

アニメ業界におけるテレワーク・デジタル化・ 新型コロナの状況調査



調査対象者：アニメーション業界の従事者

調査期間：2022/01/31～02/11

調査方法：Googleフォーム(無記名式)

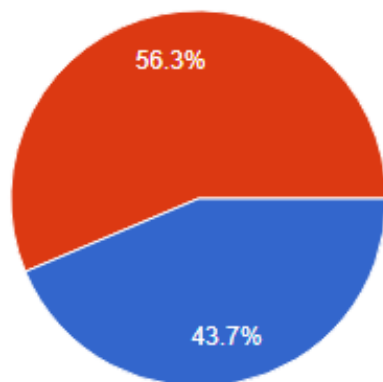
回答結果：128件

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1LHcSQrEB8TQ4T0n6U5nTBq54fNR4wR7TRw2iCRpkUWQ/edit?usp=sharing>

調査主体：一般社団法人日本アニメーター・演出協会 (JAniCA)

Q 2. 性別

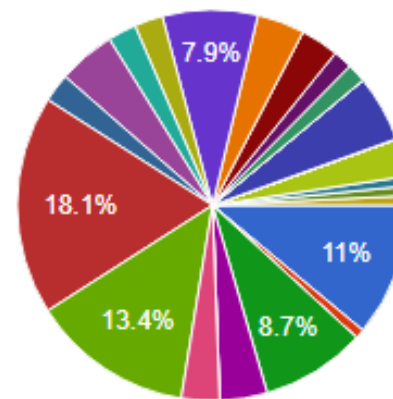
126 件の回答



- 1. 男性
- 2. 女性

Q 4. 職種

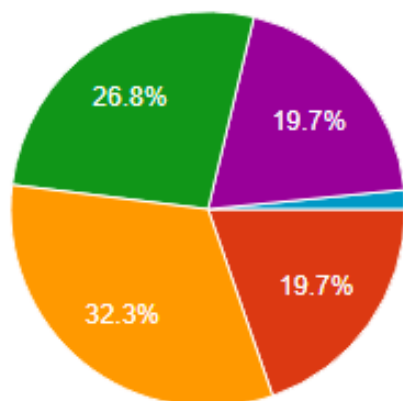
127 件の回答



- 1. 監督
 - 2. シナリオ
 - 3. 絵コンテ
 - 4. 演出
 - 5. キャラクターデザイン
 - 6. 版權
 - 7. 総作画監督
 - 8. 作画監督
- ▲ 1/4 ▼

Q 3. 年齢

127 件の回答

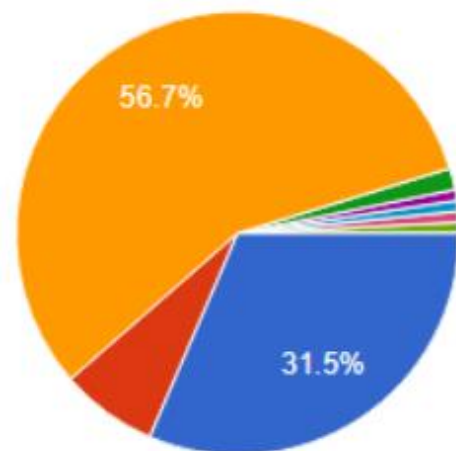


- 1. 10歳代
- 2. 20歳代
- 3. 30歳代
- 4. 40歳代
- 5. 50歳代
- 6. 60歳代以上

※Q 1. 居住地の郵便番号については集計対象外とした

Q 5. 現在の主な作業場所

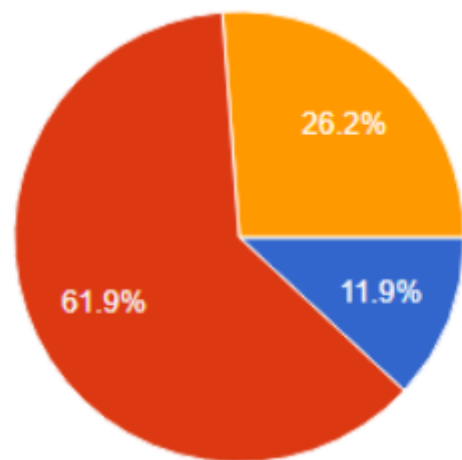
127 件の回答



- 主に会社
- 半々
- 主に自宅
- 個人事務所
- フリーランスのため、自宅のみで作業。
- 完全に自宅
- 個人で賃貸した仕事部屋
- 個人の職場

Q 6. テレワークの理由

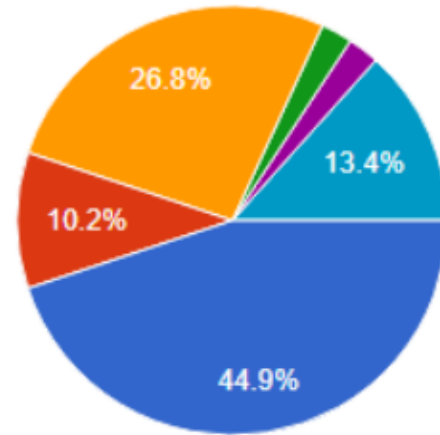
126 件の回答



- 会社・スタジオからの要請
- 個人・家庭での判断
- テレワークをしていない

Q7. テレワークの状況変化

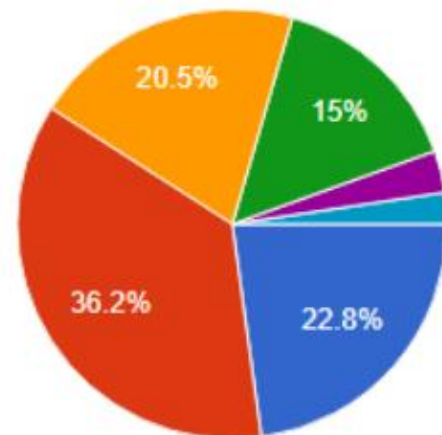
127 件の回答



- 1. 増えた
- 2. やや増えた
- 3. 変わらず
- 4. やや減った
- 5. 減った
- 6. 比較できない

Q8. 現在の仕事の仕方の満足度

127 件の回答



- 1. とても満足
- 2. やや満足
- 3. 変わらず
- 4. やや不満
- 5. とても不満
- 6. 判断できない

Q9. 良い点（主に会社）

- メインスタッフがそばにいたので、相談しやすく、作品の質向上、スケジュールアップに便宜がはかれる。
- 会社なので、分からないことが聞きやすい
- 出社率が減っているので良いと思います。デジタルに移行（併用）する方も増えてやりやすくなりました。
- これまで通り仕事ができる
- 情報伝達が早い、質疑応答がすぐ行えニュアンスが伝わる。
- 監督なので現場に居ないわけにはいかないため
- 感染対策に左右される事なく、いつも通り自分のペースで仕事ができる
- 以前と変わらず仕事が多くある
- 周りのスタッフが優しい
- デジタル化に伴い作業効率は良くなった
- 若手指導含め、仕事は進めやすい
- テレワークできる社員はテレワーク推奨なので、出社している人数が少し減ってソーシャルディスタンスが十分に取れているところ
- 直接コミュニケーションがとれる。集中できる。
- 制作体制の中に強制的にデジタルが入ってきて、アニメ作りの見直しが為されつつある気がする
- 社内の人間と会話ができる、教えることができる。
- 制作様とのやり取りがスムーズ
- 家庭の生活と仕事の場所が分かれているため気持ちやスタンスを切り替えることができる。
- アナログ素材をすぐに動かせる
- 労基とコロナで無茶ぶりが減ってきました。テレワークの日があることで時間的余裕が少しできた。
- 状況が肌で感じられるので急な事も気軽に対応出来る。世間から外れているかもと言う心配が無い。台風などの出勤に不都合な日はテレワークに切り替えられる。
- 状況におおじてテレワークと出社での対応をしてくれてる
- 自分の判断でスタジオでの作業かテレワークか決められる
- コロナのおかげか、打ち合わせに出向かなくてもよくなった。
- スタジオに行くことで、外出する理由ができる。
- 状況によってはテレワークが可能になった
- 複数の案件抱えているためしょうがない

