

# アニメーション制作者 実態調査2026

この調査は、令和7年度文化庁「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」及び令和7年度経済産業省「アニメーション制作業における就業環境等に関する実態調査」の一環として、メディア芸術コンソーシアムJV事務局、一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）、三菱UFJリサーチ&コンサルティング株式会社（MURC）が協力して実施した調査の結果を一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）がまとめたものです。



一般社団法人日本アニメーター・演出協会

# 01. 調査の趣旨・概要

実施団体	芸団協	JAniCA	芸団協・JAniCA	DNP・JAniCA		DNP・JAniCA ・MURC
調査報告書名称	芸能実演家・スタッフの活動と生活実態調査報告書2005年版：アニメーター編	アニメーター労働白書2009	アニメーション制作者実態調査報告書2015	アニメーション制作者実態調査報告書2019	アニメーション制作者実態調査報告書2023	アニメーション制作者実態調査報告書2026
目的	アニメーション産業で創造の中核となっているアニメーターの活動実態を正確に捉える	アニメーターの仕事と生活、及びアニメーターの意識の実態を明らかにする	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			
調査期間	2005/2/10～	2008/10/1 ～2009/2/28	2014/8/1 ～2014/9/30	2018/11/6 ～2018/12/19	2022/10/14 ～2022/12/9	2025/10/6 ～2025/12/10
対象	作画監督、原画、動画、動画チェック、演出、その他	シナリオ、絵コンテ、監督、演出、総作画監督、作画監督、原画、LOラフ原、第二原画、動画チェック、動画、その他	シナリオ、絵コンテ、監督、演出、総作画監督、作画監督、原画、LOラフ原、第二原画、3DCGアニメーション、動画チェック、動画、色彩設計、仕上げ、美術監督、キャラクターデザイン、背景美術、版權、撮影、編集、プロデューサー、制作進行、その他	シナリオ、絵コンテ、監督、演出、総作監、作監、原画、LOラフ原、第二原画、3DCGアニメーション、動検、動画、色彩設計、色指定、仕上げ、仕上げ検査、美監、美術、キャラデザ、プロップ、版權、撮影、編集、プロデューサー、制作進行、デスク、その他		
調査方法	不明	託送+郵送		託送+郵送+Web		
有効N	83	728	759	382	429	983
有効回答率	27.0%	36.4%	28.6%	24.2%	推定不能	推定不能

芸団協：公益社団法人 日本芸能実演家団体協議会

調査方法について 託送：JAniCA会員名簿に基づいて郵送

郵送：JAniCA会員以外からの照会により発送（個人、スタジオ）

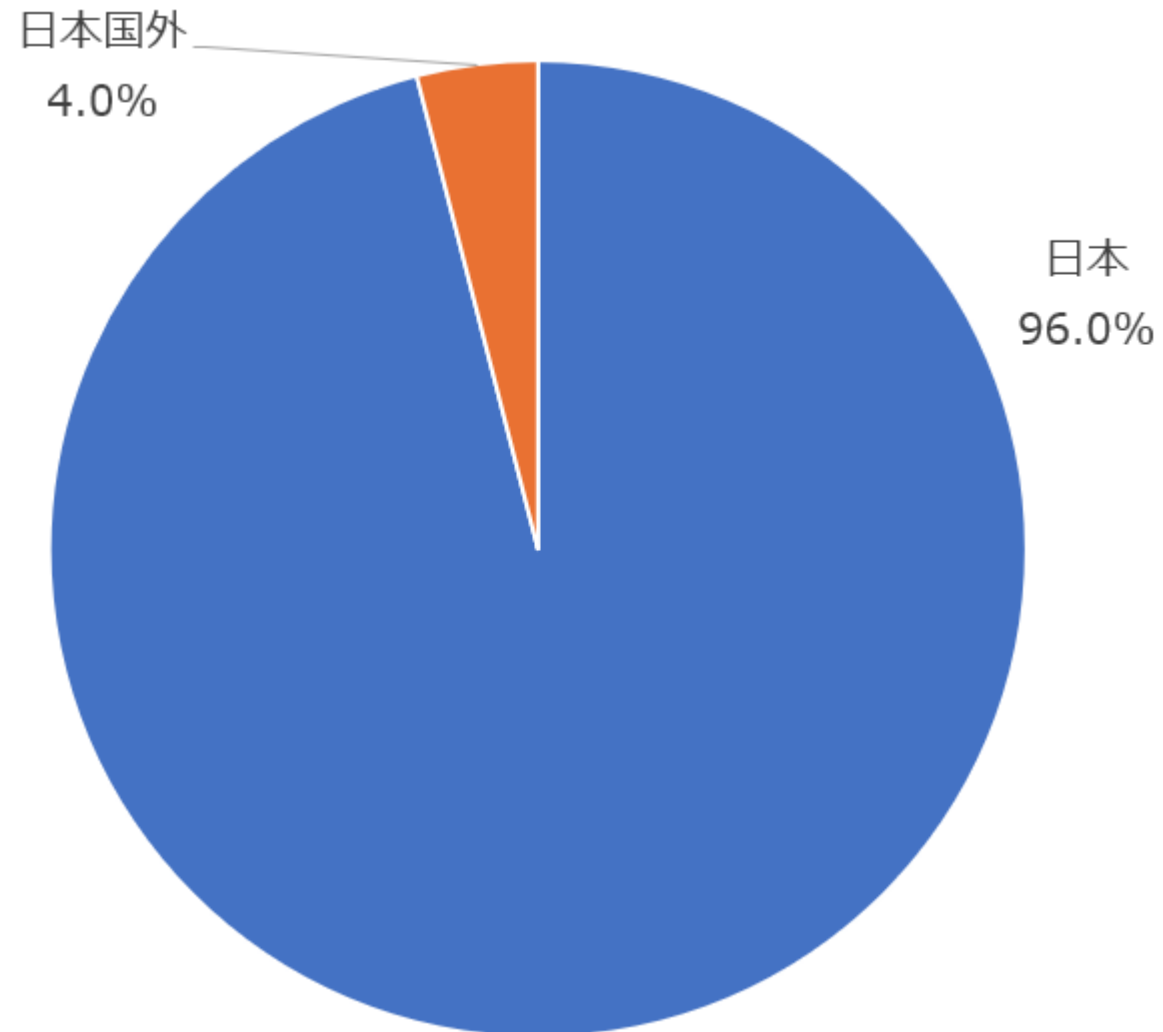
Web：JAniCA会員メルマガにて送信、JAniCA会員以外からの照会によりメール送信

# 02. 調査回答者の概要

実施団体		芸団協	JAniCA	芸団協・JAniCA	DNP・JAniCA		DNP・JAniCA ・MURC
調査報告書名称		芸能実演家・スタッフの活動と生活実態調査報告書2005年版：アニメーター編	アニメーター労働白書2009	アニメーション制作者実態調査報告書2015	アニメーション制作者実態調査報告書2019	アニメーション制作者実態調査報告書2023	アニメーション制作者実態調査報告書2026
性別	(男)	58.8 %	59.3 %	60.1 %	57.6 %	53.9 %	56.2 %
	(女)	39.2 %	40.2 %	39.3 %	41.4 %	44.0 %	42.8 %
年齢	(平均値)	33.7 歳	31.9 歳	34.3 歳	39.3 歳	38.8 歳	37.8 歳
勤続年数	(平均値)	12.6 年	10.8 年	11.5 年	16.3 年	15.7 年	14.3 年
年収	(平均値)	－	255.2 万円	332.8 万円	440.8 万円	455.5 万円	444.6 万円
	(中央値)	200～300 万円	－	300 万円	370 万円	422.5 万円	400.0 万円
労働時間	(1日平均値)	10.2 時間	10.5 時間	11.0 時間	9.7 時間	8.8 時間	8.9 時間
	(1月平均値)	－	約 273 時間	262.6 時間	231.0 時間	198.3 時間	190.6 時間
休日	(1月平均値)	3.7 日	4.0 日	4.6 日	5.4 日	6.8 日	7.2 日
配偶関係	(配偶者なし)	75.3 %	78.2 %	71.5 %	59.9 %	57.4 %	65.6 %
	(配偶者あり)	23.7 %	21.2 %	25.3 %	39.3 %	38.6 %	30.9 %
子どもの有無	(子どもなし)	78.4 %	88.8 %	84.6 %	78.0 %	79.5 %	86.9 %
	(子どもあり)	19.6 %	11.2 %	13.6 %	20.7 %	20.5 %	13.1 %

## 2. 回答者の概要

## 03. アニメーション制作者の国籍

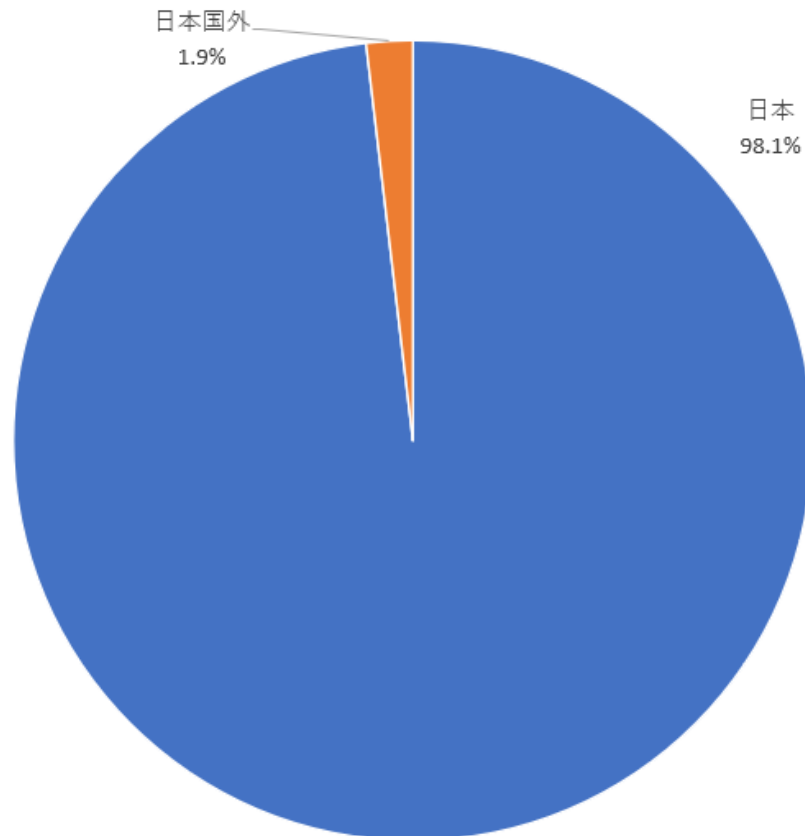


(F1, n=976, 単数回答, 無回答は除く)

