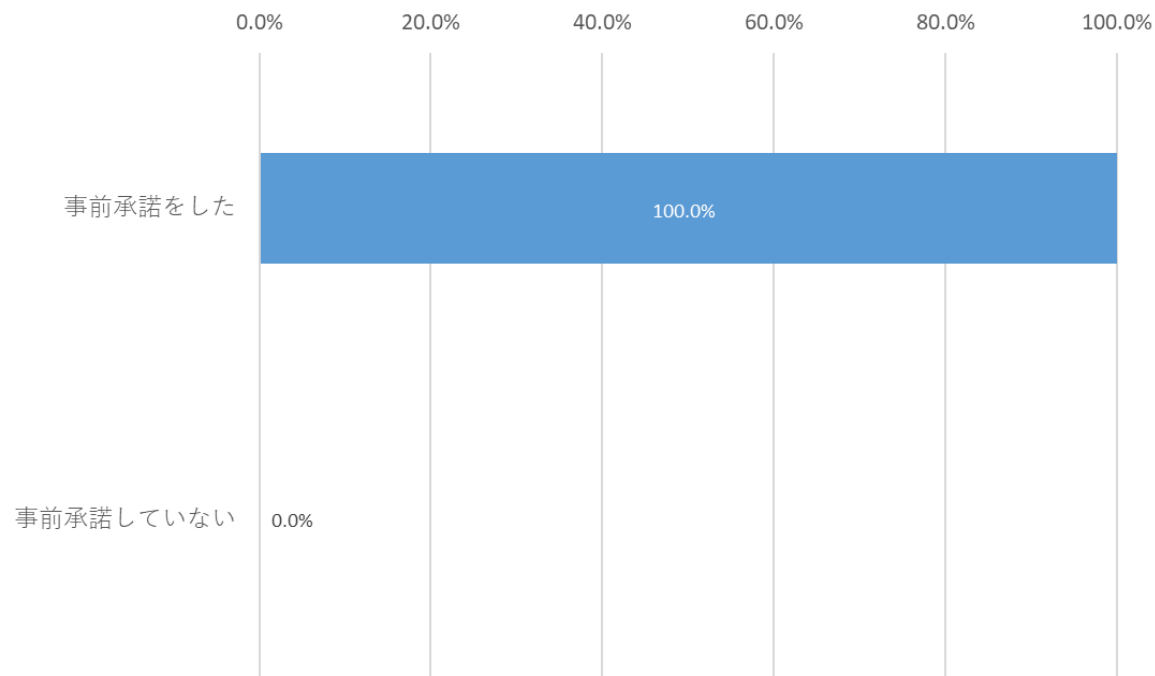
図 3-5-3 取引基本契約書の形式



(Q17e, n=95, 単一回答, Q17dで「締結している」を選択した人のみ)

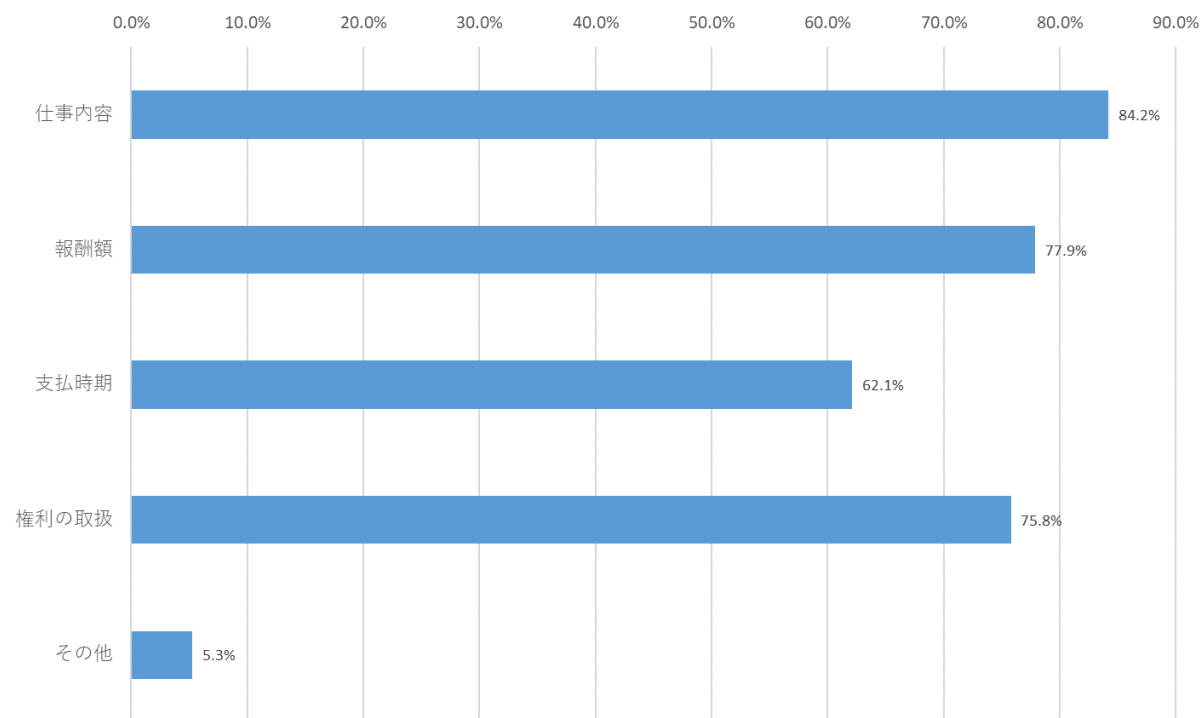
3.5 仕事での契約書の取り交わし状況

図 3-5-4 取引基本契約書の締結の事前承諾



(Q17f, n=3, 単一回答, Q17eで「PDF等の電子媒体」「電子メール」「SNS」を選択した人のみ)

図 3-5-5 取引基本契約書の記載内容



(Q17g, n=95, 複数回答, Q17dで「締結している」を選択した人のみ)
(nの値には、すべての項目に無回答である1件を含む)

3.5 仕事での契約書の取り交わし状況

図 3-5-6 個別発注書の交付

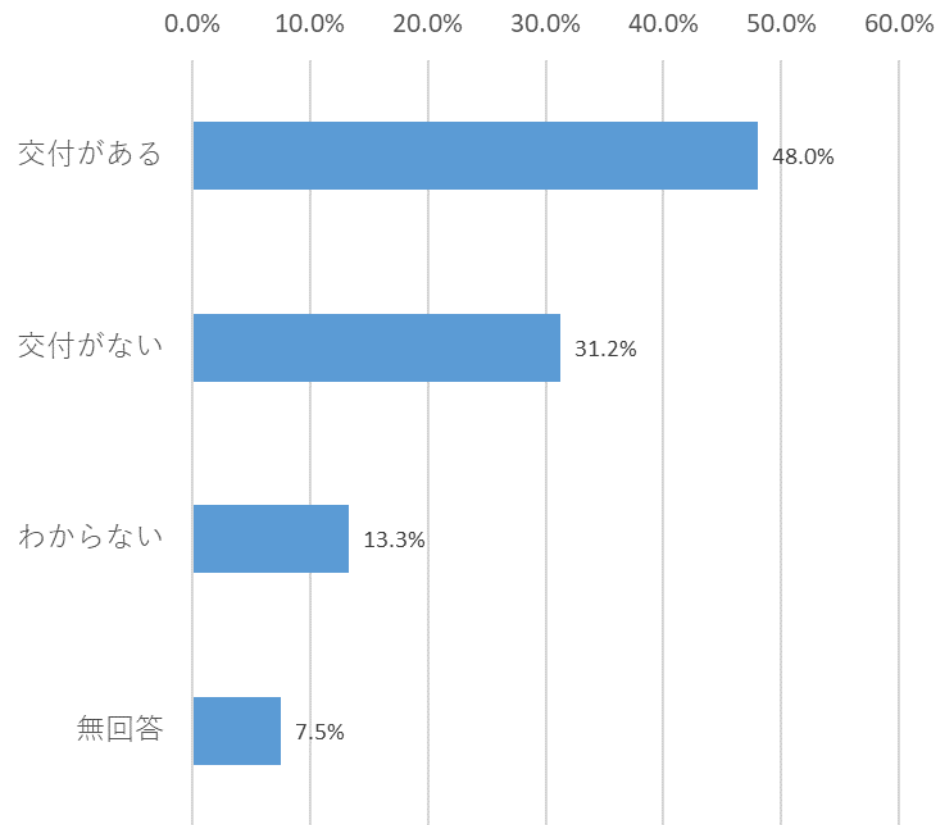
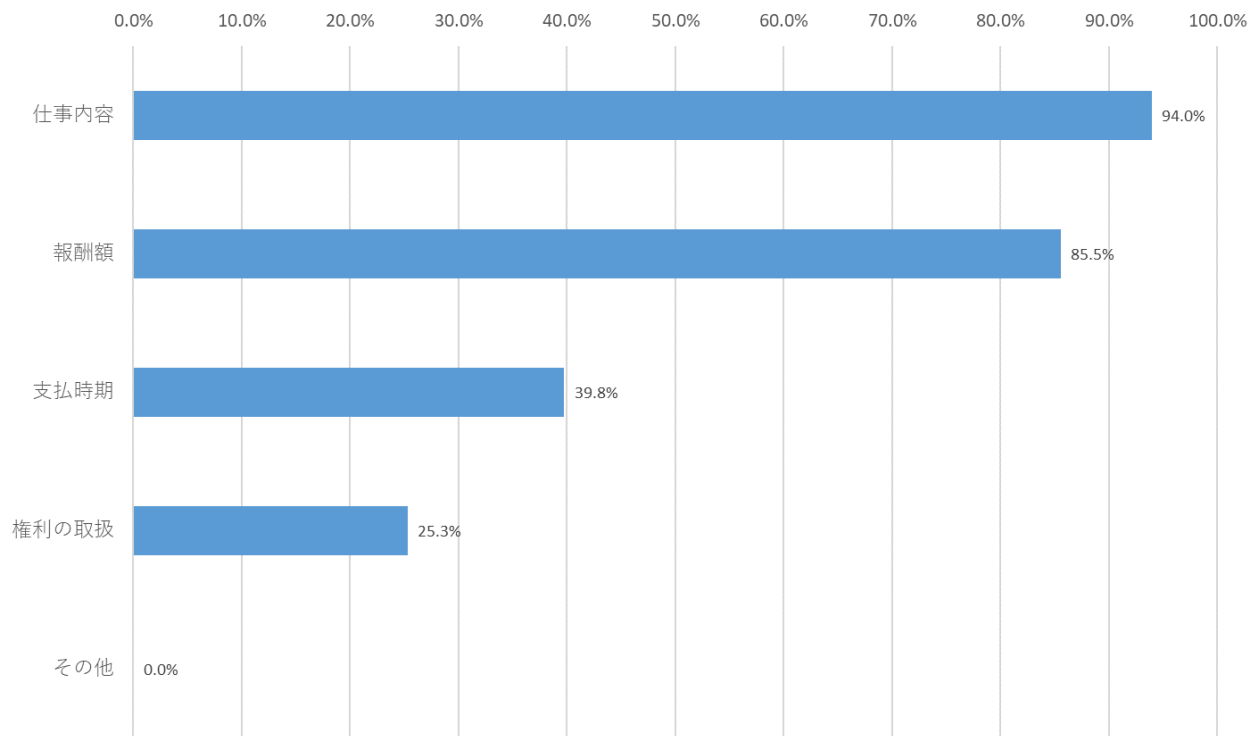


図 3-5-7 個別発注書の記載内容

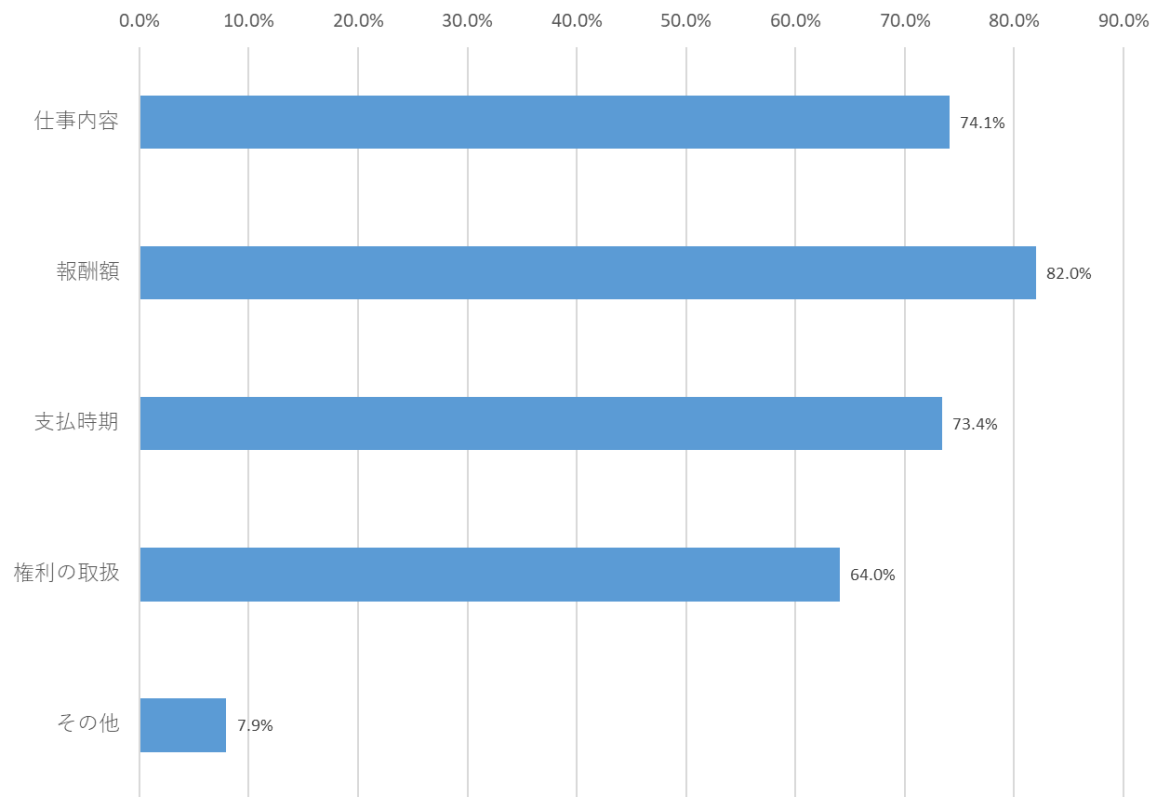


(Q17i, n=173, 複数回答, Q17iで「交付がある」を選択した人のみ)

(Q17h, n=173, 単一回答, Q17aで「必ず契約書を取り交わしている」「時々取り交わしている」を選択した人のみ)

3.5 仕事での契約書の取り交わし状況

図 3-5-8 契約書に記載が必要な事項

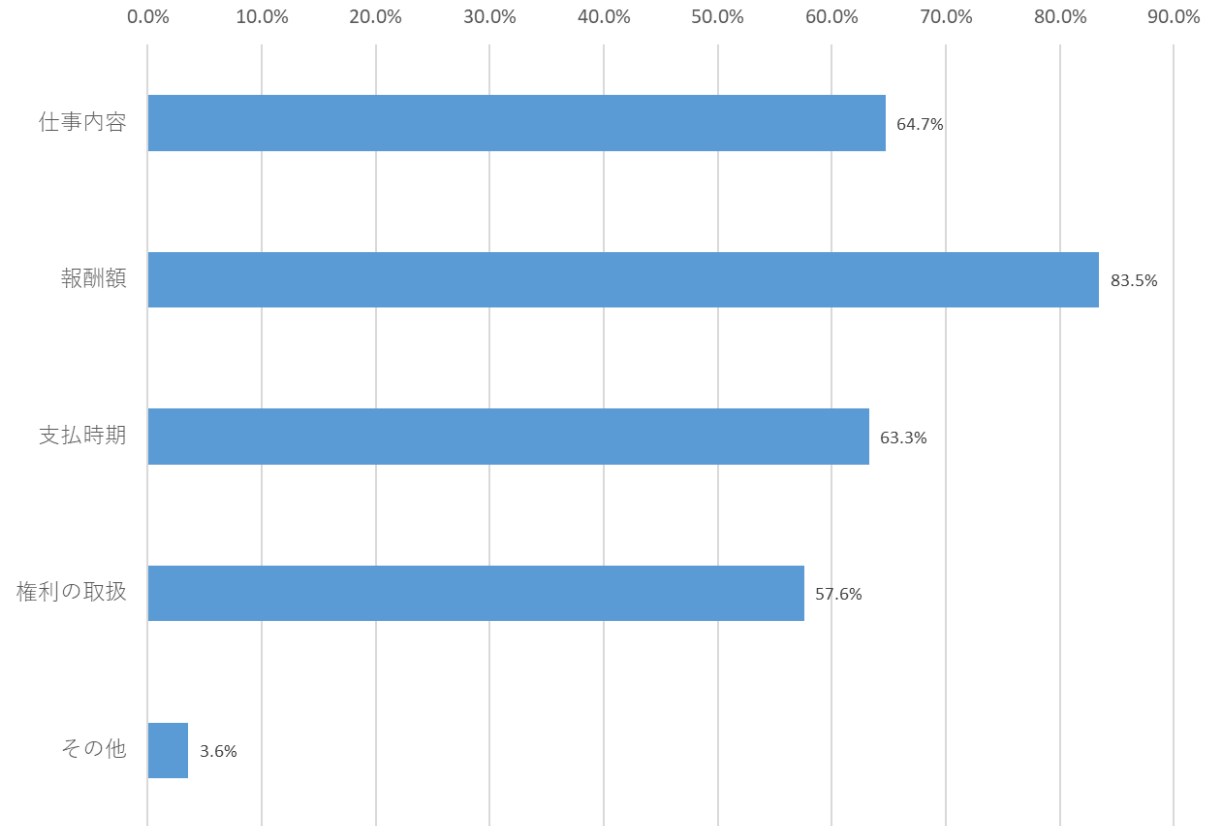


(Q17j, n=139, 複数回答, Q17aで「まったく取り交わしていない」を選択した人のみ)
(nの値には、すべての項目に無回答である22件を含む)

契約書に記載が必要な事項 (その他の回答の具体的内容)

- ・ 契約期間[1], 拘束期間[1]
- ・ NDA、瑕疵担保責任、検収、損害賠償、有効期間など[1], お互いの契約が履行できなかった時の処遇[1], わからない[1], 事業所情報[1], 消費税について[1], 責任者の名前[1], 罰則等[1], 頼んでも契約書は全く見せてもらえなかった[1]

図 3-5-9 契約に重要だと認識している事項



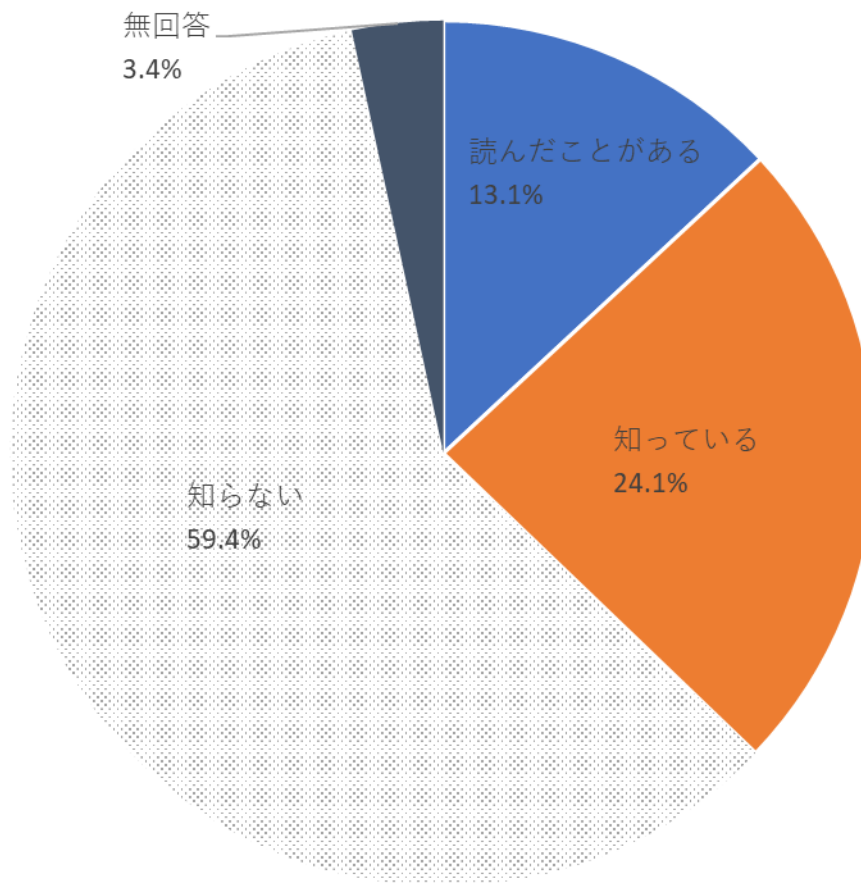
(Q17k, n=139, 複数回答, Q17aで「まったく取り交わしていない」を選択した人のみ)
(nの値には、すべての項目に無回答である17件を含む)

契約書に重要だと認識している事項 (その他の回答の具体的内容)

- ・ 契約期間[1], 拘束期間[1]
- ・ 内容があまりにも重い、理不尽な場合は単価を2倍3倍と交渉する権限を有すること。消費税金の分も支払う事。[1], 発注側に課す「ペナルティ」に関する事項[1], わからない[1]

3.6 「アニメーション制作業界における下請適正取引ガイドライン」の認知度

図 3-6-1 「アニメーション制作業界における下請適正取引ガイドライン」の認知度

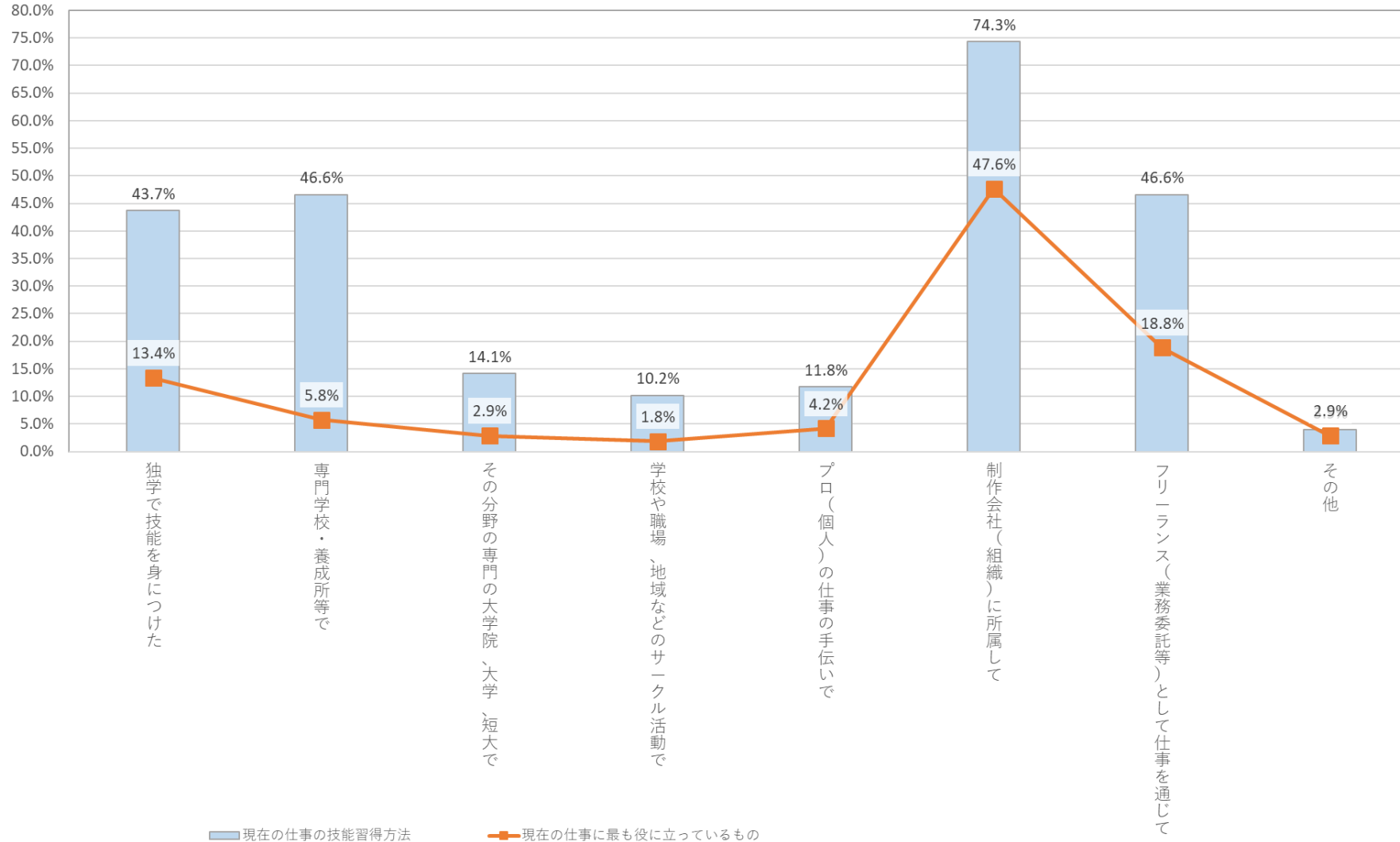


(Q18, n=382, 単一回答)

第4章 アニメーション制作者の働き方

4.1 技能・技術の習得方法

図 4-1-1 現在の仕事の技能・技術習得方法



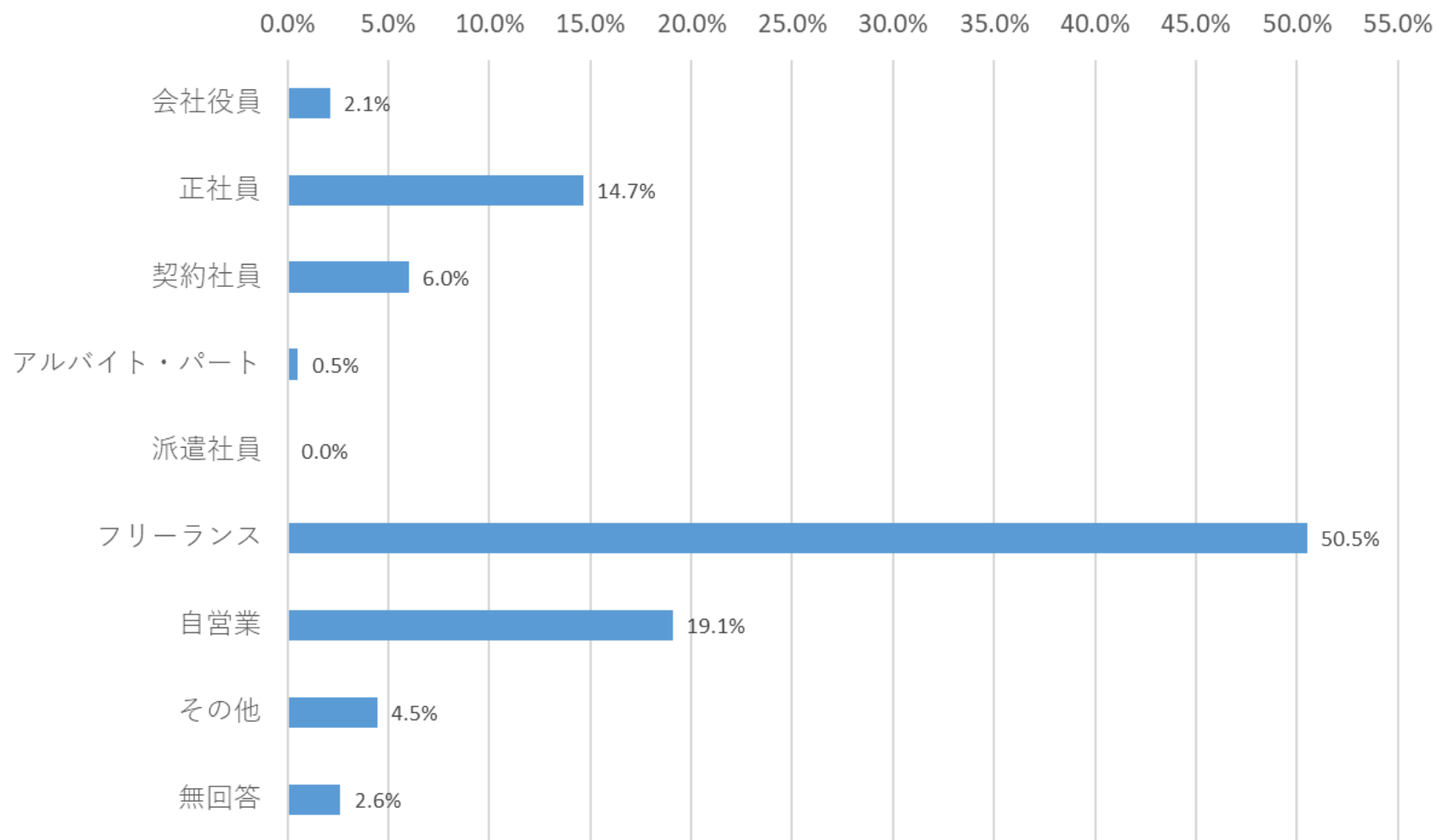
技能・職能を身につけた方法
(その他の回答の具体的内容)

- ・美術予備校[2]、CGなどの他業種の講習会、絵画教室などで[1]、アニメ私塾[1]
- ・専門学校時代にお世話になった先生のアトリエでデッサンロッキーを改めて学んだ[1]、専門学校時代の先生のアトリエデッサンをやり始めた。[1]、同業である友人に教えてもらった[1]
- ・OJT[1]、いろんな現場について行くことができさまざまな仕事があったてたくさんの人が1つの作品にかかわっていることがわかった[1]、師匠[1]、師匠と呼べる存在の先輩から教えてもらった[1]、周囲にライバルと思える友人達がいた[1]、弟子入り[1]
- ・ネット、本[1]、通信教育を受講した[1]

(Q4a, n=380, 複数回答, Q4b, n=371, 単一回答)