Q 9. 良い点（主に自宅、完全に自宅）

- 好きな時間に仕事ができる（9件）
- 作業時間が多く取れる（6件）
- 集中できる（6件）
- 作業環境が快適（3件）
- 対人関係がラク（7件）
- 家庭との両立（11件）
- 新型コロナの感染防止（6件）
- 移動不要（15件）
- 地方・遠隔地での居住（5件）

Q9. 良い点 (半々)

- 会社での作業は良い姿勢での作業がしやすいのと疑問点をすぐに制作に聞けるのが良い。
- 自宅作業は通勤にかかる時間を作業時間に当てることができる。
- 通勤時間がなくなった分の時間が増えた。
- 仕事のメリハリが前よりもつきやすい
- 仕事場所との行き来の時間が短縮できる
- 深夜泊まらなくていい。
- 移動時間の削減

Q10. 悪い点（主に会社）

- ラッシュチェックに全員が集まるという事が難しくなった
- スタッフとのコミュニケーションや雑談、スタジオ単位でのイベントの場が無くなった
- テレワークと出社している社員との情報共有が少し甘い
- 人と直接会いにくいので、意思の疎通がやりにくい。
- 出社している者はテレワークしている人の分まで負担する部分がある
- 仕上げの単価は低いので（正確なところは一切説明されいていないですが元請の価格から今いる会社に4割くらい引かれています）リメイク作業分を補っていましたがテレワークではなかなかリメイク作業は回ってないため、私は収入が減りテレワークを止めました。
- 生産性の大きな低下
- 作業環境の変化が大きい
- 自宅ではiPadでの作業なので手狭。パソコンと液タブの購入を考えてはいるが高額なのですぐには買えない。
- 通勤時間距離が長い
- 移動時間、交通費が過剰な気がする。
- まだまだ社内作業＞自宅作業なので、交通費や通勤時間などが無駄だなどと思ってしまう
- 通勤が怖い
- コロナのリスク
- コロナ感染の可能性がある
- 社内感染拡大の可能性がある。
- 通勤に電車を使っているため、感染しないかが不安
- 感染リスクを高めている。
- 常に感染リスクに留意する必要があり物理的にも精神的にも負担がある。
- 感染防止を徹底できていない
- 家では捗らないので出社していること。家の作業環境を改善できればよいのですが。
- テレワークに悪印象があり、デジタル化は実例が無いため二の足を踏んでいる。
- テレワークができず出社がほぼ強制されてあること
- 勤怠管理のシステムがない

Q10. 悪い点（主に自宅、完全に自宅）

- スタッフとの意思疎通がうまく行かない事が発生する
- ちょっとした細かい確認がとりにくい
- 在宅のため、スタジオに詰めた場合と違い、人に聞いたりなどのレスポンスがほとんど皆無なこと（SNSやメール頼りになる）
- 改善点の共有が、社内に行き渡りづらいときがある
- 実作業上のコミュニケーションのレベル低下
- 直接手元でメモを描いて見せたり、というやり取りが厳しく、うまくイメージが伝わらない場合があります。
- チームワークが必要な場合、昔よりつながりが薄いと感ずいた。作業は自宅で作って、打合せは出席しているようにしています。
- 仕事上のコミュニケーション不足
- 他スタッフの方とのコミュニケーションが少ない。
- 他の人とのコミュニケーションが減った。
- 作品を皆で作っている実感が薄くなった。
- スタッフのチーム感の無さ
- 他セクションの状況が把握しづらい
- 問合せ等に対するレスポンスの難しさ。
- 他のスタッフさんに会うことがない
- 他スタッフとのやりとりが少ない。（直接仕事と関係ない話なども含め）
- スタジオでの交流が減ったり、制作とクリエイターの断が進んでいる感がある
- 社内のコミュニケーションがしづらく孤独
- 他の方の仕事を見ることができない
- 綿密なやりとりができない。
- アニメ関係者と生の付き合いができない
- 家族以外と話をする機会が殆どなく、業界の情報がSNSでしか入ってこない
- 交流が減った
- すぐに質問したり教わったりが難しい
- 情報や作業のブラッシュアップが遅くなる
- 一人作業のため作画技術の向上の意見交換ができない
- デジタル作画の勉強が出来ない
- 打ち合わせがリモートのとき、カメラやマイクの性能等の問題で聞き取れないなどの不都合が生じる。
- 気を付けないと運動不足になる。
- 人の目が無いとだらけてしまう。
- 不規則な生活になりがち。誰とも会わない。
- 人にあわなくなることと、行動が少なくなり、運動不足になりました
- 運動不足による体調不良
- 寝すぎる

Q10. 悪い点（主に自宅、完全に自宅）

- 仕事とプライベートのメリハリがなくなる
- 末期になると忙しく仕事とそれ以外のメリハリが無くなる
- 仕事に集中できない。仕事部屋を分けたい。
- 集中して作業が出来ない
- 集中出来ずカットが上がりにくくなった
- 自分の気のゆるみで作業の手が止まりがち
- 在宅だと切り替えができずに作業が進まない
- 仕事に集中する時間が減った。
- 家族と空間が同じだと集中できない
- 生活にメリハリがつきにくく、緊張感が持続しにくい。作業環境に左右されやすい。
- 仕事と生活のメリハリを付けるのが難しい
- 仕事のペースが悪く休みが取れない
- 設備がスタジオと比べて劣る点
- 仕事で使うツールの購入がしづらく、自腹で購入
- 通勤になった時の担保として、駐車場や会社使用のPCのサブスクなどの、現状使用していない物に対する経費がかかっている事。
- 電気代がかかる。
- 作業にかかる電気代がすべて個人負担
- 自宅が仕事場なので光熱費などは発生する。
- 光熱費がかかる
- 作業環境に不満がある。iPadとクリスタで作業しているのだが、画面（作業領域）が小さく正直やりにくい、パソコンと液タブを一気に揃えられるほどの財力はない。
- アナログ作業で宅配便を利用するためスケジュールに余裕が必要。
- アナログなので、配送のタイムラグ
- 郵送などのタイムラグ

Q10. 悪い点（半々）

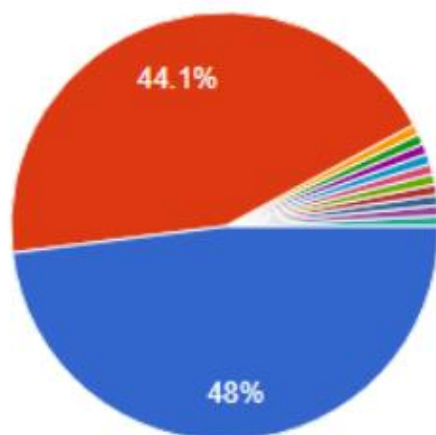
- 机が二箇所あるので、アナログ関連のモノをどちらに置いたらよいか悩ましい（打ち合わせをした紙の絵コンテなど）
- 移動時の荷物が増える
- 在宅の日が続くとモチベーションが下がることもある
- 紙素材での作業は、自宅作業前に予め素材と作業道具の持ち運びをしないといけないこと。
- 運動不足
- コミュニケーションを取る機会が減った
- テレワークに伴う機材（デジタル作画の設備）投資が完全自腹
- アナログ作業だと会社に行かざるを得ない
- 会話がしづらい、一堂に会しての仕事ができない
- PC支給されない
- 運動不足

