

## JAniCA シンポジウム 2009 議事録

### 0. 目次

1. 開催場所及び参加者等
2. 開会宣言 (JAniCA 監查理事 桶田大介)
3. 開会挨拶 (JAniCA 代表 芦田豊雄)
4. 基調報告 (JAniCA 監查理事 桶田大介)
5. 実態調査概要報告 (JAniCA 運営委員 大坪英之)
6. パネルディスカッション  
演題：『アニメーション制作の現状と課題』  
パネリスト (50 音順) :  
神村 幸子 (JAniCA 副代表、アニメーター)  
浜野 保樹 (東京大学教授)  
竹内 孝次 (アニメーション制作関係者)  
コーディネータ  
桶田 大介 (JAniCA 監查理事)
7. 閉会挨拶 (JAniCA 会員 今敏監督)

### 1. 開催場所及び参加者等

場 所：東京大学 本郷キャンパス 工学部2 号館 221 講義室

時 間：16 時 35 分 ～ 18 時 20 分

参加者数：177 名

参加者内訳：

アニメーター及び演出：67 名

制作会社等の業界関係団体及び法人：有限責任中間法人日本動画協会ほか44 社

報道機関等：アイティメディア、朝日新聞、NHK、角川書店（ニュータイプ編集部）、共同通信社、講談社（アフタヌーン編集部）、徳間書店（アニメージュ編集部）、日経BP コンサルティング及び日本経済新聞社、等

官公庁：知的財産戦略本部、経済産業省、文化庁及び東京都産業労働局

### 2. 『開会宣言』(JAniCA 監查理事 桶田大介)

日本動画協会、知的財産戦略本部、経済産業省および文化庁をはじめ、数多くのご参加をいただいたことに、感謝申し上げます。

### 3. 『開会挨拶』(JAniCA 代表 芦田豊雄)

日本人は 40 代より下はドラえもん、ちびまる子ちゃんを全員描ける。そんな民族はかつてなかったし、今でも他の国ではそんなことはできない。日本列島全体が資源であり、ご来場の皆様は皆その資源からアニメーターとなった。たとえば、タイはキックボクシングが有名だが、タイ人全員ができるわけではない。ロシアの兵隊はコサックダンスで有名だが、ロシア人全員ができるわけではない。日本はアニメが有名で、日本人はほとんどの人がアニメが描ける。ここから、日本人はもっと面白い作品を作る人になれるはずである。

振り返って我が国を見ると、アニメ業界はデジタル化が進んでいる。恩恵を受けた職種もあるが、

作画は手で描くしかないのでも困窮していて、なかなかいい人材が入ってこない。JAniCA はアニメーター・演出の集まりだが、そこを何とかしないと日本のアニメは劣化していくばかりである。ただ、業界の先達として私が言えることは、若い人にも業界を盛り上げる責任があるということである。日本のアニメを作品づくりにおいても、日本の誇る文化・産業としても盛り上げていかなくてはならない。

みなさんのご協力を期待します。

#### 4. 『基調報告』(JAniCA 監査理事 桶田大介)

##### 4.1 JAniCA の概要

無限責任中間法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA)は、「アニメーター」、「演出」をはじめとするアニメ制作関係者の経済環境、および次世代の育成が極めて厳しい現状にあることに危機感を抱き、これを改善することを目的として、2007年10月に設立されました。

現在の会員数は、以下の通りです。

- ・アニメーターおよび演出：611名
- ・賛助会員：50名(社)
- ・応援団：209名

なお、中間法人法の改正に伴い(※1)、一般社団法人への改組を予定しています。

※1：法律上、2009年12月までに中間法人は財団法人および社団法人に変更しなければならないこととなったため。

##### 4.2 JAniCA の活動内容

###### 4.2.(1) アニメーター・演出の技能継承

パース講座および絵コンテ講座を開講し、後進の育成に努めています。(※2)

###### 4.2.(2) セーフティネットの拡充

アニメーター・演出の多くはフリーランスであり、国民健康保険にしか加入できない。そのため、JAniCAとして国民健康保険組合に団体加入し、支払保険料額をより低く抑えることを実現した。(※3)

###### 4.2.(3) アニメーション制作の調査分析

今回の独自の調査だけでなく、官公庁や大学の実施する調査にも協力。

※2：後進の育成活動について

- ・パース講座

第1回パース講座アフターレポート

第2回パース講座アフターレポート

第3回パース講座アフターレポート

第4回パース講座アフターレポート

第5回パース講座アフターレポート

- ・絵コンテ講座

第1回絵コンテ講座アフターレポート

- ・新人動画マン 基礎を学ぶ為に必要な用語・生活ワザ説明会

新人アニメーターを対象とした、一般であれば企業の実施する社会や生活に関する知識を伝えるための講習会

※3：国民健康保険組合への団体加入について

- ・文芸美術国民健康保険組合加盟について

- ・東京芸能人国民健康保険組合加盟について

### 4.3 シンポジウムの目的

『JAniCA シンポジウム 2009』の目的は「事実に基づく問題意識の共有」です。

ここ数年、アニメーションについて多くの調査研究がなされてきたが、アニメーション制作に携わるクリエイターをとりまく環境は変化がないか、悪化しています。その理由は、(1)議論となるべき事実の積み上げが、未だ十分でない。(2)いままでの議論では、アニメーション作品による収入をいかに増大するかという、マネタイズに偏りがちだった。(2)に関していえば、アニメーションビジネスを支える基礎条件(※4)のもとに作られる現在のアニメーション制作環境は、このまま何もしなければ、今後5年から10年のうちに失われていくおそれが極めて高い。

※4：「資金さえ出せば質の高いアニメーションをいつでも制作できる」という認識

日本のアニメーション制作を支えているのは、質が高く層の厚いアニメーターおよび演出の存在です。宮崎駿監督や、本日ご参加いただいている JAniCA 会員の高畑勲監督をはじめとする、日本のアニメあるいは漫画映画を代表する監督やプロデューサーも、その多くはアニメーターや演出としてキャリアを始めておられます。にもかかわらず、アニメーターは貧困職種の代名詞的扱いをされています。もしそれが事実なら、それは改善されるべきであります。一方、もしそれが事実と異なるのであれば、優秀な人材を多く集めるためにも、このような現状認識は改める必要があります。