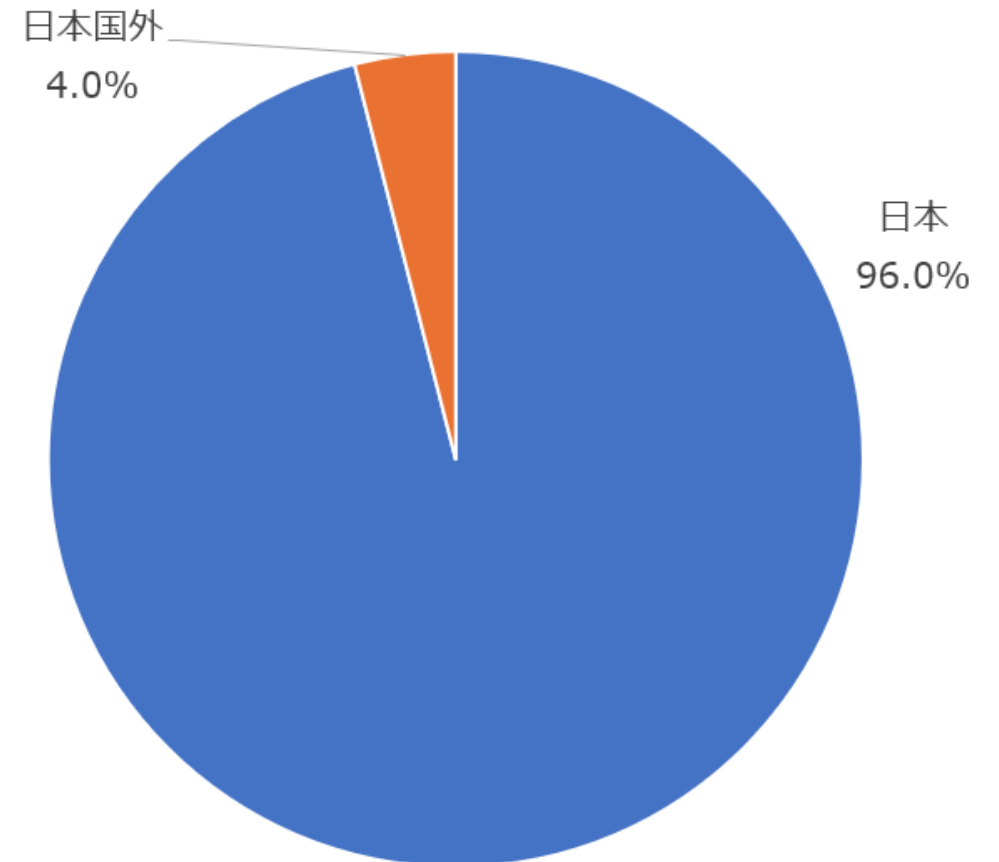
03.