Q10. 悪い点（その他）

- 他者とのコミュニケーションが薄くなる
- プライベートな自宅のため、メリハリが付けづらい
- ARやDB等、音響での若干のタイムラグ問題。
- 打ち上げ等、直接スタッフと会って親睦を深める機会が減った。
- 東京在住じゃないと任せられないといわれた仕事がある

Q 1 1. 新型コロナに伴うなんらかの要請・指示の有無

127 件の回答

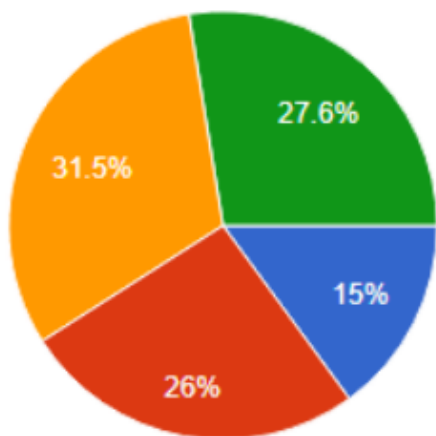


- ある
- ない
- 緊急事態宣言の時はテレワークだった...
- フリーランスのため、あまり関係がない
- コロナ後の入社のためわからない
- 2020年に現場に入ったので以前のご...
- 2020年度からの入社
- 相互で対策を提案し合いました。

▲ 1/2 ▼

Q 1 2. 新型コロナ蔓延が作業へ及ぼす影響

127 件の回答



- 1. とてもある
- 2. ある
- 3. 少しある
- 4. 全くない

Q 1 3. 影響（とてもある）

- スタジオが定時に閉鎖されるため作業の進捗、成果の量に影響が出た
- 緊張感がなかなか生まれず、生産性が低下している
- 取材が面倒。アフレコ時全体を俯瞰できないのでイメージを掴みづらい。会社が閉まれば閉まる。
- 打ち合わせ、会議のリモート化による情報共有の不足。
- アフレコ時の感染対策による少人数録音による収録全体の長時間化。
- 一度会社が閉鎖した時は進捗が8割ストップした
- 現在、現代劇の作品を制作していてロケハンに行こうとすると緊急事態宣言の発出で行けないことが多々あった。
- スタッフが感染して打ち合わせができなかったことがあった。
- 自宅だと、家族もいて作業に集中しにくい
- 音声収録が分散収録になり、掛け合い芝居が録りづらい。
- ほぼ無理だと思っていた音響のオンライン化が急速に進んだ。その事により作画のみならず、監督や演出作業まで、ほぼオンライン対応が可能になった。その事は国内はもとより、世界中どこに居ても高速ネットワーク環境があれば、仕事が成立させられるようになったという事だろう。

Q 1 3. 影響（とてもある）

- 新人研修などがやりにくくなった
- 取材が面倒極まる状況に。
- 企画開発等では漫然と進む形で、ペースダウンしているように感じています。
- 集中して作業が出来ないので仕事量が少なくなった
- 自宅で全く作業しない環境からできるようにするのにPC＋液タブ購入からなので、最初は大きな環境の変化の対応が必要でした。金額が大きかったので最初は戸惑いましたが、結果会社で作業するよりも、むしろ良かった点のほうが多いです。
- 自宅作業せざるを得なくなった
- 在宅ワークを実施する企業が増えた
- 必要な対面での打ち合わせが出来なくなる。
- オンラインでの打ち合わせが増えた、アフレコの時間が長くなる・一堂に会せない
- 打ち合わせで実際に会えない

Q 1 3. 影響（ある）

- もし罹患者が出た場合同じフロアなのでほぼすべての事業が止まる。
- 海外便のストップ、デジタル作画への急速すぎる切り替えによるトラブルなど
- 海外動仕の遅れ、他社がテレワークを導入しやり取りがスムーズにいかない
- 社内でコロナが出たときスケジュール的にも精神的にも不安になる。
- なかなか作品が動かず二原動仕が大半になり検査期間が短くなりとてもとても辛い作品が昨年ありました
- 直接の会話が減り、状況把握が難しくなった。故にスタッフとのコミュニケーションが希薄になった。アフレコなど、多人数の収録が難しく、複数回に分ける為、時間がかかる様になった。
- 作業場所がコロコロ変わるので変化が大変
- 良い意味での影響として、対面での打合せでなく、オンライン打ちが普通になった
- 機材が自前のiPadなので、作業効率が落ちる。会社から制作進行にクリスタが配布されていないため、書き出しなどこちらでやる必要がある。
- 打ち合わせがリモートになり、打ち合わせにおける臨機応変さが無くなった。
- 気軽にあちこち取材に行けなくなった。
- 多数の人間で作業している

Q 1 3. 影響（ある）

- リモートでの打ち合わせは、慣れたもののやり難い面もあり。声の収録がいつぺんに出来ないのも、演者の息が合わないなどの内容に影響する上、時間もかかって大変。
- デジタル化が進んだ
- 顔を知らないスタッフだけが増えていく
- 対面の打ち合わせを断った場合、悪い印象を持たれかねない。
- 作業というか、打ち上げがなくなったことで別の業種の方々と交流する機会が減った
- 慣れない自宅作業で仕事に集中する時間が減り作業量も減った。
- 自宅に引きこもって作業し続けていると、メンタルの不調に陥りやすい。
- 入れ回収がうまくいかない、自宅では集中できない
- チェックや打合せ等、対面時の体制の変化
- スケジュールの遅れ
- スタッフとあまり合わない
- 制作進行のコロナ陽性などで、担当制作が動けず、納品間際にも関わらず素材の行き来が遅延する事があった
- スケジュールが長くなった（対価は変わらず）

Q 1 3. 影響（少しある）

- チェックが止まったり、打ち合わせや編集・音響立ち合いがリスケしたりすること。
- 集配時間の制限で宅配便が不便になっている。
- コロナ関係なく、少しでも体調に異変があれば休むようになったので常に人手不足です。
- たまに自宅で仕事する機会が増えた
- マスクをしての作業で集中力が落ち、ドライアイが悪化した
- 会話があまりできないので社内作業でも他のスタッフとコミュニケーションが取りづらくなおさら自宅作業でいいのではないかと思ってしまう
- 作品全体としてのスケジュールの延滞等
- 気のせいかもしれませんが、コロナで海外発注の作業が止まったり遅れたり、アフレコなどができなくなったときに崩れたスケジュールからずっと立て直せていないような…。
- 仕上の他の子にはV編待機を家でやってもらえるようになった。仕事がない時テレワークで待機をしてもらえるようになった。作画は上がりが少なくなったと聞いている。
- スタッフへのちょっとした質問や相談をするときZoomやチャットを使うので仰々しくなっています。
- 制作やスタッフの感染による一部業務の停滞

Q 1 3. 影響 (少しある)