4.2 就業形態

図 4-2-1 :就業形態



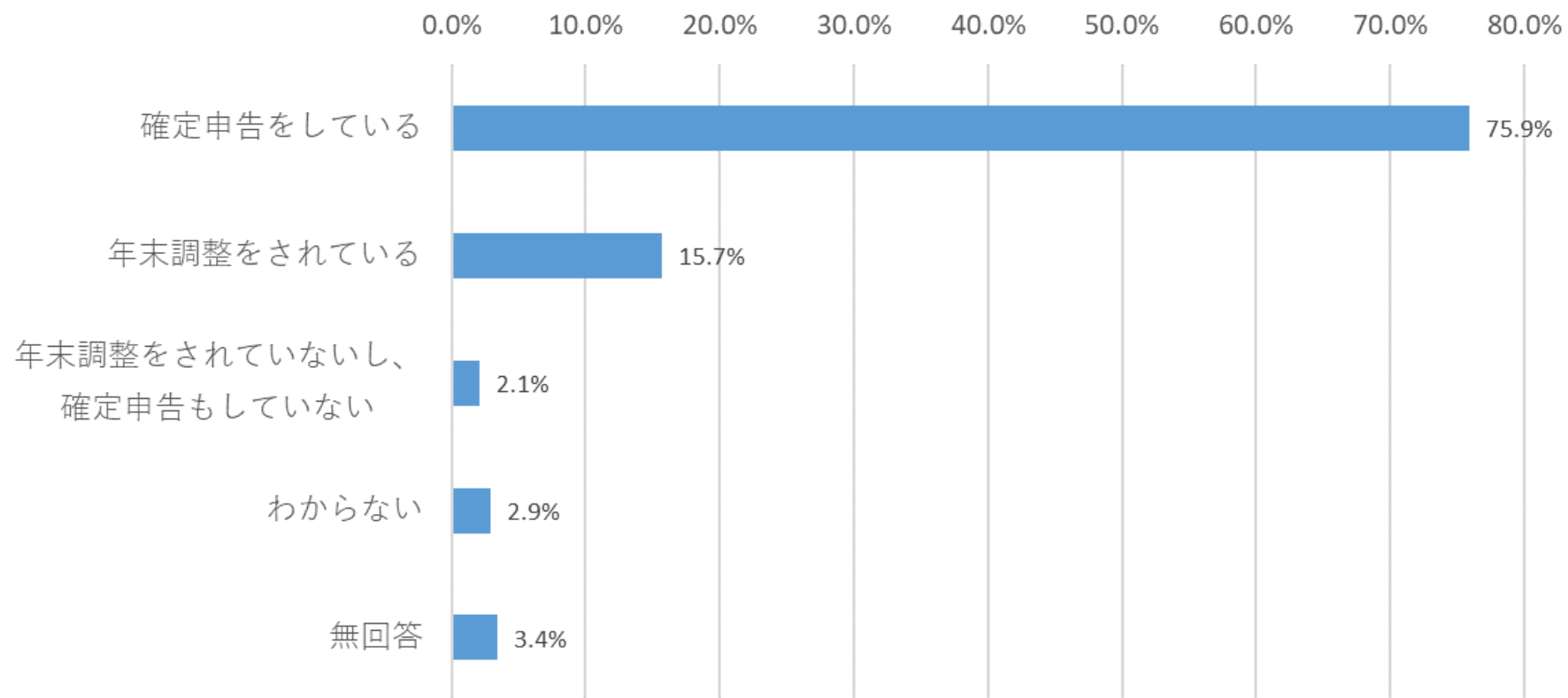
就業形態（その他の回答の具体的内容）

- ・フリーランスで自宅作業[1]，フリーランスの形態ですが、作業は自宅がメインです[1]，自宅で仕事。健康保険組合に個人で加入。[1]，自宅作業でスタジオに机なし[1]，地方在宅[1]
- ・会社で雇用期間の定めなく雇われているが、市町村の国民保険に加入している[1]，会社員、フリーランス[1]，業務委託[1]，業務委託[1]，業務委託、健康保険証は受け取れなかった[1]，業務委託として、会社に勤めている。[1]，業務委託契約[1]，業務請負契約、基本契約料、月額固定[1]，契約社員、フリーランス[1]，個人事業主扱いだが社内スタッフとして勤務 福利厚生なし[1]，個人事業主扱いで会社員みたく時間を決められて作業している[1]，拘束[1]，上記の正社員の、健康保険証を会社から受けとっていない。個人です[1]

(Q15a, n=382, 単一回答)

4.3 確定申告

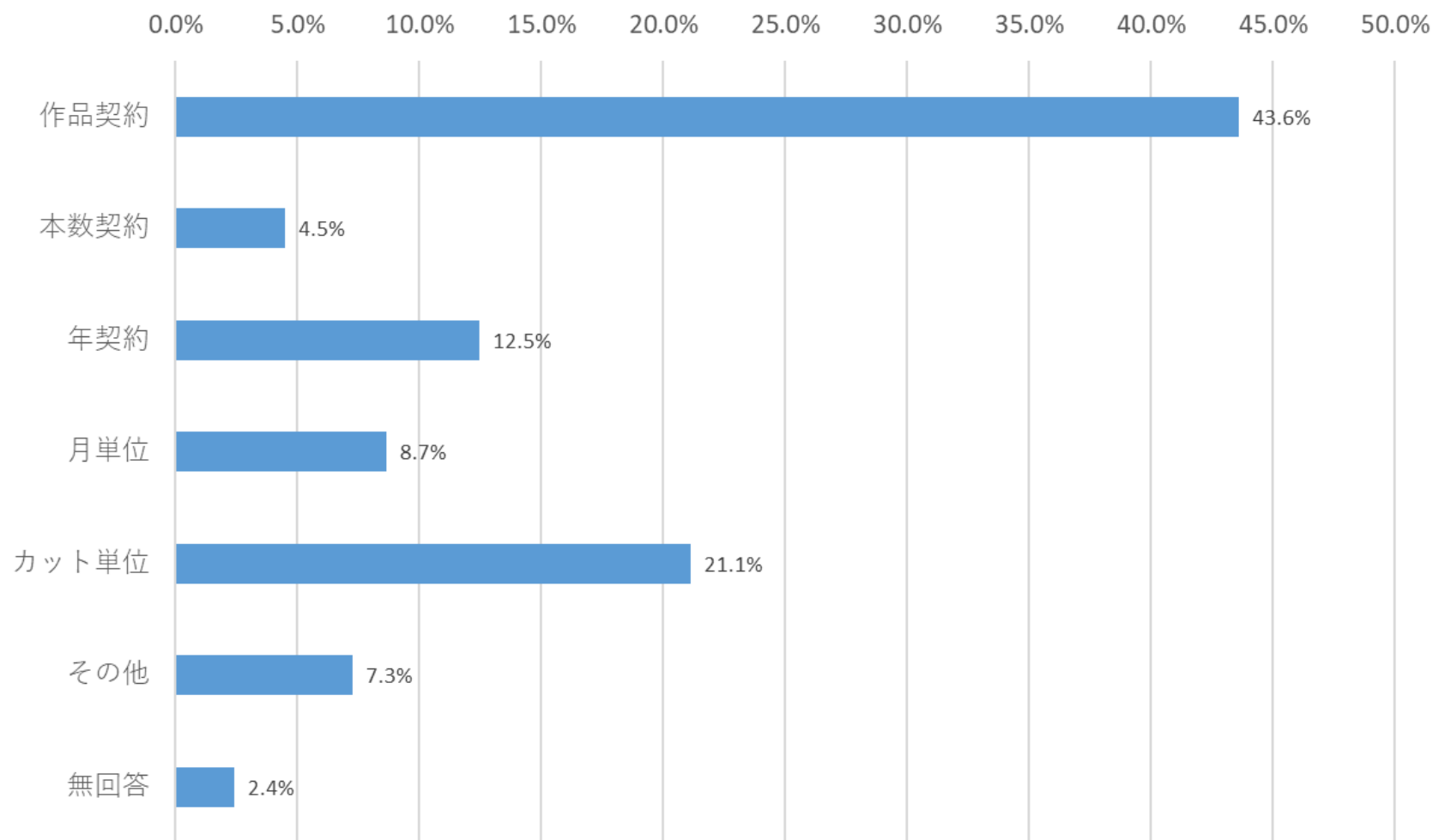
図 4-3-1 :確定申告または年末調整の状況



(Q19, n=382, 単一回答)

4.4 契約形態

図 4-4-1 :契約形態



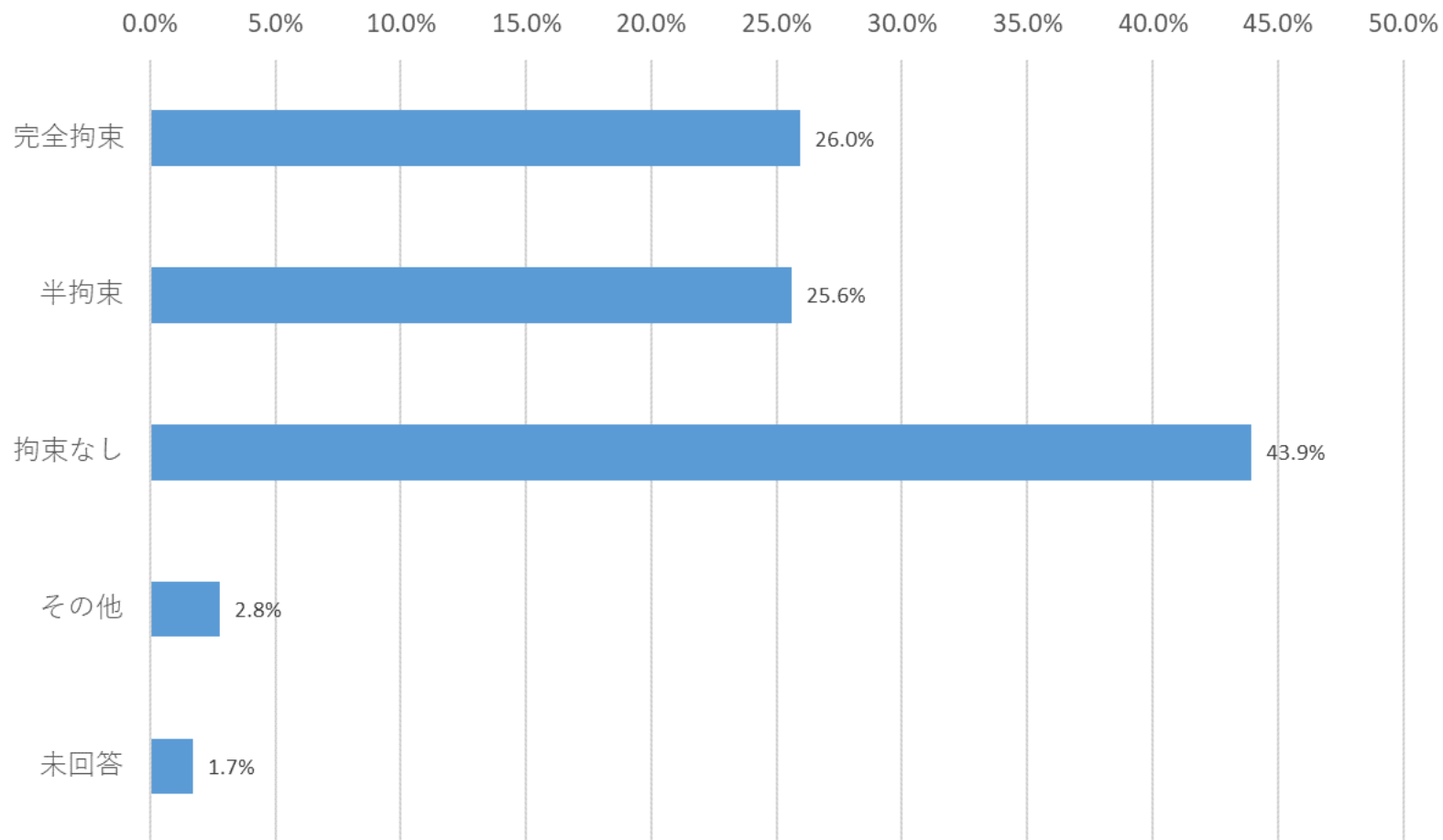
契約形態（その他の回答の具体的内容）

- ・カット単位・その他（会社に所属してはいる）[1]、個数[1]、作品契約、カット単位[1]、単価+拘束費[1]
- ・1本ごとに依頼[1]、1本単位[1]、絵コンテ単位[1]、話数ごと[1]、話数単位[1]
- ・枚数単位[2]、枚数[1]、1枚単位[1]、動画1枚単位[1]、動画は動画枚数単位、動検は本数単位[1]、
- ・会社[1]、業務委託契約[1]
- ・なんとなく続く[1]、机のある会社から「他社の仕事は取らないように」（万が一隠れて取った場合はクビ）との指示があるので実質専属契約の状態にあるように思います。[1]、契約なし[1]、契約形態がどれかわからない[1]、良くわからない[1]

(Q15b, n=289, 単一回答, Q15aで「契約社員」「フリーランス」「自営業」を選択した人のみ)

4.5 拘束契約

図 4-5-1 拘束契約



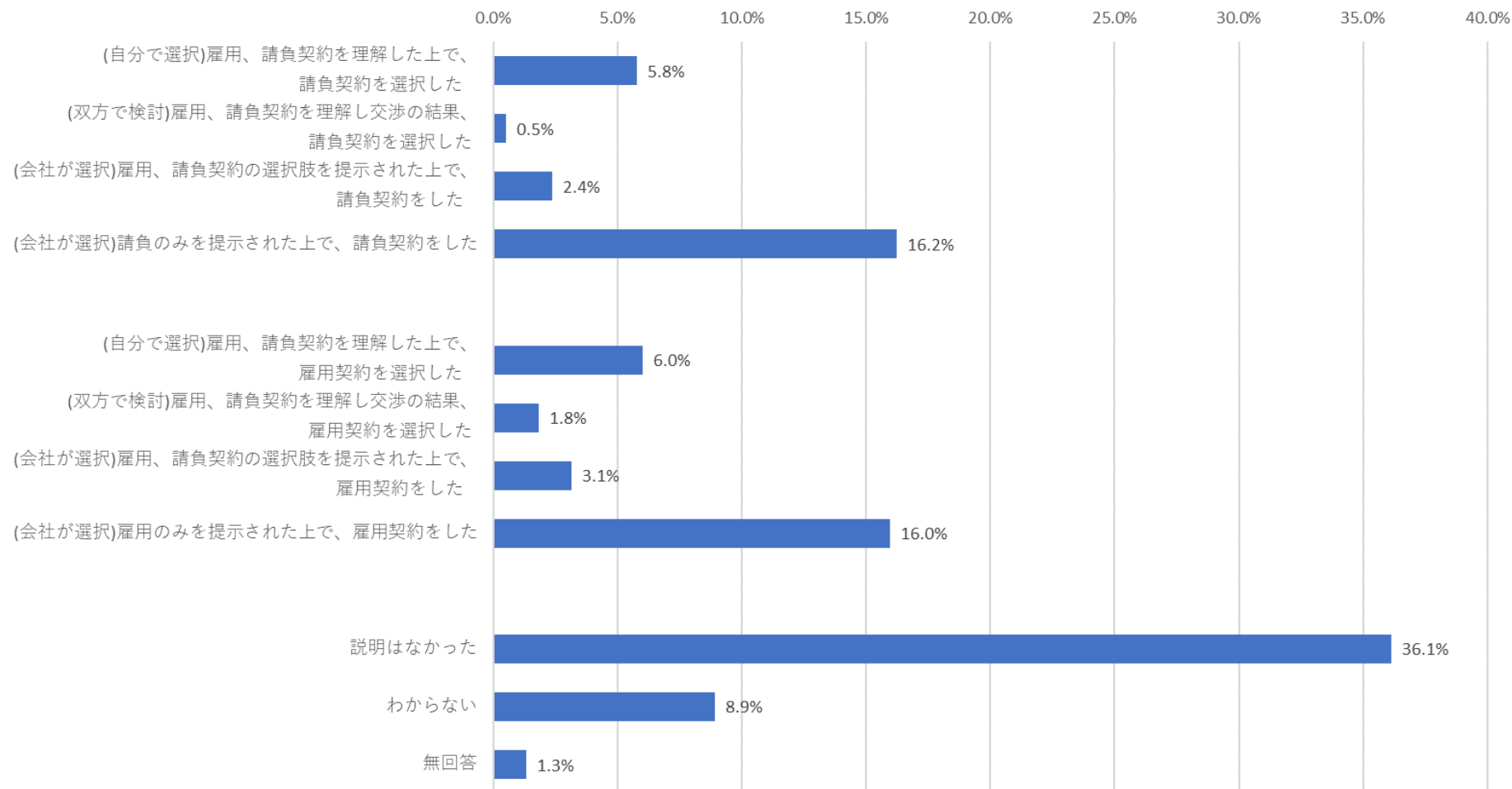
拘束契約（その他の回答の具体的内容）

- ・ 作品契約と拘束契約は別です[1]、請負[1]
- ・ 月13万は保証するので仕事してねという感じ。3DCGの時は月18万だったかな[1]
- ・ 拘束料はもらっているが絶対専属というわけではない[1]、年100cutスタジオの作品をする[1]、優先契約料2万[1]、
- ・ 拘束契約がどれかわからない[1]
- ・ ポストプロなので指定数が終る迄[1]

(Q15c, n=289, 単一回答, Q15aで「契約社員」「フリーランス」「自営業」を選択した人のみ)

4.6 アニメ業界に初めて入ったときの請負または雇用契約の選択状況

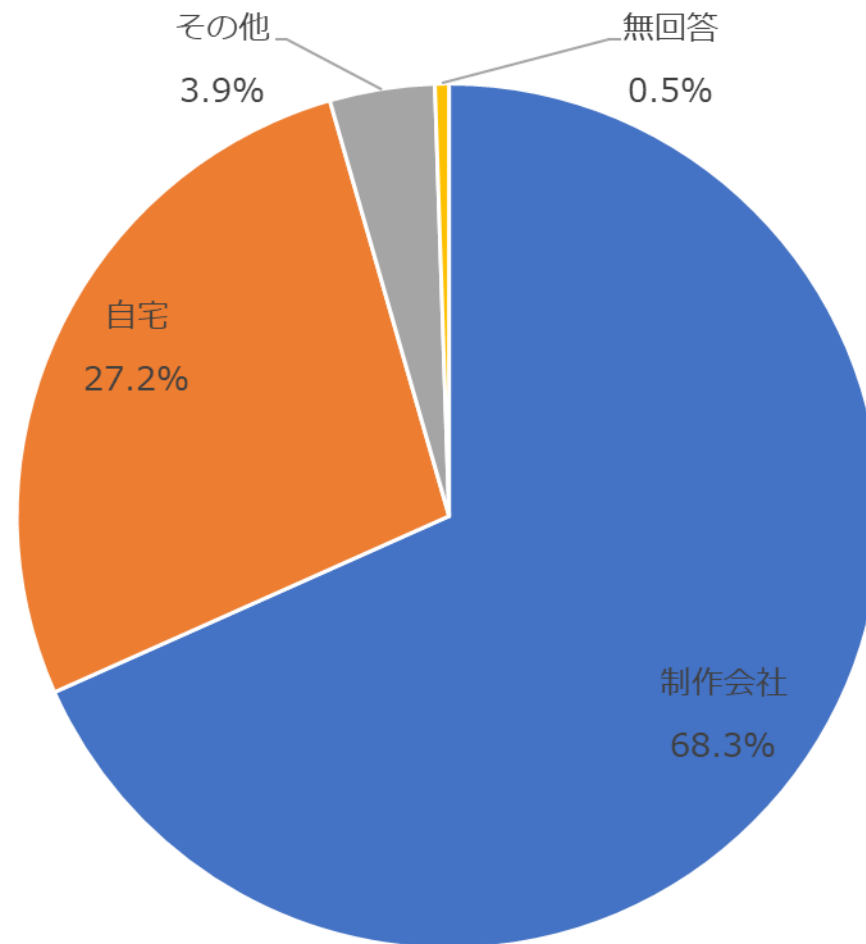
図 4-6-1 :アニメ業界に初めて入ったときの請負または雇用契約の選択状況



(Q20, n=382, 単一回答)

4.7 主な就業場所

図 4-7-1 主な就業場所



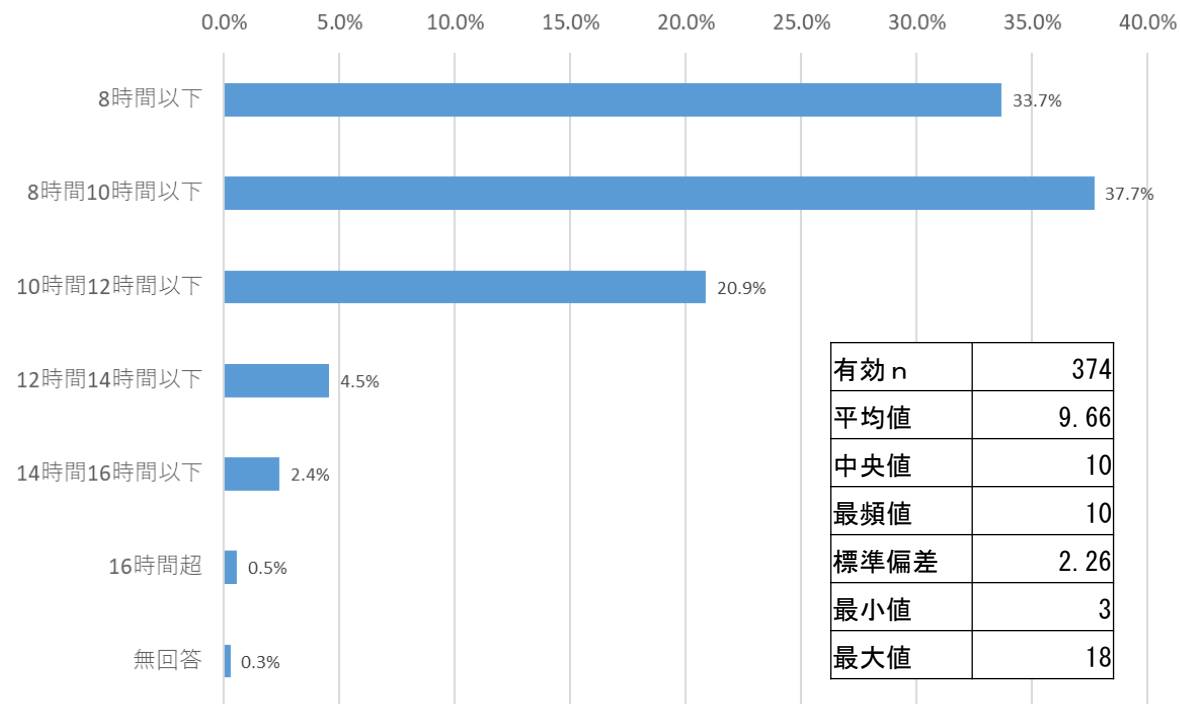
就業場所（その他の回答の具体的内容）

- ・ 1、2 両方[1]，制作会社と自宅の半々[2]，両方[1]
- ・ 個人スタジオ[1]，個人事業所[1]
- ・ 作画スタジオ[3]，作業部屋として借りている別宅[1]，自宅外に仕事場を妻（同業者）とシェアしています。[1]，夫婦で事務所をかりている[1]
- ・ ゲーム会社[1]，各録音スタジオ[1]

(Q16, n=382, 単一回答)

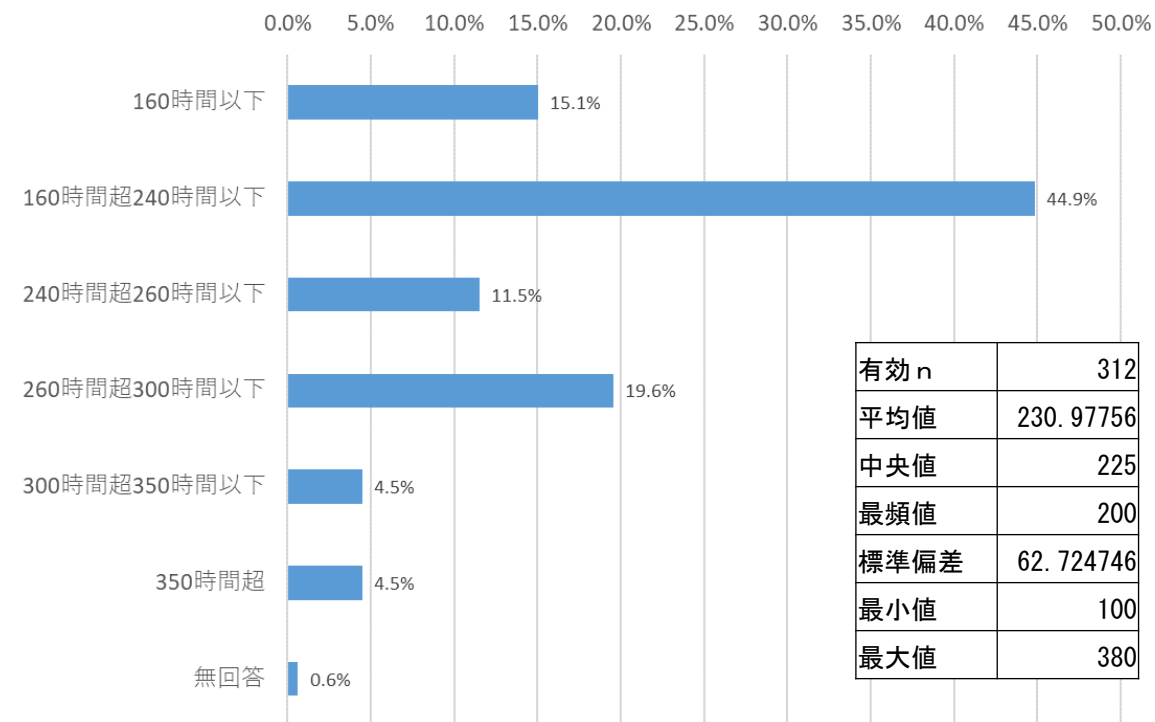
4.8 平均作業時間

図 4-8-1 1日あたりの平均作業時間



(Q8, n=374, 数字で記入, 単位: 時間, 外れ値を除く)

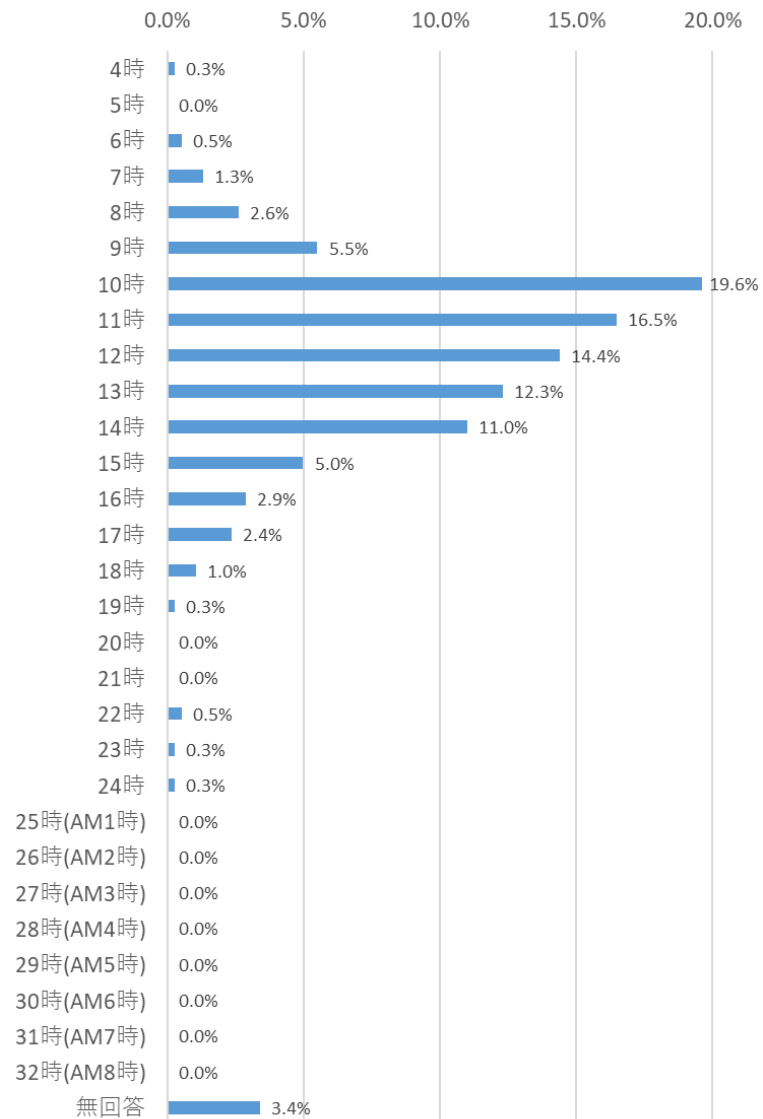
図 4-8-2 1ヶ月あたりの平均作業時間



(Q12, n=312, 数字で記入, 単位: 時間, 外れ値を除く)

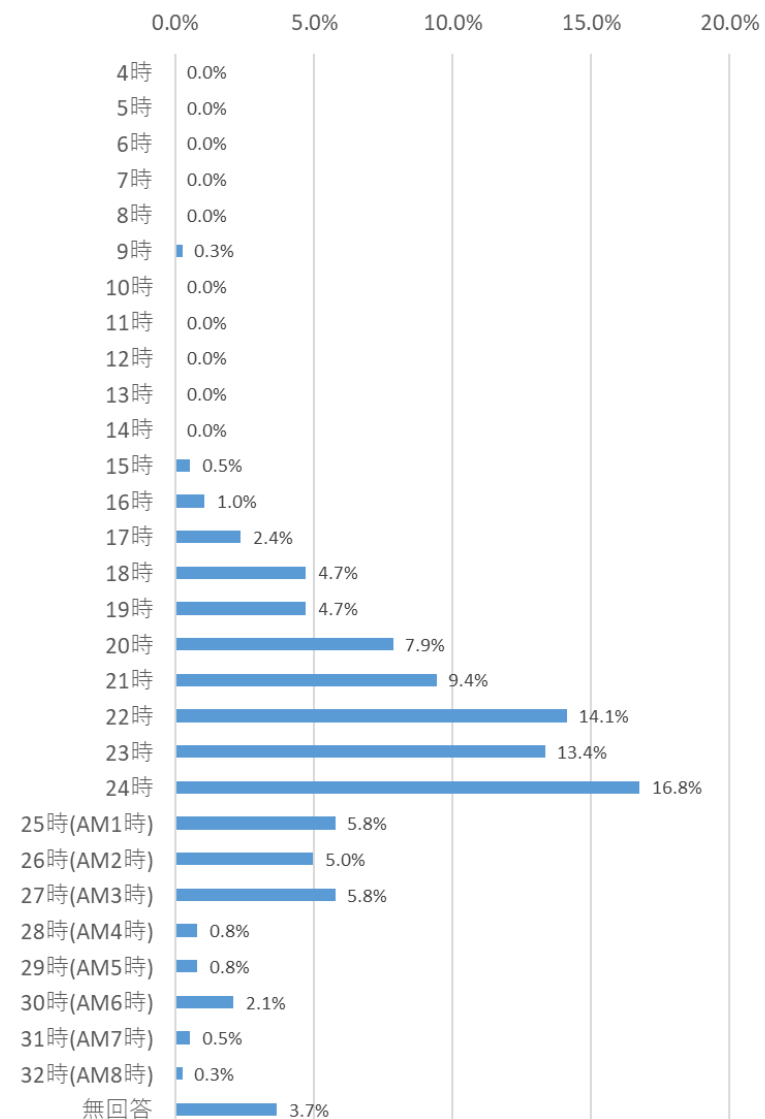
4.8 平均作業時間

図 4-8-3 作業開始時刻



(Q10, n=382, 数字で記入, 単位: 時刻)