# アニメーション制作者の国籍(前回比較)

2023

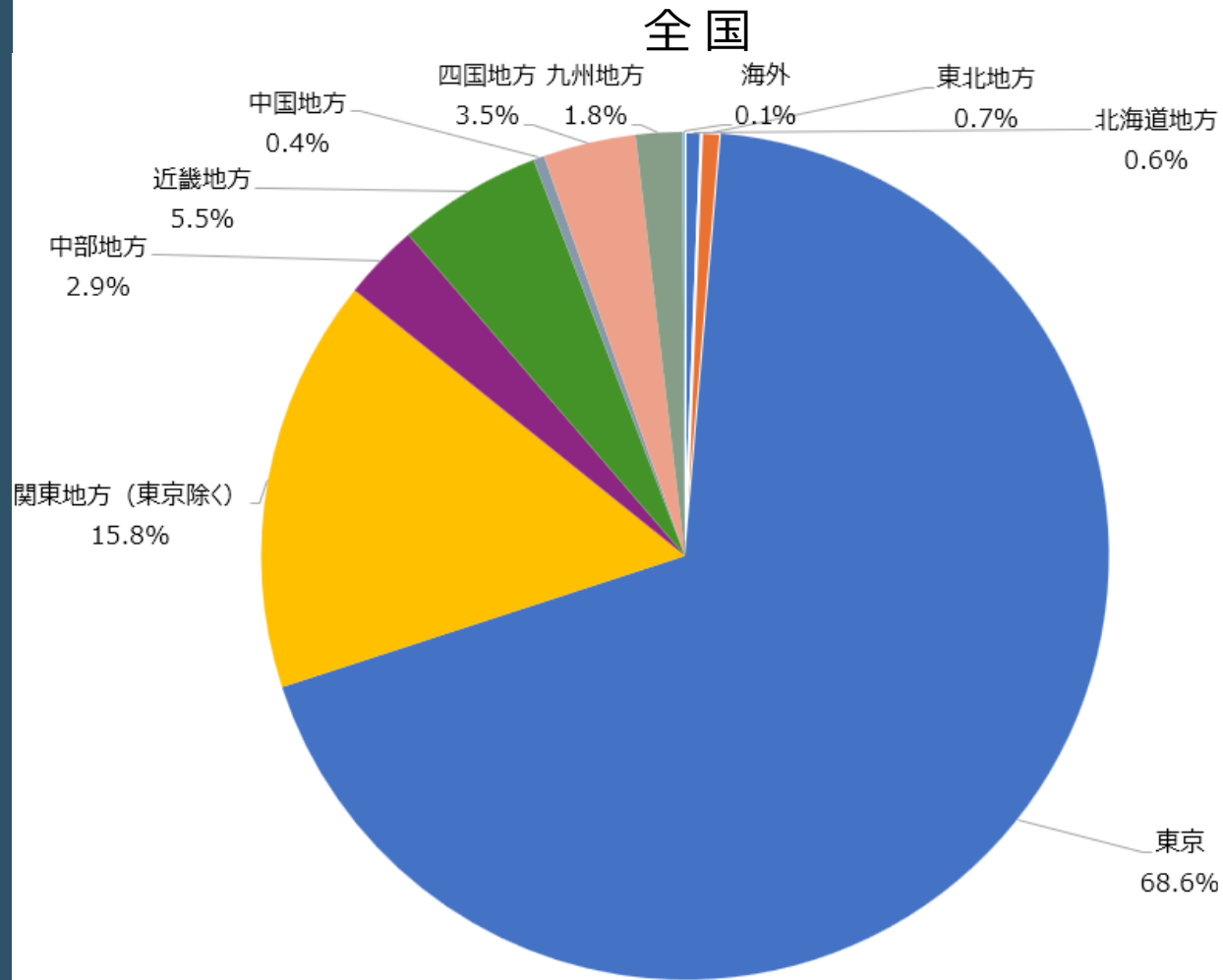


2026

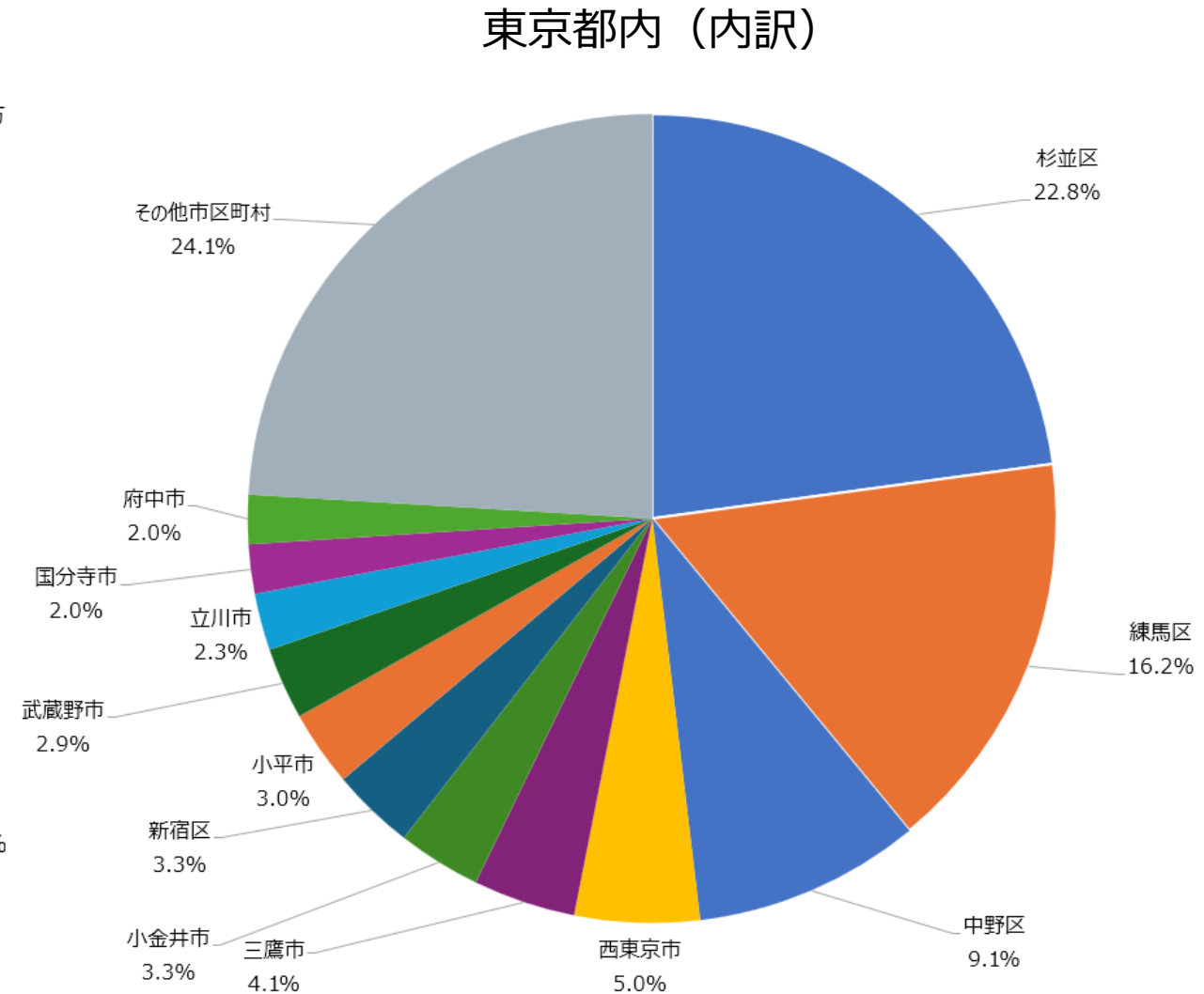


## 04.

## アニメーション制作者の居住地

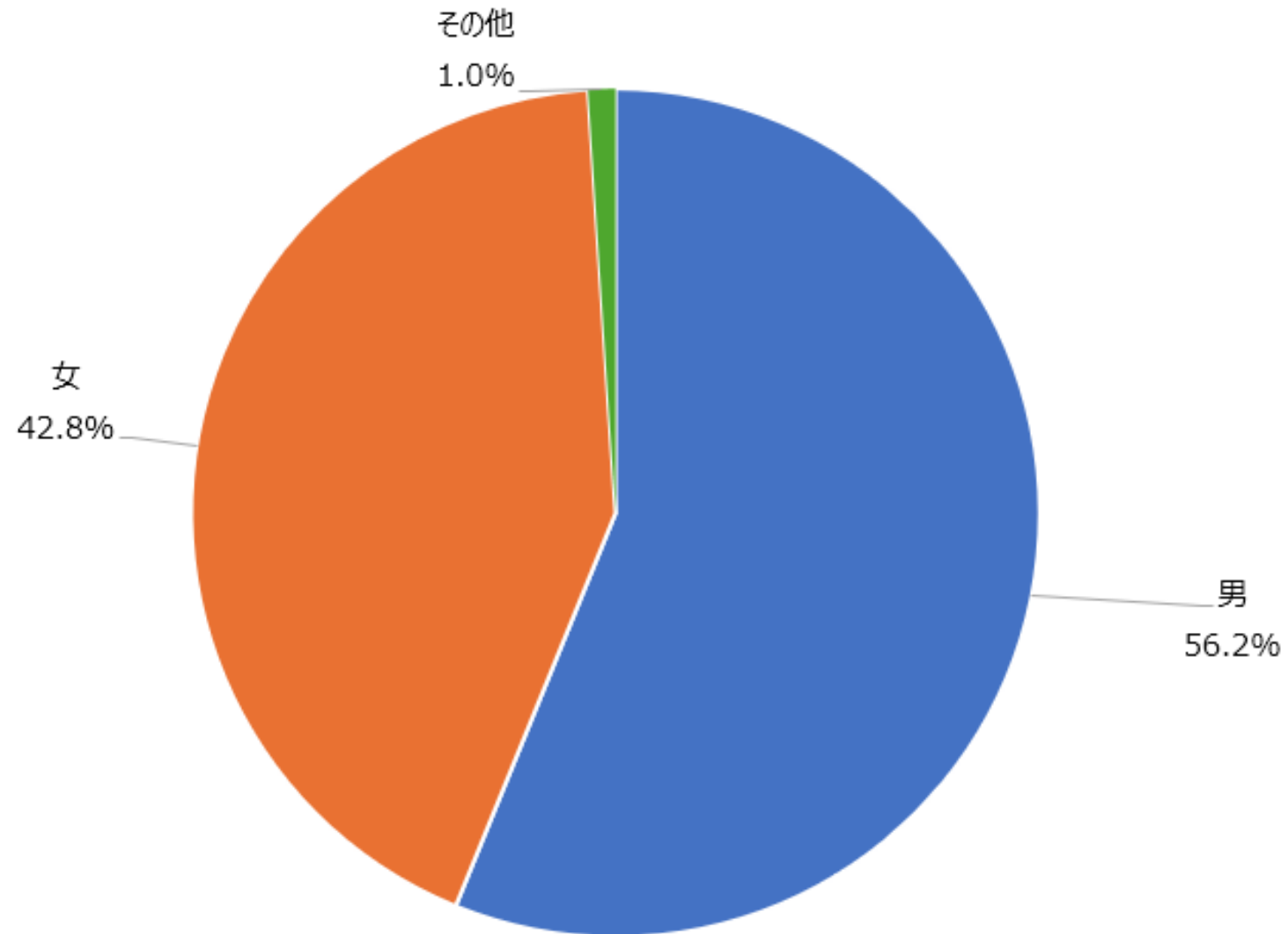


(F2(a), n=963, 単数回答, 無回答は除く)



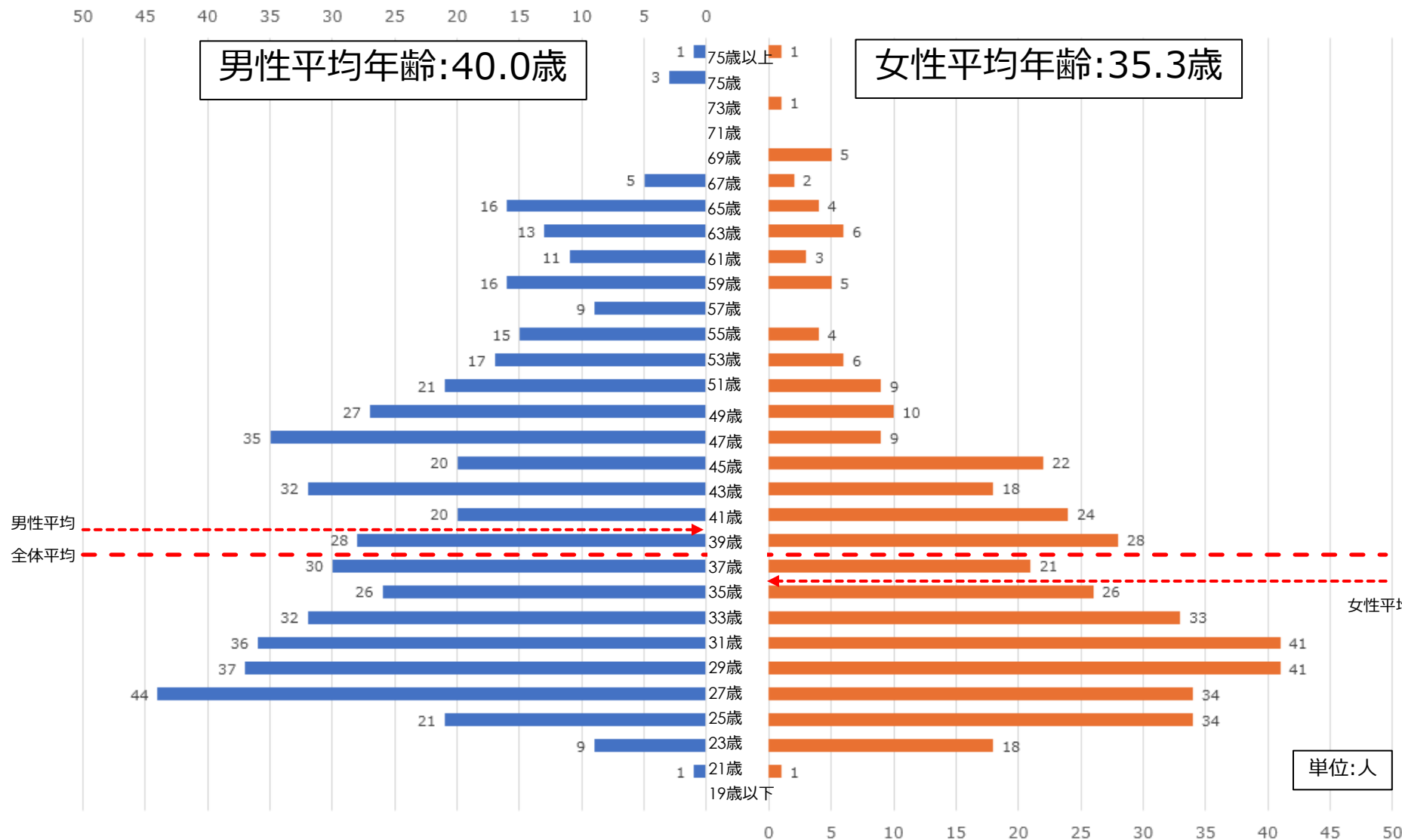
(F2(b), n=661, 単数回答, 無回答は除く)

## 05. 性別分布



(F3, n=967, 単数回答, 無回答は除く)