そこで我々 JAniCA は、アニメーターおよび演出の実態調査を行うことにしました。JAniCA は、この我が国初のアニメーターおよび演出を対象とした大規模調査を行うことで、制作会社のみならず官公庁やファンの方々も含めた関係者各位が、現在のアニメーション制作に関する問題点を正しく認識し、その問題点解決に協力して対処していくきっかけとなることを、心から願うものであります。

調査結果は、浜野保樹教授を含めた学識経験者による分析検討を経た上で、「アニメーター実態白書 2009」として、一定部数を有償配布することを予定しています。

白書については、本日予約票を配布しています。予約票を退出時にご提出いただいた方には、発刊時に改めてご案内を送付させていただきます。ご予約いただいた方には 20%の事前割引、また賛助会員を含めた会員の皆様には、会員価格での頒布を予定しております。

また、ファンの皆様向けとして、一般向けの新書の発刊も予定しています。

会員登録を希望される方は、係員にお申し付けになるか、または JAniCA ホームページからもお申込みいただきたい。

最後に、調査にご協力いただいた経済産業省近畿経済産業局、本日会場を提供いただいた東京大学、早稲田大学、調査票の集計をご担当いただいた神奈川工科大学、調査票の頒布に許諾をいただいた各制作会社の皆様に感謝申し上げます。

また、2000部もの調査票を配布しその3割以上、JAniCA 会員数を上回る728部という多数の回収を実現できたのは、調査票の配布・回収にご尽力いただいた、アニメーター・演出の皆様の協力によるもので、ここに改めて御礼申し上げます。

## 5. 『実態調査概要報告』(JAniCA 運営委員 大坪英之)

まず、同業者が実態調査を担当すると、回答内容から個人名が容易に推測されてしまったために、大坪はアニメーターではなくシステムエンジニアであるが実態調査を担当していることをご理解いただきたい。

時間の都合上、説明を省略する設問がありますので、そちらは配布資料をご覧ください。

(補足注：スライドに数値を記載しているため、特徴的な事項についてのみ説明)

## 5.1 調査全体の概要

配布・回収：2000 部配布、728 部回収

母集団：経験 1 年以上のアニメーター

収集方法：(1) アニメーターの所属する各スタジオの在籍者数を調査後、協力をお願いして配布。

(2) JAniCA 会員に手渡し（スタジオに所属しないフリーのアニメーターのため）

(3) 郵送（遠方の方からもご回答いただくため）

備考：(1) JAniCA は 2000 部コピーしたが、各スタジオでコピーしていただいた分もある

(2) 1 部ページ紛失が 1 部、古い調査票を送ってしまったのが 29 部

その他：(1) 未回答は集計から除外（回答抜けが多い、個人的に答えたくない質問がある）

(2) 30 部のうち、集計が可能な設問は各標本数に含む

## 5.2 設問単位での概要報告

[問 F1] 年齢&性別

棒の上部の数字は回答数、構成比は同じ年代における「男性：女性」の比率。

男女構成比について、20 代は男性より女性が多いが、30 代と 40 代は男性の方が多い。もし男性と女性が 50%ずつ業界入りしたと仮定した場合、20 代で男性の離職率が高いことになる。

30 代、40 代と年齢が高くなるにつれ、女性の数が減る。

50 代では男性も女性も少なくなり、業界全体を見渡した場合、若年で構成されていることになる。

[問 F2] ～ [設問 F4]

省略

[問 F5] 生活満足度、[付属資料 A] 国民全体との満足度の比較

(アニメーター)

十分に満足している＋満足している＝12.2%

多少の不満がある＋不満がある＝62.2%

(国民全体)

十分に満足している＋満足している＝60.4%

多少の不満がある＋不満がある＝38.4%

アニメーターと国民全体と比較した場合、アニメーターのほうが不満を感じている割合が高い。

[問 F6]

省略

[問 01(a)] 担当職種

原画 507 人に対し動画が 252 人と、動画が少ない。

原因としては、(1)「経験年数 1 年以上」という条件で除外されたか、(2)そもそも国内の動画の人数が少ないかと思われる。

[問 01(b)] 主収入職種

アニメーターは複数の職種を担当するので、あくまでもここでは生活を支えた主収入源の職種を聞いている。

LO ラフ原と第二原画は担当したことのある方は多いものの、主収入職種とはなりえない。

動画などはアルバイトのアニメ以外の収入も考えられる。

[問 02(a)] 担当放送形態

テレビが 697 人ともっとも多い。

ゲームも 196 人とその存在感を示している。

[問 02(b)] 主収入放送形態

テレビが 77.6%。テレビ番組数が少なくなればどうなるかは、推して知るべし。

[問 03] 作業単価 (平均)

TV 原画 : 1 カット 3,942 円

TV 動画 : 1 枚 203 円

劇場原画 : 1 カット 13,886 円

劇場動画 : 1 枚 311 円

業界関係者の実感や世間で流布されている情報と、同じ結果が出たところが意外でもある。

[問 04] 勤労理由

「お金を得るため」というより「楽しいから」「好きだから」という前向きな理由が多い。

[問 05] 経験年数

監督、絵コンテ、総作画監督などの上流工程を担当している方はアニメ業界での勤続年数が高い。

[問 06] 勤務形態

「制作会社に所属」とは、「会社に雇用されていて保険、厚生年金も払ってもらっている」、という前提のもとに設問を設計した。しかし、他の設問 (問 16) と組み合わせて考えると、制作会社に机だけを借りているが(社会的実態が)フリーランスであっても、「制作会社に所属」と回答したケースが多いのではないかと推測される。

[問 07] 作業時間、[問 08] 休日

一日当たりの作業時間は約 10.5 時間程度。休日は月あたり約 4 日程度。

月あたりの作業時間は平均で約 273 時間。

一般のサラリーマンは基本 200 時間+残業 40 時間~50 時間。

ただし設問不足で、作業時間帯・仕事のムラ (作画監督チェックが返ってこない、返ってきたときには別の仕事をしている、など) について今回の調査には含まれていない。

[問 09] 仕事の満足度

満足しているのは 18.7%。不満があるのは 53.6%。

[問 10] 仕事上の悩み (自由記述)

契約書、雇用、ロイヤリティ、単価、かけ持ちなどに悩みがある。

[問 11] 技能向上方法

省略

[問 12(a)] 契約締結状況 (現在の締結状況)

[問 12(b)] 契約締結状況 (締結希望)