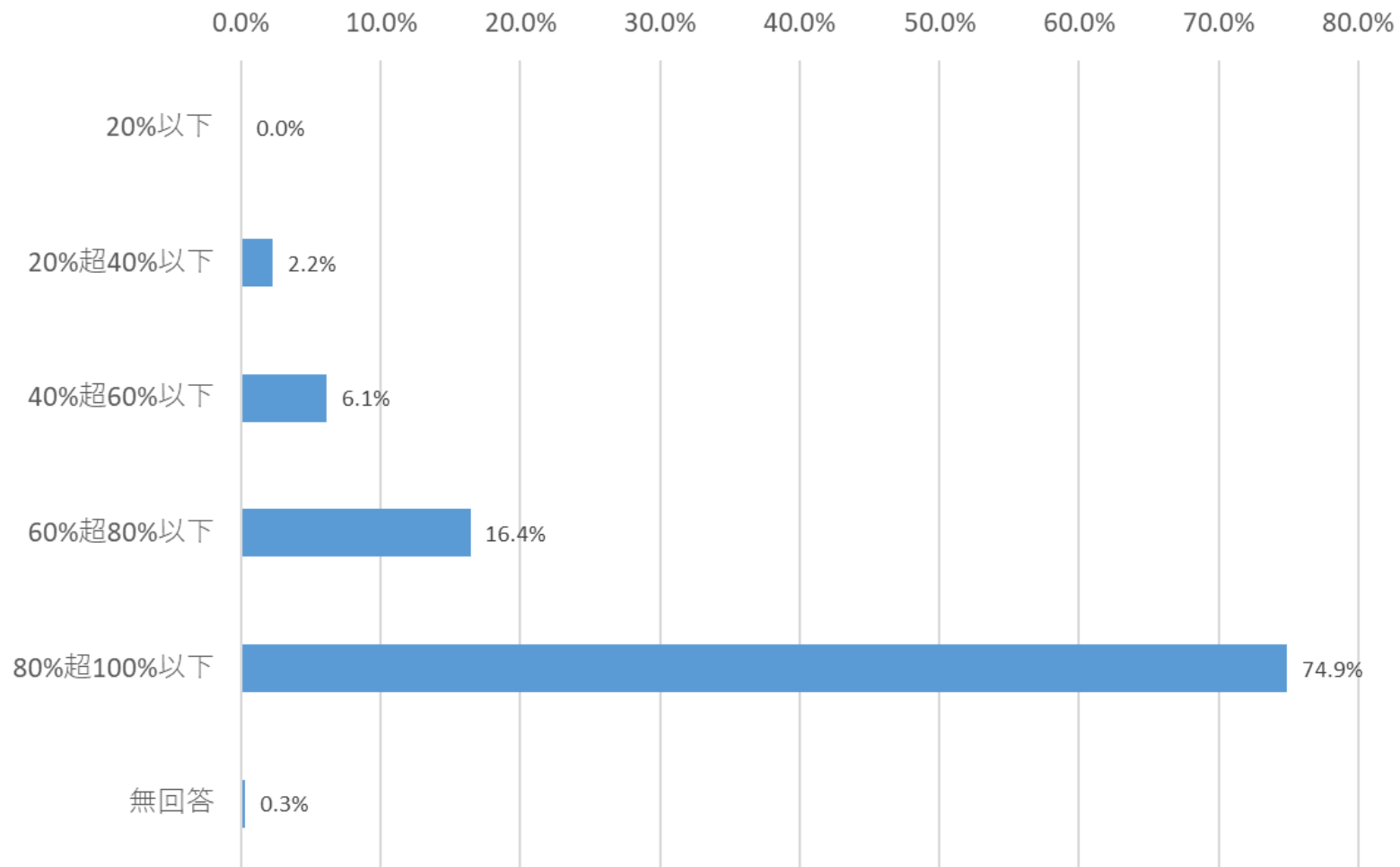
図 4-8-4 作業終了時刻



(Q11, n=382, 数字で記入, 単位: 時刻)

4.8 平均作業時間

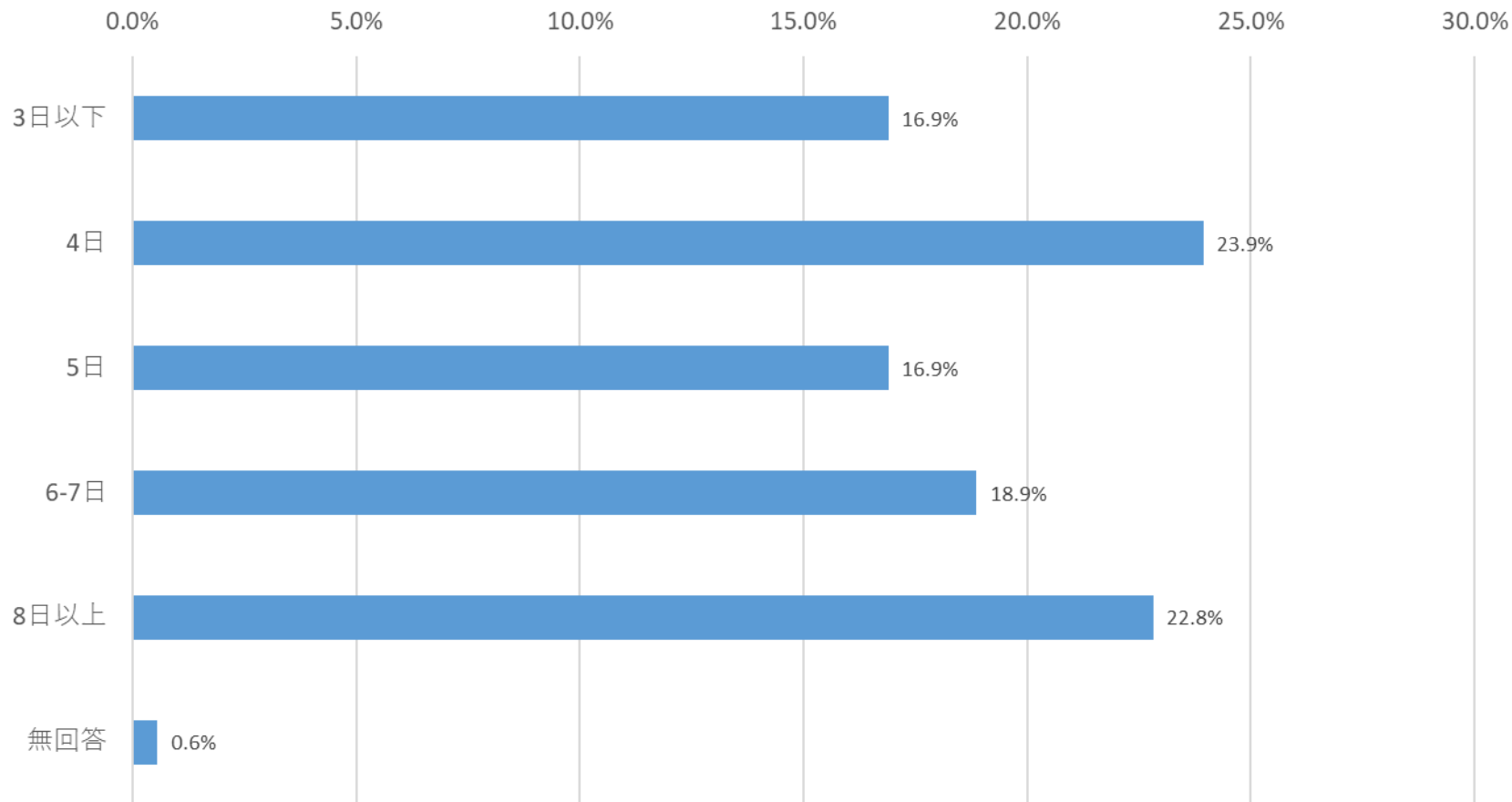
図 4-8-5 作業割合



(Q9, n=359, 数字で記入, 単位: %)

4.9 平均休日

図 4-9-1 1ヶ月あたりの平均休日

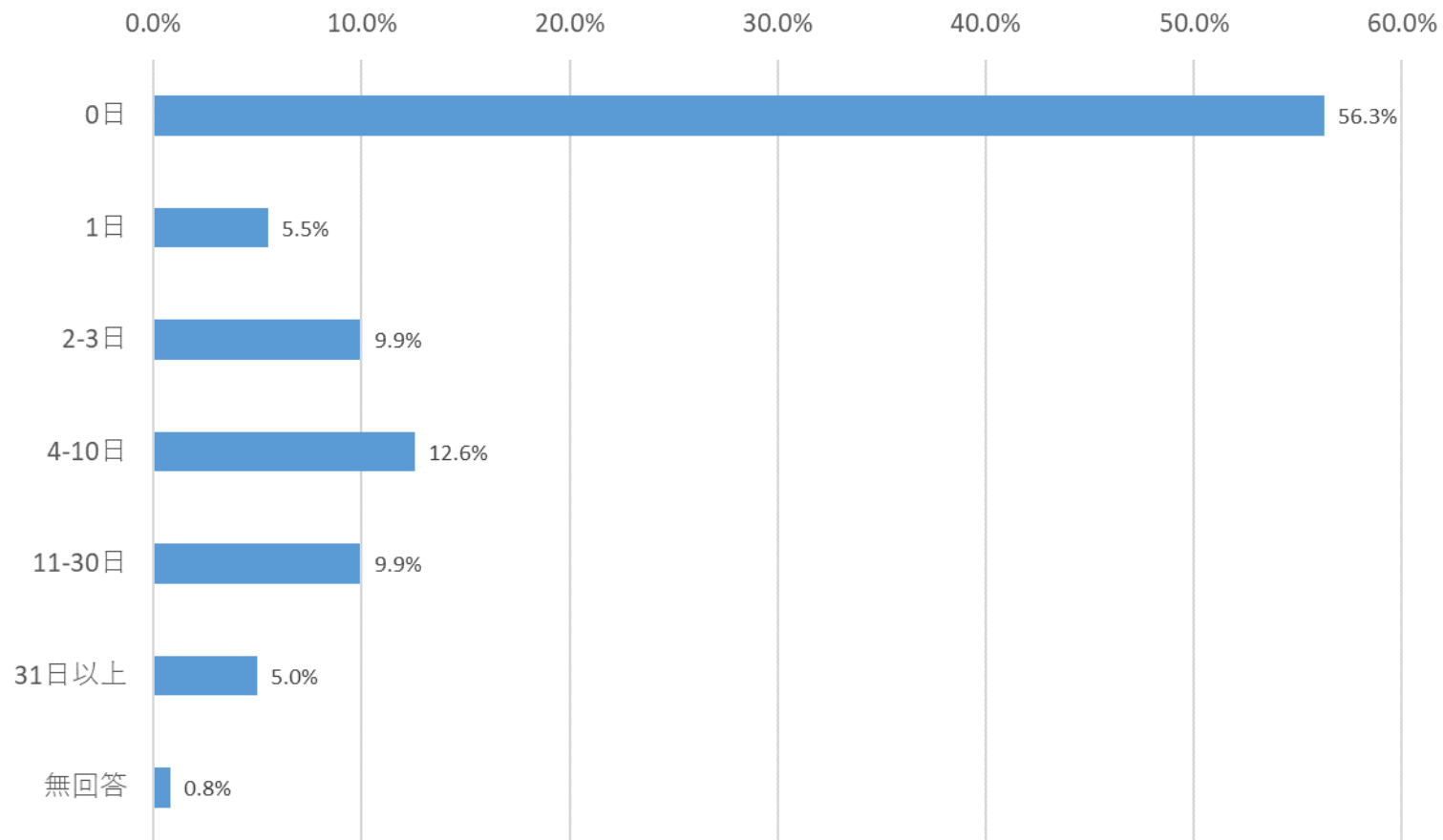


有効n	355
平均値	5.40
最頻値	4
最小値	1
第1四分位	4
中央値	5
第3四分位	7
最大値	15

(Q13, n=355, 数字で記入, 単位: 日)

4.10 最長無業日数

図 4-10-1 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



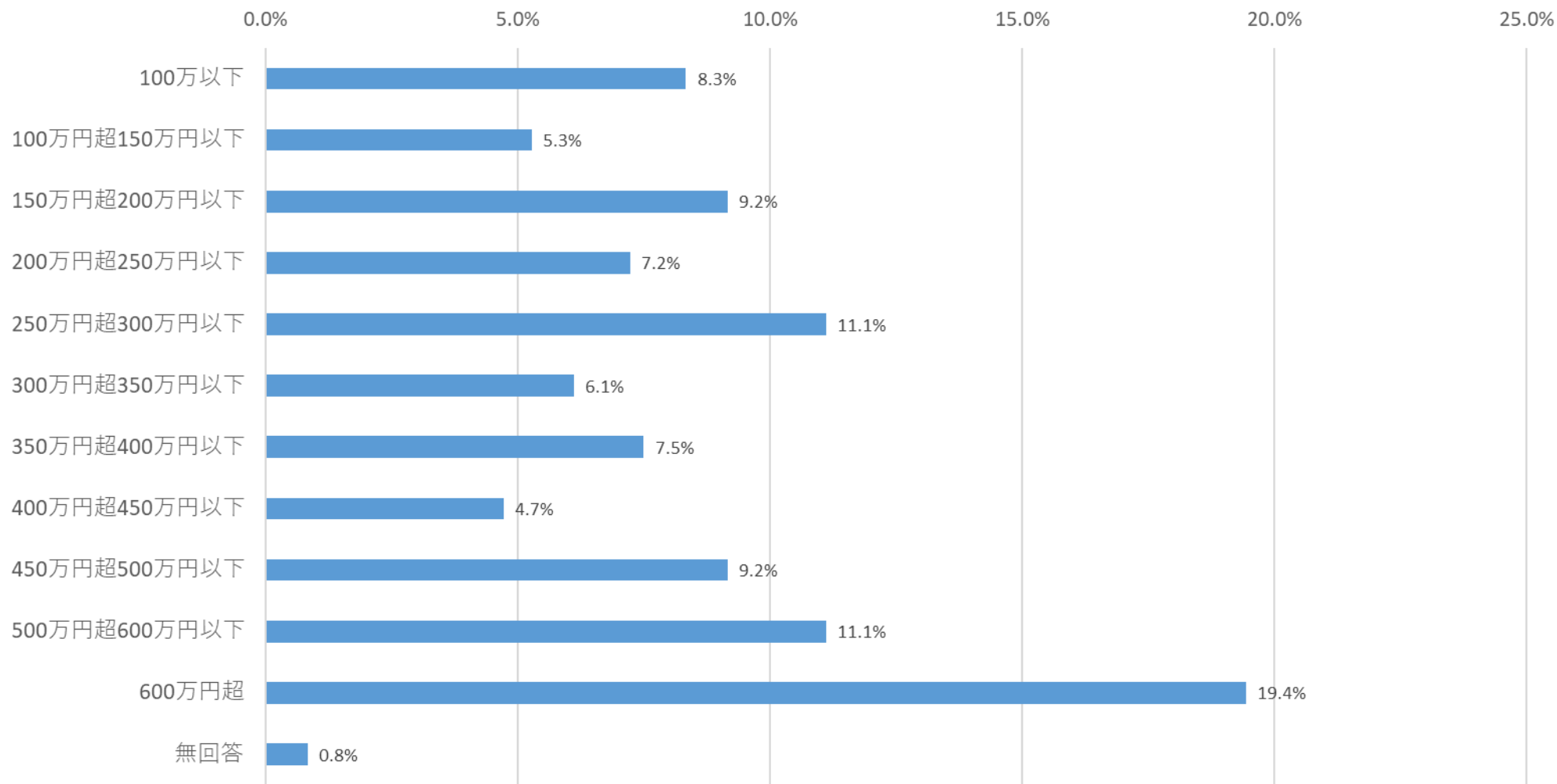
有効n	382
平均値	6.90
最頻値	0
最小値	0
第1四分位	0
中央値	0
第3四分位	5
最大値	183

(Q14, n=382, 数字で記入, 単位: 日)

第5章 アニメーション制作者の収入と支出

5.1 2017年の年間収入

図 5-1-1 2017年の年間収入



有効 n	360
平均値	440.80112
中央値	370
最頻値	300
標準偏差	300.89386
最小値	16
最大値	1500

(Q6a, n=360, 数字で記入, 単位: 万円, 外れ値を除く)

5.2 アニメーション制作以外の年間収入

表 5-2-1 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	27	254.52	5	0.02	7.5	15	217.5	3036
教える仕事	31	64.56	20	1	9	26	47	800
マンガ家	3	147.00	20	20	20.5	21	210.5	400
イラストレーター・同人誌	26	48.27	20	0.1	8.5	20	87.5	258
会社役員報酬	11	314.55	24	12	72	200	450	840
印税	12	43.51	30	0.0004	2.75	6.8	22.5	400
その他	38	148.11	60	2	19.25	57.5	198.5	1326

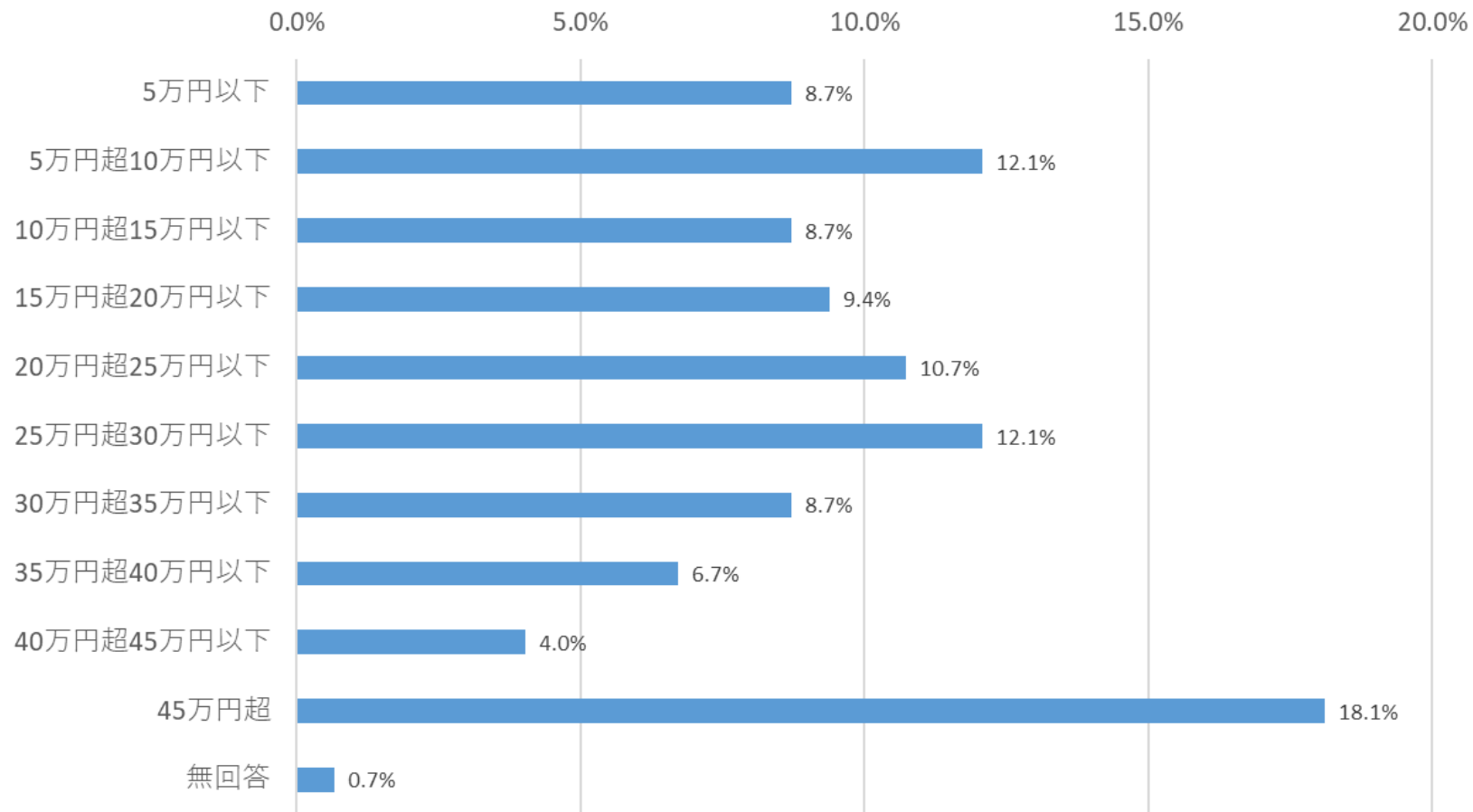
(Q6b, n=115, Q6aで【アニメーション制作以外の収入があった人】のみ数字で記入, 単位:万円)

年間収入（その他の回答の具体的内容）再掲

- ・LINEスタンプ[1], web制作、プログラマー[1]
- ・アプリゲーム、キャラデザ、作画[1], ゲーム会社給与収入[1], ソーシャルゲーム[1]
- ・イベント出演[1], コレクション売却、雑所得[1], メルカリ[1], 個人年金保険[1], 雑費[1], 失業保険[1], 投資[1]
- ・アルバイト[2], アルバイト、パート等[1], コンビニバイト[1], パート[1], プラモデル開発[1], 一般企業社員[1], 一般職[1], 給与[1], 小売[1], 青色専従者給与[1], 大学教授[1], 年金、不動産[1], 病院の清掃[1], 不動産[1], 服飾[1], 編集補佐[1], 無線雑誌の著述原稿料[1]
- ・ボーナス[1], 監督追加報酬[1], 作品ヒットボーナス[1], 出版物、ビデオグラム等[1], 特別報酬[1]

5.3 1ヶ月あたりの拘束料収入

図 5-3-1 1ヶ月あたりの拘束料収入

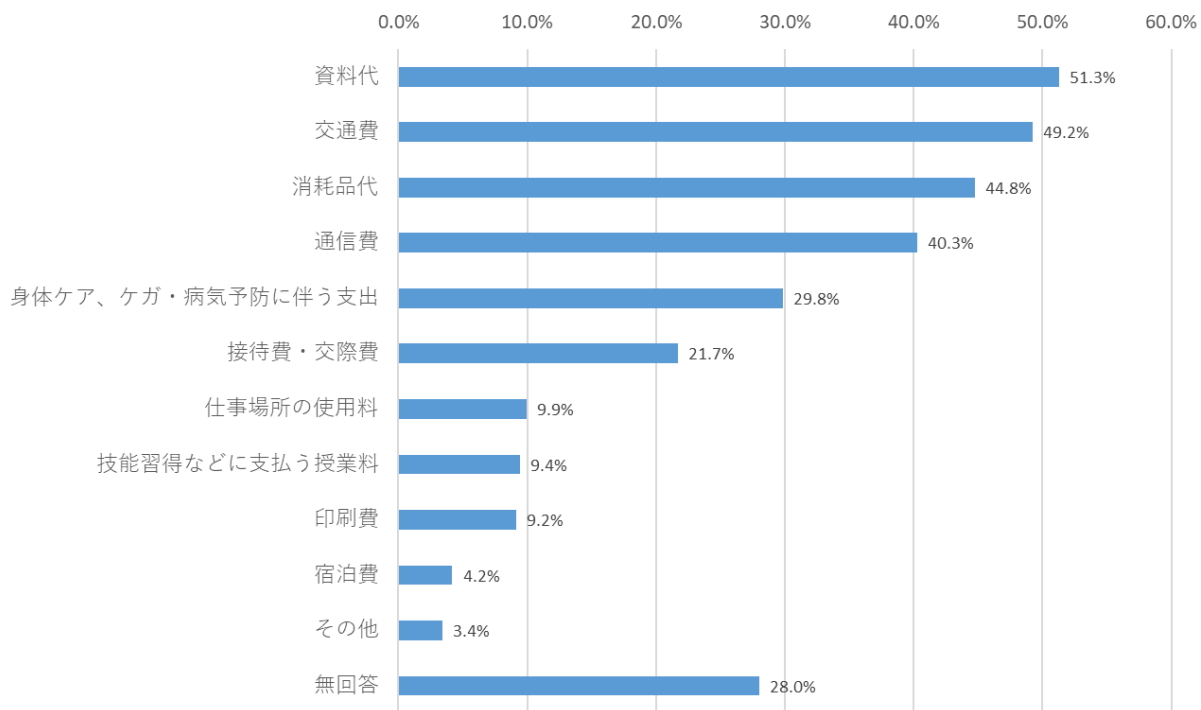


有効n	148
平均値	27.30
最頻値	30
最小値	0
第1四分位	15
中央値	25
第3四分位	38
最大値	74

(Q15d, n=149, Q15c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

図 5-4-1 仕事上の自己負担になっているもの



(Q22a, n=382, 複数選択, nの値には、すべての項目に無回答である107件を含む)

表 5-4-2 仕事上の自己負担になっているものの年間支出額

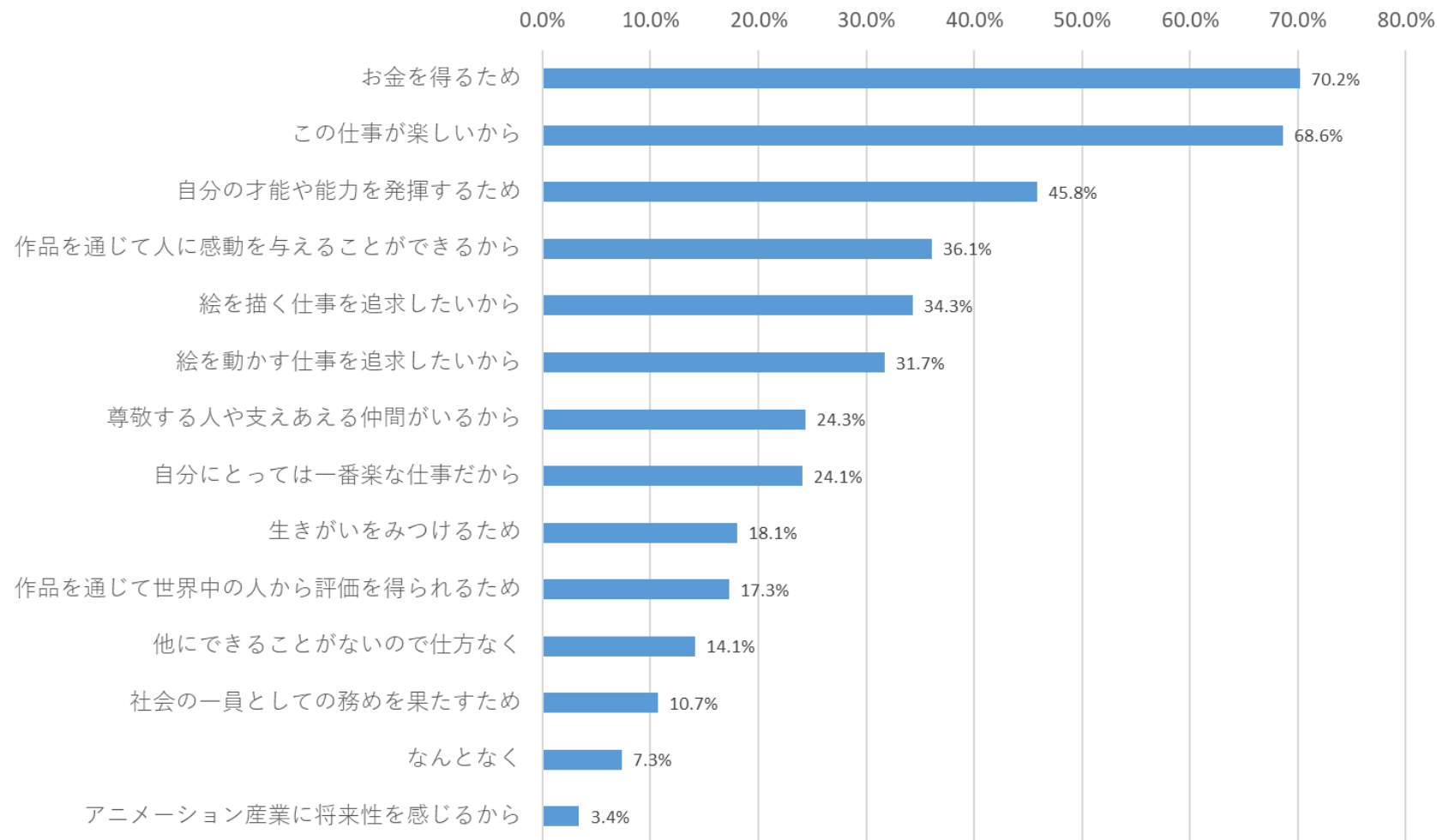
	有効n	平均値	最頻値	最小値	第1四分位	中央値	第3四分位	最大値
消耗品代	171	19.44	5	0.05	2.2	8	20	260
資料代	196	14.89	10	0.4	3	10	15	200
技能習得などに支払う授業料	36	5.50	1	0.1	1.75	3.5	5.25	30
職場の使用料	38	44.90	6	4	16.25	37.5	53	240
印刷費	35	2.31	1	0.1	1	1	2	12
交通費	188	12.41	1	0.3	3	9.8	16	100
宿泊費	16	27.47	10	2.5	3.75	10	44.5	100
通信費	154	11.69	10	0.2	5	10	15	110
接待費・交際費	83	15.94	5	0.5	3	6	20	200
身体ケア、ケガ・病気予防に伴う支出	114	10.01	3	0.5	2	5	10	100
その他	13	70.68	10	0.8	3	10	40	630

(Q22b, 数字で記入, 単位: 万円)

第6章 アニメーション制作者の就業意識

6.1 現在の仕事継続理由

図 6-1-1 現在の仕事継続理由



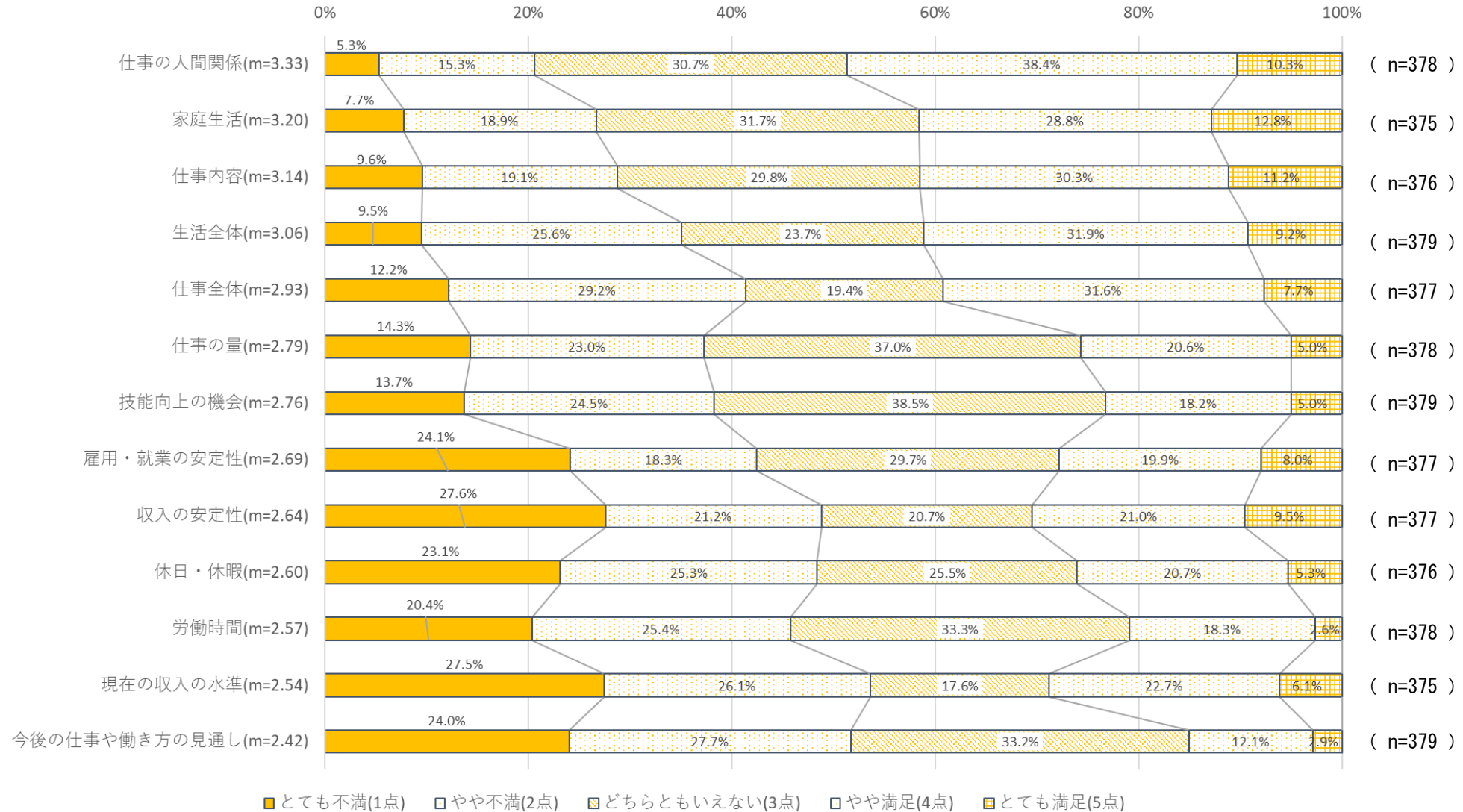
(Q2, n=382, 複数回答, nの値には、すべての項目に無回答である2件を含む)