# 06. 男女年齢別分布



全体平均年齢:37.8歳  
範囲:20~82歳

	全体	男性	女性
n	931	525	406
平均値	37.8	40.0	35.3
中央値	36	38	33
最頻値	28	26	28
標準偏差	11.74	12.08	10.84
最小値	20	20	20
最大値	82	82	75

(F3,F4, n=931, 単数回答, 性別無回答、その他、年齢無回答は除く)

※2023年調査と2026年調査では、  
調査条件が異なります。

# 06. 男女年齢別分布(前回比較)

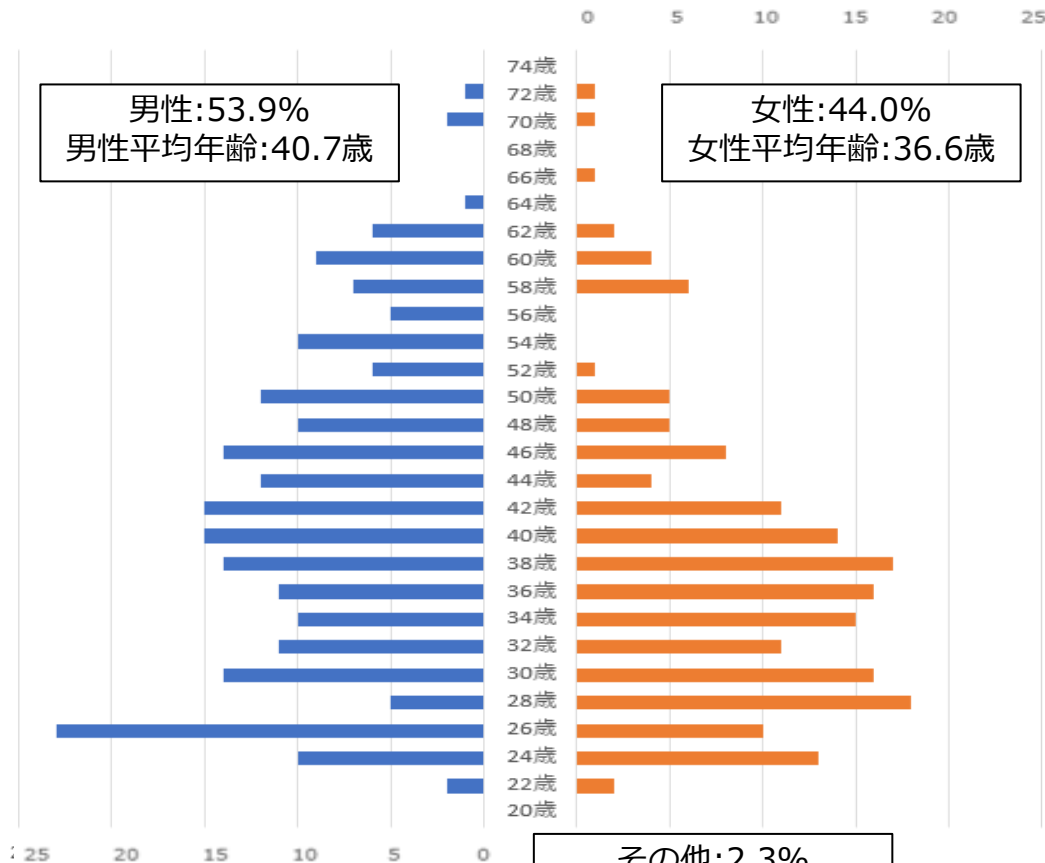
2023

全体平均年齢:38.8歳  
範囲:21~72歳

男性:53.9%  
男性平均年齢:40.7歳

女性:44.0%  
女性平均年齢:36.6歳