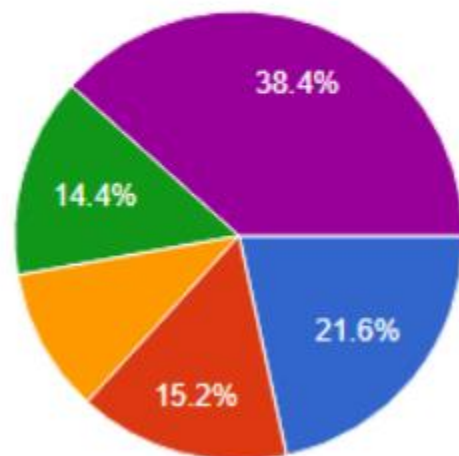
- BGが上がってくるまで認識の食い違いに気づきにくい
- 作業に集中できる反面、同僚とのコミュニケーションが減った
- 外出が不自由で作業が滞る場合も有る。
- 仕事先がコロナで休業期間に入る
- 編集さんの感染により、カットイングが延期されるなど。
- 海外に仕事を出しているが、そちらで外出禁止令が出て上がってくるのが遅くなった
- 機材費、交通費、水道光熱費などが昔より大幅にかかっている。
- 感染した人が出た時に、打合せが先延ばしになることがありました
- ワクチン副反応の高熱時に仕事が遅れて届いて辛かった
- ラッシュチェックはなるべく出勤するようにしているが心理的に参加しづらい
- リモート打ち合わせにおいて、対面の打ち合わせより齟齬が出る場合がある
- 雑談交流がリモートにより減り、作品や業界内の情報交換の機会が減った
- 直接交流によって得られる新しい仕事のチャンスが減った可能性がある
- 案外精神的な問題が大きかったです。ずっと家にいたせいか鬱ぽくなりました。

Q 1 3. 影響（少しある）

- スタジオが2週間くらい閉鎖された
- 担当者がコロナ濃厚接触者となった時があり、作業がやりにくくなった
- コミュニケーション不足による誤解が生まれていると思う。
- 打ち合わせやチェックがリモートになった
- 打ち合わせがリモートに変更になるケースが多いが、直接打ちよりどうしてもやりにくい。
- 気楽に外出できないためストレス発散ができない。
- リモート打ち合わせが増え、打ち合わせの様子が変わったように思う。
- 仕事のインが延期 演出さんが感染し、打ち合わせが延期 制作さんが感染し、連絡が止まる
- 劇場作品は公開がずれた為スケジュールがずれた様
- 最初の緊急事態宣言のときには会社が完全閉鎖され、その後も時間制限が続いた。
- 2020年に作業していたスタジオでは緊急事態宣言と同時に会社を閉めていたが、事前の準備が殆ど無く、進行からの連絡が途絶えがちになった。2021年より作業しているスタジオでは今のところ大きな影響は無し。
- 打ち合わせスタイルの変更（良い面と悪い面両方）

Q 1 4. 現在の作業環境

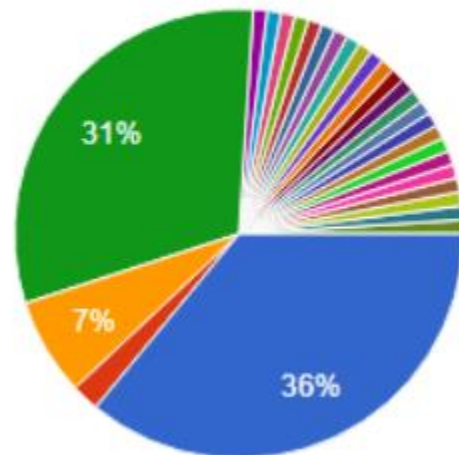
125 件の回答



- 1. 完全にアナログ
- 2. 概ねアナログ (デジタル1/4以下)
- 3. 半々
- 4. 概ねデジタル (デジタル3/4以上)
- 5. 完全にデジタル

Q 1 5. デジタル制作を導入した理由

100 件の回答



- スタジオの制作体制
- 新型コロナ
- テレワーク
- デジタル制作のメリットがアナログ作...
- デジタルに移行したくて
- 地方に住んでいるため
- CG
- デジタルの方が効率的な作業がある

▲ 1/4 ▼

Q16. デジタル作業環境の良い点

- 素材の配送が無いこと（23件）
- 消しゴム、紙ゴミが出ない、作業場が汚れない（22件）
- やり直し、コピペ、拡大縮小、プレビュー（20件）
- どこでも作業できる（17件）
- 効率向上（9件）
- 修正作業がラク（8件）
- 大判作業が楽（6件）
- 荷物がかさばらない（5件）
- データでの取り回し（5件）
- データ連携（5件）

Q16. デジタル作業環境の良い点

- 作画的にはアクションカットなど作り込むカットにはメリットを感じます。
- 表現の幅が広がった。
- 参考画像の貼り付けや、絵自体の変形、パース定規など、デジタルならではのツールも今となっては無くてもならないくらい頼れる存在。
- 紙と違いレイヤーの透過率を自由に設定できる。
- 動画線がアナログより簡単に綺麗に出せる。TPデータからリテイクするため、複雑な合成を整理する必要がなくなる。
- 面倒なスキャン作業が不要、席を立たずにほとんどデータのやり取りができる
- 次セクションへの素材回しの時短。全工程デジタルの場合はスキャンやタップ貼り替えの時間がなくなる。時間に余裕ができると、制作として、素材不備の確認やカットの突き合わせ、作業者さんとのこまめなやり取りなど、もっと大事な仕事に時間をさける！
- スキャンしなくていい。線がきれい。
- RGBなので色を重ねて明るくすることができる・瓦、レンガ、窓など繰り返しの物体を増やしやすい・フレアを別レイヤーにできる
- あまり腱を酷使せず描ける。
- 単価がアナログより高い。
- 原画マンはデジタルの方が慣れれば便利だと思う。

Q 17. デジタル作業環境の悪い点

■質感・表現力■

- アナログのもつ質感には及ばないところがある
- アナログ作業の方が優れている
- 手描きによる微妙なニュアンスが残らない。
- 線のニュアンスが出しにくい
- アナログの筆の自由度が無い
- 紙に鉛筆で描くようなフィジカルな気持ち良さが薄い。
- 鉛筆のタッチを再現してくれるツールがなかなか見つかりません。
- 線が死にがち
- アナログとデジタルがいまだに混合しているものは、アナログの線のニュアンスが拾いにくかったり、画像のサイズ違いなどの不備があったりすること
- ペンタブの書き味に慣れない。
- 画一的になりやすい。
- パラパラ好きな早さ、好きな範囲のみでできないのが辛い
- 描画など紙より時間がかかることがある
- どのツールもへっぽこで使いづらい

Q 17. デジタル作業環境の悪い点

■機器への習熟■

- 勝手がわからない
- 今までの経験が生きない
- まだ理解が及んでない人がいるのでまだまだこれから。
- ツールを使いこなすための時間がかかる。
- ソフトの使い方が覚えられない
- 手描きより速く描けない
- 操作を覚えてないのでアナログ作業より時間がかかる
- 作画に要する時間が掛かること。
- 慣れていないため作業に時間がかかる
- 遅い。
- 遅い。絶対、紙の方が早いと思う。遠方の人やデジタルでアクションカットを描きたい方くらいがデジタル化するくらいの割合が現段階では適正かなと感じます。
- 時間がかかる
- ソフトが使いこなせて無いので、現状アナログの方がまだ早い。