仕事を続けている理由（その他の回答の具体的内容）

- ・ 家族の為 [1]
- ・ 絵を描いて生活したいから [1], 絵を描く仕事をしたいから (特に追求という程ではなく) [1], 子供の頃からの憧れの職業であり、他にこれ以上に本気で「やりたい」と思える仕事が見つけれないから [1], 子供の頃からアニメが好きだから [1]
- ・ 35年のブランクがある出戻りです [1], 今すぐにも辞めたい [1], 続けない理由がない [1], 内緒 [1], 本来は上記のほぼ全て (1~11) を思って夢を抱いて目指しましたが、今はあまりにも理不尽な事が多すぎるのと、低賃金すぎで自分でもどうしてなのかわからなくなりました。
- ・ 納得のいく作品が少ないから [1]
- ・ アニメーション映画をつくりたいから [1], お客様によるこんでもらいたいから [1]
- ・ 親に名前を見つけた時喜んでもらえるから [1]
- ・ ずっと絵を描いていられる仕事だから [1], 私の現状を理解してくれている職場だから [1]
- ・ やめる時季をのがしたため [1], 何度も生活に困り転職しようとしたが年でひっかってパートしかできず結局アニロとパートかけもち状態に。今年は体調くずして大変だった [1], 会社存続のため [1], 断り切れなくてズルズルと続けています [1],

6.2 生活や仕事の満足度

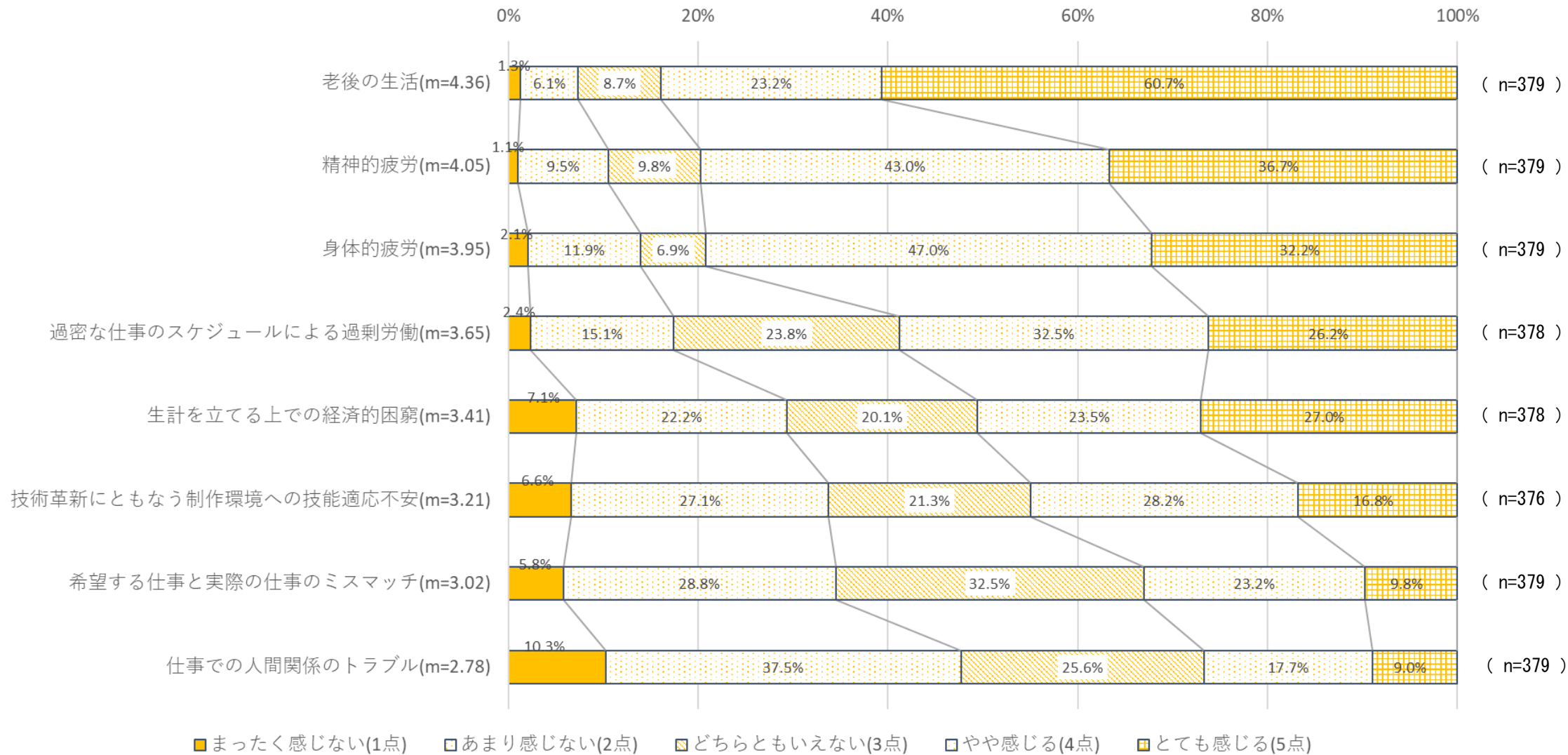
図 6-2-1 生活や仕事の満足度



(Q23, 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

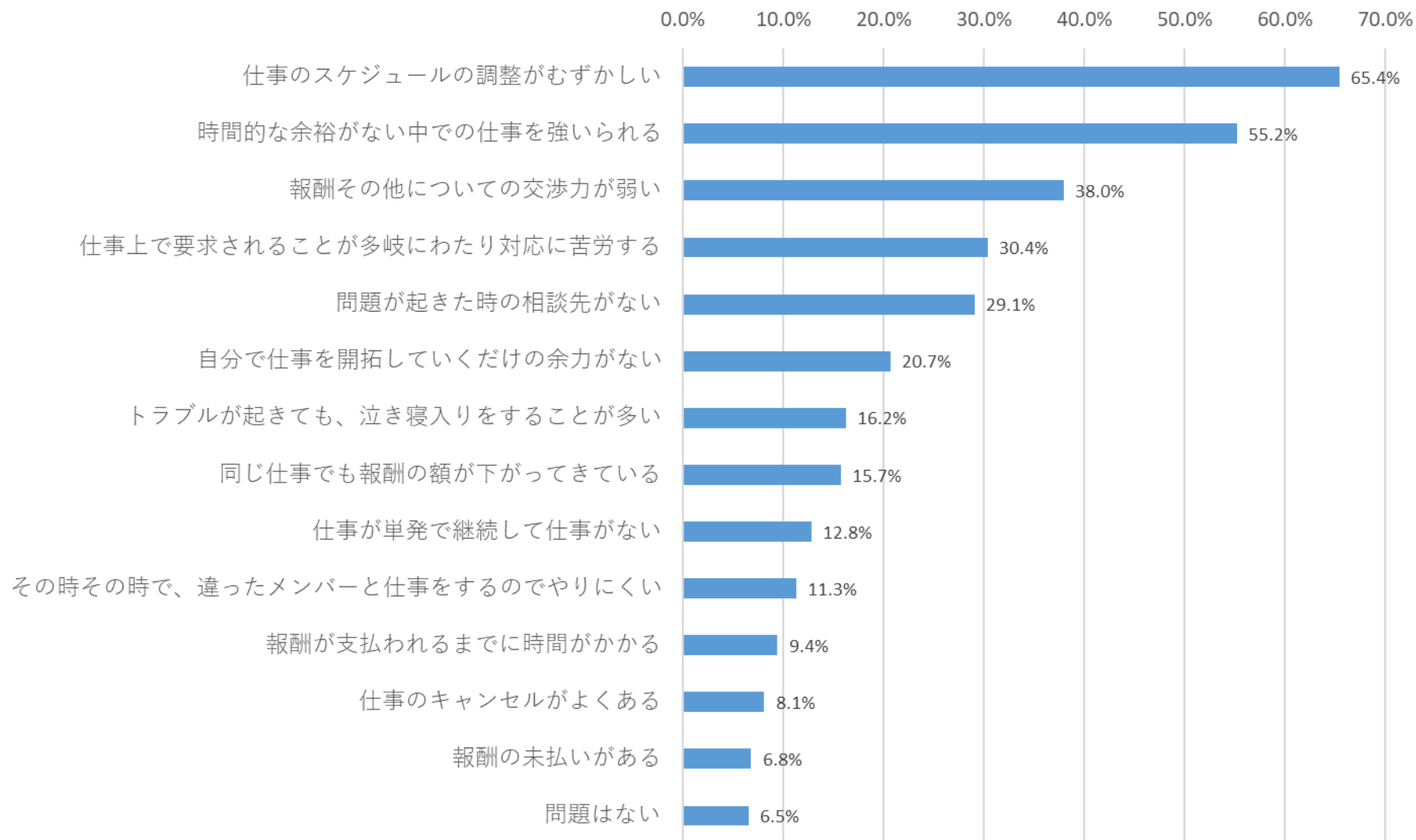
図 6-3-1 生活や仕事の状況



(Q24, 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

図 6-4-1 仕事上の問題



(Q21, n=382, 複数回答, nの値には、すべての項目に無回答である3件を含む)

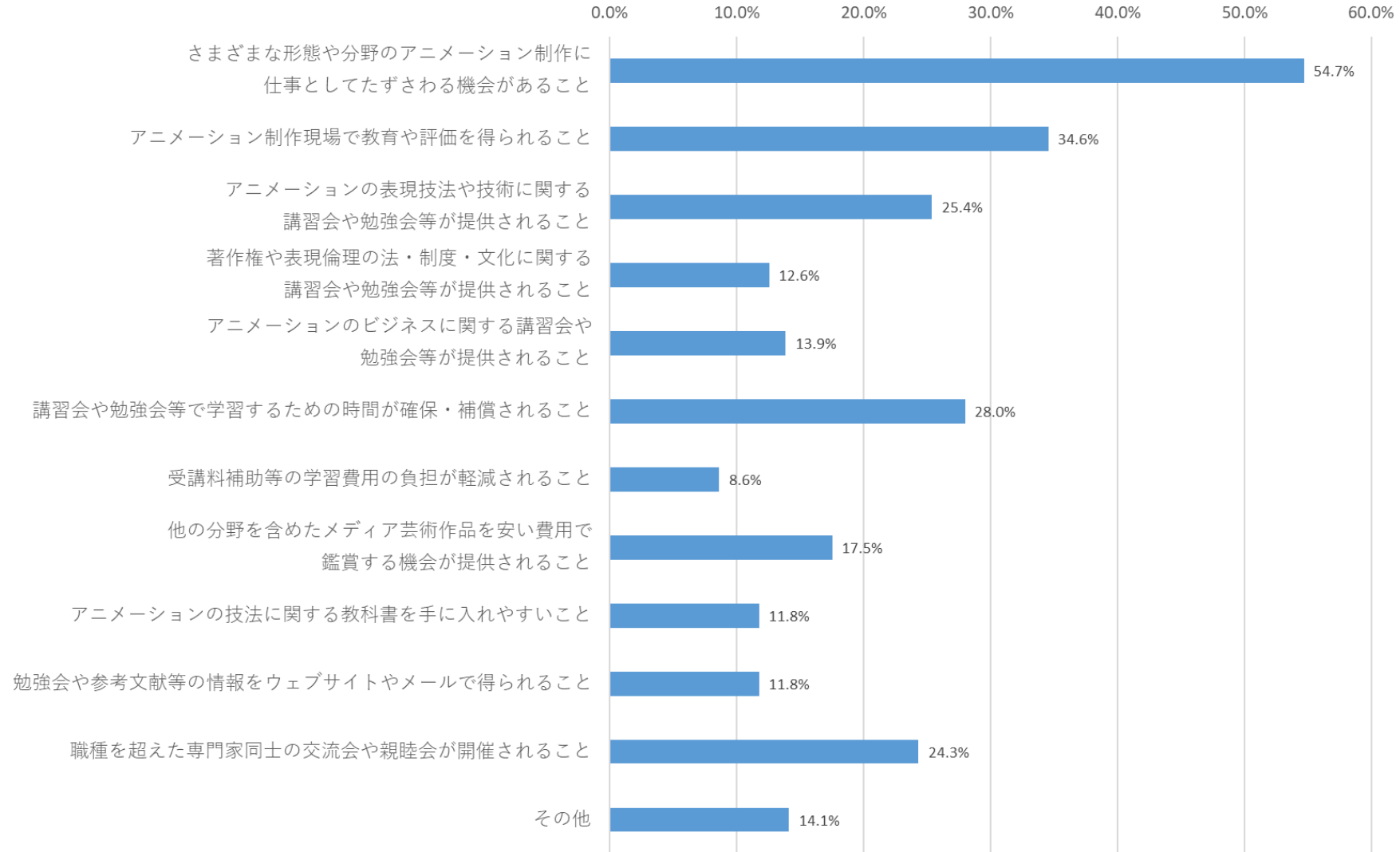
6.4 仕事上の問題

仕事上の問題（その他の回答の具体的内容）

- ・業界全体の底上げがまだまだ必要と感じる。それなくして、若い子達の育成、定着は、あり得ない。[1], 制作環境の悪化[1], 体調を崩したり、うつ病になる人が多い。フリーランスなので働けなくなると社会保障もなく、収入も止まるため、無理をして働かざるを得ない。[1], 通うスタジオの場所がまちまちで、生活のパターンを作りづらい。体力に合った仕事のやりかたをしていると生活する収入が得られない。仕事に追われて学習できていない[1], 仕事を身に付ける方法（ステップアップ）が会社の中で確立していなく、身に付けるのに時間がかかる[1], 臭い人が多い。[1], 制作会社内での人間関係トラブル[1]
- ・デジタル動検に要求される事が増えている。原画や仕上の仕事もやってる(時間がないので)紙と比べてギリギリまで1人で直せるからでしょうか[1], 仕事の内容が重くなってきている[1], 特にテレビシリーズなどで報酬の割に絵柄(デザイン)が複雑すぎて量産できないこと[1], 任せられるスタッフがなかなかいなく、自分でやらざるをえない[1], 報酬額はほぼ変わらないのに、作業内容がここ10年程でどんどん手間のかかるものになってきている(作監作業全般及びTVシリーズの原画作業)[1], 無茶な指示が増えた。特にパース引き等[1]
- ・著作権の範囲が明確でない[1], 著作権物の権利等に関する口頭での説明が一切ない[1]
- ・自分の体力、気力に問題がある[1], 各セクションの知識、技術不足[1], 作業者の大半がプロのレベルに達してい[1], 作品のスタート、座組の悪さが原因で、すべての作品ではないが、実作業に多大な問題、ストレスを生じていることがある。現場の職人はそこに対しても鈍感な場合が多く、わけもわからずにストレスを受け続けている。仕事を選ぶ能力も必要だが選べない人、場合もある。出資、プロデュースに疑問を覚える。[1], アニメーターの意識が低い[1], やる気が出ない[1], 何でもかんでも作監+総作監で直してなんとかクオリティ保つのがあたりまえだと制作が皆思っている[1]
- ・2原撒きが多くなってきた[1], いつ休めるか分からない[1], スケジュールがあればアフレコ用のダミー(原撮、コンテ撮)なくせる。原画や動画は作業量が千倍違っても単価がほぼ同じ(1枚、1秒、1カット)。自分は時給にすると400円くらい[1], スケジュールの遅れ[1], スケジュールを立てるという意志がない。根性論でやれと言われる。フリーランスの人に合わせすぎ[1], 会社から依頼される仕事の内容とスケジュールの問題がある[1], 原画作業のスケジュールがなくなり、二原まきされ仕事が多くなる。単価が安すぎる。[1], 自分の時間が少ない[1], 深夜(AM0時以降)の連絡、リテイク対応の相談など[1]
- ・そもそも作画セクションの単価が安い[1], 基本的な報酬額が低い。各セクションに技能の低いスタッフがいて、改善されない。[1], 古くブランド力のある会社ほど体質が古く単価は安くカットの作業内容が難しい。ベテランの力が強すぎて現代の視聴者の求めるものが作れない[1], 処理演出は話数単位の単価のため、長期作業になるとその分月ごとの給料が減ってしまう。結果的に日銭をかせぐためにスケジュールの短い作品をやることになり、玉突き事故でスケジュールの良かった作品のスケジュールを悪化させてしまう。また、演出作業の内容について他者には客観的に分かりにくく、アニメーターのように作業内容の良悪に対して単価としての金額が反映されない。[1], 税金が高い[1], クオリティの高さを要求するのに報酬が低い[1], 安い単価で描けない人の描き直しをする事が多い[1], 演出業務でラフ原を描き直しているのに個別で請求書にかけない[1], 会社が常に倒産しそうで交渉の余地がない[1], 収入のバラツキ[1], 制作会社所属、フリーにおいて長く続けていきたいと思える待遇がない[1], 制作予算が安い、ギャラが安い。[1], 単価が安い。作画の質が下がってきている。[1], 単価が低い[1], 単価にバラつきがある[1], 単価をうやむやにされる! 大変な仕事を「単価を上げますから!」と言われて引き受けたものの、その後音沙汰なしということが何度かありました。聞いてもうやむやにされます。[1], 低収入のスタッフにお願いする仕事に気がつかう[1], 報酬が安い[1], 報酬についての契約があいまいなまま仕事をする場合がある(単価等が決まっていななどの理由により)[1], 報酬額が仕事の内容に見合っていないと感じることが多い[1], そもそもの単価が低すぎる[1], アニメーション業界への他業界からの評価。アニメーション業界(制作現場)の予算の少なさ、低さ[1]
- ・仕事の依頼の際、報酬の提示がない[1], 拘束の定義が曖昧で、人によって認識が違うこと[1], 才能がない人が判断する対場にいる。[1], 作業の範囲があいまいで、原画以上の仕事をやらされている気がする。作監は直す作業が膨大すぎて大変[1], 報復行為、最初に約束した内容を反故にされることがある[1], 無名であるため実力相応の待遇ではない[1], 明らかなのソをつくAPがいる[1]
- ・制作会社の質が事前には分からないので新しい会社との仕事がバクチになる[1], シナリオの内容が良いか悪いか判断できる人間がいない(気がする)[1], 動いている作品のカロリー計算と、それを受けるスタッフの数や教育が足りていない[1], 制作が絵に対して判断を下す目を持っていない[1],
- ・過労死か餓死の未来しか見えて来ないだけり鬼畜な無駄の多い重労働と低賃金。毎日踏みにじられる人間の尊厳、作監のいじめ、社長の脅迫、異常な不衛生、毎日の泊まり、徹夜、野宿、痴漢[1], ワンマン経営、パワハラ[1],
- ・5、7、8、9、10は現在は個人的にはなくなったがアニメ業界に入って30年間はずねにこの問題になやまされた。[1], 体調管理[1]

6.5 技術・技能向上のために必要なこと

図 6-5-1 技術・技能向上のために必要なこと



(Q25, n=382, 3つまで回答, nの値には、すべての項目に無回答である15件を含む)

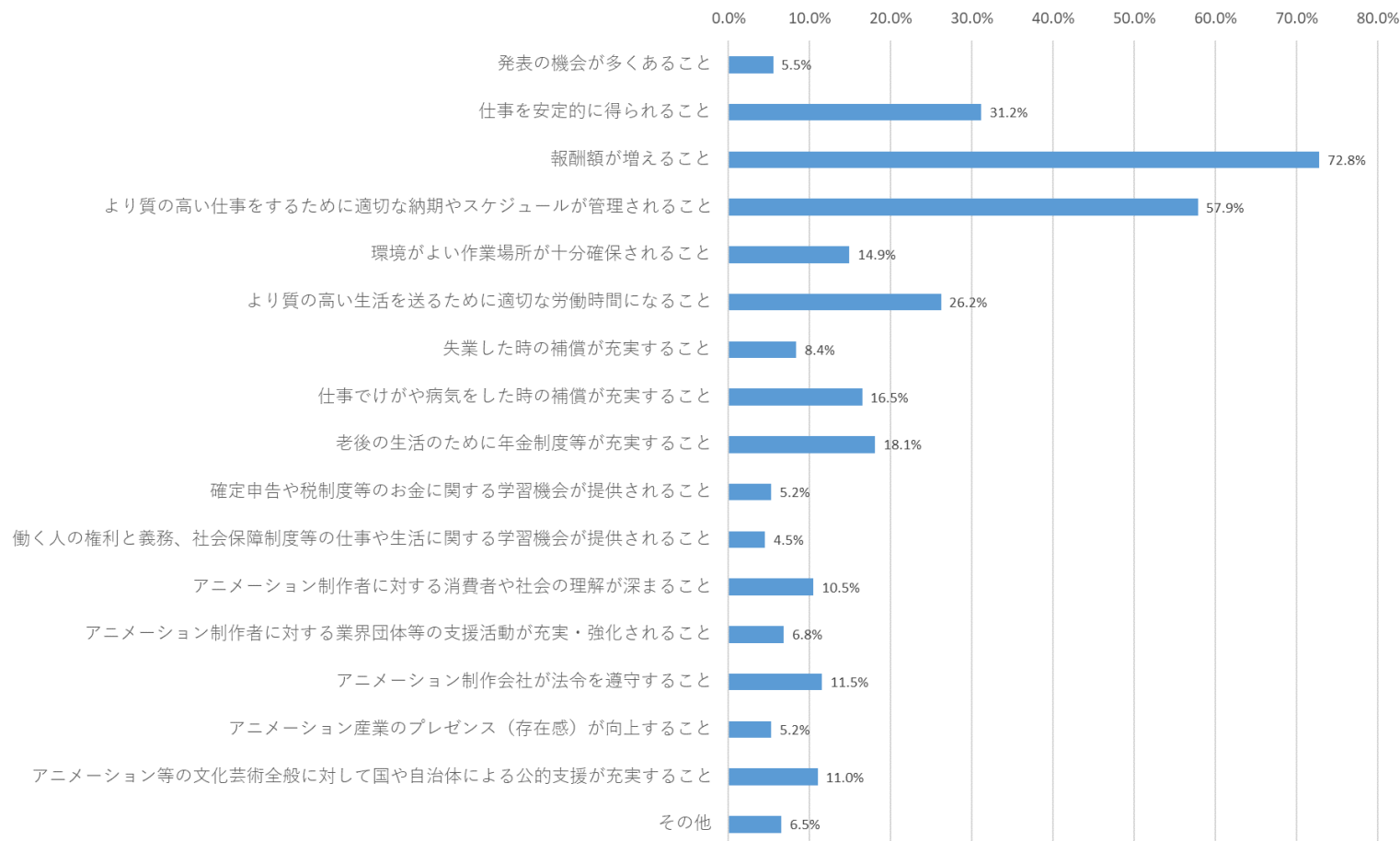
6.5 技術・技能向上のために必要なこと

技術・技能向上のために必要なこと（その他の回答の具体的内容）

- ・報酬が上る事。講習会、親睦会に参加するにもお金が必要。たとえ無料でも、お金を得るために働く必要がある。そんな時間はない。お金に余裕がある人の発想だと思う[1]、 お金[1]、 お金(報酬額の上昇)[1]、 モチベーション次第なので給与あげて欲しい[1]、 技術・技能を向上させるために、勉強の時間を作るくらいの収入があること。[1]、 技術を向上させるだけの、時間的、金銭的、精神的ゆとりの確保[1]、 作品毎に金銭的、スケジュール的些細をキチンと開示し、また双方が守秘を守ること[1]、 仕事に対するモチベーションを維持することこの仕事を計測して一般的な生活が維持できるという収入(金銭)面におけるある程度の確証。向上心。健康で文化的な最低限度の生活を送れる程度の時間的、精神的な余裕。仕事において目標にしたいと思える人と関わる機会。[1]、 仕事の単価が上がる事、制作会社の意識が変わること[1]、 時間とお金[1]、 生活が安定すること。余裕ができること。[1]
- ・仕事に集中すること[1]、 安心して働ける事、安心して目の前の仕事に集中出来る事[1]、 ・社会人としての常識、マナー等いわゆる新人教育の機会があること、 ・動画さんは制作を、制作さんは動画など他業種を経験する機会があること[1]
- ・講習会、勉強会が関東に集中しないこと(地方、web等でも)[1]、 著作権の切れた古い作品などを鑑賞できるネット上のアーカイブなどがあるとうれしい[1]、 東京以外の地方にいても不利にならない(講習会や勉強会など)[1]、 同業者同士の交流機会[1]、 勉強する時間がほしい。実技指導を受けられること[1]、 自分より確実に技術力のある人間が作監、総作監、デザイン、演出をしている現場に入ること[1]、 うまい人との出会い[1]、 3Dの勉強[1]、 ゲーム業界で言う、GDC、CEDEC、GTMF等、ノウハウ共有の場の充実→を実現出来る程に業界全体で経済的、時間的、精神的、余裕。[1]、 海外の同業の方との交流[1]、 気になる説明会には申し込むこと[1]、 アニメーションの批評など学術的な探求が深まること[1]、
- ・より上位パートの仕事を担当すること[1]、 一人で作る[1]、 業務範囲の拡大、および理解[1]、 個人で作品を作ること[1]、 他の仕事につく[1]
- ・痛みのない身体[1]、 健康な身体と健康な精神[1]、 自身の健康[1]、 ちゃんと寝てちゃんと食べて、仕事後に勉強する余力を残すこと[1]
- ・時間[1]、 1作品ごとの制作スケジュールに余裕をもつこと。実制作の中で、チャレンジできるような余裕を。[1]
- ・よくわからない[1]、 海外メーカー(米国)などとクリエイターのコンサルタント※制作元請の中抜きがひどすぎる[1]、 人脈[1]
- ・自分自身で学ぶ時間を確保すること。[1]、 学校がいやで勉強がいやでこの職についているので上記のようなしつもんはかたよっていると思いました。外からの提供でなく自分でとりにいくのが身になると思います[1]、 家でひたすら研究[1]、 仕事以外の絵を描く時間を増やすこと[1]、 仕事外での絵を描く時間をふやす[1]、 時間があれば、個人で勉強できるので、時間(休み)がほしいです[1]、 自習[1]
- ・モチベーション[1]、モチベーションの維持[1]、 自分のやる気次第[1]、 自分の努力のみで良いと思っています。[1]、 努力[1]、 本人の努力と根性と継続力[1]
- ・1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 11を選択[1]、 1, 2, 3, 5, 6, 11を選択[1]、 1, 2, 3, 6, 8, 9を選択[1]、 1, 2, 6, 11を選択[1]、 2, 6, 8, 11を選択[1]、 3, 5, 6, 8を選択[1]

6.6 安心して仕事に取り組むために必要なこと

図 6-6-1 安心して仕事に取り組むために必要なこと



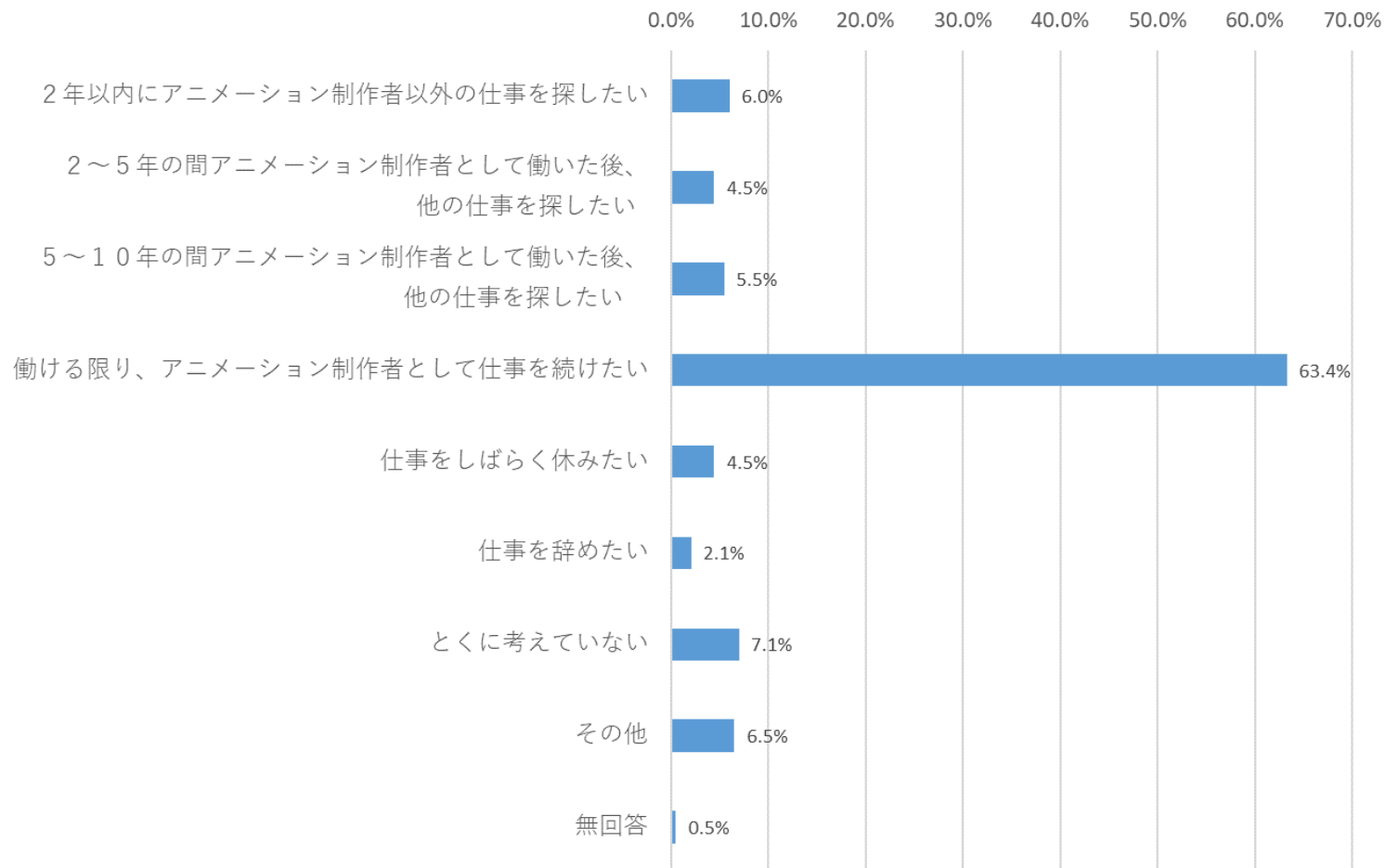
(Q26, n=382, 3つまで回答, nの値には、すべての項目に無回答である8件を含む)