その他:2.3%



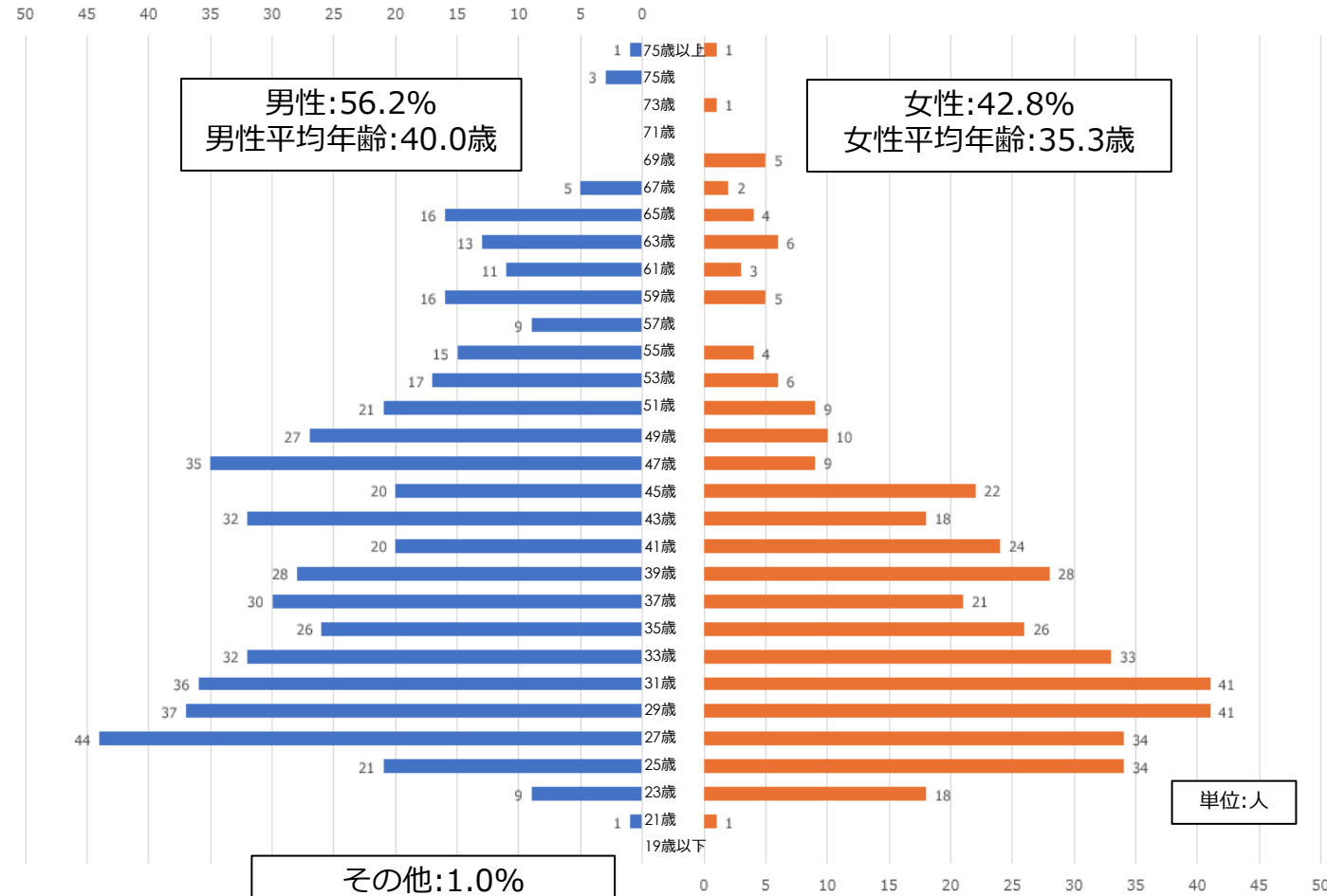
2026

全体平均年齢:37.8歳  
範囲:20~82歳

男性:56.2%  
男性平均年齢:40.0歳

女性:42.8%  
女性平均年齢:35.3歳

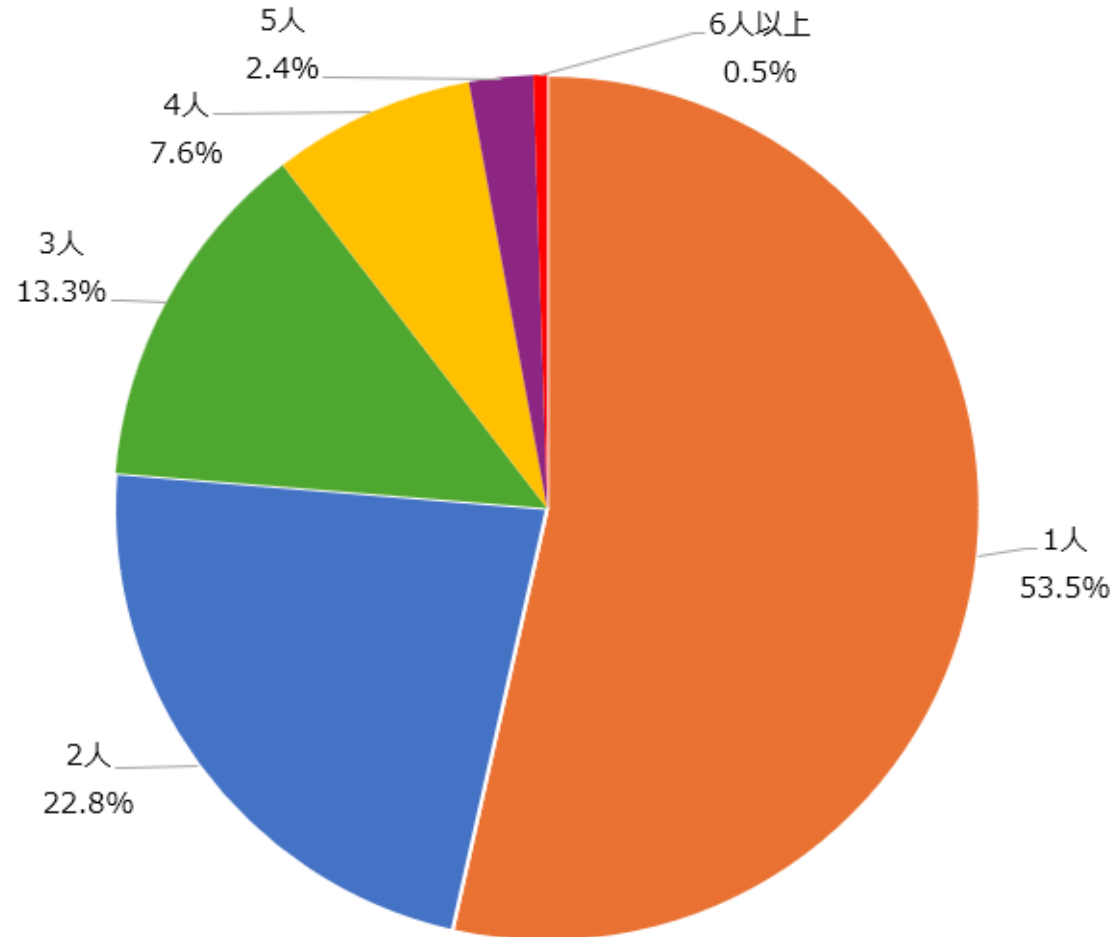
その他:1.0%



単位:人

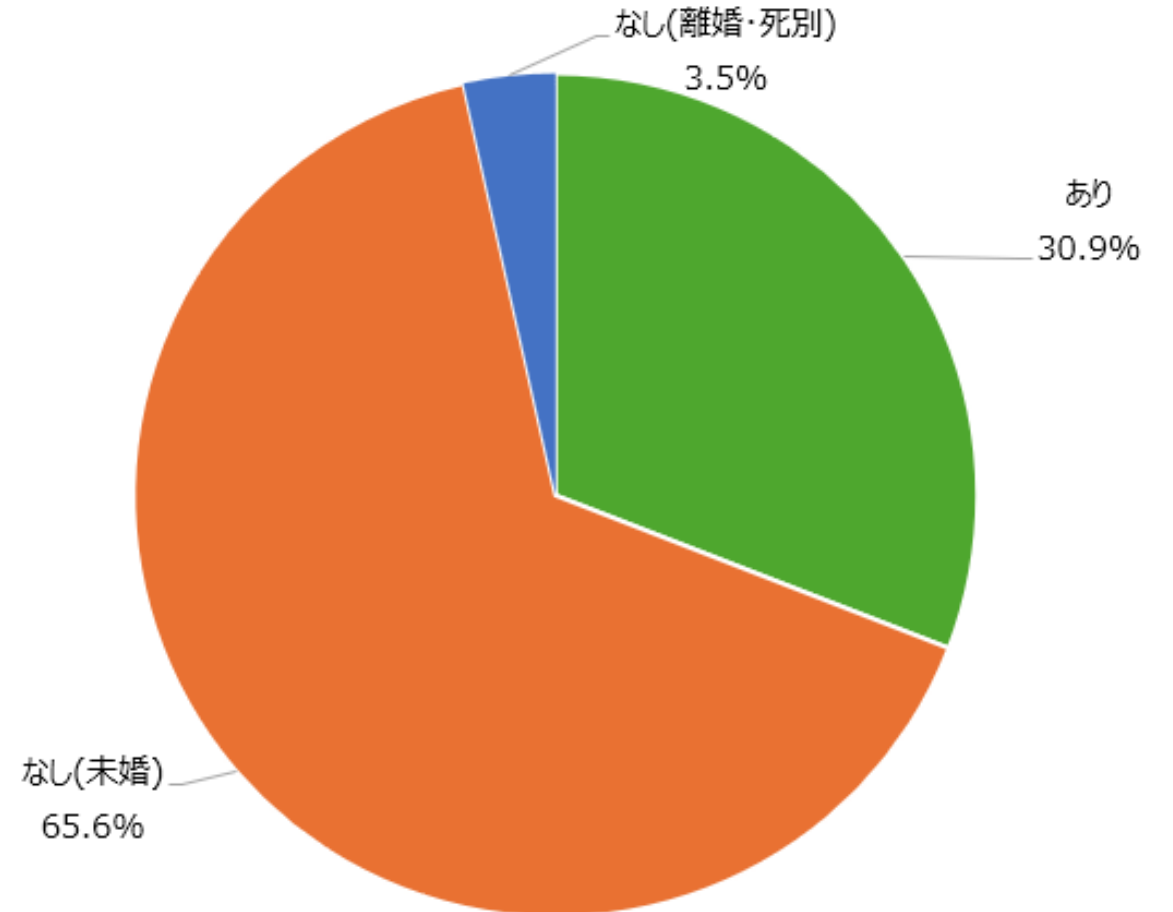
# 07. 家族人数、配偶者

## 家族人数



(F6(d), n=966, 単数回答, 無回答は除く)

## 配偶者

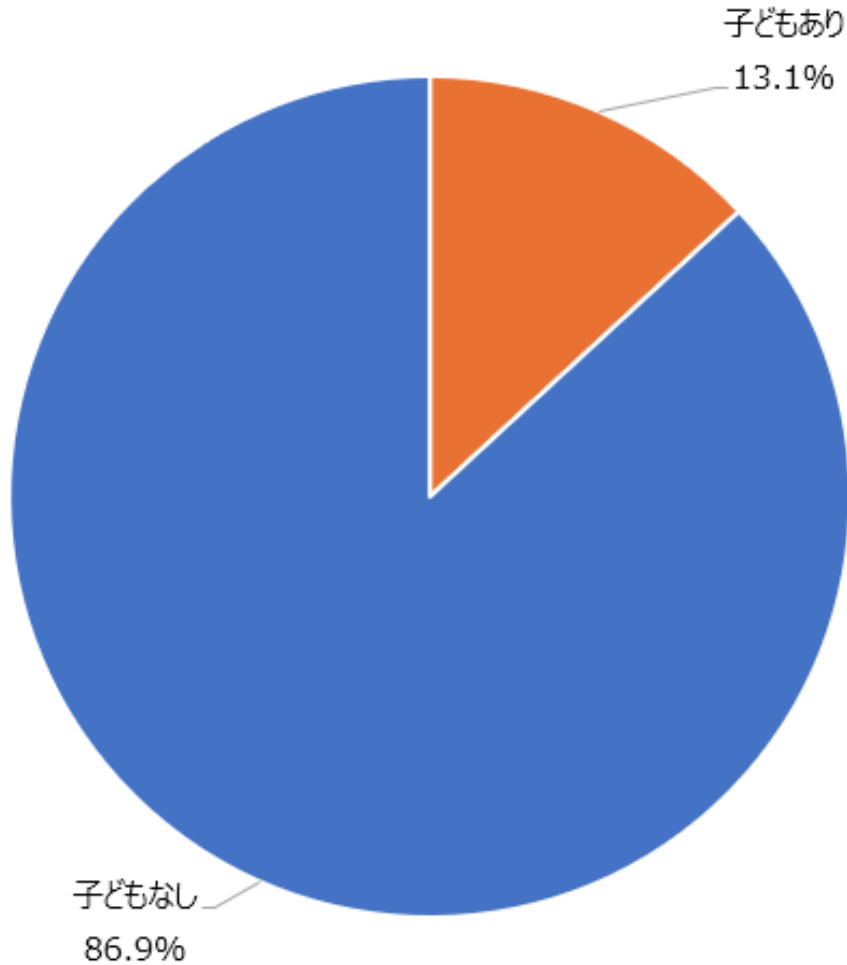


(F6(a), n=971, 単数回答, 無回答は除く)