Q17. デジタル作業環境の悪い点

■処理量増大・作業効率の低下■

- 短期間に大量のカットを見るには、今のデジタル環境は全くアナログに対してアドバンテージがない。
- クリスタに関してはアナログに比べ素材確認に時間がかかる。
- 全体を俯瞰視できない。
- 相互監視が無い分、生産性の低下が大きく見られる
- クオリティを考えると拡大表示作画をしがちのため、余分な時間がかかる。
- 作業工程が複雑になりがち
- L/Oチェック、原画チェックなどは紙よりデジタルの方が面倒。
- 書き込み量の増加、多数回のやり直しがきくこと
- 終わりが無い。諦めが付き難く、際限なく同じ部分を作業してしまう為、タスク効率は上がっていない。
- 正直に告白すると、紙だと諦めていた（ある程度の上がりて妥協していた）ところが、デジタルだとやれてしまうので、作業スピード自体は落ちたと思う。
- 左手デバイスなどをまだ導入していなかったり購入した液晶タブレットのサイズが小さいので、現時点ではアナログで作業した方が作業スピードが速い。
- いざ行うにしても、デジタル作業についての知識（周りの理解も含む）がないと何も出来ない。
- 細かいところをやりすぎる

Q17. デジタル作業環境の悪い点

■ デジアナ工程間の変換 ■

- まだ一度紙素材にしないといけないので、スキャン素材の精度がまちまち
- 素材の解像度がバラバラであったり、不備が多い
- アナログとの互換性
- デジタル作業者とアナログ作業者の間で素材が行き来するときはスキャン、印刷、タップ貼り替えで数時間使うことになり時間が足りない。(もっと大事な仕事ある！けど素材を次に回すにはやらなければならない！)
- アナログ素材をデジタル作業者に渡す際は、弊社のスタンスとして、スキャンしたものを制作でクリスタに取り込んでタイムラインを打ってからお渡しするので徹夜でデータを作ることに……(社外の作画さんのデジタルデータは社内のマニュアルに沿ってレイヤーが整理されていないことが多いのでそれを整頓するのも制作の仕事で、かなり地道な作業になります。そのカットと向き合う時間にはなるので、カットの理解にはいいかも……?)
- タップの張り替え作業等がふえた。フリーランスと会社作業でバラバラなので業界全体で基準がほしい。制作に自分でできるデジタル作業を丸投げしないでほしい。現状では制作環境において、アナログとデジタルの混在が続いているため、制作工程の中で何度も行われるアナログとデジタルの変換作業により、制作進行への時間的、体力的な負荷がかかり過ぎている。また、それに伴う変換ミス等が起こりがち。制作体制の改善が進むことを期待したい。

Q 17. デジタル作業環境の悪い点

■ デジアナ工程間の変換 ■

- 作業者がアナログとデジタルで違う方が入ると印刷、タップ貼りなど業務が増え残業の原因になる
- 紙とデジタル素材の混在。デジタルへの移行が、個人の力量に任されている。制作がデジタル対応してないと、紙での作業を要求される。
- 作監、演出どちらか（場合によっては監督）がデジタル対応していないとぜったいに印刷とスキャンが間に挟まり非効率。
- 演出チェックは全修正だとアナログの方が早く、全修正の率が高いとデジタルではストレスが多い。
- アナログ素材の取り込みの手間

Q 17. デジタル作業環境の悪い点

■データ不備・運用ルール■

- 原画マンが好き勝手な仕様で好き勝手にものをあげてきて、その管理、チェックに多大な時間がかかる。
- 後はデータの名称不備や素材不備が増えがち……？（撮影指定がどこかの作業でなくなることや単純にセル番号や指示の書き忘れなどが比較的アナログオンリーの素材より多いような……）
- 原画マンのフォルダがまとまってないと整理が大変
- データの扱い方を誰かが誤ってそのまま流れると、原因究明、修正に手間取ってしまう
- データなどやり方が統一されていないので、逆に手間が増えることもある
- データのバージョン管理が煩雑で、混乱しやすい（修正前の素材が検済みとして次の工程に送られてしまうなど）。
- 解像度やデジタルならではのミスがおこりやすくなる印象があります。
- 個人のITリテラシーの度合いによっては、周囲の努力が必要になる（データ整理やルールの変更）
- 制作会社の動画注意事項がないところが多い、あってもペンサイズなどの設定等、箇所欠落している、会社の指定しているフォルダ構成が会社によって違うためその確認に時間がかかる。
- やり取りも対面ではないのでタイムラグがある時がある
- 素材の管理を工夫しないとわかりづらくなる

Q 17. デジタル作業環境の悪い点

■ データ不備・運用ルール ■

- ツール・納品形態など現場単位でもはっきり決まっていないことが多いので混乱やデータの扱い辛さなどがある
- 素材の整理（レイヤーの設定など）に時間がかかる。
- 2原依頼を受けた際にセル分けは裏塗り参照となっていたが裏のスクリーンが入っていないなど、特有のヒューマンエラーもあった。
- 管理の仕方がまだ試行錯誤中
- 作画さんたちの仕上げ技術が低すぎて、検査に大変時間がかかる。なのに理解しようともしないし直しで戻す時間もなければ戻しても理解できないからなんの意味もなくてストレス溜まる。作画に塗らせる意味がわからない。塗らせるならちゃんとした教育をしてほしい。
- タップ穴による絶対的な位置決めが難しいので、意図しないズレが生じやすい。
- データをどのPCに置いたか忘れてしまう、間違えてデータを消してしまうなど人間のミスが辛い。
- 業界内で（ツールや運用方法が）統一されていない
- やり直しが簡単にできるとおもわれ、作業が軽く見られる点。ボタン1つでできると修正思ってるんじゃないかレベルの気軽さ
- デジタルによる作業の統一や確認事項がふえること
- デジタル理解の薄い人と仕事する時のすり合わせが手間

Q 17. デジタル作業環境の悪い点

■導入費用・運用コスト・作業環境の構築■

- 初期投資金額の高さ
- 台数に制限があるため各々使いやすいうようにカスタムしにくい。
- 導入コスト、ソフトウェア、ハードウェアの更新コストが高価。
- それなりの環境が必要
- PC投資する資金が必要
- 初期費用が必要
- 機器、ソフトウェアの運用費用。
- 機材、ソフトが持ち出しなので費用が高い。
- 機材が高い
- 設備投資費とメンテナンス費がかかる
- お金がかかる。
- 会社側が用意しているデジタル機材は最低限のスペックでしかなく、結局自費で購入した高価な液タブやiPadを使用している者が多数。デジタル作画は金がかかる。
- PCやソフト等で費用が必要。パソコンは年数がたつと動作が遅くなるため5年で買い替えた方が良さそうですが、そのたびに高額な費用が必要になる。
- 高いスペックの機材が求められる時、個人の資産に依存してしまう点
- 環境を整えるのにある程度費用が必要。
- 設定やシートを同時に開くと、実際作画作業画面が狭くなってしまう。
- pcのスペックにも作業が影響する。
- 作業環境が整わないと、アナログと比べてどこか何かが足りないできないと感じてしまい、小さいストレスが発生しそれが溜まっていく。

Q 17. デジタル作業環境の悪い点

■ 停電・機材不調・データ消失のリスク ■

- Apple Pencilの充電がなくなると、描けなくなる。
- 常に充電が心配
- 雷の時は作業出来ない
- 停電になった時なにもできなかった
- 停電時は全く作業出来ない
- 機材不調の発生
- 機材の故障が怖い。
- 機材が壊れた際、代替機が無い場合は仕事出来なくなる
- 通信環境に影響を受ける
- Wi-Fi環境が悪いとダウンロード・アップロードができない点
- データやりとりの都合上、インターネット環境が必須になる
- サービスによって情報を見るために重たい場合がある。
- 1度データが消えると全ておじゃん
- データ保存のため、作業したデータが飛んでしまう可能性がある。