安心して仕事に取り組むために必要なこと（その他の回答の具体的内容）

- ・0歳と4歳の子供がいるので、保育園の送迎、夜の面倒みる時間、体調不良などの保育園を急ぎよ休まなければならない時など理解がほしい[1]
- ・画力[1], 努力[1]
- ・14とビジネスとして利益確保と様々なバランスが業界全体で取れる事。[1], お金を出す側(製作委員会等)が、アニメーション制作者への理解を深めること[1], テレビシリーズの予算、スケジュールで劇場作品並みの作業内容を要求される様なことが無いこと[1], マヌケな制作が全ていなくなる[1], 決定する立場の人間がもっと勉強すること。[1], 作品数をへらす、才能で淘汰されること[1], 新人さんが育つまで辞めないで済む業界にしてほしい[1], 制作される作品数が適正な数に管理されること(今、多すぎる)[1]
- ・8の前段回で、日頃から健康診断や定期健診などの機会があってほしい[1]
- ・スタッフに著作権が持てるようにすること[1], 監督、演出、コンテ、原画マンなどに対して著作権が支払われてるしくみがあること[1], 監督印税など制作者の権利が保障されること[1]
- ・お金をもらっているのに仕事をしない人をどうにかす[1]
- ・アニメーション制作に従事する人材をより多く確保すること[1]
- ・末端のスタッフまで作業量に見合った対価が支払えるだけの作品の受注金額になること[1], 各プロダクションにわたるべき費用の増加[1], 制作現場に作品の収入が入ること。上手いアニメーターが確保できること(人材不足の解消)。過剰な作品数の上昇によるスタッフの奪い合いを解消すること。[1], 長く続くアニメーション作品の単価が他作品にくらべて低い事が改善される事[1], 2, 3, 4, 5, 12を選択、日本国内で動画マンが生活できる報酬になる事。そうすればリメイクが減り、放送みた時のストレスも減る[1],
- ・仕事の出来る方、実力のある者が正しく認められる事[1], 仕事の分配が平等にされること。仲の良い人に優先的に仕事を回すことが可能な今の環境は何とかしたいと思っています。[1]
- ・2, 3, 4, 5, 6, 8, 9を選択[1], 2, 3, 4, 5, 7, 8, 13, 14, 15, 16を選択[1], 2, 3, 4, 9, 13を選択[1], 3, 4, 6, 11, 12, 13, 16を選択[1], アニメを見る人が増える。エンターテインメントにお金を出す気風[1], よくわからない[1]

6.7 今後の仕事計画

図 6-7-1 今後の仕事計画



(Q27, n=382, 単一回答)

今後の仕事計画（その他の回答の具体的内容）

- ・4年後に退職する予定[1]
- ・一年間、アニメーターを続けようか悩んでいる[1], 考え中[1]
- ・収入が安定し、生活ができ、適切な労働時間で働くことができ、自分を理解して大切にしてくれる方と仕事をしたい[1]
- ・現状の仕事よりもスキルアップし、別の役職(クリエイター職)につきたい[1]
- ・20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[1], 4だが病気持ちなので6もときどき頭をよぎる[1], PCでの撮影(コンポジット)作業をしているが、視力の低下や集中力が続かなくなってきたら、職種や転職をするしかない[1], かんばるのと休むのをくり返して長くつづけていきたい[1], 人件費の安い国に美術スタジオを開きたい[1], 本来なら4を選択したいが、状況が改善される見込みが無ければ1や6と答えざるを得ない。[1]
- ・アニメーションやりつつ他の収入源を探したい[1], アニメーションをしつつ、自己発信できるもので収入源を増やしたい[1], アニメーションを続けつつ他の事ができないかも探りたい[1], アニメーション制作者として働きつつ、他の仕事もしていきたい[1], アニメーション制作者として働きつつ他分野でも働きたい[1], アニメーション制作者と両立できる仕事を探したい[1], アニメの仕事以外のクリエイティブ職も同時にやりたい[1], アニメをやめる気はないが、量をへらし副業を始めたい[1], ゲーム、アニメ、マンガ等、日本オタクコンテンツを横断的に支える役割を美術として果たしたい。[1], ゲームCGに重きをおきつつ、引き受けられる余力があれば、アニメのCG制作も条件がよければ引き受けたい[1], 副業を充実させ、アニメ制作と並行させたい[1]
- ・子どもを生んである程度育ててから、またアニメーション制作をしたい。[1]
- ・④を選びたいのですが、実際は徹夜だらけで死にかける上に、仕事というよりも、ボランティア。借金を作ってまでアニメ制作で自分も家族も犠牲になっているだけの4年間でしたのもういい加減辞めざるを得ない状況[1], 他によい仕事があればすぐにでも辞めたい[1]

第7章 アニメーション制作者の多声性

“アニメの制作本数が多すぎる”と常々感じています。“1本あたりの利益率が低い”のだから仕方ない”と言われたりしますが、そこで思考を停止してほしくないです。ただでさえ少ない時間・資金・人手が作品の乱立によって分散され、業界内だけでなく社内ですら人手の奪い合いになり、お客を奪い合い、とても効率が悪いと思います。本数がへり、単価が上がれば上手い人は続けられ、やる気のない人は(下手な人)仕事もらえずいなくなっていくと思います。結果、アニメーターをはじめスタッフは低賃金と過剰労働を強いられる上に一部の作品では目に見えてクオリティが下がり、何もいいことがあるように思えません。私はバカらしくなって残業をやめました、他の人はしてるので居心地わるいです。又、本当におもしろい原作が無限にあるわけでもなく将来的に内容のおもしろさも下がっていくのではないかと危惧しています。オリジナルでポンポンとおもしろいもの作るというのも現実的ではありませんし…。アニメが消耗品になっているような…。もっと一本一本を大事にし、利益率が低いというなら”どうすれば上がるのか(低いのは何故なのか)”を模索してほしいです。スケジュールも残業が前提になっていてヒドイものです。“仕方ないからあきらめて奴隷のように働け、いやなら転職しろ”は思考停止。改善してほしいです。[女,30代.作画監督]

・「作り手側の問題」・上前をハネる人間が多すぎる。お金に目が眩み過ぎ。K社とか、D社とか。(制作委員会形式の問題)※実際、作ってる人間は大人しかったり心づかいもあるが、そこを狙われてる。・「アニメ絵を起用したい」という相手に対し、安易に作品を提供しすぎている。※「町おこし」とか。・スケジュールに対する意識が高いように見えて低い。(ゲーム開発と大きな落差がある)・「アニメが好き」という人間がスポンサーに少ない。※インドとかみたいに。「大問題」・SNSとかで情報漏らし過ぎ。(機密保持契約してない事も理由にありそう)・作り手が「ネットの情報」を気にし過ぎている。(大抵間違っている情報です)(現場の)SNS等まとめサイト等・承認欲求が強すぎる。「消費者側の問題」・素人の浅知恵で評価し過ぎている。Amazonの評価等も含め・安易に評価をつけられるシステムにも問題がある。・「批判」と「避難」の意味を全く理解出来ていない。・他人お不幸は味噌の味(これを他人の目につく形にしたがる)「嫌いな作品を叩いて好きな作品を褒めるのが男性で好きな作品を褒めるのが女性」という傾向で、消費者の多くは男性。(男性アイドル系アニメの評価を見ると分かるかと)・海外の方がアニメに対して真摯。(悪い部分の理由を答える事が出来、好き嫌いだけで判断してない)アニメはもっと「ひっそり」とした文化であって欲しい。宜しくお願いします。※汚い字ですみません。[男,40代.その他]

・アニメーターの賃金の低さがよく話に上がりますが、仕事人としてしっかりとスキルを身につけている人たちは「普通」に稼げています。・仕事に向いていない人が簡単に業界に入って仕事をもらえてしまう。しかしアニメの仕事には向いていないので、苦勞する上に稼げない。そんな人が業界の7割くらいいるように思います。・職業を選ぶのは個人の自由ですが、未熟な人が多すぎるアニメ業界はどうか、どうにかならないかと日頃感じています。[男,50代.演出]

・※〇〇社の契約社員です。年内に契約書を交わして、来年から改革した制度が施行されていくそうです。キャラクターデザインという役職で、チームをまとめ、誇りを持って仕事をしてきたつもりですが、毎月の給料は20万いかいかないか。どんなに頑張っても見てもらえない。正社員になれる基準も判らないまま、この会社で働いていくモチベーションは低いです。他社のことは分かりませんが、労働者一人まともに雇えてない状態の制作会社は多いのではないのでしょうか。(=商売として成り立っていない)そして作品の発注元はアニメーション制作にはお金がかかるということが理解できていないのではないのでしょうか。今はSNS等でのアニメーターの労働環境の劣悪さは共有できる時代です。一度崩壊させようという声も上がれば、あつという間ではないかと思うことも容易に想像できます。我が社では、中堅アニメーターが今年だけで4人辞めていきました。自分もやってみたいこと、挑戦したいこと、色々あったはずですが、絵描き・作品のトップにあたるであろうキャラクターデザインを担当したところで、給料の限界も知ってしまいました。転職することも既に検討している段階なので色々あきらめてます。(何年経っても良い話を聞けない業界体質、恥ずかしいですね)[女,30代.版權]

・1クールあたりの放送を減らし、1つのアニメの質を上げられる様にしてほしい。[女,20代.原画]

・1本あたりのスケジュールがのびていて、1本あたりの単価が上がったようにみえて実は1日あたりでは安くなっている。のびたスケジュールは単にスタートが早すぎるだけで、最後の方へのしわよせは昔のそれ以上になっている。[男,40代.演出]

・2013年頃より、元請け制作能力の無い元請け制作会社の乱立が目立ってきた。一般にもある程度知名度があり、メディアのインタビューで社長やプロデューサーが調子のいいことを言っている制作会社が実際には現場での人材育成やスケジュール管理ができていないことが多い。技術力の劣る人間がキャラクターデザイン、総作画監督等をやっていることがここ2年ほど度々あり、作監の負担がその分増える。例)元のLOラフがひどい→演出指示が不適当シートもめちゃくちゃ→LO作監時になんとか素材を整える→絵柄はかわいいが原画をきちんと描けない総作監がパーツ合わせ等のできていない修正を一枚一枚こまかく入れてしまう(ふりむきの動きで目鼻の位置が変わる、頭の大きさ、比率が合っていない、髪や衿などがどんどん伸びるor短くなる等)→原画担当の人は総作監修を拾っているだけなのでリテイクが出せず、原画作監時にもう一度作監が直す。アニメーション業界に限らず人手不足の為、著しく学習能力、コミュニケーション能力が劣っている人間が現場に入ってくる様になった(特に制作進行)。制作会社が人手不足だからと人員を採用するものの、きちんと育成をしないまま制作進行を現場に出す為、進行の段取り不足、確認不足等により、無駄に制作スケジュールが削られる。また、作画の人間が「制作進行の仕事はこうやるんだよ」と教えるはめになったりもする。プロデューサーも含め、総作監制の本来の目的を分かっている人たちが素材をまわす様になった為、1つの話数に何人も総作監がいたり、1つのシーンの中でつながりのあるカットをそれぞれ別の総作監に入れてしまったりということがある。「これでは総作監の意味が無い」と説明しても理解してもらえない。下請け法ガイドラインに記載されている作画監督の仕事内容が現在の实情に合っていない。現在の作監(総作監も含む)の仕事内容はLOラフの描き直し+二原の作業者がそのままレスできる様な直原に近い素材を作る、という様なことになっている。1つの話数(250カット前後)の中で数カットだけ作監をお願いしたい、という様な依頼もある。作監の仕事内容はほとんど大変になっているのに作監のカット単位は上がっていない。その為。作監作業がある時は月単位の報酬で仕事を受けることにしている。テレビシリーズの企画、予算、スケジュールなのに内容が劇場作品並みな上に必要な人材確保も

できていないという現場ばかりになってしまった。質問によって「昨年」「現在」と時期がバラバラであったり、平均と聞いているのに対象となる期間が指定されていないのが気になりました。もしくは対象期間の記入欄があるなどすれば良かったと思います。「作業時間」の定義が無いのも気になりました。「休日」も病欠、待機、手空きの日をどうするのか明記されていないのが気になりました。作業時間についてはそもそも記録をとっていない人もいますので、記録している人としていない人で回答方法を分けても良かったかな、と思います。[女,40代.作画監督]

・2018年の新卒として動画をしています。働く前は色々と厳しいような話を聞いていて、実際働くと収入面はもちろん厳しいのですが自分が思いの外食いついていけているのでとても仕事が楽しいです。新人をちゃんと教育してくれる機会が多いからだと思います。今は若さと実家暮らしという環境に物を言わせ、がむしゃらに働くことができています。しかしこの状態を脱し如何に安定した収入を得られるかが今後の不安ではあります。若いから体力が続く限り働けますが、これをずっと続けられるとは思いません。聞いていた厳しい面というのはこういう所なんだなと実感しました。動画の単価がとにかく低いと思いました。多少ばらつきはあって高い単価の仕事も貰ってはいます。クールジャパンの一角を担っているアニメーションという文化をもっと大切にしていってほしい、もっと伸ばして言って欲しいと思います。[女,20代.動画]

・35歳となり、ようやく生活や仕事が安定してきました。ですがそれ以前は安定せずお金がなく借金をしてまでアニメを続ける状態で同業者は多くやめて行きました。アニメーターのブラックな世界は世に広まりこの仕事をやりたいと思う若者が減っている、反対されている人が多くなった様に思います…。私の様にある程度お金、仕事が安定する方が多く増え、アニメーターを目指す事が隠さなければならぬ業界から脱却出来る事を願います。(それでも自分の未来が見えずこの仕事がこわいです)[女,30代.版權]

・3DCGや、ゲームなどのアニメ化にたずさわる機会が増え、アニメーション業界の制作工程の管理のルーズさを改めて知ることが増えました。ゲーム業界ではPM(プロジェクトマネージャー、マネジメント)neverお概念があり、特に北米では資格制度もあり、スケジュールが予算の管理についての能力向上に役に立っています。現在のアニメーション業界の低賃金の根底にはスケジュール遅延も多く関係しているので、それぞれの会社のプロデューサーや社長・経営者の方の意識だけでなく技術的・能力的向上が必要だと思っています。スケジュールの視覚化が透明性を保つことも、スケジュール管理能力の判定でも必要ですし、アニメーション技術者の生産性を安定させるために必須のことだと思われます。この点が経営者側によって改善されないと、アニメーション産業の未来は暗いまです。そういった「スケジュールがしっかり管理されているか」「生産性をしっかり把握しているのか」といったことを制作会社の経営に対してメスを入れられるような第三者機関の設置なども将来的には必要なものなのかもしれません。監督をしながらも、人集めやコミュニケーションの活性化のための飲食を個人でしている身としてはそろそろ限界を感じていますが、この国の文化のため、将来の子どもたちの未来のためにがんばりたいです。[男,40代.監督]

・60代後半になり仕事をする気力体力ともにおちましたが…どうしようか迷ってます。昨年は年収150万ほどありましたが今年は100万ほど年間50万ずつ仕事を減らして隠居と考えてましたが…。無収入は…少し恐いと思うようになりました。現在ネット、デジタル時代でアニメーターは(若い人達)どのように自分の能力を発揮してるのかしようとしてるのかな…。TVの仕事の請負だけではもう夢がないような気がする。フリーになって10年気楽さと大変さがあります。会社員として作画マンも収入は安定してるが組織の中にある大変さもある。リーマンショックで5~6人リストラされて私もその一人だったが個人になった(フリー)環境も人間関係に気がつかわれないお気楽さも得られたし(…と当時も現在も感じてます)会社にいると人間関係はイラつくことがしばしばありますから、まあしょうがないことですけど。
*座っての仕事は、寿命が5年短くなるとなにかで聞きました。若い時は気づかないかもしれないがこの年齢になるとそうかも!!とも思います。会社も仕事中でも時々体を動かすよう指導すべきです。[男,60代.原画]

・AIによって多くの仕事が奪われる将来、これまで以上に絵や映像を作るスキルやセンスといった能力の価値が高まる。それらを学ぶためには現状の学校教育では追い付かないし多様性がない。今の時代は学びたい者は自ら講師を選択していける時代。大学や専門学校だけではなく多様な学びがある事を学生たちに周知させた方がいい。

[男,30代.不明]

・A社1年、B社1年、C社1年、D社1作品他、給与未払いが続いている。担当者がいないとか、経理がいないから、わからない等、電話にも出ない等々きわめて悪質。[女,40代.動画チェック]

・JAniCAに期待する事。TVに頼らない放送。広告代理店に頼らないスポンサー集めで収益を出す。システム作り。Blenderのすすめ。オープンソースのフリー3DCGソフト。会社にパソコンがあれば、だいたい動く。カメラレンズの理解に2Dアニメーションにも、りょーちもさんが発信してます。今は3D+2Dがアニメで多いので演出やアニメーターも3D始めてみてはどうですか。[男,40代.原画]

・JAniCAのイベントなど、配信などを使用して、地方のクリエイターにも利用できるようにしていただきたいです。[男,40代.原画]

・NHKには旧来のクレジット慣習があるとかで、人数が多いと一部しかクレジットされなかったり、作監が原画に、総作監が作監にクレジットされたり、事実とちがった表記になっているのにあらかじめ説明もなく、放送で気付いて、えっ?!ということが何度もある。我々にも正しく報道してもらおう権利があるはず。JAniCAからNHKに民放と同じクレジットを求められないか。近頃はTVなどでアニメのシーンを引用する時に、脚本家の名前は出るようになったようだが、そのシーンを描いたアニメーターの名が出ないことにもっと声をあげてほしいと思う。苦勞して描いた原画やタイムシートなども制作会社が捨ててしまつて残らない。各社まかせにせず、データだけでも国会図書館のように網羅的に保存する機関があれば良いのに。[女,40代.作画監督]

・TVアニメの単価を、最近では¥4000→¥4200~¥4500くらいまで上がりましたが、フリーランスの希望としては¥8000まで上げてほしいです。収入が2倍になるとだいぶ生活も安定し、先の不安も減ります。むずかしいとは思いますが、これからも検討を続けて頂きたいです。よろしくお願ひします。[女,30代.版權]

- ・TVシリーズのアニメーションの原画の仕事は単価で受けて一人で生活するのは不可能。これは基準としておかしいと思う。拘束費をもらわなければとうてい生活できない。単価でやる場合1カット(LO、原画)10000円以上の設定をして頂きたい。また、原画のスケジュールがなくなるようなスケジュールを組んでほしい。打ち合わせの交通費を制作会社が出さないのはおかしい。業界のルールを作ってほしい。健康診断をアニメ業界で制度をつくれぬか。制作会社で正社員で働くしくみが増えてほしい。安定した仕事があって、ほうしゅうも安定したい。[女,30代.原画]
- ・TVシリーズは好きだしやりたいが、全く機能していない現場が多すぎるのでフリーとしては巻き込まれるだけで、正直現状では関わる気が起きない。周りのデジタル作画の認識、意識が低すぎる。[男,40代.キャラクターデザイン]
- ・TVも劇場もスケジュールがなすすぎる。もともとあったとしてもコンテが出なかつたりでどんどんなくなる。特効などの部署は最悪スケジュールがなくなれば必要ないとそのままけずられ、撮処理などでまかなわれたりするので特効作業が発生しなければ報酬がなかつたり、保証もなかつたりするのでやるせない気持ちになることもある。[女,40代.その他]
- ・アニメ、本数が多すぎなのではないのか。監督を必頭にプリプロ部分にたずさわる人が、かけもちで作品を持っているケースが余りにも多い。ひとつの作品のみにかかわっておれば、スムーズに運ぶであろう案件が2~3倍の時間を要する。結果、作画以降の部署が使える時間が圧縮されているように感じる。物を作るのに時間は必要です。十分な制作期間を保てない作品を、プロデューサーは引き受けてほしくない。時間が無いのであればその代償として製作費を上乗せさせるとか、クライアントに交渉してほしい。クライアントは安い製作費でアニメを作ろうとしないほしい。[女,50代.キャラクターデザイン]
- ・アニメーションの仕事は職人気質な領域だと思います。単純な出来高では成り立たないように思われます。シビアな話にもなりますが、評価された作品に関わった人はもっと多くの報酬が得られる仕組みができればいいと思います。そのためには企業とは別のこのような組織のとらえ方が重要だと思います。アニメーターの仕事環境が良くなることを願っています。がんばって下さい。[男,30代.第二原画]
- ・アニメーションの仕事を一度辞め、数年他業種で働き、昨年アニメーターに復帰したため、基礎的なものでも分からないことが多く、フリーランスなためすぐに聞ける人がいないのが辛いです。基礎的な初歩的なものでもセミナー等聞いてもらえるとうれしいです。提出遅くなってしまい申し訳ありません。[女,30代.LOラフ原]
- ・アニメーションは、如何なる表現も可能な媒体であるはずなのに今の日本のTVアニメは極端に作品の方向性(ジャンル?)が狭すぎる。真面目に語る作品程売れないというのが悲しい。[男,50代.絵コンテ]
- ・アニメーションは夢や感動を与える仕事でやりがいはあるが、本数や各作業者のスケジュールの守れなさで現場の労働環境をなんとかしないとイケないと思う。若者を低賃金、長時間労働で使い捨てにせず、ちゃんと教育して育ててほしい。このままでは将来人がいなくなります。アニメーター、制作進行の業務委託扱いは法にたてれば違法労働です。Janicaさんから労働環境かいぜんを働きかけてほしいです。法律を守らないと会社が潰れる。はただの言い訳です。[女,20代.演出]
- ・アニメーション業界の低賃金が問題になっているが、実際は他の媒体のデザイナーの仕事の単価も安い。絵描きは名前が売れない限り安く働かされる傾向を改善したい。[男,40代.不明]
- ・アニメーション産業の成長には業界や会社の努力だけでは不可能な経済要因が存在します。国民の所得が増えない状況では売上は伸びず関連事業の収益も増えません。結果、中小のアニメ会社は倒産が増えている。アニメーション産業に留まらない、国家的な衰退状況が原因で消費者が生活のために最初に切りつめる娯楽産業を中心に苦境に陥っています。デフレーションが続くかぎり、個別業界や企業の努力はコストカットに向かうことになり、結果、フリーランスを中心にアニメスタッフの労働環境悪化へとループしていきます。アニメーション業界団体におかれましては、経済全体の回復・改善・成長を促すべく積極的に政策提言していただきたいところです。まず、消費税の10%増税には、アニメ業界をあげて反対(凍結・減税)すべし。[男,50代.キャラクターデザイン]
- ・アニメーション産業全てにおいてお金が無い状況ではないかと思ひます。おもちゃや版権のロイヤリティ、著作権料を得たとしてもおそらく大半の作品はたいした金額にならないと思ひます。これからは海外(主に中国)やネットでの放映料の収入が主流になると思ひますが、放映権を安く買ったかかれていたのではないかと心配です。また、国内のテレビ放映による放映料も安すぎるのではないかと思ひます。制作費を下回っているのはおかしい話です…。また色々不透明な所があり、中抜きが行われているのではないかとうたがってしまうケースもあります。たとえば、NHKがアニメ制作を子会社に発注する際、そしてその子会社がアニメ制作会社に発注する際、2度中抜きが行われているのではないかとうたがってしまいます。アニメ制作会社の経営者やアニメーターたちが、自らの生活や一生のことを考えておらず、「好きなことを仕事にしてそれでお金がもらえるなんて幸せ」などと言っているようでは、あまりに意識が低いと思ひます…。[女,40代.演出]
- ・アニメーターだけが低賃金で仕事をしている風にメディアで取り上げられるのはおかしいと思う。低賃金で仕事をしているのは他のセクションだってあります。メディアで取り上げて問題提示するなら全体的に平等にあつかってもらいたいです。[女,40代.色彩設計]
- ・アニメーターではにので、あまり参考にならないかもしれません[女,30代.版権]
- ・アニメーターの技術力低下が甚だしい。若い人間が育たない事から、一部の才能のあるアニメーターに負担が集中しているように思ひます。現状のままだと、数年のうちに日本のアニメーションは減んでしまうのかとさえ思ひます。[男,40代.監督]
- ・アニメーターの正社員雇用の促進及び、育成が急務。このままだと日本のアニメ業界はクオリティーが低下し続ける一方。資金はあるのに人材が不足という不思議な現象が起きている。制作現場の待遇改善が課題。作品の著作権は制作会社が有すべき。[男,30代.監督]

- ・アニメーターは、アニメで食べられないし、アニメは売れないしお金にならない(売れてもアニメーターには入らない)のもっとマルチにやっていかないとどうしようもない感じがします。[男,20代.原画]
- ・アニメの本数が多すぎる。出版社しかよるこぼさない様なTVアニメばかりで視聴者がおいてきぼりになっている気がする。*ここ5年くらい。アニメの本数が多くなったからか制作会社も乱立アニメーターの数が足りないのとアニメーターのクオリティの落ちているのが顕著(昔なら仕事がもらえないであろう人にも仕事がいきとどいてしまっている)「今後、日本アニメはクオリティを維持できるのか不安」[男,30代.制作進行]
- ・アニメを作るのは大変ですがとてもやりがいがあります。その楽しさを後輩に伝えていきたいと思っていますが、なかなか難しいです。価値観を柔軟にしていきたいです。最近アニメーターさんがツイッターに所属会社の不満をつぶやいていますが(特に若手の方、早めにフリーになった方)だいたいそういう人は求められる量をこなしていないと思います。本当に環境がよくない方もいる話を聞いたことはありますが、仕上から見たらもっとスケジュール守ってほしいですし、遅れるなら制作さんに相談してほしいです。と思う人が多いです。3日間、制作さんの電話を取らない人とかゆくいるので基本的な教育が必要だと思います。[女,30代.不明]
- ・アニメ業界をまともにするには外国人の参加を増やすのがよいと思います。専門学校等で学んだ外国人がそのまま日本で仕事ができるようになってほしいです。[男,40代.背景美術]
- ・アニメ作品自体の作り込み(作画の描き込みや3DCGなどの素材として使用されるものの増加、画面へのフレアやフィルタなどの処理)への要求が監督やクライアントや、はては一般視聴者などからの声が高くなっていくばかりです。週間TVアニメを最初のスケジュールで放送開始時には半分ストックを作るつもりでも、ことごとく失敗しています。さらに作品発表はしていないけど社内的に放送時期をズラす作品が多くなりました。おかげで日々の仕事の量は、減りましたが、会社として1つの作品にかかる期間がのびて、結果会社が赤字になっています。一作品にかかる期間を従来の作品と同じように見ないでもっと時間のかかるものとしてスケジュールを建て、予算を取ってこないと会社自体が倒れてしまいそうです。[男,40代.撮影]
- ・あまりにも画力のない人が原画をやって作監を苦しめている。作監は作監の作業の域を超えた作業をしていることがしばしばある割に単価は高くない。雑な仕事を見るたびにげんなりする。なので、一概に原画単価を上げればよいという話でもないと思う。頑張っている人が真っ当な評価(金額)を受けられるようになってほしい。浅はかな制作は手の早い人に仕事を回しがち。制作の教育も必要だと思う。きちんとスケジュールを管理できる人が少ない。後で海外2原動仕に撒けばいいと考えている人も多い。それは作画にも言えることなので、全体的に意識改革が必要なかもしれない。粘れば良いものが作れるのは当たり前。けれどそこばかりに意識が向いて、スケジュールは二の次に思っている人も多い。その分余計な経費が発生していることを考えていない。[女,40代.作画監督]
- ・アンケート調査、集計をありがとうございます。ジャニカでは1年後、5年後のアニメーション業界(会社)がどのようになっていくとお考えでしょうか。ジャニカ内で予想されている事や議論している事を可能な限り具体的(雇用形態、カット単価の増減など)にホームページで出して頂ければ幸いです。合わせてACTF2018のアフターレポートを楽しみにしていますのでよろしくお願い致します。[女,30代.原画]
- ・いやらしい話ですが「お金」が全てです。技術とか、仕事する時間、休日、健康だってそう。お金です。無いから、技術を得る講習会に参加できない。働くので精一杯でそんな時間がとれない。病気になっても、お金がないので自然治癒で治す。報酬が多ければ、仕事する時間、日数を減らしても大丈夫です。アニメをつくる制作会社に十分な「お金」「権利」を得られるようにしないと末端までそれが行き渡らないと思う。このアンケートも、意味があるのか疑問。本当に回答してほしい末端の人まで届いているのだろうか？上にいる比較的恵まれている人ばかりだと平均値は高くなりますよ。とにかく、色々問題とされる事は全てお金が無いから。会社も個人も。あれば余裕ができて、解消されていくと思う。一言でまとめるなら、制作会社に十分なお金と権利。それが実現できればいいと思う。[男,40代.背景美術]
- ・つまらない作品は悪。つまらないだけで画面が良い作品は最悪。2度と関わりたくない[男,20代.原画]
- ・おつかれさまです。[男,50代.演出]
- ・おつかれさまです。50歳を過ぎて体調が崩れてから、特に目と手が衰えて今までのような仕事のしかたが難しくなりました。ずっと勉強もせずに来たため文字や数字を書く事にすぐ時間がかかります。年老いた親が居るため仕事はやめられませんが、できれば小学生レベルから勉強し直して、時間給でできる仕事に転職できれば良いなあと思っています。この年齢では雇用先もないでしょうが。商業アニメーションが売れる作品を作ろうとして現場の異常なスケジュールを強いている話は聞きます(自分からはじめから無理ですが)。劇場作品をTVのスケジュールに慣れた制作が回して崩壊しているとか。動画を海外スタッフにひどいスケジュールでやらせておいて。上がりの質について文句を言うなど、クールジャパンが聞いて呆れます。TVの制作現場はもう限界まで来ているのでは、と思います。作品と言える物を作っている以上、あるていど無理をしないと出来上がらないものですが、無理をし続けると次の仕事を頂けないのも事実。仕事をしながら生活も勉強も出来た者のみが生き残っていられるのかもしれない。[女,50代.原画]
- ・おつかれさまです。よろしくおねがい致します。[男,40代.作画監督]
- ・お金がないが、他に探すすまもない。プライベートな時間がない。ただ、仕事が苦痛なわけではない。[女,20代.制作進行]
- ・お金が足りない。[男,20代.その他]
- ・お金も時間もこれ以外きりつめられません。いい加減スケジュールとお金を是正しないと低クオリティなアニメがあふれるだけで衰退するだけかと。ALL原動仕で3日間で映像にするなんて頭おかしいと思います。よく見ますけど。平気でU編を延ばしますが、こちらはそのスケジュールに沿って次の仕事を請けてるんです？私達の時間を何だと思ってるんですかね。延ばした分のお金は当然ないですし、