今は契約を取り交わしていないが、将来は締結したいと思っている人が多い。

原画、動画については「よくわからない」という回答が多い。

[問 12(c)] 契約締結状況 (締結しない理由)

省略

[問 13] 収入、[付属資料E]国民全体との収入の比較

職種は主収入種別で分けているので、他職種の掛け持ちは考慮していない。

アニメ以外の収入を含んでいる。

年代別にみると、20 代、30 代は他産業平均と比べて少ない。

[付属資料C] 雇用形態別の収入比較

分類を「フリーランス」と「フリーランス以外」に分類した。

他産業ではフリーランスの方が収入が高くなるが、アニメ業界ではフリーランスの方が収入が低い。

[問 15] 収入満足度

問 9 の仕事そのものの満足度と、問 15 の収入満足度には差が認められる。

[問 16(a)] 社会保障 (健康保険)

[問 16(b)] 社会保障 (年金)

[問 16(c)] 社会保障 (雇用保険)

アニメ業界では、80%前後がフリーランスであることが推定される。

[問 17(a)] 健康診断 (受診状況)

[問 17(b)] 健康診断 (費用負担)

省略

## 6. パネルディスカッション

演題：『アニメーション制作の現状と課題』

パネリスト (50 音順)：

神村 幸子 (JAniCA 副代表、アニメーター)

浜野 保樹 (東京大学教授)

竹内 孝次 (アニメーション制作関係者)

コーディネータ

桶田 大介 (JAniCA 監査理事)

桶田：まず簡単に自己紹介から。

神村：今回の実態調査では、私たちアニメーターの認識が、間でなんとなく分かっていたことが客観的な数字で裏づけられました。

竹内：私は制作関係者と紹介されたが、実際は経営者の側にあります。

JAniCA の団体保険加入、これは素晴らしいことだと思う。スキルアップのためのトレーニング提供も、素晴らしいことだと思う。今回の実態調査について、2004 年だと思うけれども (補足注：実際は 2005 年) 別の団体で実態調査がされて、報道関係ではあたかも正確な数字であるように流布されました。サンプル数は 90 前後であり、誰が答えたかも明確でない。そういう数字が正しいことのように出ていました。それが非常に嫌だったが、700 以上の回答を得られた今回の実態調査は、素晴らしいことだと思う。本当は、日本動画協会がやるべきことだったのではないかな。

浜野：竹内さんがおっしゃったように、一部の情報でアニメーション業界のイメージがこれまで固定されてきました。もちろんこの調査が正確かどうかは継続して調べないといけないが、一応の叩き台ができて、数字を通して業界が見えるようにした意義は大きく、今回調査をやってよかったと思う。

桶田：それでは本論に入っていきます。『所属』の意味について。『所属』とは雇用契約を締結していると意味しているのでしょうか。

神村：雇用契約ではない。アニメーターのいう所属とは、制作会社やスタジオに机を借りているという意味だ。アニメーターの多くは出来高払いのフリーランスだ。

桶田：アニメ業界の場合はなぜフリーランスが主流になるのでしょうか。

浜野：アニメーター自身がよく分かっていない。特に若いアニメーターは、毎日会社へ通い、先輩アニメーター

メーカーや制作部から「この仕事をいつまでにこのようにしなさい」と指示、監督されているため、自分が会社に所属する社員だと思っている。形態としては雇用状態なので、勘違いしやすいことはたしかだ。

桶田：アニメーターの意識としてはそこを分かっているのでしょうか。

神村：実はアニメーター自身がよく分かっていません。勘違いしやすいことは確かであるが、特に若いアニメーターは、毎日会社に通って、先輩アニメーターから指示を受け監督され、「この仕事をこんな風にしなさい」と言われてしているので、自分がそこに所属している社員だと勘違いしているケースが多い。

桶田：アニメーターと雇用契約ないし請負契約をしている竹内さんの意見は。

竹内：会社によっても違う。当社では正社員も契約社員もいるが、正社員はこういう条件、契約社員はこういう条件、という説明を、契約書の読み合わせも含めてしている。数年前では、「社員とはこういうものだ」とみんなが分かっているという認識が経営側にあったので説明しなかった。そうしたら、年金や社会保険について会社が同額負担しているという国のシステムを、社員が知らなかったし分かろうともしないという実態があった。そこで、正社員と契約社員は違うんだということを説明をしている。また契約という面では、下請法ができたので、会社は外注の動画や原画のひとつとも基本的には契約を結んでいる。その意識がアニメーターにあるかどうかは、申し訳ないがちょっと怪しいと思っている。

桶田：保険の加入状況などからみてもフリーランスは多いという結果が出ているが、浜野さんの専門である俳優やタレントなど映画産業と比較してみるとどうでしょうか。

浜野：「アニメーションの給料が安い」とよく言われているが、実演家では「自称ミュージシャン」とか「自称舞台俳優」が山ほどいて、だいたいはその職業での年収ゼロである場合が多い。収入がその職業で得られないから、アルバイトをしたり、食いつめて大学の先生をやっていたり、副業や正業をやりながら、表現活動を続けている。他と比べると、フリーランスの中でもアニメーターは結構年収が多い方ではないかと思う。

旧自治省が小説家の年収を調べたところ、ほとんどゼロだったと記憶している。また、1970年くらいから日本映画監督協会に所属している監督の年収を調べているが、平均は100万円くらいだったと思う。

桶田：低賃金の問題に入る前提として長時間労働の問題を取り上げたい。報道などでは長時間労働と言われることがアニメーターや演出の方には多いが、意外に長くないという印象を受けました。神村さんは、アニメーターとしてどのように受け止めておられますか。

神村：もちろん映像産業なので不眠不休で働くこともあるが、平均すれば1日の労働時間は8時間プラス2時間の残業で計10時間くらいだ。たしかに1日の労働時間としては過酷というほどは長くない。とはいえ、休日が月に4日と少ない。これは出来高制のフリーランスということで、仕事を休むと収入減に直結するからではないか。

桶田：ほかの職種を見た場合、浜野先生はどうご覧になりますか。

浜野：最近日本の労働時間は短い、他産業とアニメ産業はたいして変わらない。映像など表現にかかわる仕事の中では、比較的産業の体をなして、割合きちっとしている。

桶田：長時間労働について、竹内さんはどうお考えでしょうか。

竹内：浜野先生は「産業の体をなしている」とおっしゃったが、私は「産業の体をなしていない」と思っています。私は労働時間がそんなに長くないというのでひと安心しました。