# 08.

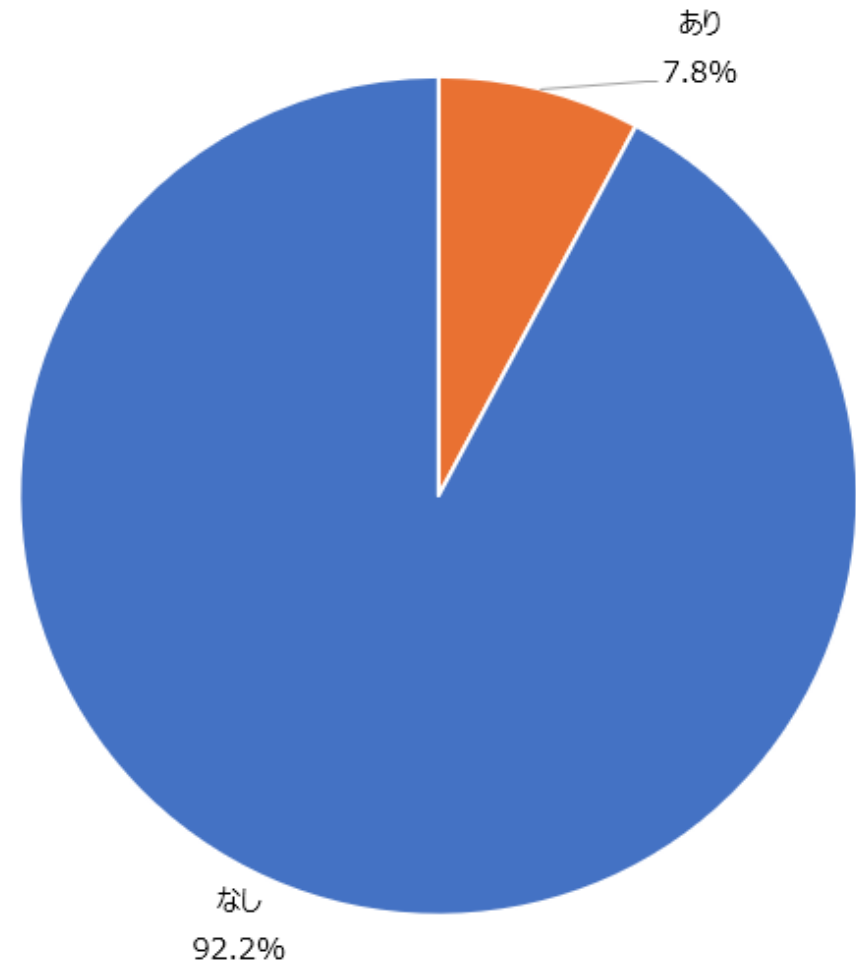
## 子どもの有無、介護ケアの有無

### 子どもの有無



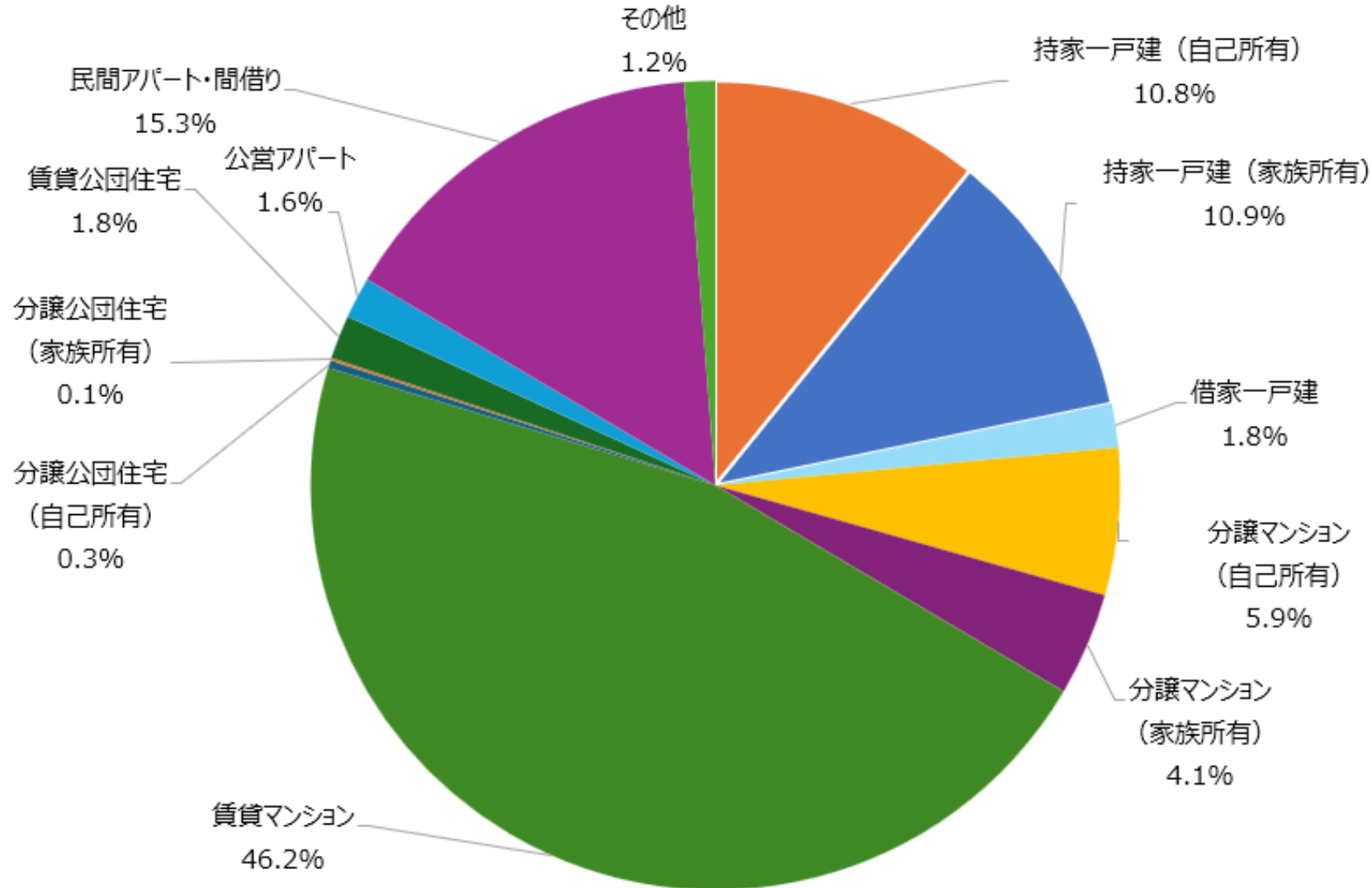
(F6(b), n=959, 単数回答, 無回答は除く)

### 介護ケアの有無



(F6(c), n=961, 単数回答, 無回答は除く)

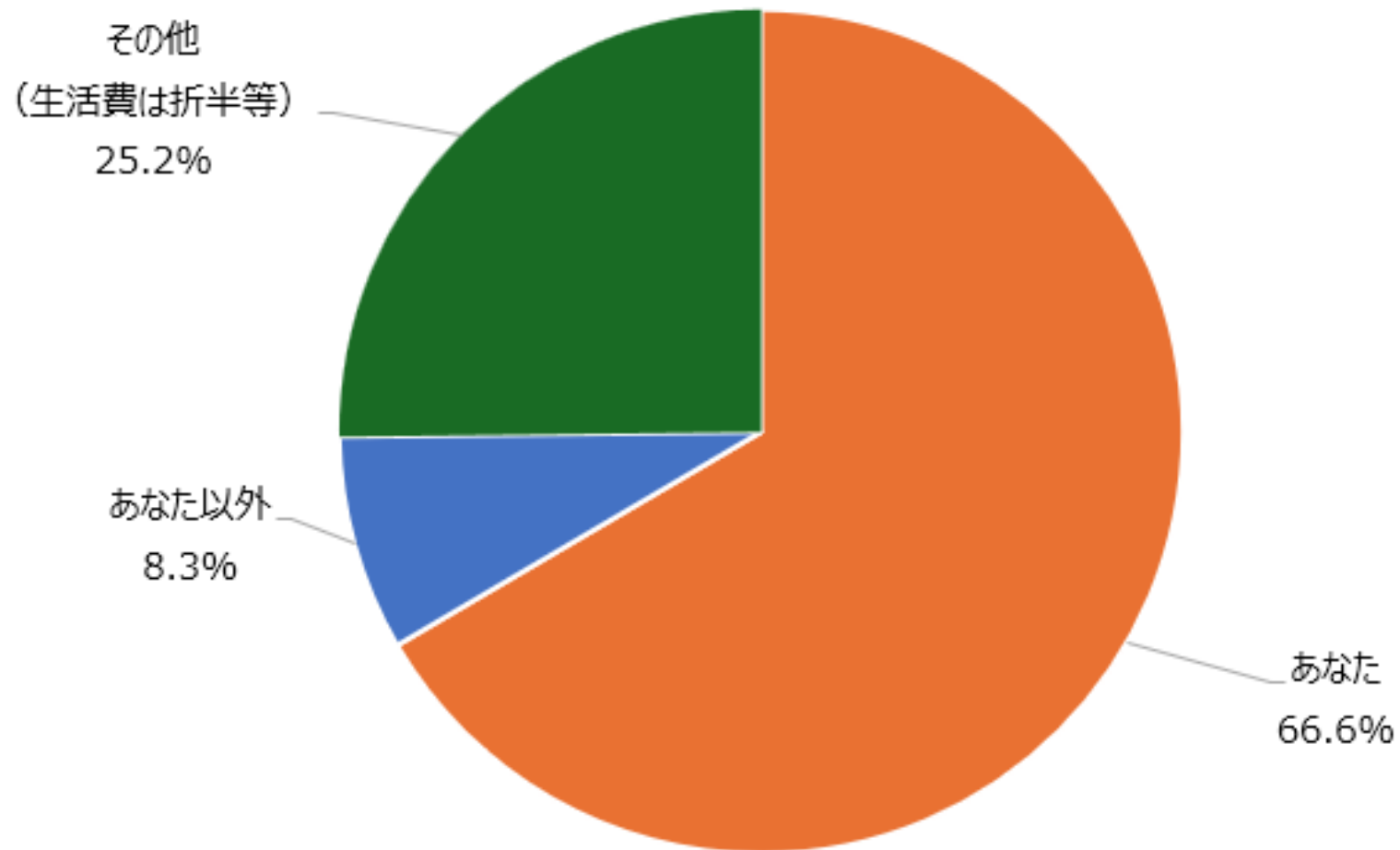
# 09. 住居形態



(その他の自由記述)