- いい加減にして欲しいです。動画、仕上、原画、あらゆる部門のお金と時間が是正されるのを願いますし、そのために何かできるなら所存です。本来好きでやってる仕事です。だからってお金が少なく環境が悪くていいわけじゃありませんから。あとこのアンケート内容は一年の初めからこれを答える気でないとむずかしいです。次はもっと期限を長めにお願いします。[女,30代.色彩設計]
- ・かせげない下手な奴ほど「声大きい」。ベテランがデジタル作画について難くせをつけてくる。デジタル作画で最も大事なものはワークフローのこうちくです。フローも完成させず見切り発車で受け入れないでほしい。[男,30代.LOラフ原]
 - ・キャラクターデザインをしているが、精神的にキツイことが多い。色がついて、タイトルのロゴもできて…一度OKを出したものを、クライアントが後で「やっぱりこうしてくれ」とのひと言で変えられてしまう。これのくりかえし。プロデューサーが某作画スタジオとグロスの約束をしていて、このスタジオがかなり作画レベルが低いスタジオだった。小学生の落書きレベルの人を作画監督としていて、総作監がすべて直しても、合わせもできず、結局放送できる様にすべて描ける人で直し。またローテーションで入れるとプロデューサーが言うが正直やめてほしい。でも約束なので入るらしい。また、時間がなくなってくる中ですべて描き直しが出されるのがつらい。でもその分は単価も上がらない。こういう精神的なつらさをプロデューサーがわかっていない。正統な支払いは当然求めるが、お金をたくさんつまれても、今の業界をいちどちゃんと考え直さなければ、やめていく人や病んでいく人はなくならないと思う。[男,40代.作画監督]
 - ・ここ1~2年で作監をやるようになって収入は安定しましたが、単にキャラの修正をする、やよりよい絵にするという作業ではなく原図から修正したり(BOOKやセルのわけ方の調整など含め)作業内容がLOをもう1度切るのに等しいものとなっているのが負担でありストレスに感じます。海外2原等でくずれたものを修正したり、とスケジュールがないためにくずれた作画をさらにスケジュールがない中で作監として直すのはかなりつらいです。ですが安定した収入のためにも作監はやらなければならないかもしれないと悩みます(原画だけで仕事していく方が気楽でいいかも、とも考えてしまいます)[女,20代.作画監督]
 - ・ここ数年はアニメーターに関してデジタル技術の導入が進み、今後もさらに増えていくと思うし、手描きかタブレットかの議論があちこちであると思うが、出来上がった作品を観るお客さんにとっては、技術的な関心よりもその作品が面白いかどうかの方が大事だろうし、劇場作品の場合は特にお金を払って観て良かったと思える作品であってほしいと考えているはず。アニメの仕事に携わる人間の環境が真つ当な水準になっていくべきなのは全く異論ないのだが、その中で作られたアニメが見向きもされなくなってしまうようではこの業界自体に未来が無くなってしまふ気がするので、環境改善への努力と同様に、世に出す作品の質が娯楽としてきちんと世の中に受け入れてもらえるかどうかといった部分に対する関心も高まってほしい。(もちろんそういう人は沢山いると思うのだが、出来上がった作品がいわゆるアニメファン以外にも届いたと感じることが、個人的にほとんど無いので…)。大規模公開アニメの一般の反応も否定的なのが多い印象があるし…。[男,40代.原画]
 - ・このアンケートは、収入や支出についての内容が、細かく資料を出すのに時間がかかったので正直面倒だった。たまには良いが、あまり手がかかる質問をすると、アンケートに答える人が減ってしまうのではと心配。TVシリーズを数カット手伝ったが、20年程前に比べて単価がDOWNしていた。間違えて多く請求書を書いてしまったので、書き換えさせられた。各制作会社が仕事をオファーしてくるとき、仕事(金額)のあり方や、スケジュールを提示しないのは、いかなものかと思う。必ず、単価やスケジュールを自分はきくことにしているが、単価が大昔より安いのは、おかしいと思う。[女,60代.原画]
 - ・この仕事は、自分でどれだけやりがいを見つけられるかにかかっています。[男,40代.絵コンテ]
 - ・この仕事はナンバーワンになるかオンリーワンの人にお金があつまる。下手な仕事でも数をたくさん出して周りに迷惑をかける人がお金を儲ける事がおかしい。真面目に丁寧な仕事をする人にお金が集まって報われて欲しい。[女,30代.その他]
 - ・この先もアニメ制作へ関わる仕事を続けて行きたいですが、デジタル化への対応、手描きからCGアニメへと主流が移るのではないかと等、地方にいて技術革新についていけるのか、不安に思っています。東京に出る予定はなく、ITの活用などが地方で働くことへのデメリット軽減に生かされてくれればと思います。[女,30代.原画]
 - ・この調査票の認知度が低いので、次回の調査時では、個々の会社に直接声をかける等をして、もっと母数を増やした方がいいかと思います。[女,20代.LOラフ原]
 - ・これを書いてつくづくいやな気分になった。制作会社の奴からはさんざん甘言を言われ、若いうちはその気になっ働きつづけたが言われたこと約束したことは全てデタラメ。守られたことは無い。その上、出世するのは制作に気に入られた連中だけ。実力も才能も無くスケジュールも守れない。そもそも仕事として満足にこなせない奴が制作から「彼がいいから、彼女を気に入ったから」位の理由でいい席に着き、うまい汁だけを吸っているのを見ると心底腹がたつ。長年やってきたが、只々食い物にされてきた様な気がする。こんな仕事はどうに辞めるか最初からやるんじゃないかと後悔している。[男,50代.LOラフ原]
 - ・ご苦労様です。アニメーションの技術者が稼げる対価が依然安い為、会社員として雇用したくても、社会保険料を会社(及び本人)が負担できるまで到達せず、残念ながらフリーランスとしてのおつき合いしかできません。しかしアニメーション作品は国体作業であり、作品造りへの意識など皆で一体となつてやらないとまともなものは造れないと実感しています。文美国保、又はそれに代わるような費用の負担が少なくなる機関に法人も加われたら、アニメ業界全体に社会的な光を灯してくれることになるはず。何とぞご尽力の程、よろしく願い致します。我が社でも何か技術料以外の所での収入が生まれなかと模索しております。[男,50代.監督]
 - ・スケジュール表も出さずいきあたりばったりで仕事をする制作が増えている。当日の夕方に夜中にチェックをされると言われる。10時間以上スタジオで作業して深夜に帰ろうとした時に思い出したように仕事をつっこんでくる。午前中から夜まで仕事しているのに制作が本社にこない。怒ったら制作が1週間会社に来なくなった。アニメーターは拘束料をもらって長期間つきあえるが演出は本数で受けている

ので長期でつきあうのが大変。監督の仕事があるので時期がかぶった仕事を断ったのだが予定していた仕事が延期になり仕事が無くなった。それが3回続き1年3ヶ月ずれた。その間も予定を空ける為に仕事を断り続けたのに何の保証も無かった。本読みだけは定■で集まって1年半は打ち合わせを行っているがそれに対する金銭は何もない。その仕事で支払いが始まるのもこれから半年先である。2年間無償でつきあい支払いがされるのは3ヶ月で放送される本数分の支払いしか無いのはおかしくないか？細かいコンテ等を先行作業もしているが、メーカーからお金が入るのも来年なので支払いは来年からと言われている。[男,40代.監督]

- ・デジタル作画のソフトの一本化もしくは互換性のあるソフトの開発をメーカーにうながしてほしい。デジタル作画のマニュアル化 だれでもわかりやすいマニュアルを作ってほしい[女,60代.作画監督]
- ・デジタル作画の推進は公的資金を投入出来ると良いと思います。作画の現場の予算(人件費)の計算は、最終的に3Dの現場と同じく人月計算で管理すべきかと思います。[男,30代.監督]
- ・どことは言いませんが、計画倒産みたいな製作会社、なんとかなりませんか。詐欺ですよ。[男,50代.不明]
- ・とにかくスケジュールがきついです。私は美術なのでL/Oがこないと仕事が止まりますが、L/Oが入りません。背景さんの数が足りない。一部の人以上のレベルが下がっているように感じる。スポンサーが口を出すとろくなコトにならないのに、プロデューサーが平気で下におろしてくるコトが理解できない。[男,30代.美術監督]
- ・とにかくまずは制作費up！ギャランティのup！が先決です。[女,40代.不明]
- ・とにかく賃金が安い。作品のクオリティや演出の要求が高くなっているのに、賃金が追いついて行ってない。これでは業会の未来は無いと思う。[男,不明.原画]
- ・とにかく賃金が低い。スピードも質も求められその上量までこなさないと生活が出来ないというのは、身体も心も壊れるに決まっています。予算を決める段階での見積もりが甘すぎるんじゃないですか。企画をとってくる立場の人間が現場のことを見ていなさすぎる。新人育成(国内)にもっと時間をかけて取むべき。業界を支えているのは一部のスーパーアニメーターだけじゃない、普通に描ける人たちがクソみたいな海外のあがりを一懸命直してる。それでも時間が足りない、それに見合った報酬も支払われていない。[女,20代.LOラフ原]
- ・とにかくにも単価をあと少し上げて欲しいです。動画さんももちろん大変ですが、出来高でやっている原画も生活が大変厳しいです。2009年の実態調査の年収内訳をなど見ると、原画280万とかなってましたが、出来高でそんなにはかせげないと思うので拘束料をもらっている人だと思う。それが平均だと思われると出来高でやってる原画マンのキツさが伝わらない。スケジュールが厳しい中でやるしかなくなっています。徹夜が半月くらい。①のL/Oの仕事の戻し時期は分からないし、ずれることがほとんどなので、次の仕事を入れます。収入ゼロになってしまうため。すると②のL/Oをやっている時に①のL/Oの戻しが来てしまい、②L/Oの期間をくいつぶしてしまいます。その結果、②L/O期間が減った中で作業、①のL/O戻しも短い期間で原画にしなくてはならない。無理をしないと終わらない。L/Oラフ原(1原)だけやって2原やらない人もいますが、原画は戻しのL/Oもしっかり原画にする所までが原画の仕事だと思うし、どう直されたか分かるので大事。でも現状キツイスケジュールの中でやるしかなく難しい。とにかく無理が続いているので、常に睡眠不足。長生きできないと思います。実際アニメーターで20代、30代、50代若くして亡くなっている人の話も聞きます。もっと早くなんとかしてもらわないともっと死人がでると思います。単価アップとスケジュール管理[女,30代.原画]
- ・とりあえずお金欲しい[女,20代.撮影]
- ・ひとまず動画でも人並みの生活を送れるようになりたいです。[男,20代.動画]
- ・フリーランスで仕事をしていると、A、B、C社で通ったLOでも、D社では書き方が違うと言われリテイクになったことがあり、作監をしていても色々なLOの描き方に戸惑うこともあるので、(他社でもデジタル仕事をしていたら、アニメーターごとに解像度が違って、面倒臭かったという話を聞きました。)'最低でもこれは守る』といった指標を作ってアニメーターに配布(データ等で)してほしいです。同じく撮影用語などを知らない人がいたり、昔と今で意味を違って使っている言葉もあったりするので、用語集を作ってほしいです。ジャンカのHPで見られたりすれば、便利だと思います。これからアニメーターを社員化する会社が増えてくる～や、作品本数が減る～や(これはずっと言われてますね)デジタル原画が増える～等々。環境が変わる場面が増えてくると思うので、その都度、アニメ会社やアニメーターに関するニュース等を見られる場所があったら嬉しいです。失礼ながら、私はジャンカをアニメーター3年目まで知りませんでした。今もイマイチ、どのような活動をしている組織なのかあまりわかってません。すみません…。今、ツイッター等を使って個人で情報を集めたりしていますが、どうしても偏った意見や推測の話が多かったりして情報に振り回されてます。なので、ジャンカさんの方でしっかりと正しい情報を流してくれたらとても助かります。もう少し色々調べて、来年はジャンカ会員になる事も考えてます。皆さんもお仕事頑張って下さい！[女,20代.作画監督]
- ・ボーナスが欲しい…[男,20代.制作進行]
- ・ほんとに現場がひどいです。国がきちんと内部まで調べてほしいです。社会のルールがきちんとある会社になってほしい。10年若ければこんな業界やめてます。きずくのがおそろぎました…。[男,40代.仕上げ]

・まずは、今回の実態調査をweb回答できるようになったことについて感謝します。ですが、「アニメ業界」の実態調査と称するには、恐らくJAniCA未加入の方や制作会社(法人)向けにも実地をしないと、現在何が起こっていて何を推進して何を改良すべきなのかは把握できないと思います。今のところ、アニメ業界には正確な全制作会社の稼働状況や年間の総作品本数、アニメーターの人数を俯瞰で管理できる立場の者がおりません。それが昨今の急激な作品本数の増加、それに伴う作業、技術者の不足、質の低下といった諸問題の根源であると私は考えています。そこそこで噴出する上記のような問題は、業界内の私自身の知り合いと話してもほとんどの人が同じような意見を持って認識しており明確であるはずなのに、個人レベルでは解決できないことばかりです。本来であれば、各制作

会社のトップ経営者各位が協力し合い、情報の共有と問題解決への模索をすべきであると私は考えますが、今の業界の稼働状況を見るに、どの会社も自社運営で手いっぱい、協議の音頭取りに力を割けるような会社は無いと思います。そこで是非JAniCAIには今回の実態調査から更に歩を進める形で、そのまとめ役をしていただきたいです。本来アニメーションというものは「ものづくり」であり、芸術作品です。芸術を生業とするからにはそれ相応の知識と専門の技術が必要であり、それをきちんと会得した技術者は他分野の芸術家同様に一定の理解と保護を受けてしかるべきだと思います。ジャパニメーションとして世界にも日本の文化として押し出されるからには、制作者はその誇りと責任を負い、売り出す側は制作者に敬意と誠意を示す、その心持を業界全体で再認識する必要があります。そのためまずは我々技術者が団結して、自分たちの実情を知り、身分を守るための知識と、外からの理不尽な要求に対抗するための知恵を得なければなりません。以下、箇条書きではありますが、まとめさせていただきます。【1】各制作会社(以下「元請」とします)の年間の稼働状況、制作している作品本数とそれに携わる下請会社、作業者の正確な数の把握。それを踏まえた上での業界全体の稼働状況、制作本数、作業者の把握。【2】アニメーター、演出家をはじめとする技術者を選別するための資格もしくは試験制度の導入。【1】に関しては、実態調査の実施とその結果次第で、解決すべき問題自体がある程度浮き彫りになってくるはずですが、そこで各元請のプロデューサー、経営取締役を招集し、委員会や組合の設立をするとともに各社協議の上問題解決へ向けての話し合いができると良いと思います。【2】に関してですが、【1】のように業界上部の活動を進める傍ら、末端の技術者の保護と管理も行わなければならない。前述の通り、アニメーションが芸術であることを踏まえ、誰も彼も絵が描ければアニメーターになれる、アニメが好きなら演出家になれるといった風潮をつくらないことが大切です。これは私自身の経験と個人的な感想によるものですが、悲しいことに「好きな漫画のキャラクターが描きたいから」という動機だけで何年もアニメーターをやっている人は少なくありません。そういった方の大半は、アニメーションの大前提である「動かすこと」に対して不勉強で無関心です。結果、綺麗に整ったキャラクターの止め絵はかけても、動きがてんで駄目、というような、果たして「アニメーター」と名乗れるのか、「イラストレーター」と何が違うのか、というような方が増えてきています。(補足ですが、このような方たちはイラストレーターの方たちと比べると失礼だと思っております。イラストレーターの方々は発案から着色、フィニッシュの工程まで自分で完遂できるスキルを持った方が多いためです)技術が不十分な人たちは、自然な流れでいくとそのうち仕事が回ってこなくなり、徐々に淘汰されていくはずですが、昨今の作品数の多さによりとにかく人手が足りないこの業界からすれば、少しでも描けるのであれば依頼したいという状況で、それ故仕事が途切れず淘汰もされなくなっています。口を開けていても仕事が入るという状況は、ものづくりをする人間としては非常に良くないことで、己の技術力の向上や新たな技法の追求といったところから遠ざかり、怠慢と惰性を生みます。また、フリーランスとして働くからには人と人との繋がりや信頼が重要になってくるので、個人のコミュニケーション能力もある程度は必要になってきます。その部分も、怠慢や惰性により、態度が横柄になったり尊大になったり、果てはコミュニケーション自体を放棄してしまったりといったことになりかねません。ですので、アニメーターや演出家など業界に入りたいと思う人に対しての、業界一律の資格試験を設けるべきだと思います。それこそ国家公務員や看護師、保育士のように年に一回行い、筆記、実技、適正検査も含んだ形になるのが望ましいです。免許制にして数年ごとに更新する形も良いと思います。もし試験を実際に導入した場合、新規の数はぐっと減るかもしれませんが、しかし、未熟な作業者を量産し質の低いアニメを量産するのと、熟練した作業者が時間をかけて良質なアニメを少数でも生産するのはどちらが良かったかを考えた時、業界の未来にとっては間違いなく後の方が有益であると私は思います。現在のアニメ業界は複数の制作会社があるとはいえ、一社で企画から納品までの製造ラインを確立できている会社はありません。技術者の大半がフリーランスで、その上動画、仕上げ、美術、撮影、編集といった後工程になるにつれ仕事の重複が多く、完全に相互扶助で成り立っている業界です。アニメ文化が日常においてある程度受け入れられている今こそ、もう一度業界全体の見直しが必要です。JAniCAIは業界内でそれが実行可能な唯一の存在だと思います。何卒、よろしくお願いいたします。[女,20代.演出]

・もっとお賃金ほしい。休みほしい。[男,20代.不明]

・やっぱり仕事として生きていくには金額的に不安が大きい。やりがいはある、でも続けていけるかは分からない。[女,20代.原画]

・やむをえず業界を去った方の技術がもったいないので、デジタル化によってそういう方々とロス無しでお仕事できたらもっとみんな幸せなのになと思います。あと年末に募集するなら、去年の事じゃなくて今年の事にしてほしい。覚えていません。よろしくおねがいします。[女,40代.キャラクターデザイン]

・演出の仕事をしていて、若いアニメーターさんが撮影できないような処理、シートを書いてきて、どうしてそんなことになったのか聞いてみると、作画スタジオのベテランのアニメーターさんに聞いてそうしたとのこと。テレビアニメのレベルでも素材に対して複雑な処理をつけなくてはいいけない昨今、セル時代の知識で若手に教えるのはいかなものかと思っています。また、近年中国のアニメのレベルが上昇しているとのことで、日本のアニメはどうなるのかと若い制作と話したのですが、「その時は、上手い日本人アニメーターは生き残るし、金のあるスタジオは上手い中国人アニメーターを使うようになるだけ、金のないスタジオはつぶれるだけ、演出、撮影はCG方面に行って、仕上の人達だけ割りを食う」という結論になりました。しかしよく考えてみると、下手なアニメーターも大変そうです。[男,30代.演出]

・演出協会なら、もう少し「演出」の仕事の負担の多さ、割かれる時間の多さ、の割に低すぎる報酬について、問題として頂きたい。自分も含め、「その報酬では絵コンテは受けられるが、演出をする生活ができなくなる」という人は多いと思います。正直、業界のよくある演出料では倍出されても単価ではお断りしている現状です。[男,40代.絵コンテ]

・何しろ本数が多くきょうきゅう過多なので業界全体でできせつな本数になるよう少し考えてほしいその上で協力できることがあれば教えてほしいです[女,40代.総作画監督]

・何卒よろしくお願いいたします。[男,30代.総作画監督]

・家庭の事情のため地方在住を余儀なくされており、周囲を見ましても、技能はあるのにコンスタントなマネタイズにつながらる雇客がおらず、皆困窮しております。さらに見ほしい制作スタジオ等の人員募集に年齢制限があるのも障害となっております。[男,50代.不明]

- ・過去の慣習(良いもの悪いもの含め)をリセットしたい。制作現場の再構築はもちろん、携わる多くのタイトルが単純に会社を続ける為のものになっていてほとんど価値はない。多くで再適化できていないところに証問を感じる。[男,30代.制作進行]
- ・会社にいと座りっぱなしなのでラジオ体操の時間などもうけてもらえないかなあとと思います。他の人と交流する機会もあまりないので、そういうイベントごとがあったらいいなあと思っています。あと動画という仕事が「原画になるまでの休業期間」だと(動画や原画や制作進行)に思われているかぎり作画崩壊は起こりつづけると思います。何とかならないかなあ…。[女,20代.動画]
- ・会社や個人に寄って、仕事の質、スケジュールなどクオリティや判断基準はバラバラです。出来るもしくは出来ている/恵まれている恵まれていないなどそれぞれあると思うので、この様な調査を一緒に集計してしまうと本質は隠れてしまうのではないかと感じてしまいました。この資料に回答する時間がない人もいます。悪い面、良い面しっかりと見える業界になってほしいと思います。[男,30代.プロデューサー]
- ・会社側がスケジュールをもっと余裕をもってくればクオリティの高いものができるのに…といつも感じてしまう。簡単に言える(できる)事じゃないのかもしれないけど、せつかく才能あるすごい方達が集まって作品をつくっているのに、毎回もったいないなあと思う。良いコンテンツも台無しになってしまう。動検を入れたは良いがスケジュールの都合で結局モノが回ってこず、動検を入れた意味もなくしてイコール動検としての仕事を悪くとられるのは悲しいです。[女,20代.動画チェック]
- ・監督、演出を主にやってるが、仕事を依頼される時、ほとんどの場合、単価や報酬額の提示がなく、やれるかどうか問われる。できれば、単価、報酬額も考慮の上、仕事を受けたいが後まわしにされる。生活のバランスもあるので、不明瞭なままでも受けとかなないと、後で仕事がとれない可能性もあるので、大変困っている。問題の一つである。[男,40代.監督]
- ・技術の進歩、加齢による就業時間の短縮、体力の低下、作品傾向の変化、コミュニケーションの不足…アニメーションに限ったことではないが、残りの人生の中で、どうモチベーションを維持していくかが課題になってきました。[男,50代.原画]
- ・求められるクオリティに単価が見合っていないと思います。もっと予算をあげてほしい。動画など末端のスタッフに給料をもっとあげたい。制作はもっと他社と交流すべきだと思う。スタジオによって考え方やつくり方がちがうのも仕事がやりづらい。[女,30代.不明]
- ・供給する側の制作体勢が悪すぎる。制作人数が足りないところに作品ばかり増やしても質の悪いアニメが増えるだけで、使い捨てアニメが大量生産されてるようにしか思えないです…。かと言って作品が減ると仕事もなくなるし…。希望を持った若者が辞めていかない、スケジュールとお金の、バランスの取れた業界になって欲しいです。[男,50代.演出]
- ・近年外資のアニメ制作が増えているので、アンケートにあると良い。SNSを通しての仕事の依頼が増えているように思う(とは言え電話等従来の手が減った訳ではない)。作業のデジタル化についての実態も気になる。[女,30代.動画]
- ・金…ほしいです。画力と金とどちらがほしいといわれたら画力ですけど。[男,20代.原画]
- ・劇場やデジタルを始めて仕上げソフトがレタスであることが質の面でかなり足枷なのではと思います。[女,30代.原画]
- ・権利等々に関しての事が余りに無知なので皆が共有できるような業界であって欲しいです。[男,50代.総作画監督]
- ・原画をとってもL/Oと2原との間隔が長く、L/Oを上げて2原がかえってこないときがあります。1ヵ月後に2原がかえってくることもあり、スケジュールの日程を組むことが難しいです。そのため作品が3作品以上かさなり、切りもかぶってしまい休みもありません。1カットの単価も2ヶ月以上分割しなければならず、いくら仕事をとっても、一般の平均月収にとどきません。[男,20代.原画]
- ・原画単価が倍の1万円になってくれれば、貯金もできる普通に生活が出来るのになとよく思います。現場にスケジュールが降りてくるまでに消費してしまう自体がよくあるので、制作会社さんはマネジメント力を上げて頂きたいです。原画マンによる切破り逃げ出しの件は契約書があれば責任の証拠になりますので是非通常化して頂きたいです。作画監督様方の負担が尋常では無いので解決したいです。お金が安い、粗描き直し等。一、原画マンとしては大変有難く、申し訳無く思っております。正直今でも親の脛を齧っているのは大変申し訳無く思っております。単価が上がり、作品数が少なくなるのが個人的には一番有難いなと思っております。仮にアニメーター切りにあってしましても自分には生き残れる実力が無かったという事で一層の努力、又は諦めになります。生き残るべき技術を持った方の生活費が上がるのは嬉しく思います。[女,20代.原画]
- ・現在の仕事を安定して確保できるような“場”(現在フリーランス)があったらいいなあと思います。手があいてても、勝手に仕事はこないのです。[男,40代.LOラフ原]
- ・現在一番問題に感じている事がスケジュールと単価の低さです。作品を作り始めた時は期間に余裕があったはずなのに、1話、2話に時間をかけすぎて、放送開始の時点ですでに後が無い。という事はよくあります。テレビシリーズ6話頃で1週間に1本作るスケジュールとなり、その頃には休みが取れる事はほとんどありません。支払われる賃金が低い為、作品の作業開始の頃に他作品を掛け持ちしながら進めたり、終る予定だった仕事が終わらずに作業する人が集まらないという事も、スケジュールが遅れてしまう原因の一つの様です。アニメの仕事に興味を持ってくれる人はいますが、賃金や仕事時間が悪い為にこの仕事につこうと思う人は少ないです。また、仕事を初めたとしてみつまでも続けていく仕事ではないと思いつつ辞めてしまいます。要領の良く、手の早い作業者の収入はそれなりにありますが、休みは作品に合わせて取らなくてははいけないので少なくなってしまいます。今、背景の仕事海外(ベトナム)に出していますが、これを続ける事にも不安があります。日本の作業員(美術監督など)が作った背景素材(時には3Dモデルも)を海外に送って、それを使って作業してもらうという方法を取っています。データはコピー可能の為他の作品に使われてしまうのではないかと懸念があります。

実際、戻って来た背景に別作品の素材ではないかという物がつけられていたりします。写真のレイアウトを送ったら、写真の色を換えただけの物が完成品として戻って来たりもするので、描き直す必要があり、その場合の時間もかかりますし、その場合の賃金は予算オーバーとなる場合は出ません。海外では品質の面で問題があるのと、その国の状況によっては仕事を依頼できなくなる事もあるかもしれないので、やはりメインは日本国内で終われば良いと思っています。手描きアニメーションは海外からの評価も良いので、現場の環境が改善して長く続いていくと良いと思います。アメリカでは手描きの職人さんがほぼいなくなってしまい、フランスでは税金と人件費が高くなりすぎて国内では作業できず、ほぼアジアで作っている状況だと聞きました。日本ではまだ国内生産の部分が多く、クオリティーも高いのでなんとか残していきたいです。[女,30代.背景美術]

・現場に入り20年以上経ちました。学校の同期がまだ10人程アニメ業界で頑張っています。TVアニメの本数の多さ、キャパオーバー、スケジュールの無さ、非道い管理を聞かされます。一方で最近ではゲーム会社の出資や他方面の出資から新たな取り込み、会社も出来ている様です。アニメーション業界の素晴らしい才能と技術がこれからも世の中の人々を感動させ続ける事が出来る、そんな環境が少しづつでも整備される事を切に願います。ゲーム業界に籍を置き、アニメーションの仕事は時々手伝う程度になってしまっていますが、私なりに出来得る事をやります。JAniCAの活動も応援しております。今後とも宜しくお願い致します。[男,30代.その他]

・現状の制作作品本数を半分以下に減らして欲しいです。[男,30代.総作画監督]

・現状子供が幼い事等を理由に仕事をセーブしています。また子供に発達障害もあり、1日に作業にわけられる時間もかぎられています。仕事より家庭を優先しているのでなかなか業界に貢献できない事も心苦しいと思っています。スタジオにいた時に原画を教わっていないので、技術に不安がある(時折回収にもなって本当に申し訳ない)。子供が幼い事などもあって、なかなかフットワークが低く、何らかの講座に足を運べないのも辛いです。[女,40代.第二原画]

・個人で活動していますが、クライアント都合で仕事がキャンセルされる事が年数回あります。その案件のためにスケジュールを取っていたのに、急にキャンセルされると空気が出来てしまう事が辛い所です。「すみません」で済まされてしまう)かと言って文句を言っても仕方ないですし、印象悪くなって次につながらないのも困るので、泣く泣く受け入れるしかない現状があります。個人はやはり弱い立場なので、信頼関係を築き、それを強く太くして行く努力が必要だとは思っています。(どの仕事でもそうだと思います)全て独学での個人事業なので、社会保険、年金、確定申告のやり方やそういった学校で学べない事を学べる環境が欲しいと思っています。[男,30代.3DCG]

・固定給でやりたい仕事をやれているのは良いのですが、社員にしてくれれば良いのと思います(やってる内容は同じなので)。デジタル動検なのですが、動検セクション時にはスケジュールが全然なくなって寝るひまがないし代休もなかなか取れないです。本気でいつ死んでもおかしくないな、と思う時があります。TVの放送が終わった後に少し休んだりしますが、放送中がハードすぎて本当に危険です…。制作さんも死にそうです…。[女,30代.動画チェック]

・今のTVアニメ最低！ほとんどの作品が全部同じキャラ。パクリ天国モエキャラ天国。TV局の人間、スポンサー、制作会社、キャラ設定者、恥を知りなさい。動画の教育が全く無し！原画がクリーンUPしないと「動画がダメだから」描けない。…と制作会社の弁。又、海外に出すからと…。原画の負担大。本末転倒！物を作る仕事で最後がダメというのはアニメだけ。普通に原画を描いても一原扱い。収入は半分。以上。[男,70代.不明]

・今の業界のシステムにおいて、原画マンとして最低限描けるようになれば、後は交渉次第で生活できるようになると思うのですが、それまでの新人時代は歩合制だとどうやっても苦しいと思います。一番は請負契約でなくて雇用契約になれば良いのですが、すべての会社でそれが無理としてもせめて業界3年目くらいまでの人には何かしら生活が保障できるシステムに各社なれば良いなと思っています。[男,30代.キャラクターデザイン]

・今は海外動画、仕上げが主流ですが、国内動画をもっと増やし、教育させるべきと考えられます。自分は動画を4年間、固定給の会社でやりました。その間に徹底的に「原画や修正の線をニュアンスを変えずに拾う事」「原画に合わせたデッサン割り」原画に必要なスキルを教育されました。最近、ここ数年の動画の質の低下には危機意識を感じます。国内動画ですら良い動画マンが少ないです。これでは、作画監督がどれだけいい修正を入れても、良い原画を描いても全てが画面に反映されません。動画の固定給にする。もしくはデジタル化にともない、動画に仕上げまでさせて一枚単価を上げる(動画230円+仕上げ220円)一枚450円になれば、少しは動画もまともな生活が出来るようになるでしょう。[女,40代.作画監督]

・今より高い報収を望んでいて、同僚に言ったところ、技術もない、評価されるような仕事もしていないから、今の報収は妥当だと言われた。報収とは仕事への評価なのだろうか…。働き手の中にもズレがあり、安い値段でも納得して働く人がいる限り全体の報収を上げるのは難しいのかなと感じる。各原画の力量を計っているのは、演出、制作であることが多いが、演出や制作に対して不信を抱くこともある。各演出に合わせて、チェックを通すためだけに仕事をしてしまっているのがと感じることもある。演出や、制作は一番、見る人と近いまなざしを持っているとも思うので、不都合はないが、表現の幅は狭くなっているのではと思うこともある。収入の差か、システムのためか、結局演出と原画の立場は対等ではなく、原画側からの提案などは望まれていないのだと思う。業界ではあたりまえのことかもしれないが、馴染めない。職場で身につけた、技術、知識だけでも今のところ仕事をしていくうえでは困らないが、新しいことを試してみる幅もゆとりもないので、アニメーションの表現を追及したいなら、趣味でつくっていくしかないとも感じている。[女,30代.原画]

・今後は、紙とエンピツの作画からCG作画が主流になるという。しかし個人で仕事をしていると、どうやってCGの知識や技術を得たら良いのか分からない。また、パソコンやタブレットの設備を揃える為の

費用もかなり係ると思うが、そもそも何をどう揃えて良いのか分からない。不安だらけな今日このごろです。生活にしても、毎月が自転車操業で、支払いが1ヶ月先になると家計が破綻状態に陥る。病気がなったり親に何か有ったら大変だが、状況の改善もままならず日々を過ごすだけである。[男,50代.原画]

・今日ジャニカさんから、この、実態調査の返送状況が、よくないとメールが、届きました。それは、前に調査をして頂いたときから何も変わらないではないか。と感じる人が、多いからではないでしょうか。もう少し危機的状況なのが、国にしっかり伝わるようにしていただけると助かります。それで気になった点を伝えさせて頂きますと、動画さんも、ここ数年で、デジタル化が、進み、仕上げのお金も得ることができたり、最近では固定プラス出来高で、お給料が、払われているところも増えているそうです。原画も、上手い方は半拘束で、固定給プラス出来高でやられている方もいるので、安定している方もいるかもしれないです。ただ、その方々と、そうではない、完全出来高でやってる人達の年収は差別化して伝えて頂かないと、単価の低さが伝わりづらい気がします。あと、アニメーターの方で少なからず死人が出てるのも、現状です。単価が低いからたくさんやるしかない、過密なスケジュールで、無理をしてやるしかない。わたしも、今かなり無理をして仕事をしております。締め切り前は睡眠何日もが少ないか、泊まらないうちでやっております。最近睡眠負債など、ニュースになっておりますが、若年アルツハイマーで、脳が早めに死ぬか、体に負担がかかりすぎて死ぬかどちらかだと思っております。一日も早く改善されていくことを祈っております。[女,30代.原画]