しかし、労働時間帯が夜か昼かという調査がなされていない。私は夜型の人をたくさん知っています。非常に強烈なことを言うと、アニメーター、特に原画の夜型が私は問題だと思っています。これから所得の問題とかに入ってくるのだが、このままでは環境はよくなっていかない。夜型は絶対にだめです。厚生労働省の方がいるか分からないのだが、たとえば社員という扱いをしたときには、「朝、会社に来てください」というのが普通である。ところがアニメーターは、「私は朝がつらいから」と言って午後に来る。午後の2時や3時に来て、それから徹夜をして翌朝2時まで12時間仕事をしたという。アニメーターが勝手に時間を夜にずらしても、現行法だと深夜残業手当をつけなければならない。これは経営者の責任ではない。仕事があるなら昼間に来てほしいし、そうすべきである。それを直さないだめです。

桶田：なぜアニメーターは夜遅くまでスタジオにいるのでしょうか。

神村：アニメーターは会社に友達がいる。したがって仕事が終わっても帰らず、会社で遊んでいることがある。

竹内さんがおっしゃったことには賛成で、会社の社員である以上、アニメーターも他の部署同様朝来て夜帰るべき。数人のために一晩中部屋の電気をつけ、冷暖房を入れておくというのは無駄なコストだ。特に小さいスタジオは、管理部門がないために24時間不夜城になっていることがある。これはコスト的にはあらためたほうがよいのではないか。

桶田：長時間労働をする理由として、低賃金があると思う。今回の調査で、初めて各職種について横断的に平均単価が明らかになりました。これをご覧になって神村さんはどう感じられたか。

神村：経営者の皆様は、先ほど労働時間がそれほど長くないと聞きほっとされたかもしれないが、収入はやはり低い。アニメーター側から言わせてもらおうと、一般社会の収入と比べて低すぎる。

桶田：映画やドラマなどとの比較も必要だと思われるが、浜野先生のご意見は。

浜野：関西のお笑い芸人のギャラが最初、1公演500円ということはよく知られている。才能に依存するものはある程度の試行期間が必要であるし、実演芸術ではアルバイトして自分たちで金を払ってまでやっている。他をみれば地獄のようだ。たとえば今村昌平監督は資金がなく、奥様がアニメーションの会社を作って食べさせてきたというのが映画界では伝説になっている。アニメーション業界が実写映画よりもましだと映画業界では思っていた。

(アニメーターの収入が低いのは)利益の配分に偏りがあると言われることもあるが、海外に目を向けると、アメリカの有名な会社の会長はボーナスを200億円とることもある。それは強欲である。日本のアニメーションの会社は取りたくても取れないという事情もあるけれども、(経営者と労働者の)賃金格差は海外ほど大きくない。外を見ればいくらでも悪い状況がある。

桶田：アニメーション業界の賃金格差を語る場合には、アニメーション製作が基本的に単価制で行われているため、単価制についても触れる必要があります。神村さんはそこをどのようにお考えでしょうか。

神村：芸人は最初が1公演500円であっても、売れっ子になればいくらでもギャラが上がる。アニメーターの場合はそれがない。どれほどすぐれた技量とキャリアがあっても、技量の未熟な人や駆け出しの新人と同一単価というのが問題だ。数値では出てこないのだが、自由記述で尋ねた仕事上の悩みでは「誰でもどんな仕事でも同じ単価なのはおかしい」という意見が非常に多かった。早急に改善すべき問題だ。

これについては、井上俊之さんがいつも述べていることなので、意見を聞いてほしい。

桶田：会場に著名なアニメーターの井上俊之さんがおいでになっているので、ご意見を賜りたい。

井上：私も自由記述のところにそういう悩みを書きました。神村さんがおっしゃったように、アニメーターは、上手であってもそうでなくても基本的には同じ単価で仕事をしています。

そのことについて、昔はそれほど問題に感じていなかった。30年くらい前に私がアニメーターを始めたころは、1つの作品にかかわるときに発注される原画は100カット前後が普通のことでした。いまここに来ている若い人はその数字を聞いて驚くと思います。

私が入ったところで100カットくらい、それ以前であればもっと多くのカット数が一人に発注されていたし、私が入ったころは「1ヶ月に半パート分、およそ150カットくらい描いて一人前だ」とずっと先輩から言われてきました。私はなかなかこなすことができなくて、ひと月に100~120カットくらいが限界だったが、当時はそのくらいはひと月でこなす量としては普通でした。今の20~30代の方は信じられないと思うかもしれないけれども。

最近であれば1ヶ月でこなす量としては60カットくらいが標準的な数字です。もちろん、もっと大量にこなす人、もっと少ない人も両方いるかと思うが、今は一人前の原画マンとしてやっても50~60カットくらいが限界になっている。

また、1つの作品で発注されるカット数が細切れになる傾向が10年くらい前から顕著になってきた。1話あたり10~20カットしか仕事が発注されないことが多い。それがアニメーター側にとってどう問題かという、細切れのカット数で発注する場合、上手なアニメーターにはその作品の中で比較的難易度の高いところをお願いすることになる。3~4作品掛け持ちした場合、それぞれの作品の難易度の高いところばかりを10カット20カット、トータル50カットくらい難易度が高い傾向になる。

昔はまとめて100カット受注すると、30~40カットくらいは難易度が高くても、ほかは易しいカットが混じっていた。難易度が高いカットは時間がかかって割に合わなくても、たくさん受けた中であつた平易なカットを短時間でこなすことによって、何とか収入をキープしていたようなところがあつた。いま、本当に細切れに発注されることが非常に多くなっていて、スタッフロールで「原画」の項目を見てもらえれば分かることであるけれども、1本の作品の中でたくさんのアニメーターが関わっています。テレビで放映される1話あたり20~30人、もっと多いケースもあると思うが、1本作るのにそれくらいのアニメーターが関わるようになってきていることから分かるように、1話あたりの発注量が非常に細切れになっている。このことは業界全体で改善していこうとしない限りは変わらない。

若いアニメーターにとっては、テレビの仕事を受けるときに1話あたり10~20カットというのが当たり前のことになっていて、そういうものだと思込んでいる面もある。そのことはいろいろ