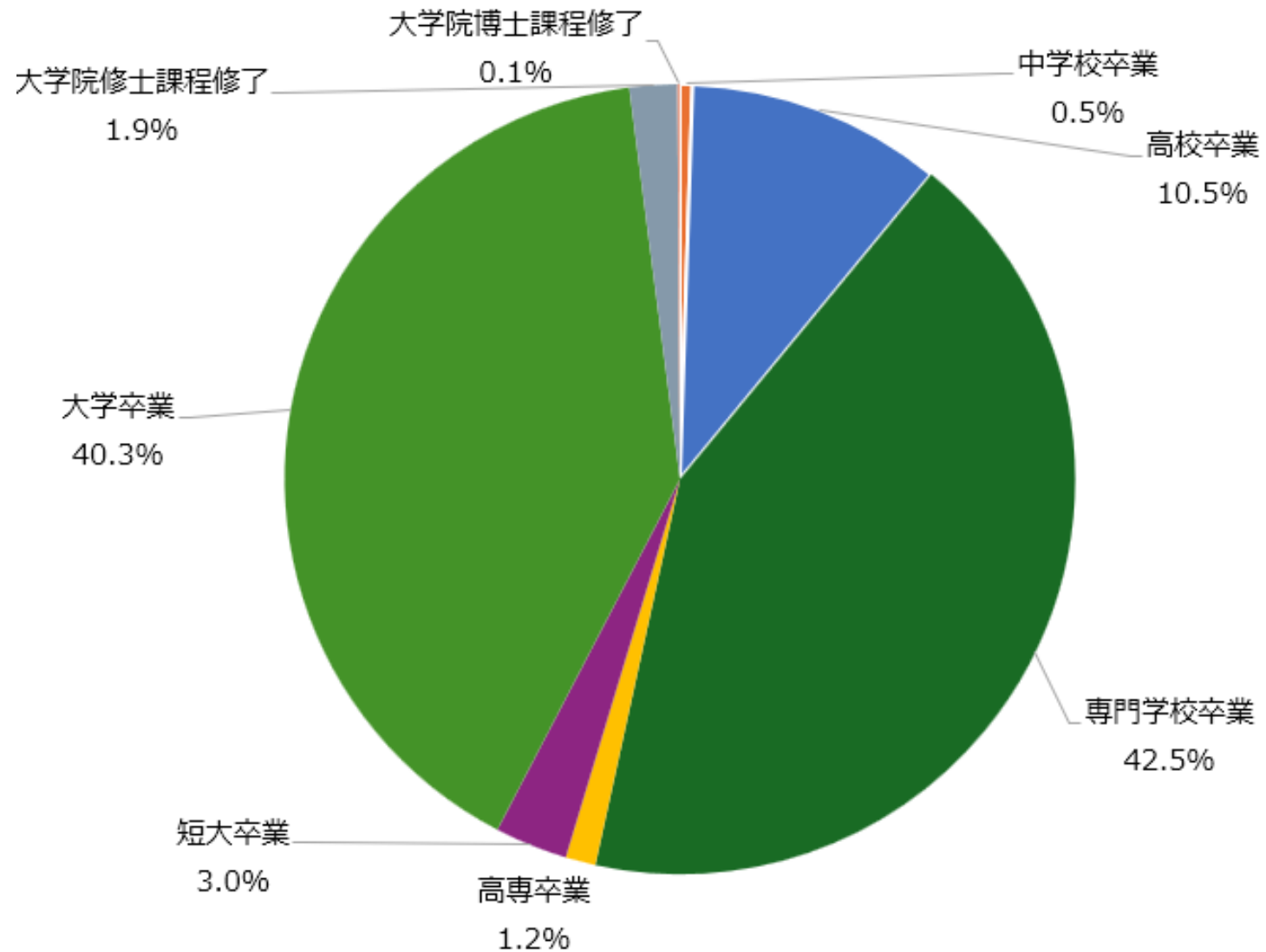
官舎  
 社宅  
 社員寮  
 シェアハウス  
 同棲者の持家一戸建  
 配偶者が勤務する会社の社宅  
 持家一戸建 (自己保有) とアパート2カ所 (自己保有)  
 不明