■ ソフトウェアの互換性 ■

- いつまで古いソフトウェアのまま作業を続けられるか不安です
- クリップスタジオは動画には不向きなソフトだなと思う
- 原画マンや(総)作監が使用しているのでデータの受け渡しをスムーズにするためにしょうがないと理解はしているが正直スタイロスの方が使いやすい

Q 17. デジタル作業環境の悪い点

■健康面での不安■

- 目が疲れる
- 目が疲れる
- 視力低下
- 高齢者には著しい視力の低下を招くと感じている
- タイムシートもデジタルだと見づらいので素材確認時にちょっと大変。
- 運動不足
- 睡眠に悪影響
- 長時間作業すると目に顕著な影響が出る
- (デジタル作業環境の悪い点は) 自分にとってなし。目に負担かかるぐらい
- 非常に肩が凝る
- 所属スタジオではデジタル機材を会社側が用意しているが、デジタル機材が自宅にない場合コロナ感染の可能性があるスタジオに本社での作業になる。いくつかのスタジオではクラスターが発生して2週間閉鎖したりしているが、自宅でデジタル作業できないアニメーターはその間無収入になってしまう。
- 所属スタジオでは換気一切なし、フロアやトイレに消毒用アルコールが置かれていない、マスクをしない人多数、出入りするスタッフは検温なしという状況。

Q 17. デジタル作業環境の悪い点

■その他■

- マシン依存。
- 手元で確認できない
- デジタルに起因するマイナスは特に感じない。
- スタジオで他の人に会うことがなくなったので、お話しを聞く機会が減った
- 孤独に陥りやすい
- 視野が狭くなった気がする。
- 下手な原画が増えた
- 内容情報の理解によって状況が異なる

Q 18. 画面の精度を上げる方向での技術習得の方法

- 技術よりも意識の問題が先ではないだろうか…
- 責任を負う事。演出、作監任せの現場だと、レイアウトや原画作業者の責任が薄れます。ちゃんとするという気持ちがないと方法があっても習得できません。個々の問題もありますが、環境や仕組みの問題が大きいと思います。具体的にはリテイクを出せる時間の余裕、質を求めるだけの対価、教育、不適切な演出作監任せをしないという空気
- 健康に気を配り、常に集中力を維持する。
- 画面の精度をあげようとせず一番目立つ、目立たせたい、目立たせなければいけない、目立たせてはいけないということを考える
- ちゃんと紙で練習する事。デジタルはドット職人になるしかない
- ツールがデジタルだからと言っても結局はアニメーターや演出家が手で絵を描いているので、絵の精度に関しては個々人の修練に依存している。
- 試行錯誤の繰り返ししかないと思います。
- 慣れるしかない気がします
- 細かく言うとキリがないが、ただひたすら練習あるのみ
- レイアウトを正しくとる方法などに関しては、デジタルに特有の方法は無いと思う。
- 線の精度はデジタルでもアナログでも、スツとかく練習を日頃からするときいて、練習中です。手書きでデジタルでつなげるのは難しく感じます
- デジタルだからと言って特に特筆すべきことはない。作画に関する技術習得は紙と同様。
- 精度の高い作品を見て学習する。
- パース感や写真は沢山撮ることで養えると思う。色彩感覚や絵柄の順応性は模写を沢山やる
- アニメにかかわらず良いと思った作品を見て研究してみる等。
- 実写映画や絵画や舞台など、アニメーション以外の分野の芸術の知識や技術などを取り入れる
- 演出の技術を学ぶことで、遠回りせず求められている表現に近づけるということはあると思う。
- 他の人の上がりを見て、自分が良いと思うものをなぜ良いと思うかというところから分析し、真似することから始め、取り入れること。
- 上手い原画さんの2原をもらう
- 上手い人の仕事を見る。
- 昔の有名映画を観る
- シルエットの捉え方と視聴者の視線がいく所の丁寧さ
- クロッキーをやる
- とにかく描くこと。観察すること。一眼レフを持って街にでること。映画やアニメをたくさん見て研究すること。近道はないと思います。
- 現実に存在するものをよく見る。現実に存在しないものをよく考える。

Q 18. 画面の精度を上げる方向での技術習得の方法

- デジタルであれば、どんな機能があるか、どんなことができるかを知り使えるようにすること。その場、そのシーンに合ったソフトを選ぶこと。わからないままにしない。調べる。
- リファレンスをしっかりと集める。自分の記憶力を信用しない。
- ツールの機能を覚えて、それを使って効率上げて、トライアンドエラー出来る回数増やす。
- デジタル上の場合、色々なツールや3Dを使用することが出来るので気軽に色々試して行くことがいいと思う。
- CGモデルを使う
- レイアウト時に3Dデータ（背景、小物）の活用する
- 自分で簡単な3dモデルをつかって参考や当たりにする。
- 3D参考を自分で用意できるのでデッサンぐるいを抑えられる。
- 紙でもコピー機駆使してやってはいたことだが、デジタルだと無制限に出来るので、是非やってほしい。
- 設定類を拡大縮小して、描きたい絵と同じサイズにして横に置きながら描くと楽に寄せられるしディテール抜けも減らせる。
- クリスタの場合、グリッドを出す、パース参考等
- 身長対比表を切り貼りして参考とすることが容易。等身をあわせやすくなる。
- モニターや液タブなどのデバイス、ソフトウェアへの投資。
- タブレットは解像度が犠牲になっても、大きい物を選ぶ。
- 画面の小さいタブレットより大きいタブレットの方が線画綺麗に描けるのと、作業効率が良いです。画面サイズが大きいほうがツールパレット類を一度に沢山並べることができるので操作の手順が減ります。
- 個人的な意見になりますが、液タブでは画面サイズ、画面の質的な問題があるので、可能ならば板タブレットでの習得を勧めています。
- ラフ時は小さいサイズで描くと、バランスが見やすく、パースがとりやすい。
- パース線をしっかりひく
- 画面外の消失点をなるべく明確に意識してラフを描く（鉛筆）
→PCに取り込んでパース定規や平行線を当てて検証してみる→手書きの線のブレを確認して同じものをもう一度紙に描いてみる（鉛筆）
- 打合せ段階で指示を明確にする必要がある。
- 今までの2Dのアニメの制作体制だと、打ち合わせに時間が十分に割かれていないため、中途半端なクオリティで放映したり、リテイクになったりという場面が多すぎる。

Q 1 8 . 画面の精度を上げる方向での技術習得の方法

- 作業時の印象をメモして画面に出たときにどうだったか振り返る。
- 拡大縮小や反転やら回転だけでも大分精度上がりました。
- 作業前の筆ならしと、作業の息抜きのラフスケッチ
- コピー&ペーストをはじめ、美しい直線や曲線を描く時にアナログだと体で覚えるしか無かった技術を、デジタルツールがサポートする機能があるため、新人の技術的な修練のハードルは下がった部分も有ると思います。
- 一概にはいけませんが、仕上げは作画と撮影の間の仕事なので、双方を理解する必要がある。それに仕上げのテクニックもたくさんあって覚えなければいけないことが多いです。なのでデジタルで作画から仕上げまで作業される方には特に仕上げの基礎から応用までちゃんとした技術を習得させる機会を与えなければならない。講習会でもいいし、テクニック紹介の動画をYou Tubeで公開するでもいい。とにかく作画の仕上げ技術が低すぎる
- 時間を置いての推敲
- スキャンとプリントアウトを繰り返すとどんどん画像が歪んで行くので、作業する人によってアナログだったりデジタルだったりするのではなく、カットごとにデジタルかアナログか統一した方が良い。