な問題を含んでいます。収入面、偏りが出ること、未熟なアニメーターはずっと平易なカットばかり発注されて、難易度が高いカットをやる経験がないなど。アニメーターは難易度が高いカットを何とかこなすことによって技能を上げていくという側面もあるので、今のような細切れ発注が続くと、技能の向上の面でも問題であるし、技能の高いアニメーターにとっては発注される仕事の難易度が高くて収入面での負担が大きいということで、非常に問題であると思っています。

桶田：低賃金の問題にもっと進んでいく。難易度の高いカットは割に合わないということは何を意味するのでしょうか。

神村：たとえテレビシリーズでも、難易度の高い部分は描くのにとっても時間がかかる。そのようなシーンはその話数の見どころなので、どうしても要求水準が高くなる。しかし単価は同じ。要求と単価がまったくつりあっていない。

桶田：難しいシーンでも簡単なシーンでも単価は変わらないということの意味するのでしょうか。

竹内：私は単純に単価を上げることには賛成できない。経営者なので。ただ「バランスを変えることをみんなで考えましょう」という話はあると思う。

井上さんのおっしゃったことは「ある一定量をもたせてくれれば、そこに大変なものも簡単なものもある、だから個人の中でバランスを取ることが出来た。しかし、現在では、技量の高い人が大変なものをやり、技量の低い人は簡単なものをやるというふうになっている。」ということだと思う。私は、許されるのであれば、方法は置くとして、技量の高い人にはプラスの分をあげて、技量の低い人はマイナスにするという発想がある。総予算が決まっているので、現状から（単価を）積み上げるのではなく。

強烈なことを言うと、世の中にたくさんいるアニメーターの中には、スケジュールを守らないで内容が悪い、という人が現実にはいます。お金を出す側からすれば、「満足な結果を返してくれたのだから満足なお金を払いましょう。けれども満足できないものだったら金を払えない」という選択もあっていいと私は思う。でも下請法の関係で今はそれができない。方法を考えれば単価を上げられる可能性はあると思う。

桶田：この点は話が尽きないと思うので、またの機会に検証することにして、次に進みます。実態調査で分かったこととして、20歳代のアニメーターが非常に苦しい立場におかれているということが明らかになった点を、問題提起します。神村さんはこの結果をどうお考えか。

神村：このシンポジウムでもっとも重要なのはこの点だ。年収100万円では東京で暮らしていくことができない。新人から数年の人たちにとっては、アニメーターという仕事がすでに職業として成り立っていない。このような状況下でアニメーション業界へ入ってきてくれている若者の年収を、早急に業界全体でなんとかしなければならないのではないかな。

桶田：この点について、JAniCA会員のヤマサキオサムから発言をいただきたい。

ヤマサキ：私は専門学校の講師もやっていて、15年くらい卒業生を送り出している。その中で、デジタル化が進み始めた10年くらい前から、とくに制作会社をやられているところだと分かると思うが、新人を入れるときにフィルタリングをしています。ほとんどの会社が「親元から通えるか」「親か

ら仕送りはあるか」という条件付きでアニメーターの新人を入れています。まずそこで優秀な人材をフィルタリングして排除しているという現実があると私は思います。

それをくぐり抜けて入ってきた新人たちは、2~3年やっても平均月産枚数は500枚です。出来高制でお金を払った場合、調査結果の数字がどう出ているか分からないが、単価を200円に設定されると月給10万円になる。それから源泉徴収を引かれて手取りが8万円以下になってしまうと、はっきりいって生活できないという現状がいま現実問題としてあります。

それで親の仕送りなどをもらうわけだが、賢い人間はほとんどそこでやめてしまう。ゲーム会社等に行っている同年代の友達が、月給20~30万円を普通に稼いでいる状況を知ってしまっている彼らは、力のある人間からこの業界を辞めていきます。その現実を経営者側がまったく分かっていなくて、「俺たちの頃は月に1000枚やっていたんだ」みたいな論法で、「500枚しかできない彼らが悪い」というような話をよくされます。ところがデジタル化が進み、かつて私たちがアナログでやっていたときよりも、非常に作業内容のレベルの高いものが求められていて、ラフで一発書きで動画を描くのが許されないような素材提供を新人の動画にもしなければならない。

そういうことで新人の動画の月産500枚くらいというのは「よく頑張っているな」という実感が私の中にあります。その問題を共通認識として、経営側が何とか考えていただきたいと思います。単価が300円くらいにまでなれば、月産500枚で月給15万円くらいになるので、これくらいは最低賃金として単価設定を考え直していただきたいと思います。

桶田：この点、単価設定を見直すほかに、新人の間は固定給制度を導入することもあるかと思われます。このことはアニメーター側から見るとどうでしょうか。

神村：新人のときだけは、やはり固定給で雇ってもらいたい。いきなり社員にしづらい理由もわかるので、最初は1年契約でもよい。動画の時給を見てほしい。会場の業界関係のみなさんも、動画が気の毒すぎて涙でにじんでよく見えないくらいではないのか。ここの部分は何とかしたい。

桶田：経営者側から見るとどうか。

竹内：弊社も何とかしていた、本当に。今も底上げはしている。しかし、以前は固定給であった。そのとき何が起こったかという、固定給のうちには弊社にいたのだが、その後、たとえば1~2年で原画になれなかったとなると、よその会社が「君来いよ、うちで原画を描かせてやるよ」と言い、その新人が辞めてそちらへ行ってしまふ。あるいは、弊社で固定給の間はいいのだが、そうでなくなるとよそへ行ってしまふ。これは私にとってみれば、アニメーターも誘う会社もモラルがない。つらいですよ。ほんとうに。

神村：引き抜きについては業界全体でルールが必要だと思います。

桶田：最低賃金や固定給などについて、調査にご協力いただいた早稲田大学の境真良先生が専門にされていると認識しています。会場にいらっしゃるようなので一言いただきたい。

境：早稲田の境です。他の産業と比べて賃金が高いか安いとかという議論はあまり建設的ではない。産業なので「今ある状況の中でどうやって生きていくか」という短期の調整をすると同時に、クリエイティブ産業は人材の産業なので、人材のエコシステムをどう維持するかということが長期的な課題として残ります。そうした中で、いま指摘があったような「新人などの若年層をどういうふうを抱え込んでいくか」というのはとても大事な問題であると私は認識しています。

そうすると単価の議論というのは残る。また最低賃金法という法律は雇用しないと意味がないので、フリーランスが基本となるような産業では適用されません。別に法律を作る必要はなく、業界の中できちんと申し合わせをすればいいのかもしれない。