・今年、入社2~3ヶ月のアニメーター3人が仕事をやめました。それも、この業界自体から離れていきました。理由はそれぞれ体、精神的病と経済的問題でした。彼らは美大や専門学校(アニメーションではない)卒業ですが、「誰もこんなに辛いとは教えてくれなかった」とのことです。私は、偶々先生が「アニメ私塾」というコミュニティを紹介してもらい、それをきっかけに同じアニメーター志望者と知り合ったり、業界人の交流会に参加したりして、情報を得ました。そして、親を一定期間支援してくれるよう説得し、なんとか仕事を続けられました。この件を通して、アニメーション業界に関する情報はなぜこんなにも封鎖的なのかと疑問を抱きました。今はSNSで業界の実態などを書き込む方もいますが、アニメーターを目指す人達に届くにはまだまだ足りないと思います。日本のアニメは世界でも大きく評価されていますが、それはあくまで表舞台だと思います。そこにどれくらいの人達が命がけで頑張っているかを伝えるにはどうすればいいのか。より多くの人に伝わり、理解してもらえば、この業界にも変化が起きるのではないかと思います。乱文で申し訳ありませんでした。[女,20代.第二原画]

・最近では、タイトル数が増え続け、少し落ち着く(少し減少する)ことを望みます。タイトル数が多過ぎる事で、スケジュールの圧迫、管理しきれない状況などいろんな問題も起きていると思います。ただ、これも、個人レベルで考えていけば、いずれ対応できない会社なども出てくると思うし、そのうち淘汰されると願うばかりです。ギャランティも会社によって様々だった以前に比べて、税金関係や、労働基準法の改正の影響からか、半拘束料も上限を決められていると説明されたり、金額を上げたいけど会社で決められているとか税務署の指導により…とか、いろいろ難しい事情にもなって、少なからず、金額自体、下げられたりすることも多くなりました。次第に、国の制度によって業界全体が、疲弊していつている気もします。なので、製作費etcも含めて、スポンサーなり、製作会社も、考えていつてもらえたらと願っています。[男,50代.作画監督]

・最低限のそれなりの生活を送れるようになるためにアニメーション業界全体のギャラが少し上がると良いなと思っています。労働組合とかできればいいかと思いますが集まりが悪そうですね。今後もアニメーション産業のためにがんばってください。[男,40代.監督]

・才能や能力に応じた十分な報酬が得られる産業構造になってほしい[男,40代.撮影]

・才能職だと思ってスタートしたので食えなくなったら辞めようと思いつつ、微妙に食べられ続けて、中年になってしまいました。監督作品を作ればはしましたが、連続して良いチャンスに恵まれる訳でもなく、副業を探しながら、アニメの仕事も継続している状態です。しっかりと契約書を交わしてから、仕事をスタートできたなら良いのにな、と思います。制作プロデューサーは、スケジュールの遅延など、自らの責務も問われるので、契約を交わしたがりません。友情や、縁故主義の中で、仕事を請け負い、関係性を作っている状態です。制作プロデューサー、制作デスクに何度裏切られたことか…。「次の作品も一緒にやりたい」「絵コンテ集を出版しましょう」「次の作品もやりましょう」「ギャラも弾みます」「スケジュールを守って、週休2日で作りましょう」全てウソでした。作業がスタートすれば、スタジオに顔を出さなくなります。そして、それに文句を言えば「あいつは面倒臭い奴だ」と烙印を押して、新しい若手を探すだけです。アニメ奴隷だったんだな、とやっと理解しました。なので今は、別の仕事を兼業しつつ、アニメはできるだけ継続していければいいかな。くらいに考えています。どんなに問題提起をしても、仕事に恵まれている人は協力してくれませんからね。特に自分は「演出家」なので、アニメーターがうらやましいですよ[男,40代.監督]

・細かく言えば色々なくはないんですが、アニメーション業界での仕事自体にはおおむね満足しています。[男,40代.監督]

・作画の仕事をしてはいますが、作画に比べて演出さんの待遇面がとて低く思います。拘束される時間が長いのに収入面で低いので作品の掛け持ちをしなくてはならぬ状況が少なく見受けられます。それから、長い間この仕事をしてはいますが制作進行さんの待遇も一考した方が良く思います。制作進行としての給与の上限が少ない為に短い期間で離職してしまう人が多く得た経験が継続されずに新しく入ってくる人の教育が業界の負担になっていると思います。理想ですが制作進行として長く働いたら家族を養えるくらいの収入があると良いんじゃないでしょうか。

[男,50代.作画監督]

・作画監督をすることがありますが、年々原画マンのレベルが下がり続け、作監の負担がどんどん大きくなっているように感じます。割りに合わなさ過ぎるので作画監督の仕事は可能な限り避けるようにしていますが、本来であればやりたいけど、出来ない状態です。作画監督の待遇が今よりもっと良くなってほしいなと思います。[男,30代.キャラクターデザイン]

- ・作画単価安すぎますね。TVシリーズの原画単価業界全体で最低単価を決めてほしいです(原画単価1cut¥4500とかにしてほしい…) [女,40代.作画監督]
- ・作品がヒットしてもたずさわった関係者がうるおう事はなく、長く続く作品は単価が低く二次使用でうるおった文も分配される事もなく。 [女,30代.背景美術]
- ・作品拘束のはずなのに、会社の状況によって他作品を色々やらされたりして「会社拘束」みたいな扱いになってるんですが、これってどうなんでしょう？ 関係ない仕事やらされて作業が増えるんですが…。ちなみに会社はM社です。 [女,30代.作画監督]
- ・作品数が減るといいなー。と思います。アニメーションの価値もあがるのかなあ、と。 [女,20代.制作進行]
- ・産休、育休の取りやすい社会になると良いと思う。人手不足や長時間労働をしなくてすむ業界になってもらいたい。 [女,20代.制作進行]
- ・仕事、生活に安定がなく、将来に対してとても不安がある。そもそも正社員や社会保障のある雇用自体がなく、どうにかならないものかと思う。いろいろあって現場をはなれる期間があると、以前より収入が減ったり、どんどん不安が大きくなっていく。常識で論理的に物事を考える事ができないアニメ会社のプロデューサーや社長も多く絶望感がある。まじめに仕事をしている人間は使いたおされるだけで収入もあがらないこともよくある。なのに、いかげんな仕事をやる人間にも同じだけのギャラが払われることが不満。制作者全般に表現に対する倫理を学ぶ必要も感じる。「好き」だけでものを作りすぎて「何を作るべきか」が見失われているものも多く感じる。 [男,30代.その他]
- ・仕事が辛いと感じるほとんどの部分が自分の努力不足、力不足が原因なので仕事自体はとても好きだし楽しいと思っています。 [女,20代.原画]
- ・仕事については、業務委託になっているが、会社所属でいいのかわからない。(机や機材はちゃんとあたえられている。)現在、二原、動画、仕上という業務をしているが、一種の便利屋のようになっていて、不満ではある。デジタル作画をしているが、周りに(会社内に)デジタルで原画レイアウトをしている人がおらず、困っている。自社のことであるが、リメイク作業で、動画と仕上のリメイクをしていて、単価が、動画100円/1枚、仕上90円/1枚であるのは、安すぎるのではないかと考えている。(通常の単価は、動画180円/1枚、仕上153円/1枚)他社のアニメーション制作会社にいる友人の二原の単価と自社の二原の単価が違って少し困惑している。(他社2500円、自社1800円)生活についても、今のままではとても自立していけそうにないと感じている。(月10万程しかかせげていない。)[男,20代.動画]
- ・仕事に関してですが、どこの会社も社内に新人教育をするベテランがおりません。いても1人とか、去年いた会社は新人原画や、ほとんど原画経験のない総作監が新人を教えるという状態でした。今はフリーで別の会社の席をお借りしたりもしているのですが、そこも社内に教える人がおりません。動画はなんとかある程度は教える人が会社によっていたりいなかったりです。現在席をおいている会社は、社内にベテランはいますし、フリーでも凄腕の拘束の方々が沢山おられます。しかしその方達に何も頼めないようで、ずっと新人は放置されているので原画も出来ず、何も考えていない制作進行によって「ずっと二原やって」という状態です。これでは新人が育ちません。かといって、私の今の状態は、新人を抜けるくらいの位置ですので教える事も出来ません。私が見てきた有名な元請け会社ほぼ全てこのような状態です。何故上の方がお金を出して頼まないのかも謎です(会社にお金はあります。社内の社員固定22万～)カット単位の単価を上げるというのもそうですが、教育によってその人の稼ぎも変わってくると思います。何か会社へのこのような指導は出来ないものなのでしょうか。 [女,30代.LOラフ原]
- ・仕事のデジタル化が、どのくらい浸透しているのか、地方で仕事していると分かりづらい。 [男,不明.不明]
- ・仕事の安定供給が有ることと単価のアップ [男,50代.原画]
- ・仕事の都合、仕方ないかもしれないが、クリエイター>制作の関係が度が過ぎている制作会社が多い。制作も大事にしないとアニメは作っていきません。クリエイターだけでも制作にも目を向けてほしい。制作も悲鳴をあげています。 [男,30代.制作進行]
- ・仕事は大変な事もありますが今年から契約していた制作会社へ入り社員になった事で守られる感じはありますが、その事で仕事の労働時間の事でうるさく言われるようになりがんばっていますが作品作る上でフリーの方もいますので完全に守る事はできない。その他、やっていた仕事を他の人にわたしたり、作品をはずされた所もあって精神的に不安定になった時期もあります。会社に入ったにもかかわらずこういった事があって自分を守ってくれている気持ちはわかるのですが会社に対して不信感をおぼえました。別の人を使うのは勝手ですが理由を知らない人から見たら何年かやっていた映画をはずされたという事ではずかしい気持ちになりました。今は、元にもどっておりTVシリーズを別の人をお願いする形で労働時間を守っていますが少し今後も心配です。作品のクオリティがあがるいっぽうでスケジュールも守られないので最後は追いつめられるのに金額があっていない。映画の場合上記の理由でラストの1ヶ月は寝る時間も休む時間もなく食事もろくに取れない事が多いので大げさかもしれませんが体をこわす事もあり死の文字がうかぶくらいなのにもう少し考えてほしい。働く人も好きだからでゆるしてはいけません。 [女,40代.色彩設計]
- ・仕事を請けてる会社さんから動画がいなくなりました。新しく入る人がいなくなると、動画から原画への育成もなくなっていきませんか…。時間が無いという事で(他社でも)2原撒きもふえてきて、一原だけではやり損です。原画さんも集まらないと制作さんも辛い思いをしてまう。LOから海外出し…これではクオリティの維持もままなりません。クールジャパン機構でアニメーションは無関係と言われても「クールジャパン」=アニメ、マンガという考えの方が一般的認知だと思います。このクールジャパン機構が何十億も金を溶かした事が罪にも問われないものなとくかない事です。 [女,40代.その他]
- ・仕事以外の雑用が多い。新人研修に使う素材の用意(自身だけでなく使う人の分全員)、当番制の掃除(当番表の作成、1年に1度あるいざこざ)、面接官(履歴書の確認、日曜日入社)など。以前はやるのが当たり前、役に立てるなら勉強になるからという気持ちがあったが、単価も拘束料も相場が上がらず収入も増えるわけではないので、雑用は会社で請け負ってもらい、自身の仕事の生産性を上げたいという気持ちが増してきた。この仕事の将来性を感じなくなってきた。所属スタジオの作画の中で結婚している人の割合が1割くらいしかおらず悲しくなる。個人的には仕事をするには恵まれた

環境にいるとは思いますが、いつまで続くかわからないとよく思う。収入面ではいつも不満を感じる。働いている時間と収入が見合わない。[女,30代.原画]

・仕事自体に不満はないですが、休みが余り無いのがよくないですね。重要なポストに付くほど休みが取れません。特に最近では作監や原画の人員不足による制作の進行の遅れが酷く、短期間の仕事も多くなりギリギリ感が否めません。単純に本数が多過ぎるのでしょうか…人の取り合いです、どこも。もっと人員的にも時間的な余裕があるといいなと思います。[男,30代.総作画監督]

・仕事内容の割りにスケジュールが少なく予算が低い(フリーランスの場合1日最低2万は欲しいところ)案件が多く、生活するために複数引き受けると物理的に引き受けた分の納品が難しくなる。またアニメーターが少なくなってきたために自分が出来ない仕事を振ったり紹介するのも難しいと感じています。また、税込みで支払を頼まれることが何社がありましたが消費税が上がっても金額が変わらなかつたり、契約書で不利な内容がかかれていて、個人で交渉してみても、会社が大きいと対応されないことがあるので、その辺りの援助をしてほしいです。また、イラストレーション協会のように、最低の単価を提示するなどアニメーションに携わらないひとにも伝わるように低価格にならないような対策をしてほしいです。(アニメーションの表現や動きの量によってこの辺りは変わってくるので難しいと思いますが)お金とスケジュール、権利の面でアニメーション業界から離れていく人が多く、このまま今後も減っていくことを考えると自分も続けていくのか考えてしまうところがあります。[女,20代.原画]

・私が動画の頃、重い内容のカットを同期の子と2人で、分けて作業していた際、同期の子が熱を出してしまったことがありました。そこで動画管理の方に「同期の子が体調不良なので、応援がほしい」と頼んでみたところ、「みんな忙しいから…」とまったくとりあってもらえず、結局、その子は体調不良をおして最後まで作業することになってしまいました。もちろん締切には遅れ、やっとの思いで提出しても、その動画管理の方からは労いの言葉は一言もなく、言われたのは「担当の人(制作進行)苦い顔してたよ～」という言葉だけでした。その後、この同期の子は業界を去り、私も原画に上がったのはいいものの、度重なる過剰労働から、食欲不振、不眠とぼぼうつ病のような状態が続き、この制作会社を退社してしまいました。アニメ業界は、薄給、長時間労働に加え、このようなパワハラまがいの行動が横行する、若手や一般常識のある者にとって続けろという方が困難な世界です。これでは、有能な若手が育ちようがありません。また、このような事態の根底には、「異なる職種同士のお互いの仕事に対する理解不足」があると感じます。前述の動画管理の方は、元々は制作進行で、動画の経験などありません。また、作画経験のない演出が本来なら必要のないリテイクを大量に出すというケースもあります。リテイク作業は我々原画マンにとってほぼただ働きに等しいということをなかなか理解してもらえません。私のような若手が「リテイクをこれ以上出さないでほしい」と頼んでも、それを「甘え」であるかのように捉えられてしまう場合もあります。こちらは完全出来高制で生活がかかっているのですから、「甘え」のはずがありません。また、このような人たちにあたり続けてしまうと「リテイクが出ないような不難な表現」しか出来なくなってしまいます。そして、このような悩みを相談できる場所もなく、改善もしません。そのような人から、理不尽な要求があった場合、全体のスケジュールもないので逃げ出す訳にはいかず、耐えながら仕事をするしかないのです。[女,30代.原画]

・私のような出戻りに仕事の機会を与えてくれたことに感謝しております。粗製濫造の御陰様というのも矛盾を感じますが…。[女,60代.第二原画]

・私は毎日毎日毎日何をやっているんだらうか。飲まず、食わず、眠れず、トイレも我慢して座り続け、時には24時間描き続けて、それでも仕事は終わらない。家は片付かず、子供はほとんどネグレスト状態。自分がいくらLOラフ原のクオリティを守っても、自分にはほとんど返ってこない。代わりに来るのは誰が何を考えて描いたかわからない、丸と棒だけのラフ原で、これを使える原画にせよと要求されて、単価は2000円だ。たまに作監が入っていても、走りのポーズひとつまともに描けない各話作監に、総作監が1枚だけ乗って「あと宜しく」と書いてある。その1枚に合わせて原画を全修する。これは2原の仕事？2000円の？作監の仕事はひたすら全修だ。もとのラフ原であれ原画であれ、ほとんど小中学生の落書きにしか見えない。演出がこんな形にまとめて、とラフを入れてくるので「リテイク出して下さい」と伝えると「戻しても直ってこない」時間のムダだから作監が直した方が早いという。冗談ではない。かくして1ヶ月30日で200cut必死で上げても何と手取り20万円を切るのである。今は動検半拘束で1ヶ月10万円の固定収入が入る様になったので。多少助かってはいるが、今度は別の問題だ。プロデューサーが、まったく絵の描けない新人を採用し、何の基本も教えないまま実戦投入する。基本は教えないとアニメは動かない、と進言したが、「コンピューターがガイドを出すから」要らない、と断られた。そして動画の上がり枚数が2倍になったと喜んでる。不本意の上ないが、やはり私はアニメが好きなのである。[女,50代.第二原画]

・自分の会社は好きですが、アニメ制作の体制は考えたほうがいい。[女,20代.制作進行]

・自分は、配偶者もいて生計を一人では立てていないので特殊かもしれませんが、それでも作画の単価等は作業時間に対して安いと思います。それから、アナログからデジタルに移行していこうとしている時代であって、機材の購入も自費の状態です。少しの補助があるととても助かりますが、それをどこに求め交渉すれば良いのか、といったところが現状です。作業だけをしている人間にとって知識と交渉下手が仇となっているのかもしれませんが、それから、周りを見ていて思ったのですが。アニメ業界では、辞めたり会社がつぶれたり次の会社を探す時に、学校に通ってる生徒ではない限り、自力や友人を頼って探しています。これも一般企業のように、相談や紹介してくれるところがあっても良いのにな、と思います。私が無知なだけだったらすみません。[女,30代.不明]

・自分自身もまだ勉強中の身ですが、アニメーション制作も今後Unrealや、Unityなどリアルタイム描画のCG技術をたくさん取り入れてもらえると、よりゲーム制作で得た技術を活かせる気がします。[男,30代.その他]

・質問が困っている人向けに答えにくい。基本的に、アニメーターの収入にしても作業環境や、制作との軋轢にしても問題があるのはアニメーター(もしくはクリエイター全般)だと思っています。むしろ1原の基本単価は下げるべきと思ってます。今一番の問題は平均して原画マンが下手という事で、業界全体の危機です。講習会とか下手な人はいらない。20代の若手ならともかく30~50代で全く使えない原画マンがあふれているというのが現実です。その人たちがだめでもお金をもらえるから、満足している現状にはらわたが煮えくりかえります。スケジュールがあろうが、拘束しようがダメなもんはダメなの

で大事なお金をその人たちに渡さないアニメーション制作が必要です。ずっと緩かった天国のような甘い優しい世界のアニメーション制作は終わった方がよい。海外配信のシステムのおかげでシリーズの作り方が変わろうとしている今が変わり時だと思う。僕自身は今の自分の状況に満足はしています(税金以外)。アニメーターである自分も満足していますが、正直なところ5年後に手描きアニメーターが必要かと問われたらいらないと答えます。3Dがもうほぼ追いついているので、3Dの方たちにいろいろ教えた方が有意義だと今は言います。業界とか自然に変わるから、アニメーターを変えましょう。アニメーターを甘やかさない！[男,40代.不明]

・質問において殆どのこの話は網羅してもらった感じはします[男,40代.作画監督]

・実態調査の実施ありがとうございます。アンケートの設問について分かりづらい点がありましたので次回検討していただけると助かります。Q6の「年収」について。「収入」と「所得」どちらを記入すればよいか少し迷いました。アニメ制作者の多くは確定申告を行い、自分で経費を計算しています。収入(売上)から所得(手取り)が大きく差が出ることもあるので、どちらを記入するか分かりやすいと助かります(言葉の定義を調べれば分かることですが…)。Q17「契約書」について。この場合の契約書の定義も分からず迷いました。クライアントと作業双方がハンコを押す正式な契約書と介錯しましたが正しいでしょうか？現在なるべく契約内容を書面にしたものをクライアントから受け取るようにしていますが、それはハンコは押されておらず、こちらを押すことはありません。又、メールにて金額を伝えてもらう場合もあります。双方がハンコを押す契約書というものを現場で見たことがないので、「契約書」の定義を分かりやすく書いていただけると助かります。不勉強のためご迷惑をおかけしてすみません。[男,30代.監督]

・社会の中でのアニメーションの文化的、芸術的な意義を地位の向上が必要だと思います。また、それに見合った経験的な向上が急務かと。[男,40代.演出]

・首都圏に比べ、地方ではスタジオ使用料の徴収で単価が半減になる事も多い。又、アニメーションの会社も少なく必然的に仕事の選択肢も限られて来る。東京でやりたくても現状の技術と報酬ではかなり厳しい…。出来れば地元ですべてアニメーションの仕事がやりたいです。[男,40代.動画]

・将来に対する不安はかなり感じます。忙しい時はスケジュールが読めなくて休みの予定も立てられず、精神的に追い詰められやすいです。精神的に病む人が多いです。個人的には最近では交渉次第で、ゆとりも出てきてはいますが、単価自体は仕事を始めたときからあまり変わってないので、数をたくさんやるには、体力勝負ですし、業界の未来は限界を感じます。生活できる人並みのお金が若い頃にもない、ベテランになっても将来も保障出来ないし、保育園問題で子供預けて働くことも出来ないですし、それぞれの節目で離職に繋がると感じます。[女,30代.作画監督]

・将来の金銭の不安を少しでも軽減するために節税や積み立てなどの知識を学べる場があると非常に助かります。青色申告をするにしてもどの会計ソフトを使えばいいのか、口座やクレジットカードはどのように使い分ければ確定申告の際にとられる時間が減るのかなど、ネットを調べればいろいろなことが書いてありますがあまりに結末どうすればいいの？となってしまいます。かといって税理士の方に直接相談にいけないほどの稼ぎもないので、特に年収の少ないアニメーター向けの説明会等があればぜひ参加したいと思います。ご検討いただけますと幸いです。[女,20代.動画]

・小さいころからアニメが大好きだったので、今の世代、その次の世代の子供たちにうけつがれていくコンテンツであることはまちがいないのですが、やはり、作り手がわの思いやかんきょうも、気にかけていかないとつづかない仕事なのかなと思います。アニメーターやクリエイターはどうしても個人や個性がつよいので、世けんからとりのこされがちなのにおもいます。じっさい1人でいるのが好きな人もいますし、仕事ができなくなった時に、社会的に弱者になりやすいけいこうにあるのではないかと思ったりもします。アニメーションの仕事をはなれる人たちむけに、なにか第2、第3の道があったりしたら、自分の能力を生かし社会こうけんにつながることで自信をつけることができるのかな…。アニメしかやってないとわからないことが多すぎますね。あと未婚の方が多いです。結婚すると業界をやめる人も多いです。子供ができるとなおさら。深夜に帰ることになると子供はねているので、おとうさんと顔をあわせることがあまりないのでやっぱりお互いさみしくなるみたいです。業界全体が夜型なものよくないですね。[女,30代.不明]

・小さな子供がいるので子供中心の生活の中、仕事をしています。各制作会社の理解もあり、無茶な労働時間にはなっていませんが、業務をしていて、書類関係や金銭の交渉にとっても不安があります。以前、半拘束と単価の認識のすれ違いがあり、数十万円の損をしました。言った言わないの争いになってしまうと、個人の私達はイエスと言うしかありません。今後この様な事が無い様、自衛していこうと思っはいますが、業界全体での改善を望みます。[女,30代.不明]

・消費税10%になった時、ちゃんと制作費自体が2%分上がるか心配です。5→8%になった時、私たちクリエイターには消費税が支払われましたが制作会社に「制作費は上がったのか？」ときいたところ「上がっていない」と言われました。制作会社も被害者です。(クライアントは超大手企業です)原画や作監料は上がるべきです。特に作監 負担があります。作品数は減ってほしい。1ヶ所に才能が集まらないのでどうもジリ貧です。作品数が多すぎて視聴者も作品を追い切れていません。ムダな作品を作ってしまったと思います。作るべき作品をしっかり練って世に出してほしい。[女,30代.キャラクターデザイン]

・消費税率引上げ分を過去までさかのぼって払ってくれた会社と払わない会社があるのですが、払わない会社はどうかにならないでしょうか？[女,40代.原画]

・障害年金を貰っていることで安定しているが、貰えなかったらアニメで生活することはとても厳しい。また、技術向上についてスタジオは考える余裕が無く、学習が弱い。人材不足は人手不足。人手不足はスケジュールやスタジオの力を弱める。アニメ制作会社やアニメーターが(もう貰っている人は良いが)安定してお金を得られる構造にすることが必要。社長が千万以上貰って、動画や原画が十萬いかないなんておかしいでしょう。二十年以上やってる原画マンの人が、年収200万いかないなんておかしいでしょう。まず、最低賃金払うべき。[女,20代.第二原画]

- ・上の立場の人にセクハラをされたので会社の人に言いましたが、何も動いてはくれませんでした(他にも被害者がいるので、常習者のようです)。会社は社員である制作進行に対して法律を守ろうとして、日曜使用不可にしたりと強制的に仕事が出来ない状況にしていますが、収入の保証がないフリーランスまで巻き込まないで欲しいです。その前にきちんと現場のスケジュールの立て直しをしないと、根本的な解決にはならないと思いました。作画監督の単価が安すぎるのではないかと感じています。[女,20代.原画]
- ・上位スタジオが拘束を乱発しているからか、それ以外の普通の仕事ではまともな原画マンはわずか。負担は作カンへおしよせるが、単価が倍増するわけでもない。同時に満額払うに程遠い手抜き作業で満額もらう原画マン。ゆがみにゆがみまくっていると感じている。[男,30代.作画監督]
- ・状況を良くするためには、まず自分で自分を救うのが一手目だと思う。世界を救ってくれる英雄などに希望を抱くのではなく、まず自分を救うこと。そうやって一人一人が自分を救えば、全体も少しずつ良くなっていく。次に、自分のそばで、近くで仕事をしている人を救う方法を考える。そうやって近いところから改善していけば、全体も良くなっていく。まず、自分を救うのがスタートだ。[男,40代.監督]
- ・新人の基本的な知識が数年前も落ちていたが、会社に所属している人ですら低下している気がする。新人も能動的に動く人はすくなく、ハングリー精神も低下しており教育も会社によりまちまち、教えてもらっている人も「先生」によってムラが大きく必要な知識を知らない人もいる。TVの上りも低下の一途であり、一部うまい人のみで回すのも限界を感じる。かつうまくて修正でき、知識ある人となない人の割合がついに「ない人」がうわまわっている気がしてならない。「絵もうまくない。知識もない」こんな世代(20代後半～30代)が出来ており、そこそこの世代がそこをカバー出来ない事態であり世代交代なぞ出来るはずもない。うまい若手はCMや劇場、OVAなどに自主的に流れているイメージ。デジタルも個人が使用するには便利かもしれないが、チェックする側にはすこぶる不便であり時間(チェックにも習得にも)がかかり、移行するメリットをアニメ業界が示していない。デジタルだからギャラUPなんて聞いたことない。所詮制作会社の経費削減にアニメーター側がつき合わされているようにしか見えない…。本当にうまく、描ける旧世代が去った後、業界は終わると思います。[男,30代.監督]
- ・制作会社とトラブルが起きたときに、資本金一千万円がネックになり殆どの会社が下請法で取り締まることができない上、関係省庁に問い合わせをしても相談にすらのってもらえない。優越的地位の濫用も取り扱ってもらえない。パワハラ上等の会社がある。事実と異なる事を言いふらされて困っている。経営者自身が話し合いすら出来ない人が居て飽きれる。ここ数年多く感じるのが作業INの時期が大幅に遅れる事。数ヶ月遅れることによりその間はまったく収入が入らなくなってしまう。制作会社は素材入れが遅れる事を悪い事だとは全く思っていない節がある。作品依頼をしてきたにもかかわらず、その後放置され気が付いたら他の人が担当するという事案もある。事前に知らされる事なく勝手に仕事を無くされると、そこから新しい仕事を探すのはほぼ無理。作品は1クールごとなので、最低三ヶ月無収入になる事になる。制作会社が制作進行の教育を怠っている会社が多すぎる。アニメ制作の専門用語も何も分からないで入社間もない新人をたった1人送り込んでまったく何もできずに終わる。この制作会社の制作進行の半数はこんな感じだった。いくら人手が足りないからといって酷すぎる人材採用し過ぎる会社も多い。劇場、TV、ネット配信の相場が分からないから、他の人たちがいくらで仕事をしているのかさっぱり分からない。データを納品後に値切って来た会社がある。発注してきたものを急にキャンセルされる。仕事依頼が来たときに最初に値段を言ってこない。制作会社とフリーランスが対等の関係はではなく部下と勘違いしている人が多い。常識的に考えて違法行為を行っているにもかかわらず、法律で裁けないという状況では、どんなに経営者に苦情や改善要求をしても無視や、報復行為をされ苦痛な思いをするだけなので希望すら持てないです。経営者のリテラシーが変わらない限りアニメ業界は絶対に改善もしないし崩壊する方が早いんじゃないかと思う。いっそ外資系の制作会社がカンフル剤で入って好条件でスタッフをどんどん引き抜きをしてくれれば一気に市場も就労環境も変わって、ダメな会社やちゃんと仕事しない人たちが淘汰されるのかもしれませんが。ここ数年は、作品のクオリティを上げる為の作業は殆どできず、ただ放送を落とさない程度の作業に勤めているだけの行為であり、TV作品の作業をしてもまったく楽しめなくなりました。劇場のスケジュールも厳しくなっているので似た感じにはなってきたはいるけれど。兎に角作品数が多いのと作業期間が短すぎる。作品単価が安すぎる。スケジュールがカツカツ過ぎてスタッフ間に精神的余裕もなくなり現場はどこも陰悪なので本当にスタジオに入りたくない。[女,40代.不明]
- ・制作管理の意識向上がのぞまれる。(意識の低い会社が存在することを懸念しています)[女,40代.監督]
- ・制作進行、演出助手、演出(現在)…として28年間この業界に携わっております。多くのスタジオはテレビシリーズの制作を基本としているので、そのテレビシリーズ制作の現場を基本として意見致します。2012年から某スタジオで仕事を頂いております。私の知る限りですが、そのスタジオでここ2年間に制作進行が3～4名、デスク1名、プロデューサー1名が辞めていきました。辞めるのも仕方ない…いや、辞めた方があなたの将来にとってプラスだろう。今の制作現場はそう思ってしまうような酷い状況です。実制作における大きな問題としては2つ……[報酬.単価の安さ]と[アニメーターと演出のスキルの二極化]。現在放送中のテレビシリーズを制作中なのですが、まさにこの問題に直面して(勿論初めてではあません!しょっちゅうです)、監督並びに一部のプロとしてのスキルを持っているアニメーターや演出がその尻拭いをさせられています。絵描きではない私が描いた方が3倍マシではないか?…と思われるラフレイアウトを描いてきた原画マンは二原はやらずに描き逃げ…。某演出もそんなダメカットをザルで通してラッシュには出ず、リテイク処理は監督に丸投げ。それでもお金は支払われていて、そんないい加減な仕事が成り立っている。ちゃんとプロレベルの仕事をした人とダメな仕事をした人が同じ単価。こういうことを正當にジャッジする立場の人がいないのですよ。本来はそれがプロデューサーでもあると思いますが、そこにもまた問題出ています。某作品の状況が全くダメだったので苦情を言いに行ったのですが、某プロデューサーはこう言うわけです。「僕は現場の事はわからないからデスクに聞いてください。デスクから問題があると言われたら、その時に対応します」…それまでは知らないということだそう。そんな姿勢では実際にデスクから「〇〇〇が問題で…」と聞いても、そこに至るまでのプロセスに無関心であるのですから、ちゃんと理解し、適切な対処なんて出来るわけないと思うのですよ。現場のトップがこれです。つまり、問題の本質としては…[そのセクション、地位に就くのに必要な力を身に付けていない人が就いている]…不適材不適所が横行しているということです。