Q19. 制作スピードを向上する方向での工夫

- ソフトウェアにもよりますが、いろんなパッチやソフトの使い方に関する説明動画や記事が、開発者や制作関係者によってネット上アップされています。学ぶ気になれば無料でいくらでも学べる。それもデジタルネット社会の恩恵だと思います。
- 常に情報収集を怠らない。ソフトのアップデートや知識の共有など。
- 設定はスタジオが用意してくれてるフォーマットを使っているのだからかなり楽になったが、細かく設定してくれてるのに、使い方がわからない部分が多くてもったいないし、申し訳ない。
- 提出時のフォーマットを全会社で統一するべき
- 会社によって、注意事項が違うため、作業前に動画のチェックリストを自作し、印刷して手元に作っています。
- テンプレートの準備。作業に入る前の準備はかなり作業効率を変える気がします。
- 情報の共有が会社単位で行われていない。個人の能力頼みの部分が多すぎる。
- 作画→演出ch→作監chのフローを、紙の班とデジタルの班で分け、混ぜない。（が出来たら早いです。きっと）
- 言うまでもないが、デジタルと紙の間の変換回数をとにかく少なくする。
- 紙との混在ならスキャン専門の部署を作るべき。
- 作画さんには作画だけしてもらって、仕上げさんに塗ってもらうのが一番早いのでは…？と思う。あと、どのみち作画さんにはちゃんと勉強してもらわないとダメ

Q19. 制作スピードを向上する方向での工夫

- ペン先精度の良い液タブ、cpuスペック、液タブ画面サイズ、眼の疲労を抑える画面やブルーレイカット機能
- 早いcpuと高性能なグラボの導入
- PCの性能をできるだけ上げる
- コントローラーやショートカットキー、片軸やペン先などのカスタマイズ。
- 画面サイズの大きい液晶タブレットを導入する、タブレット以外にも設定などを表示するための複数の画面を用意する。
- ソフトはオートアクションや、ショートカットの設定や左手デバイス、オービタル2の導入などで作業を効率化につながります
- 左手デバイスは必須
- tabmate便利です
- 左手ツールとして、ホイールタイプのものを使用し、拡大縮小、キャンバスの回転、ペンサイズの変更をその左手ツールで完結できるようにしています。また原画はベクターレイヤーで作業し、ペンツールと線修正ツールの切り替えはUSBフットペダルで行うようにして手をペンとホイールから離さずにツールを切り替えられるようにしてスピードを上げています。
- ショートカットキーを覚える。オートアクションを覚える。ソフトウェアの知識を作画だけでなく制作サイドも高める。
- クリスタであれば、日々よく使う作業のオートアクションやテンプレートの設定は必須と思われる。
- ソフトのショートカットキーを活用する
- 必要なショートカットの設定
- ショートカットをなるべく上手く使う。
- ソフトの設定は必要のない機能は切って動作を軽くする。
- 3Dソフトを併用する。

Q 19. 制作スピードを向上する方向での工夫

- 迷う要素をできるだけ排除する。
- 自分で細かく締め切りを決める、毎日のタスクを決めるなど。
- 自分の中である適度フローを決めて、添削しつつ効率を上げる方法をずっと模索する
- 速く手を動かす意識を常に持ちつつ画力が向上するれば、必然的に手が速くなる
- 無駄なことをしない、させない。できないことを要求しない。
- 工程のシステム化だと思います。
- 経験を重ねて、そのときに起きたことを他の人に共有し、他人の経験や知識をヒアリングしながら作業環境を構築すること
- 作業の時間をはかる

- 集中する。
- 制作した素材のアーカイブ化

Q20. 新しい映像手法の開発などの技術習得の方法

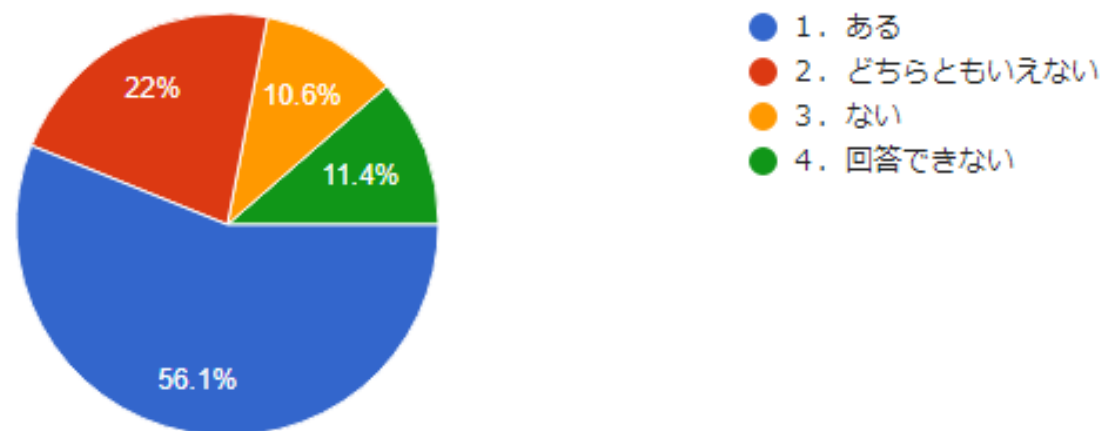
- アニメーション作家の作品を見る。そしてこの表現を商業でやるにはどうすればいいかと考える。
- 切り絵・貼り絵・いわゆるマチエール
- メディアやジャンルにとらわれず様々な過去の作品を視聴する。
- 技術の前のアイデアがまず早々思い付きませんが(笑)、思いついたら、まず、コンセプトを各セクションの信頼するスタッフに伝えて、アレコレイメージに合った資料を用意して打ち合わせをし、一緒に作ります。そんなやり方なので、最初のイメージと変わる事もありますが、コンセプトがブレず、効率的で効果があれば(ここの判断が1番大事)それで進めます。
- 作画はベクター線で描くことで表現の幅は広がると思います。
- 取捨選択せずに、使おうと思っているソフトを使っている業界の情報はずべて流し読みしておくのが一番かと…
- 新しい映像をイメージできるかどうかなので、手法がデジタルかどうかは関係なく、映像に限らずインプットを怠らないことかと思えます。
- わかりません… 興味を持ったことに関してはとにかく一歩でもいいし結果わからなくてもいいので調べてみる、できなくてもいいので小さい試みをやってみる、ぐらいしか思いつきません…
- まずアナログか、デジタルか、と言う以前に、新たな映像手法とは個々人の頭の中に思い浮かぶイメージが有ってはじめて、それを再現する技術が必要になるモノなので、アニメ以外の様々なモノを見て、感じる事が第一でしょう。
- 実生活での日常観察、他者の作品(映像・画像)を観る、技術屋さんと話す。など。
- 新しさを価値判断の優先順位の上の方にするとろくなことがないので考えない。
- ケースバイケースだと思えますし、また守秘義務に抵触する場合がありますので、ここで回答するのは厳しいです。