いずれにせよ、個別の企業の努力だけではなく、業界全体としてこれを問題にするという点があります。それによって川上の工程の企業としては、若干コストダウンの余地がなくなってしまう部分もあるので、それによって経営の苦しさというものもあるが、単価の問題はどのみちあるわけで、そこをどう改善するかが問題です。

たとえば技術的に工程をどう管理するかであるとか、発注の仕方が変わったという点をどう調整するかであるとか、場合によっては支援を行って、産業全体として問題を解決していく必要があります。

ひとつ言いたいことは、基本的にお金の問題というのは発注側から変わっていきます。テレビ番組を作らせるテレビ局、あるいはスポンサーサイドからくる問題なので、普通にやっているとそちらの状況で話が決まってくる。アニメを作っているスタッフの方々の理解として「好きだからやっている」ということがあるが、こういう市場では賃金によって労働の能力帯が分散しない。そうすると、それに合わせて無理をした人の配置になってくるが、それは長期的には失敗しやすいと考えるべきである。

今回、行政の側にいた際の皮膚感や思い込み違いが今回いろいろな数値として見えた。またテレビをやってきた人材が映画業界で活躍しているというような、近接分野で飯が食えるという、アニメの内側だけですまない問題です。本来は、人材のエコシステムを他の分野も含めてどう回っているかという点も含めて、つぶさに観察しなければならない。もっと調査を進めて、単価を問題にしていいいのかというのをもう一度議論する必要があると思うが、これはタブーではないということがいえます。

桶田：低賃金や単価の問題は、今後アニメーター白書の中で分析をして提示していきます。

もうひとつ今回の実態調査で分かった問題として、動画と原画の流出という産業空洞化の問題があります。一概には言えないが、原画と動画の人数比は極端に言うと1:2くらいであるはずだが実際は逆転していました。神村さんはこの結果をどのように分析されますか。

神村：国内に動画が少ないのはみなさんご承知のとおりである。日本のアニメーター数は概算で4000人くらい。内訳は多くが原画で動画の比率は少ない。そのぶん海外（アジア・中国・韓国）に10000人の動画がいる。そういう計算でないと成り立たない。アニメーターの新人はそのキャリアを動画から始めるが、その仕事が、国内の動画を飛び越えて海外へ出されてしまう。これもまた新人の低収入の原因の一つとなっている。

桶田：これを産業空洞化という言葉で片づけてよいのか

浜野：残念ながら、労働集約的産業は空洞化するのが宿命だ。モノを作る場合は、機械などの技術革新でいくらかでも生産性が高くなり、利益の配分が労働者にもまわり、賃金は高くなる。一方人の労働が主たる産業は生産性が上がらないため、利益は他の産業ほどあがらないが、他の産業との水準に賃金を上げないと働き手がいなくなるので、賃金を上げざるを得なくなる。そこで何が起るかというと、製品やサービスの価格に跳ね返る。アニメーションでいうと製作費に上がってしまい、買い手が減るため、そのためにまた価格を上げざるを得なくなる。

労働集約的な産業で製作費が上がるために悪いサイクルに起こる『コスト病』と言われる現象である。典型的なのは人手がそのまま商品である学校、医療、行政サービスだ。これらは日本では崩

壊しかかっている。労働集約的な産業が公的支援がないとダメになるというのは、ボーモルという研究者の理論で、いま起こっている状態と整合性が高い。アニメーションはデジタルペイントで技術革新を一部成功させたが、人手のかかる部分は公的な支援などが要るかもしれない。日本のアニメーション産業にもコスト病が当てはまる。

桶田：コスト病という点について、実際に仕事を海外に発注することもあると推測される竹内さんはどう見られているか。実際に海外は安いのでしょうか。

竹内：単価の問題に戻るが、今回の実態調査ではかなり実感に近い数字が出ていると思います。動画の単価が1枚200円、原画の単価が1カット4000円、そして井上さんのおっしゃるように原画の月産カット数が50カットくらいで、原画の収入は月20万、年収240万円くらいとなっている。

動画は1ヶ月500枚で、年収120万円くらい。はっきり言って私が思っていた数字よりも高い。しかし、だから単価の問題は現状のままでもいいと思っはてはいない、再考する必要があるところは単価を高くする検討が必要です。さて、海外の単価の問題としては、私は中国なり韓国なりがトータルで考えた時に、輸送費や中間業者の存在があるので、日本より安いとは思えない。しかし、海外に発注した方が安くて質も守られるのが本当なら、経済的に考えて海外に発注するよりほかはない。経済的に考えてそちらの方が有利であるし、何も手が遅くて仕事ができない人間に高いお金を払う必要はない。でもトータルの価格は変わらないのになぜ海外に出しているのか。それは、私は「制作の怠慢」あるいは「メインスタッフの怠慢」だと思っている。今日中に2000枚を動画にし、色をつけなければいけない、というようなことがあると海外へ発注せざるをえない。それはきちんとスケジュール管理しない「制作の怠慢」です。

桶田：仕上げなどの工程を担当されている制作会社(Wish)代表の高橋宏一さんが会場においてであるが、今のコメントをお聞きになってどうお考えでしょうか。

高橋：先ほど動画の年収が低いという話があったが、制作会社 Wish の動画担当は45人いて、現在2年目の動画担当の月収は12万円を超えていて、上は20万円くらい稼いでいる。

動画検査はもちろん収入が高い。なぜ収入が比較的高いかということ、動画が月産500枚を超えているからである。500枚という枚数が能力での限界かということ、そうは思っていない。実は動画の仕事には波があり、普通の制作会社やスタジオに所属していると、手が空く日が月に何日かあり、月産の枚数が安定しない。Wish は仕上工程主体でやってきた会社なので、いつもスケジュールで泣かされてきた。1日に5000枚くらい塗ってくれとか、仕上の契約をしていたけれども、スケジュールの都合で海外に出してしまっ契約を反故にされたとか、たくさんあった。そういうスケジュール面での状態を何とかできないか、原画担当が不足するのか、動画担当を国内に呼び戻すことで何とかできるのか、国内に動画担当が増えることで優秀な原画担当が育つのか、という試行錯誤の中で、一昨年経済産業省の関東経済産業局と共同で「動画マン育成センター」というプロジェクトをやったが、センター設立に至らなかった。