それがまかり通っている理由の一つが、やはり作品数の多さとそれに反比例する人手不足。「この人は原画の力としてまだ足りてない」…わかっていながらもそういう人を原画にして描いてもらわないと作れない。同じような理由が演出も作監も監督もプロデューサーにも当てはまっているのだと思います。…理由としてはわかります…が、その判断が現場を荒れさせ、悪循環を引き起こしている。[仕方ないが、それで作品を作ることが出来ている。仕事になっている]…というメリットよりも…[真面目で有能なスタッフが辞めたり病んだりする。ダメな仕事をした人の尻拭いをさせられ、残ったスタッフが疲弊する。追加の報酬が出るのかと思いきや全く出ない(もしくは小遣い程度)。掛け持ちして稼ごうにも、どこも似たような問題を抱え、且つ、高クオリティを求められるので1タイトルの1話数をしっかりやるだけで時間も体力も消耗して3本以上持つことに無理がある。(やれてる人は余ほどのスーパーマンか、いい加減な仕事をして逃げてる人達)…つまり経済的に苦しくなる]…等々、このようなデメリットの方が上回ってきていると思います。原画と演出のスキルアップに関しては[試験制度]、もしくは[徒弟制度]を各スタジオが取り入れる事が必要だと思います。最低限、プロの仕事として成り立つものを提供するには一定の合格ラインを設けて、それをクリアしていない人には頑としてさせない…という強固な姿勢が必要かと。ただこれも案配の難しいところではあります。[創作の仕事]は工業製品を作るように一定の決まった作り方が常にあるわけではなく、その時々作品、監督の拘り、現場の事情などで各スタッフに求められることがコロコロ変わるので、一部の方の経験値や拘りを基準に合否を決めても、また別な問題が発生するでしょう。作品の傾向や監督がどうあれ、アニメーション制作において共通する技術や知識の試験、もしくは教授で良いと思います。[作品数が多い]…これが大元の元凶ではありません。ただ、これは制作現場でコントロール出来ることではないので改革が難しい。予算についても同様でしょうか。十二分の予算があるのにそのスタジオの社長やプロデューサーの意向で「少ししか払わん!」としてるわけではないでしょうから。しかし、だから「結局どうにも出来ませんね」として、大人しく引き下がる時期はとうに超えているでしょう。[この業界の将来、そこで働くスタッフの人生を大事]として…[断る]勇気をスタジオも個人も持つことが必要ではないでしょうか。「その作品は引き受けない。今の現場の状況では要求されるクオリティを保証出来ない。もしは大事なスタッフが壊れる」…個人においても同じく「その仕事を引き受けるとなると、適当な仕事にならざるを得ない。もしくは健康を害する」…「だから断る」と。ただ一方で、スタジオとしても個人としても経済的な問題が発生する。そこは、仕事を受ける時にしっかり予算の交渉をしてもらうしかない。40数年前の単価からすると値段は上がっているのでしょうけれど、やはりまだまだ安い。レイアウト/原画で4000円前後…学生の小遣い? 作監も1カット平均1000~1500円くらいと聞いたことがあります。それはあくまでも原画さんが本来やるべきプロレベルの仕事をしているという前提での価格設定でしょう。実態は先にも書いた通り、素人レベルの雑なラフが上がってきて、それに演出が修正指示をして作監がほぼ全直し…という大変な状況になっているわけです。演出料(コンテは別)も1話分25~30万が平均でしょうか。あくまでも1話分であって月給ではありません。昨年の某作品は3月に演打ちがあって完パケしたのは10月…テレビの1話分ですよ。月換算で4万弱です。1つの仕事がこんなに延々と続いていると、掛け持ちもしにくくなります。スケジュールをたっぷり取ってあるのはいいですが、それでも様々な打ち合わせ、CT、ARなどの決まったイベント事、チェックに縛られるわけですから…。掛け持つなら同じスタジオの別作品を持つのがベターですが、意外と制作内でコミュニケーション取ってくれなくて、打ち合わせが、かち合いそうになる時もよくあります。これが他社なら、それこそスケジュールが読めなくなる…最初に提示されたスケジュールで安心してると痛い目に遭います。コロコロ変わって、結局他作品とイベントの日程がかぶってしまった時もあります。…つまりは一作品の仕事でちゃんと食べられるだけの報酬、単価が必要なのです。レイアウト/原画の単価も倍の8000円くらいあっていいんじゃないかと思えます。ある一定のクオリティの絵を描くというだけでも、誰もが描ける技術というわけでもないのに、それを「動かして」いるんですよ!職人技です。演出料(コンテは別)としても…テレビ1話分の制作に平均3か月間くらいでしょうか?一月の生活費を約20万としたら1本60万くらいが妥当では?掛け持ちして稼げる事を少し考慮して減額したとしても、1本50万くらいは必要かと。3か月間で50万…1年間で4本×50で200万。…掛け持ち分…といっても追加で2~3本だと思いますから(ザルチェックじゃなくてしっかりと仕事して!)、これでようやく年収300~350万くらいです。40代、50代の一般的な年収と比べると大したことはないでしょう?これで結婚、子育て、老後の生活?…無理があります。…なのに現状はさらにそれを下回ってるわけです。将来、多くのアニメ関係者は老後破産しますよ。「良い作品を作りたい」「この酷い仕上りを自分の力で底上げしたい」…そういう皆さんの頑張りや良心が、皮肉にも「酷い現場」を支えて成り立たせている。「こんな条件では作りません!」…ストライキのような運動が必要なように思います。[男,40代.演出]

・制作予算増額は簡単には望めないのが、現行の予算に見合った効率的な作り方を業界として模索すべき時期に来ていると思います。①制作される作品数を適正な数にして人材不足を解消。これにより制作進行やアニメーターの長時間労働も緩和。②現在の複雑すぎる絵柄(キャラデザイン)をもっとアニメ本来のシンプルなものにする。これにより作画スピードが上がりアニメーターは収入増、制作的にもスケジュールが改善される。③収益から制作現場への還元。これによりヒット作を生み出そうという現場の気運が高まり、出資側に取ってもプラスになるはず。④収益獲得を阻む海賊版やネットへの違法アップロード摘発など行政による対策の強化。[男,50代.原画]

・政治や経済、保険、業務契約などアニメの仕事と直接的に関わらない事に興味の無い人が多すぎて、情報交換が難しいと感じる。著作権に関しては出資者ではなく、創作的作品を生み出した個人に権利が有るという事を解っていない関係者が多過ぎるのも問題だと思う。著作権の問題で言えば、アニメーション制作においてはシナリオ同様、絵コンテにも権利を認め二次使用に関する使用料を支払う必要が有ると感じる。それが実現すれば優れた演出家や映像作家が増えると思う。絵コンテは映像作品の設計図であり、その出来次第で作品のクオリティがほぼ決まる。アニメやCG映像作品を産業として発展させていなら、優れた絵コンテ制作者の育成に力を注ぐべきだと考える。そのためには金銭的にも優遇されるべきではないだろうか? [男,50代.監督]

・正直なところ、2、3年前の事もよく覚えていません…[男,50代.原画]

・税金(消費税)の値上がりに対して単価が伴っていない。「昔より単価が良くなっている」と10年以上も前の話を持ち出し、単価の値上がりを阻害する発言をする世代が業界を管理している限り、国内アニメーション業界は衰退し、中国に流れていくと思う(それで良いと思っているのでしょうか)。若手のアニメーターが減っていつか、10年後には体力もあり業界を支える中間層がいなくなり、路頭に迷

う40、50代の業界人が増えそう。育成に積極的ではないイメージがあるので自業自得だが。未だパワハラまがいの事をして「育成」と「抑圧」を履き違えている層がいる。今の時代、それでは若手がいなくなる事を理解してほしい。「自分たちがした苦労を若者もしなければならない」と本気で考えている人たちが管理職にいる限り、アニメーション業界の発展はない。[女,20代.原画]

・税金、助成金等で予算が確保できるのであれば、デジタル作画のソフト、機材のライセンスをJANICAが一部買い取り、申請したアニメーターに割安で提供できないか(初期費用の高さがネックになっている声が多く聞かれるため)[男,30代.原画]

・税金でアニメを作るのは反対です。他の業界もそうだが、既得権になるだけで全体の発展につながっているとは思えません。お役人にはお金では無く、ルール作りに力を借してほしい。[男,40代.LOラフ原]

・昔に比べ(20年くらい前)、作業工程、制作期間が増え、その割にはギャラが見合っていない体感です。CGスタッフには月極めでギャラが支払われている事が多く、しかしCGは分量の割に単価が2Dスタッフより良いのいがかなものかと。とにかく現在はギャラ以上の高密度映像を求められているので、今さら酷い映像には戻れないと思うので、何んとかギャラが上がらないかなアと。あとデジタル作画にしたって下手な人が上手く描けるようになるわけではないので、デジタル作画につき進んでもW社が喜ぶだけでアニメ業界全体、クオリティUPには全く意味がないと思います。どっかのスタジオが動画マンをデジタル作画にして、仕上げまでやらせることにより動画マンに払えるギャラが増えたといばっていたけど、それは単に仕上げ代をいっしょに払っただけで。別に働かせた分だけ普通に金を払っただけなんでこれぞデジタル化の恩恵！と声高に言うのは頭がおかしいんじゃないかと。技術革新の波は止められませんが、紙と鉛筆を捨てるのは余りにバカらしいです。3Dじゃアメリカにかなわないんだから日本は日本の強味を生かす方向で頑張るべきです。ただ世の中に無くても誰も困らない仕事なんで、あまり大きな声で「金をくれ」とは言えないのが痛しかゆしです。[男,50代.演出]

・昔はアニメーター5人いたら出来る人が1~2人、使い物にならないものが1~2人いた。今は使えないアニメーターが5人のうち3人いる。自信も執念も技術もない人がこの業界にはいつてきていて、その人たちをなんとか使って仕事をしないいけないから、全体の作画レベルがどんどん劣化してきてる。それも2Dアニメがあと何年つづけられるのか分からない現在においてだ。救済するに値しない弱者を救済すること自体がこの業界をさらに劣化させていく。つまり、使えないアニメーターが飢えるからといって補助することを法律でおこなおうとすると、企業がそれを負担に感じ2Dアニメから撤退するしかなくなる。労働組合が企業を圧迫するとその業界はしぼんで行く。弱者救済ではなく、弱者育成に主眼を置くべきだ。アニメーターに関して言えば、作画力を向上させることだ。動画であげられる枚数を増やしてやるにはどうしたら良いかということ真剣に考えるべきだ。そのためには「線の綺麗さ」を犠牲にして枚数をあげさせる方向性にしていくべきだと考える。その寛容さを業界全体が持つ方向性にもって行くべきだと思う。[男,50代.不明]

・先方の不払い等が発生した時に相談できる窓口がほしいです(かけこみ寺は全く使えませんでした)。拘束がかかっている、とつぜん来月から支払いナシといわれ、困ったことがここ2年で2回あります。[女,40代.キャラクターデザイン]

・専門学校で確定申告について(青色など)指導する様声をかけてあげてほしいです。知識がある・ない人で節税差が大きい。よろしくお願いします。[女,20代.不明]

・前回の時も感じたのですが、このような調査を実施するのであれば、正会員に対しては事前アンケートのようなものを実施してほしいです。6月の総会でこの調査について全く話題にも上げていませんでしたが、本来であれば、どのような調査をすべきかを議論する場こそ総会であるべきだと考えます。総会をあまりにも軽視しすぎです。このような上から目線の調査を行うべきなんではないでしょうか？もう少し配慮が必要かと思われ。[男,不明.不明]

・全体を見てマンパワーの不足を感じます。また、次世代の教育をしようという気が全く感じられません。人間を使いすてのコマか何からと考えているのでしょうか？育てる気がなければ人は育ちません。勝手に良い人材なんて集まりません。人が集まらないのは、この業界にみりよくがないからではないのでしょうか？次から次へ作品を取り、人がこわれれば次を入れそのくり返しです。何を考えているのでしょうか。作品数をへらし、その分、作品一本一本に資金と人を入れ、少しでも常識的な時間で人が働き、安心して生活出来る仕事になってほしいです。とても素敵な仕事です。夢のある仕事です。だからこそ、今が残念でなりません。昔の、業界とは、もう変わってきていることを、10年、20年前と状況も仕事も、世界も変わっていることを、長く業界にいる方達に考えて頂きたいです。おねがいします。精進論と根性論でお腹はふくれません。[女,30代.プロデューサー]

・全体的に単価を上げてほしいです。作業時間にたいして安すぎます。[女,30代.原画]

・早くデジタル化に移行した方が良いと思います。[女,30代.原画]

・他人を認められない人が多いせいか協調性に欠ける業界だと思う。結局協調性がないから安い賃金で働くのが当たり前みたいになってるのではないかと思います。それと、ビジネスの感覚がなさすぎるのも問題なのでは？遅れても平気な顔して仕事をし続けるって厚顔無恥にも程があると思う。あとは、作業内容が明確でないことが原因で意味不明なりテークを延々と直さなければならなかったりするの嫌です。[男,40代.演出]

・単価の割りに、要求される作業量が多すぎる。監督以下クリエイターは使いすてにされている(メーカー、制作元請含め)。全員固定給にするための補助が必要。もしくはジャニカに加入を認められれば補助金が個人に支払われる仕組みがあると良い。韓国ではPV700万、TV製作2億の補助金制度がある。外資が入ると韓国政府も回収できる。中国ではTV製作予算1話1億は通常投資会社などの出資が入り、開かれたビジネスモデル。日本だけがメーカーが談合の様なビジネスをして自分たちの権利を増やすことしか考えていない下らない仕組み。国への支援もメーカーが受けとる意味不明な感じ。

K社のようなビジネスモデルで本来はメーカーは下請けになるべき。※アニメ会社の経営者が無能な戦略も資金もない人間が多すぎるので、先ずそこを改善しなければ誰もアニメの仕事をしなくなる。

[男,30代.作画監督]

・調査していただきありがとうございます。活動期待しております。[男,30代.総作画監督]

・賃金アップ、忙しい時の労働時間の差[女,30代.色彩設計]

・賃金が低すぎる。芸術としてのアニメーションに興味などなく、広告・宣伝ツールとしてアニメを用いて現場を疲弊させている人たちが多すぎる印象。低単価のわりに要求する内容が多すぎる。交渉しても対応してもらえない。技能が中国、韓国etcに漏れすぎている印象。スケジュールが短かすぎる現場が増えてきた印象(LO～V編まで1ヵ月くらいのTVシリーズetc.)作画技能者がどんどんアニメ業界を離れている印象。新人育成にお金と時間が必要な印象。プロデューサーはじめ制作の上層部が現場の苦労や苦悩をないがしろにしすぎた印象。[女,20代.LOラフ原]

・賃金的解消が成されるのなら、うれしい。[男,20代.動画]

・低賃金、過重労働の問題はありますが、人情味のある良い人達が集まっている業界ではあると思うので、皆がもっとお金の事で悩まずにすむようになってくれると喜しく思います。また、既存の制作フローは無駄な部分もあるように感じます。今のやり方を当然とせず、随時考えていく必要があると思います。[男,30代.作画監督]

・動画、原画、仕上げの単価が低く、稼働時間に対して賃金が見合わない。動画が最終的に画面にうつる絵であるが動画に対する価値が低いように感じる。仕上げに関しても、いくらデジタル化したとはいえ、塗りの注文が細かくなり日数が少ないのに単価が変わらないのはおかしいと思う。アニメーターとして生活ができない新人が育たず、結果人が少なくなっているように感じる。やりがい搾取が過ぎる。もっと環境が良くなって欲しい。[女,30代.第二原画]

・動画がほぼ海外に出すことがあたり前の現状。国内で動画生活できるだけの金額がかせげないのが残念です。あと、子供向けの作品A社は作画料が安すぎると思う。社会現象になるほど大ヒットしたB作品グロス先から仕事もらってるフリーランスには何も無かった。作画料上げても良かったのではないかと。作画料安いのに紙のサイズが大きくて大変な上、キャラも線が多くなって時間がかかる。絵コンテもわかりづらい(はっきり言ってへたくそ)のに、作画、グロス先への求めるようきゆうが多すぎてわりに合わない。TVシリーズがヒットしたからこそ、おもちゃも売れて劇場への宣伝にもなっているのに、TVシリーズのスタッフに対して扱いがひどすぎる。アニメヒットしておもちゃ売れたら作画料も上げるよう、C社に言うべきだ。もっとTVシリーズのグロス先を大事に想い対応して欲しい。こんな事思いながらも作品の世界観とか好きで仕事もらっている自分バカだな。[女,40代.LOラフ原]

・動画だけでは今、アニメーターの収入はクソすぎる。このままいくと、日本のアニメーションがなくなるぞお。[男,20代.動画]

・動画作業にやりがいを全く感じないのがつらいです。ひどいスケジュールで進んでいく仕事に愚かしさを感じてついて行けません。給料低くて欲しい物も買えないし、疲れて帰って絵を描く気力も無いです。こんなクリエイターの対極、奴隷以外の何者でもないですよ。[男,20代.不明]

・動画単価を上げてほしい。もしくは、1枚に描き込む線量によって単価変動があってほしい。[女,20代.動画]

・内税で請求させる会社に外税表記にするよう働きかけてほしい！！作品ごとに単価が上下するので消費税が単価に転嫁されているか分かりにくくされています！！悪質です。[女,40代.背景美術]

・二つ以上の作品の作業のピークが重なった時に感じる、寝てもとれない疲労感、スタジオに籠って外食中心の生活になると確実に上がる中性脂肪と尿酸値、等々、肉体の限界を感じる。現場の演出業務から絵コンテ等の自宅作業へ仕事の中心を移すべく動いてはいるが、上手くいくかどうか。話は変わるが、作品の海外販路開拓にのみ熱心で、アニメの制作現場には無関心な政府のクールジャパン政策に端的に表れているように、アニメというのは誰かが作っているのではなくて、何処から湧いて出てくる物であるかのような印象が日本社会全体に蔓延しているように感じられ、とてももどかしい。因みに、このアンケートはwebでやったほうがよくないですか？[男,50代.演出]

・日本のアニメーション産業にまつわる状況が多様化している中、日本のアニメーションの価値を高められるような取り組みが必要。商業作品だけでなく芸術性の高い作品の制作を業界で支援していいのと良いのかもしれない。そもそもアニメーションは制作される作品数が少ない(実写映画などに比べて)ので漫然と作っていても良い作品は生まれにくい状況にあると思う。何十年も輝きを失わないような作品をつくるような努力をしていく必要があるのではないかと。[男,40代.監督]

・日本のアニメが好きで、留学して日本のアニメ業界に入りました。でもなかなか好きな作品に携われないです。メチャクチャのスケジュールで画力を上げる時間(練習する時間)が確保できません。それで原画になれません。収入低いので、保険、年金どころじゃなくて、食費すらきびしいです。この状況私たち外人だけではなく、日本の方も同じです。この一年くらい(2018年)だんだんよくなった感じですが、一般社会と比べてまだ差が大きいです。とくに動画マンがつらいです。自分の努力不足がすべての原因ですかね。[男,20代.動画]

・日本のアニメのキャラクターが世界に知られていき、需要が近年高まっていくと感じています。ですが、供給が(制作側のスタッフ)追いついていないのが現状でそれがひしひしと伝わる作品も多くみられます(深夜帯のアニメ等)。日本人のもつ繊細な技術や考え方など、もっと時間とお金をかけてより良い作品を創れると理想的だなと思います。絵や3Dの進化だけがアニメーションではなく、一つの作品としてストーリーももっと重要視されても良いと思います。ディズニーを超えるような作品を日本で創れたら幸せです。[女,20代.動画チェック]

- ・日本のアニメ産業はこの先小さくなって行く様に思います。それは日本主体であるからであり、中国や韓国などと上下の関係ではなく、対等に1つの作品を作ることが出来ればこの先も楽しい作品を世界へ届ける事が出来るのではないかと思います。中国や米国のお金で作品を作る事も大切ですが、コンテンツを共有して発展させる事も、人口が減少している日本では考える時ではないでしょうか。世界の共有財産として各国が協力できる環境とはどんなものなのかなあと考えたりしています。(私には何の力もありませんが)[女,40代,版權]
- ・年金や確定申告のことなど、分かりやすいように各会社で説明会をしてほしかったです。お国に取られるお金が多すぎて、貧乏人から、お金を取ってさらに貧乏になっています。作画の人間はとくに大切だと思います。制作は、一定の金額があるから、作画の給料形態を理解していないので、平気で減給したり、拘束なのに「今月は仕事なかったので拘束料払えませんが」と言われるので、作画と制作の溝は深まるばかりです。スケジュールがなすすぎで、動画をやる事が出来ないの、人材も育ちません。あまりにも、知らない事が多い原画マンが多すぎて動画からやり直してほしいばかりです。[女,30代,動画チェック]
- ・年配の男性アニメーターが、若い女性アニメーターにつきまといやその他のセクハラ行為をして辞めさせてしまうという事があった。ここには書けないような事もたくさんおきているっぽい。きもいよ…。異性との適切な距離をつかめず、トラブルを起こしてしまう人がいる。気の強いアニメーターが現場の実権を握ってしまうトラブルがあった。上手い人だと問題を起こしても辞めさせる事が難しい場合が多く、注意もしにくいようだった。人として難のある人は、技術があっても、組織として見ると長期的にマイナスになる。人事担当者には適宜対応してほしい。現場責任者(技術者)が人間関係のトラブルを軽視している印象がある。組織として活動している以上、人間同士の対立は様々な問題を引き起こす恐れがある。「仕事だけやればいい」のであれば、スタジオは不要なので。いじめを相談したが、何も解決しようとせず、結果的に複数の人員を失う事になってしまった。可能性を潰した責任を感じる。先輩アニメーター(男)が、気に入った女の子を下の名前で呼んだりする。年配の方が自覚なくハラスメント行為をしてくる。上司からしてこのような雰囲気なので注意する人もおらず困っている。映像制作系のソフトを違法コピーして使っている。未払いに関するトラブルがあり困っている。相談窓口が分からず、民間の法律相談等を利用したが、契約と業務の特殊性から、取り扱いが難しいのか、たらい回しにされた。結局、訴え出るまでのハードルが高すぎて取りやめたのだが、適切な相談窓口をご案内頂ければありがたいと感じた。制作がPCをほとんど使えず、デジタル作画等にも対応できない。メールもできない位らしい。会社の未来が不安…。100円ショップの「ジョイントA4トレー」が便利です。引き出し部分のない棚です。[女,20代,原画]
- ・発注をするメーカー側担当者(企画者、担当製作プロデューサー等)の一部にフリーランス個々への単価報酬に対する関心の無さや、下受け制作会社での各セクション等(会社維持に含め)の予算がどの程度かかるかなどの知識が薄い。よって全体予算の高い低いのみでどの様に使われているのかに興味がない人物が一定数いる事で発注予算の最低金額の引き上げに澁みがある(物価上昇や増税への考慮)と感じる。また上記の事が単純に制作費(全体)が増えていかない一因にもなっているのではないかと疑念がある。以上です。[男,40代,演出]
- ・法律でアニメ業界内の最低収入を増やしたい、生活に保障があって欲しい。時間もお金も余裕を持って、より一層レベル高い技術を身につけたいです。[男,20代,LOラフ原]
- ・本当はここに沢山書きたいこと、訴えたいこと、上層部から受けている脅迫や社内全体の洗脳、うつになって倒れていった仲間達や自分のこと、あまりに理不尽な作業内容、スケジュール、低賃金、タダ働き、他にも助けを求めたい事だらけだったのですが、現段階も3日徹夜、メ切は今日。賃金でいうなら時給50円以下の仕事で死にかけているのでこんな形となってしまうアンケートに答える余裕すらないこの業界の実態が本当に恨めしいです[女,40代,第二原画]
- ・毎年新人アニメーターを採用し、動画→二原、(動画検査)→見習原画と育てていった後に、他社に出向するか、他社の拘束扱になる人が増えてきました。自社作品のみだとアニメーターとしての成長に限界があると考え許容してきたのですが、社員を出向させることに対して社内でも反対意見が出ています。アニメーターはやはりフリーが一番良いのかと思うこともあり、社会保険加入の安定に向いていない職種なのかと悩んでいます。良い仕組みを作っている会社のお話を伺ってみたいです。[女,60代,その他]
- ・儲けたいです[男,30代,原画]
- ・目まぐるしい作品スケジュールと、それを管理し動かす周りの人間、日々の生活に、どんどん減っていく貯金残高。そんないろいろなモノに急かされて闇雲に頑張っていたら、いったい自分はアニメの何が好きだったのか、何故この業界にしがみついているのか…時々わからなくなるようになりました。心も身体も時間もお金も全て余裕がないのです。[女,20代,動画]
- ・約10年前からアニメ業界にいますが、年々スケジュールが悪化の一途を辿っていると感じています。前回の実態調査の時にもそう書いた記憶がありますが、「打ち合わせ後、翌日までにCT、DB差し対応」「打ち合わせをある余裕すらなく、制作と相談しコンテのみで作業」「事前に依頼した作画素材が届かない」…など、以前では考えられないような無茶なスケジュールで、実際に放送を落とすような状況の作品も多いです。複数の会社から仕事を請け負っていますが本当に時間がない仕事(作品)しかなくなっている実感があり、危機感があります。作品への成果物が場当たりのものになるし、時間があれば出来ることも多いので、ただただ、この「スケジュールがない」という問題については無力感があります。今回のアンケート設問も、実際の制作現場の問題を把握していないのではと思えるようなものばかりです。実態調査であるならば、深夜作業はどれくらいなのか、残業時間は、会社への泊り込みは、1本30分のアニメーションを何週で作るスケジュールに悪化してしまっているのか、拘束費は、単価は、など現実に即した内容にして欲しいです。あまりにも設問が楽観的すぎます。アニメ制作者の地位向上を目指すのであればそうした、厳しい制作状況こそ知られて欲しいと思います。[女,30代,その他]

- ・Z社のH作品を制作したとき半年の制作期間があったにもかかわらず、半年の報酬が10万でした。月拘束でなかったのに苦しい生活を送らざるをえず完全に泣き寝入り状態でした。一度、行政が社内に雇用等について補導してほしいです。[女,20代.キャラクターデザイン]
- ・用紙サイズの統一…資源のムダが多い。フレームの統一…置き場所に困る。スケジュールが年々ひどくなる。制作が仕事を理解していない人が多いし、すぐ辞る問題がある(制作進行の給料も上げるべき)。作品の内容、線の多さ、演技の要求の高さと原画単価が見合わない。経験5年未満の原画マンの作画の質が低いのが問題。今のアニメをけん引してるのがほぼ50才台で今後の心配。[女,50代.原画]
- ・良いアニメを作れない会社は制作・製作問わずトウタされるべきだと思う。そのためには労働時間と賃金の見直しを一齐に行うことが大事だと感じる。すると自然に払えない会社がつぶれ絵の下手なアニメーターは減り、金の払えない制作会社はつぶれ、メーカーも減る。今、業界全体が過剰すぎる。この危機意識を持ち、大きな力が動くことを祈るしかないのが情けなく思う。[女,20代.制作進行]
- ・緑内障を患っており、あと何年出来るかわからない身だけれど、と細々と原画の仕事をもろうにうになりました。(3年前は業界から離れていました)今まだ描けるくらいには見えているのがありがたいと感じています。[女,50代.原画]
- ・労基が入ったり、海外の映像ストリーミング配信事業者等の新たな製作費の得方など増えたり等、業界が少しずつ変わっているように見えますが、フリーランスの待遇を変えようとは思っていないように思います。社内のみ労基の為に改善するのであれば、社内にものみ予算がつかまれます。このままの中途半端な改善でフリーランスが取り残されてしまえば、もっと状況が厳しくなるのではないかと、危惧しています。[女,30代.LOラフ原]
- ・労働時間も日数(テレビシリーズは特に)、仕事内容に給料が全然伴ってないと思う。もっと積極的にみんなで関わって、仕事等に見せ合って意見交換、仲良くなる場を作るべきだと思う。[女,20代.原画]
- ・老兵、若手、共々が楽しく仕事の出来る業界になると良いですね。[男,50代.監督]

(自由回答欄, 固有名詞を匿名化、原文ママ)

第8章 喫緊の全体的諸課題

8.1 喫緊の全体的諸課題

①社会的課題

- ・ 著作権
- ・ 税・社会保障
- ・ JAniCAの活動
- ・ 労働組合
- ・ 人材育成
- ・ 雇用保障

②アニメーション産業の課題

- ・ アニメーション産業の構造的課題
- ・ アニメーションビジネスの変遷
- ・ アニメーション文化
- ・ 制作費
- ・ 制作スケジュール
- ・ 制作技術

③制作現場の課題

- ・ 労働環境
- ・ 賃金
- ・ 技能評価
- ・ 仕事の量
- ・ 仕事の質
- ・ 消費税
- ・ 労働時間
- ・ 休日
- ・ 制作会社
- ・ 賃金支払い
- ・ 法令遵守
- ・ ハラスメント

④個人的課題

- ・ 技能向上
- ・ ワークモチベーション
- ・ 生活の質
- ・ 将来・老後の不安

8.2 諸課題解決へ向けて提言

①社会的課題

- ・ 新人やマネジメント職等の学習機会・人材育成・生涯キャリア発達支援
- ・ 多様な働き方の支援やセーフティネットの構築
- ・ アニメーション制作者や著作権等に関する消費者の理解深化
- ・ アニメーション制作者の顕彰やベストプラクティス共有による社会的地位向上

②アニメーション産業の課題

- ・ アニメーション産業の多層取引（元請、グロス請、下請、孫請等）の適正化
- ・ アニメーション制作費やスケジュールの全体最適化
- ・ 持続可能なアニメーションビジネスモデルの開発（創造性・資金調達・収益化等）
- ・ アニメーション制作者のQOL（生活の質）向上

③制作現場の課題

- ・ 多様性や創造性を活かすタレントマネジメント（採用、育成、評価、処遇、配置等）
- ・ 個人事業主との適正・公正・良好な取引・契約
- ・ 経営・財務等に関する適切な情報開示・透明性の確保および組織の社会的責任
- ・ 制作者と製作者の対話や産官学連携等による共創的価値の創造

④個人的課題

- ・ 仕事の全体像の把握と相互理解
- ・ 職務上の立場や利害関係を超えて信頼・協働し合える多様な関係性の構築
- ・ 自己研鑽や相互扶助・多面的評価等による技能形成・キャリア発達・レジリエンス
- ・ 多様な働き方に関する法・税・社会保障・関連諸制度等の理解深化

本報告書は、平成30年度文化庁「メディア芸術連携促進事業」の一環として実施された「アニメーター実態調査」の調査結果をまとめたものです。

アニメーション制作者実態調査報告書2019

発行年月日 2019年11月11日
編集・発行 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
〒101-0032 東京都千代田区岩本町3-6-8 川野商事ビル2階
TEL:03-6262-9770 FAX:03-6262-9780
E-MAIL:postmaster@janica.jp

本書の全部、または一部の内容は、日本国著作権法上で認められた行為に限り、適宜の方法により出所を明示することにより、引用・転載・複製を行うことができます。また、商用目的で転載・複製を希望する場合は、予め当協会までご相談ください。