Q20. 新しい映像手法の開発などの技術習得の方法

- 3DCGソフトや編集ソフトを併用
- 何を見てもどう作ったのかをよく考える
- 海外のCMやMVを参考にしています
- 観察
- アニメ以外の作品を観る
- YouTube等の動画見ます
- blender覚えたいです
- 二値化を使用しない仕上げ
- ブレンダーなどはYouTubeで動画があるのでそこで習得する
- YouTubeなどで描画ソフトの使用方法に関する動画をみること。
- インターネットを会したコミュニティで技術共有する部分大きいですが、それを踏まえた上で近くにいる人とのリアルなコミュニティで技術が共有されるべきだと思う。
- 方法があっても学ぶ時間がない。
- 短編アニメーションや海外のアニメーション、アニメーションを使った表現自体はかなり幅広く存在するので、日本の商業アニメ以外の作品をなるべく見たいと思っている。

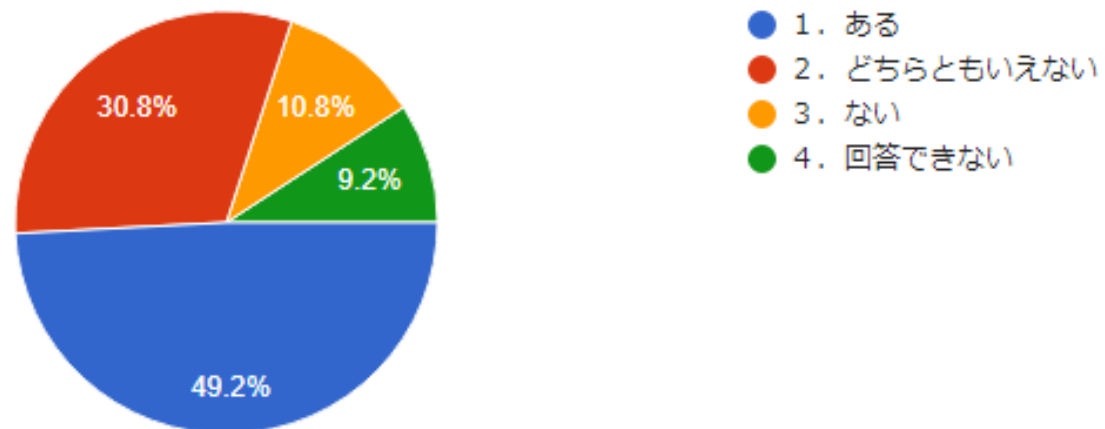
Q 2 1. デジタル化/テレワーク進展に、新型コロナ蔓延の影響

123 件の回答



Q 2 2. デジタル化/テレワーク進展に、機材/ソフトウェアが実用できるようになった影響

120 件の回答



付録：調査票（Webフォーム）

アニメ業界におけるテレワーク・デジタル化・新型コロナの状況調査

アニメ業界は、以前から他業種と比べて就業形態に幅があり在宅・テレワークでの業務も珍しくない業界ではありますが、新型コロナ蔓延を契機としたテレワーク推進やデジタル化が一部進んでいる状況があります。

しかし、テレワーク化が進むと業界全体の就業状況が把握しづらくなることもあり、アニメ業界におけるテレワーク・デジタル化・新型コロナの状況を明らかにするためアンケート調査を実施したいと考えております。ご多用のところ申し訳ありませんが調査回答にご協力をお願いいたします。

回答内容は公開されますので、個人名・会社名・作品名など特定可能な情報は記入しないでください。

◆個人情報について◆

Q 1. 居住地の郵便番号

4桁+3桁の数字。数字の間にハイフンが入っても構いません。

回答を入力

Q 2. 性別

- 1. 男性
- 2. 女性

Q 3. 年齢

- 1. 10歳代
- 2. 20歳代
- 3. 30歳代
- 4. 40歳代
- 5. 50歳代
- 6. 60歳代以上

Q 4. 職種

2021年の作業のうち、最もあてはまる番号を1つ選択してください。

- 1. 監督
- 2. シナリオ
- 3. 絵コンテ
- 4. 演出
- 5. キャラクターデザイン
- 6. 版權
- 7. 総作画監督
- 8. 作画監督
- 9. 原画
- 10. LOラフ画（第一原画含む）
- 11. 第二原画
- 12. 3DCG（美術以外）
- 13. 動画検査
- 14. 動画
- 15. 色彩設計
- 16. 色指定
- 17. 仕上げ検査
- 18. 仕上げ・彩色
- 19. 美術監督
- 20. 背景美術
- 21. 撮影（特殊効果含む）
- 22. 編集
- 23. 音響（声優含む）・楽曲
- 24. プロデューサー
- 25. 制作デスク
- 26. 制作進行
- その他: _____

◆テレワーク状況について◆

Q 5. 現在の主な作業場所

- 主に会社
- 半々
- 主に自宅
- その他: _____

Q 6. テレワークの理由

- 会社・スタジオからの要請
- 個人・家庭での判断
- テレワークをしていない

Q 7. テレワークの状況変化

2年前（コロナ発生前2019年）と比較してお答えください。

- 1. 増えた
- 2. やや増えた
- 3. 変わらず
- 4. やや減った
- 5. 減った
- 6. 比較できない

※Q 1. 居住地の郵便番号については集計対象外とした

Q 8. 現在の仕事の仕方の満足度

1. とても満足

2. やや満足

3. 変わらず

4. やや不満

5. とても不満

6. 判断できない

Q 9. 現状の良い点

回答を入力

Q 10. 現状の悪い点

回答を入力

◆新型コロナ状況について◆

Q 11. 新型コロナに伴うなんらかの要請・指示の有無
新型コロナ蔓延防止のために、出社制限や作業方法の制限など、2019年以前と異なる要請や指示がありましたか？

ある

ない

その他: _____

Q 12. 新型コロナ蔓延が作業へ及ぼす影響

1. とてもある

2. ある

3. 少しある

4. 全くない

Q 13. 作業への影響事例
Q12で、1～3を選択された方は、その事例をご記入ください。会社名の記入は敬禁です。

回答を入力

◆デジタル化の状況について◆

Q 14. 現在の作業環境

1. 完全にアナログ

2. 概ねアナログ (デジタル1/4以下)

3. 半々

4. 概ねデジタル (デジタル3/4以上)

5. 完全にデジタル

Q 15. デジタル制作を導入した理由

スタジオの制作体制

新型コロナ

テレワーク

デジタル制作のメリットがアナログ作業を上回った

その他: _____

Q 16. デジタル作業環境の良い点

回答を入力

Q 17. デジタル作業環境の悪い点

回答を入力

Q 18. 画面の精度を上げる方向での技術習得の方法がありましたら教えてください。
線の精度を上げる方法や、レイアウトを正しくとる方法、正確に作業する方法など

回答を入力

Q 19. 制作スピードを向上する方向での工夫がありましたら教えてください
作業効率をアップするような作業の仕方や、ソフトウェアの設定方法、作業環境の構築など

回答を入力

Q 20. 新しい映像手法の開発などの技術習得の方法がありましたら教えてください
面白い映像や、まだ誰もやったことがない映像、鉛筆では手届かかってしまうことなど

回答を入力

◆進展の理由について◆

Q 21. デジタル化/テレワーク進展に、新型コロナ蔓延の影響

1. ある

2. どちらともいえない

3. ない

4. 回答できない

Q 22. デジタル化/テレワーク進展に、機材/ソフトウェアが実用できるようになった影響

1. ある

2. どちらともいえない

3. ない

4. 回答できない