それは300人規模の動画担当を収容する場所がないからである。そこで Wish で「動画マン育成センター」の規模を小さくして弊社でできないかということで、動画担当を増やした。現在仕上は国内最大で月産20万枚以上やっているが、動画は月に7万枚ほど受注している。また、動仕で受注する場合が増えている。ただし動画7万枚を弊社スタジオでまかなうことはできないので、海外も利用している。

現在動画の国内ネットワークを作ろうということで、各社いろいろ協力して国内の動画で75000枚をなんとか処理できる体制を整えたいと思っている。国内で動画担当を収容できる大規模なセン

ターができれば、動画は豊富にあるので、新人でも動画月産 500 枚を超える仕事をして生活していて、そこから動画で経験を重ねて原画になれる、才能のある人が残れるチャンスが来るのではないかと考えている。

Wish では 2 年半くらい前から動画を増やしたが、今年その中から 5 人ほど原画に上げることができた。これをこのまま続けていきたいと思うので、できれば他の場所でも新しい動画のスタジオを作っていただいて、国内に動画を戻して、そしてその中から優秀な原画を多数増やすというプロジェクトが実現することを、私も努力しますが、政府その他業界を含めて取り組んでいただければありがたいと思っています。

桶田：アニメーターにとって動画工程はどのような意味を持つのか。

神村：業界の中には「動画は中国でもかまわない」と思っている向きもあるが、画面に出るのは動画担当の描いた絵であり、動画検査をふくめた動画工程は、私たち作画にとってはクオリティ確保の最後の砦だ。したがって、国産アニメの水準を維持するためには、優秀な動画がたくさん国内に必要だ。

竹内：私も動画は必要だと思っている。ヤマサキさんがおっしゃったのは、「デジタル化以降、動画が大変になった」、要するに、動画 1 人の制作能力が以前と同じだとしても、生産できる枚数が下がった」とおっしゃった。そのことと、「手が空く日がないよう仕事を取れば十分な収入が確保できる」ということは、私の中では相反している。また大量一括処理をすればそれで OK かということ、そこも私は疑問がある。

桶田：先ほどから、スケジュールの破綻によって無駄なコストが生まれているという話があります。今回の実態調査の自由記述欄でも最も多かったのは、給料よりもスケジュールの問題でした。スケジュールの破綻という問題について、アニメーター側はどう捉えているのでしょうか。

神村：スケジュール破綻の一部には、アニメーターと演出にも責任がある。私たちも十分反省しなければならない。とはいえ、デジタル化によって作画工程だけが、以前より手間のかかる作業を要求されるようになった。とくに動画部門では、本来の仕事である動きや絵に力を入れる以前に、PC 上で色をつけるソフトウェアに対応するためだけに、多くの手間をかけなければならなくなった。そのことで数割方、生産能力が落ちてしまった。

桶田：今デジタル化に関する話がありました。デジタル化によって作画の生産能力がそんなに下がったと言えるのか。この点について、監督としての経験もあるヤマサキオサムさんからお話をいただけますか。

ヤマサキ：すごくショッキングなことを言うと、同じ会社のフロアの中で、20 数年のキャリアがある非常に有名な作画監督が仕事をして月 20~30 万円しか稼いでいない横で、業界に入って 2~3 年の新人が仕上で月産 2000 枚近く生産して、単価ベースで月 40~50 万円くらい稼いでいる現実が、いろんな会社であると思う。

これは「デジタル化の恩恵を受けているのだから、当然いいだろう」というような話にはならないのではないと思う。制作会社の予算配分をされているプロデューサーの方々は、作画監督や監督によってその作品を売っているにもかかわらず仕事として非常にレベルの高いものを要求しておきながら、金銭的に払っているものはそれに見合っていない。それで OK だと言える作画監督や

監督が一体どれくらいいるのだろうか。私はそのあたりのことを、動画協会の方々も含めて予算配分をされている方々に、現実のところを聞いてほしいと思う。

もうひとつ、先ほどの動画の話にふれさせていただくと、動画担当が優秀な原画担当や作画監督やデザイナーや監督に育っていく。その一番最初の、アニメ業界を支える卵になる人たちに優秀な人材を入れない状況を作っている人の入れ方やお金の払い方、ここは業界全体で考え直していただきたいと切に思います。

桶田：限られた制作予算の中における配分の問題が提起されたわけだが、実際に予算配分を行う立場に立たれている竹内さんはどうご覧になりますか。

竹内：「デジタル化によって原画、動画の部分が不利益を被っている」という話があったが、今、結果としては、そういうふうに使われていると考えます。

弊社は15年くらい前にデジタル仕上を導入しました。おそらく日本で初めてです。デジタル仕上を入れたときに何を目標にしたかという、データの共有や、新しい表現などいろいろなことを求めたが、やはり効率化も求めました。1日100枚塗るのは、その当時のコンピュータは遅かったのでかなり大変でした。だから仕上げの人間は泣きながらやっていた。それでも効率化は実現できるようになった。

他の会社はどうか知らないが、昔、手で塗っていたときには1日30~50枚くらい、それがいまは1日で150~250枚くらい塗れると思う。弊社の中では単価配分を変えていて、仕上1枚の単価を落としている。それでも仕上が文句を言わないのは、たくさん枚数を塗ることによって、仕事が安定して、きっちりとした給料をもらえているからです。それで、その（余剰）分を動画や原画の方に回している。

いま、動画の方もデジタル化してきていて、そこで何が起きているかという、仕上げの工程だったものの一部が動画のデジタル化で必要なくなる。すると、単純に言うと公に仕上げの方からお金をぶんどれる。弊社で一番最初に仕上を導入するときに、弊社はこうやるというレポートを親会社に提出した。そのときに、これだけの枚数があるから単価配分を変えた方がいいとも提案しました。

いろんな会社さんが、デジタル仕上げはうちが初めてだったので見学に来ました。それこそスタジオジブリさんも来ました。そのときにも私は単価配分を変えるべきだという話をしました。しかし、実際にはなかなか難しい面がある。既得権益ではないが、今ある単価を変えるのは難しい。デジタル化はだんだん下流から上流に向かって行って、今はまだ神村さんも含めてアニメーターのみなさんはデジタル化に対して非常に批判的であるけれども、どこかいいところはあるはず。それを利用することによって、仕事の配分を多少変えて、単価配分を変えられる。申し訳ないが単純に単価を上げてくれと言われても難しい。それは、制作会社としても、テレビ局があり、映画会社があり、単純に単価を上乘せしてというふうには言えない。また難しい話という結論になってしまうのだが、そこは業界全体で考えよう、という話である。

桶田：今回提起された問題は、限られた予算をどう配分するか、また限られた予算をどのように活用して、スケジュール管理をきちんとして無駄なコストをかけないかということです。もちろんおおものところでは、アニメーション産業がもっと隆盛を誇って、制作予算そのものが増えることが重要だと思われます。最後に、今後白書の制作にかかわってくださる浜野先生より、総括のコメントをいただきたい。

浜野：ここにあるのは、アメリカのアニメーターユニオンに加入すると貰ういくつかの冊子だ。契約書

をどう交わすかの書式や、単価表である。基本的にアニメーターは週給が高い人で 15 万円、中割は 10 万円くらいになっている。この分厚いマニュアルにはアニメーターだけでなく、映像産業の職能別ユニオン、例えば映画の照明や化粧、すべての単価表が記載されている。

アメリカがいいと思うかもしれないが、助監督は助監督という専門職で、監督にはなれない。監督になりたければショートフィルムを自前で作って、それを見せてユニオンに承認されて、監督協会に入らなければならない。

一方、日本ではアニメーションに限らず、誰でも職位を上げることができる。ということは、日本の職場は多様な教育機能が含まれているという証拠に他ならないし、日本の方がすべての者に機会が保証されているということでは公正だと思う。例えば日本では背景の人がアニメーターに「こうしたら」と意見を述べるができるが、アメリカでそれをやったら大変なことになる。越権行為として回顧されるかもしれない。たとえばアメリカでは、映画撮影で誰かがフレーム内のコップを動かただけで、小道具を配置する人の仕事を奪った、ということになる。

アメリカはそれくらい職能別ユニオンが厳しく仕事を規定している。ユニオンということでは例えば、フランスは前年度に 550 時間働いた映像産業関係者は、その年に仕事がなければ、1200 ユーロ支給される。これについては、フランスも資金がないのでやめようという話が持ち上がっており、あちこちでストライキが起こっている。どのような制度を望ましいかは、国民が決めたらいと思う。私が今回実態調査の調査票を通してアニメーターの方々の意見を見たときに、「JAniCA はユニオンではない」ということをはっきり認識した。

先ほど境先生がおっしゃったように、この調査で、われわれの非常識の常識だったことが見えてきたので、ぜひ白書を読んでいただいて改善の参考にして、アニメ産業をよくしていきたいと思う。今日は本当にどうもありがとうございました。

## 7. 『閉会挨拶』(JAniCA 会員 今敏監督)

スタートがやや遅れ、終わりはさらに遅れるという、アニメーション業界のシンポジウムらしい進行でした。もっとも、遅れが常態化しているアニメーションの制作現場に比べれば概ね予定通りの進行といってもいいほどで、たいへん素晴らしいシンポジウムだったと思います。

元文化庁長官であった河合隼雄先生によると、たとえばアメリカ人はこういうスピーチの場ではまずジョークを言い、受け手はそのジョークが面白くても面白くなくても笑うことで、会場の一体感を生み出すのだそうです。一方、日本人は言い訳から始めるといいます。今回私は立場上たまたまみなさんより少し高い場所にいるが、本当はみなさんと同じ立場でなんですよ、ということから始まる。ですから私も正しい日本人として言い訳から始めたいと思います。諸先輩を差しおき、若輩者の私がどうたらこうたら……以下、略です。

今日、JAniCA によって行われたアンケート調査の詳細な報告を聞いておまして、現場にいる人間としては非常に実感に近いデータが得られたと思っています。

先ほど、会場に来る途中たまたま読んでいた本の中に、たいへん印象的な記述がありました。カート・ヴォネガットという私の好きな作家の著書ですが、その中にある引用がなされていた。とある大学の先生がこんな質問をしたといっています。

「ひとりの芸術家がー画家が、作家が、彫刻家がーやっていることはなんだろう」

その先生による答えは次の通りだったそうです。

「芸術家は、「わたしは周囲の混沌に対してほとんどなにもできない。けれども、少なくともこの四角いキャンバス、この一枚の紙、この石の塊を完全な秩序の世界に変えることならできる」と言うんだよ」

われわれがやっていることも、四角いレイアウト用紙の中にいかに秩序をうまく組み立てるかということであり、アニメーション制作に関わる熱意のあるスタッフならば、この点に共感いただけるの

ではないかと思えます。演出や作画、背景、色彩設計や撮影など、どの部署においても、映像の中に自分たちの思う秩序を定着させようとしているはずです。

その一方、映像のフレームの中ばかりに「秩序」を構築することに一所懸命になっていたかわりに、そこに収まらない「混沌」はその外にどンドンと押し出されていたのです。その混沌が積み重ねられた状況が、今日の報告でお分かりいただけたと思えます。

私個人としてもフレームの中に秩序を構築したいと願って、毎日懸命に仕事をしてきたつもりですが、しかしある意味これは、フレームの中へ、レイアウト用紙の中へと亡命するような在り方で、それ以外の部分に対する配慮というものを置き去りにしてきたのではないかと感じております。

その結果が、周囲に溢れる混沌だったのではないかと思えます。おそらく JAniCA で中心となっている方々は皆、フレームの中に秩序を構築することに長けた、そういう能力のある人が多いことでしょう。今回のこの報告を見れば一目瞭然の通り、われわれの周りには混沌が山積しており、せめてフレームの中には豊かに蓄えられた秩序を、フレームの外に溢れる混沌に振り分けるということが必要ではないでしょうか。

低賃金・長時間労働といわれているアニメーション業界の実態に、少なくともこうした数字という形で、秩序の光が与えられたことは、次への一歩につながることでと思います。JAniCA という組織は、先ほど「ユニオンぬん」という話がありましたが、その活動の主な目的は労働組合のようなものではないと思っていますし、業界のスタッフをつなぐゆるやかなネットワークとして、混沌に対し少しでも秩序を広げてくれる性格のものであってほしいと思えます。

今後の JAniCA の活動に期待します。どうもありがとうございました。

以上

平成 21 年 7 月 21 日(火)

議事録作成：天野広樹

大坪英之

#### 【更新履歴】

Ver1.00 2009/07/21 初版公開