## 10. 生活費負担

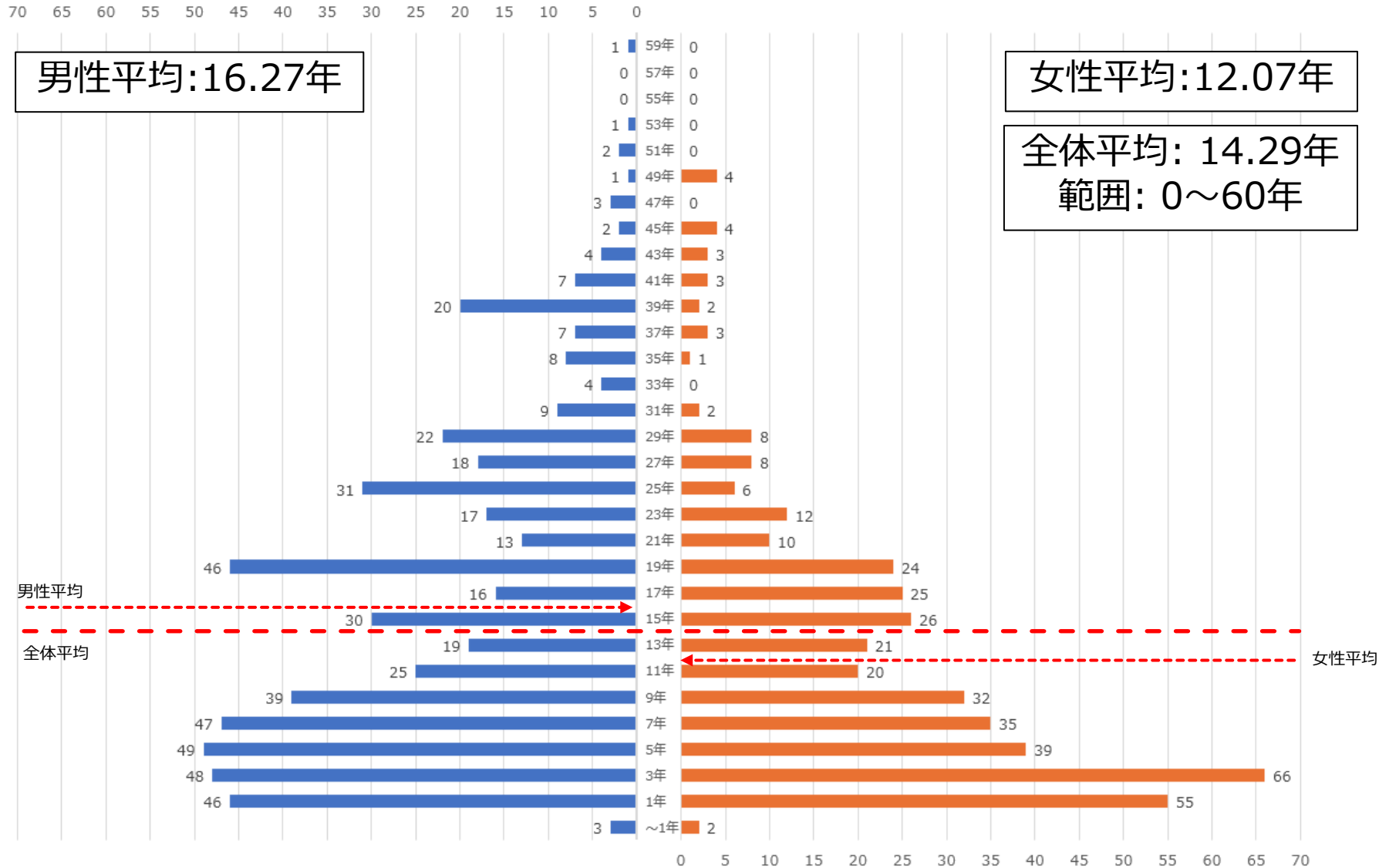


## 11.

## 最終学歴



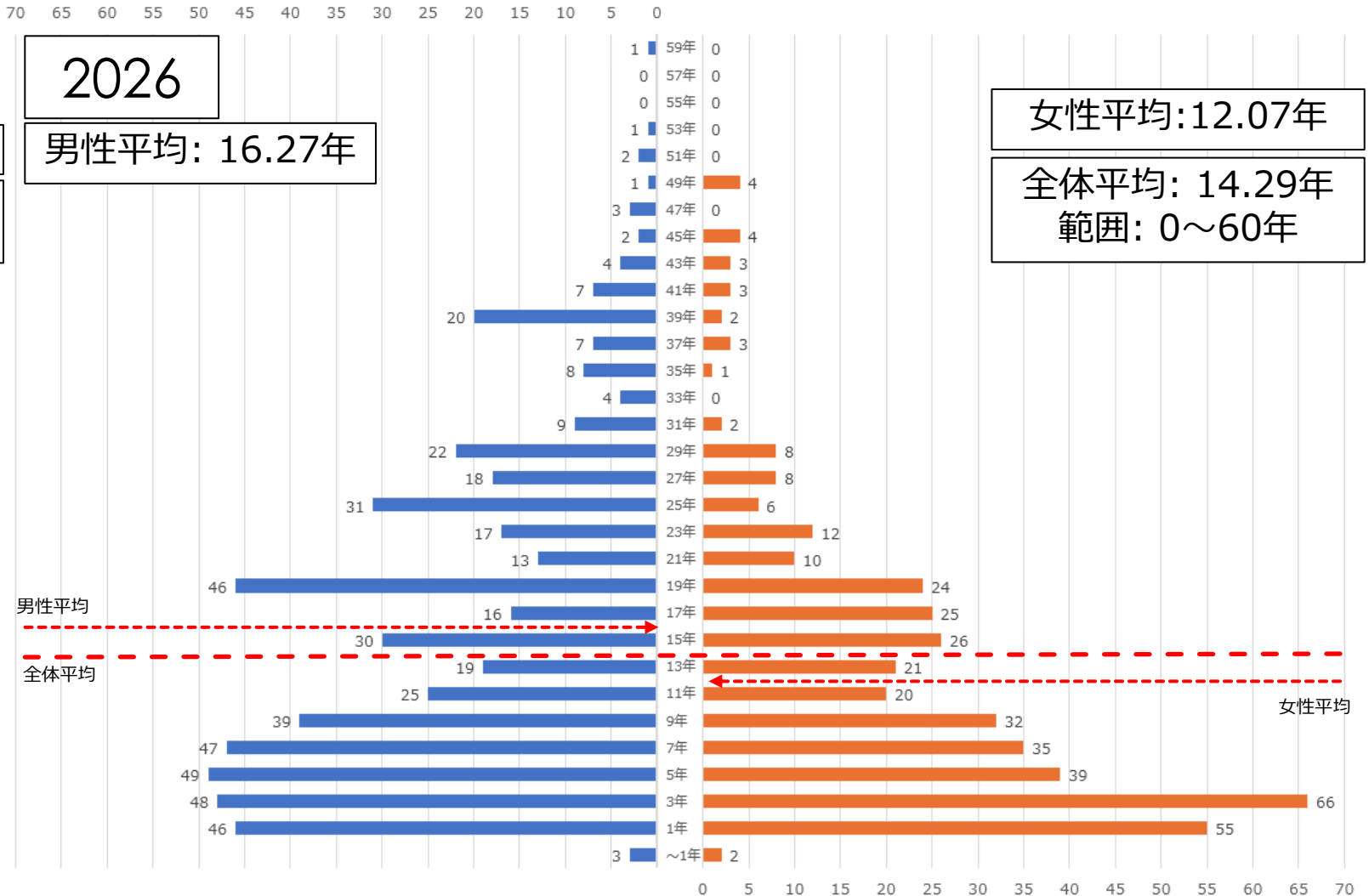
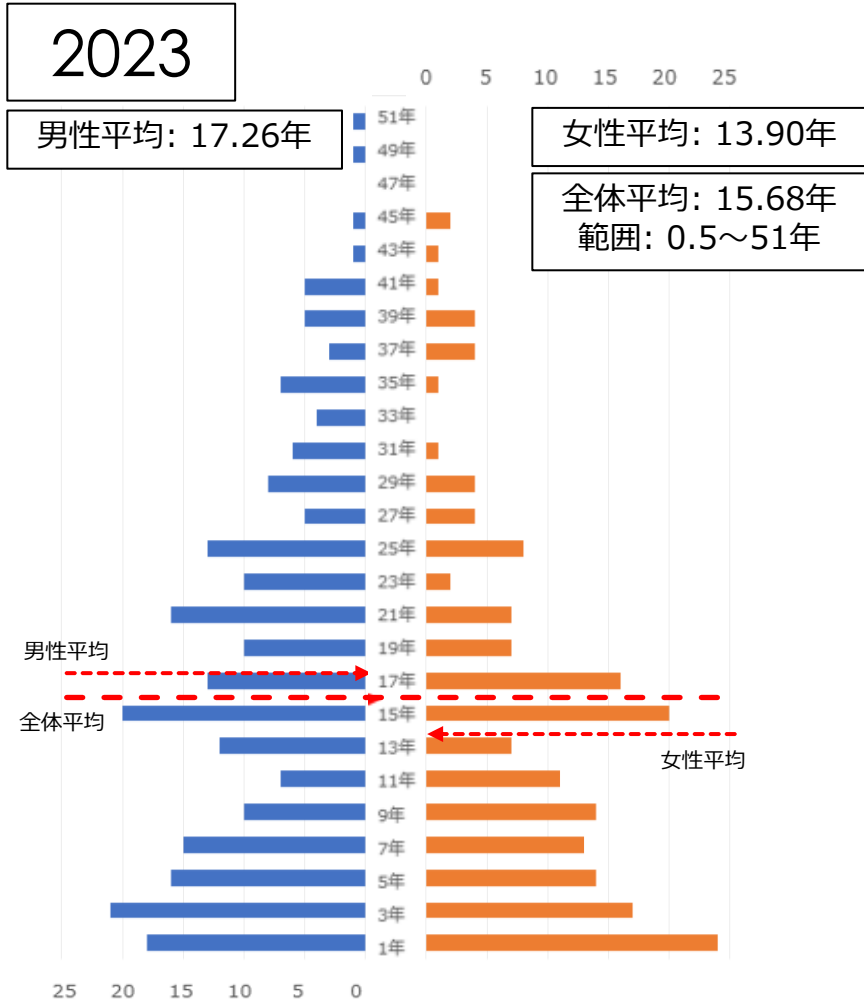
# 12. 仕事経験年数



	全体	男性	女性
n	949	538	411
平均値	14.29	16.27	12.07
中央値	11	14	9
最頻値	3	3	4
標準偏差	11.65	12.26	10.46
最小値	0	0	0
最大値	60	60	50

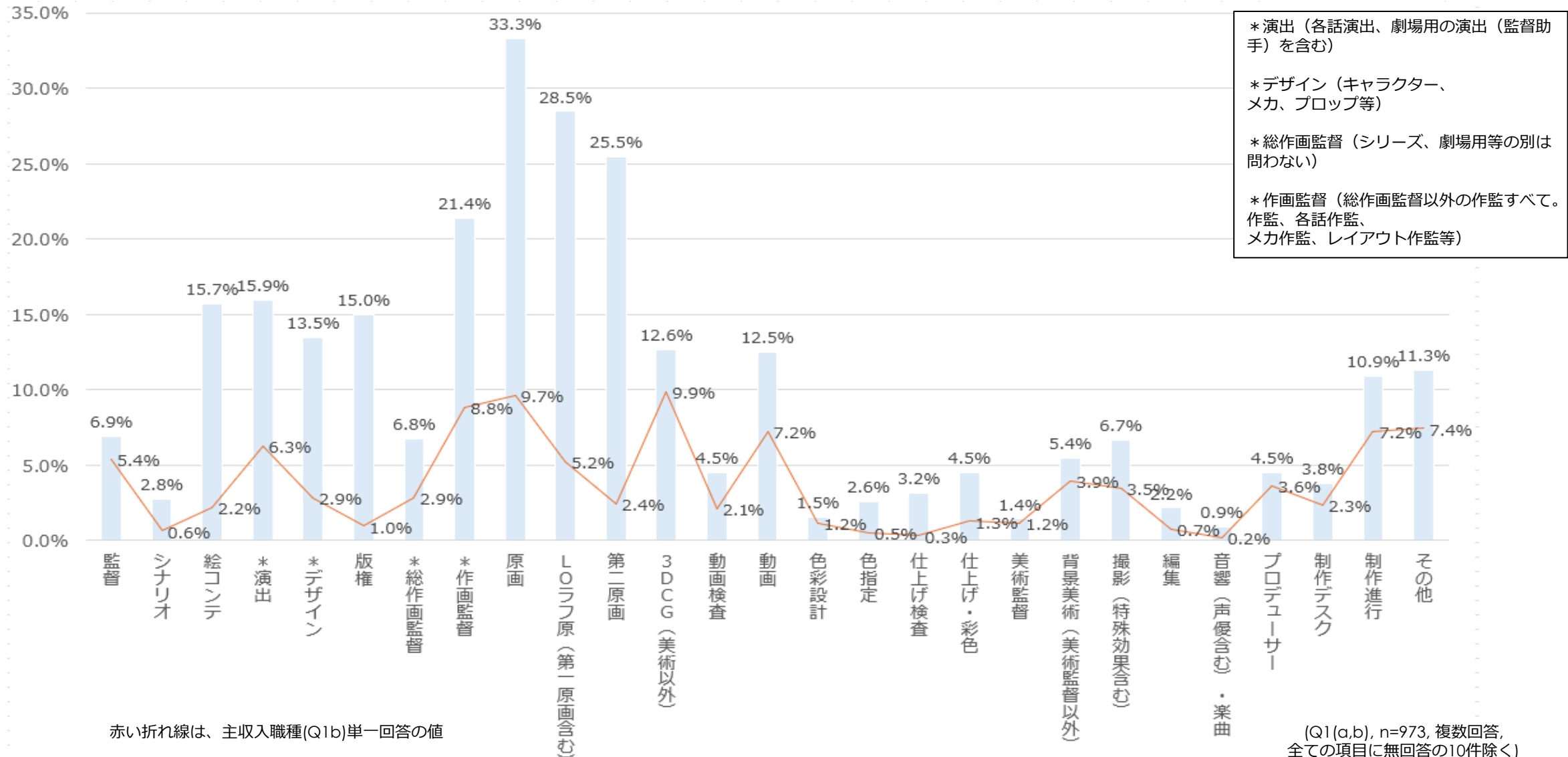
(F3,Q3, n=949, 単数回答, 性別無回答、その他、年数無回答は除く)

# 12. 仕事経験年数(前回比較)



### 3. アニメーション制作者の仕事

# 13. アニメーション制作者の仕事①:携わった職種



# 13. アニメーション制作者の仕事①:携わった職種

(その他の自由記述、[]内の数字は件数)

設定制作[11]  
 エンジニア[3]  
 システム管理[2]  
 プログラマー[2]  
 制作補佐[2]  
 入社前[2]  
 2024年は他業種にて勤務  
 2Dデザイン(貼りこみ素材、モニターUI等)  
 2Dデザイン(貼り込みやモニター素材の作成)  
 2Dデザイン・モーショングラフィックス  
 3DCG、撮影、編集の制作進行  
 3DCGアニメーター  
 3DCG監督  
 3DLO  
 3Dで背景素材の出力とモデリング  
 3Dモデリング(美術)  
 3D制作  
 CGアニメーター、ライティング  
 CGラインプロデューサー  
 CG製作管理  
 Pythonプログラマー  
 TP修正  
 アシスタントプロデューサー  
 アニメータ教育  
 アニメ制作会社経営  
 アルバイト 制作の手伝い 現在システム管理  
 カットアウトアニメーション  
 カフェのスタッフ

カラースクリプト  
 グラフィックデザイン  
 ゲームの3Dキャラクターモデル制作  
 コラム、漫画原作  
 システム  
 シリーズディレクター  
 スポーツ監修  
 ソフトウェアエンジニア  
 それぞれの制作に類する制作的何か  
 ツール開発  
 ツール開発エンジニア  
 テクニカルアーティスト  
 ネットワークエンジニア  
 バックオフィス関係  
 バックオフィス業務  
 プログラム開発  
 モニターワーク、デザイン  
 育休のため、無し  
 一般職  
 演出人材育成  
 海外事業の管理  
 海外事業管理  
 学生  
 企画案作成  
 教育・育成  
 教育用アニメーション  
 業務管理  
 業務部(システム・人事・経理・総務)

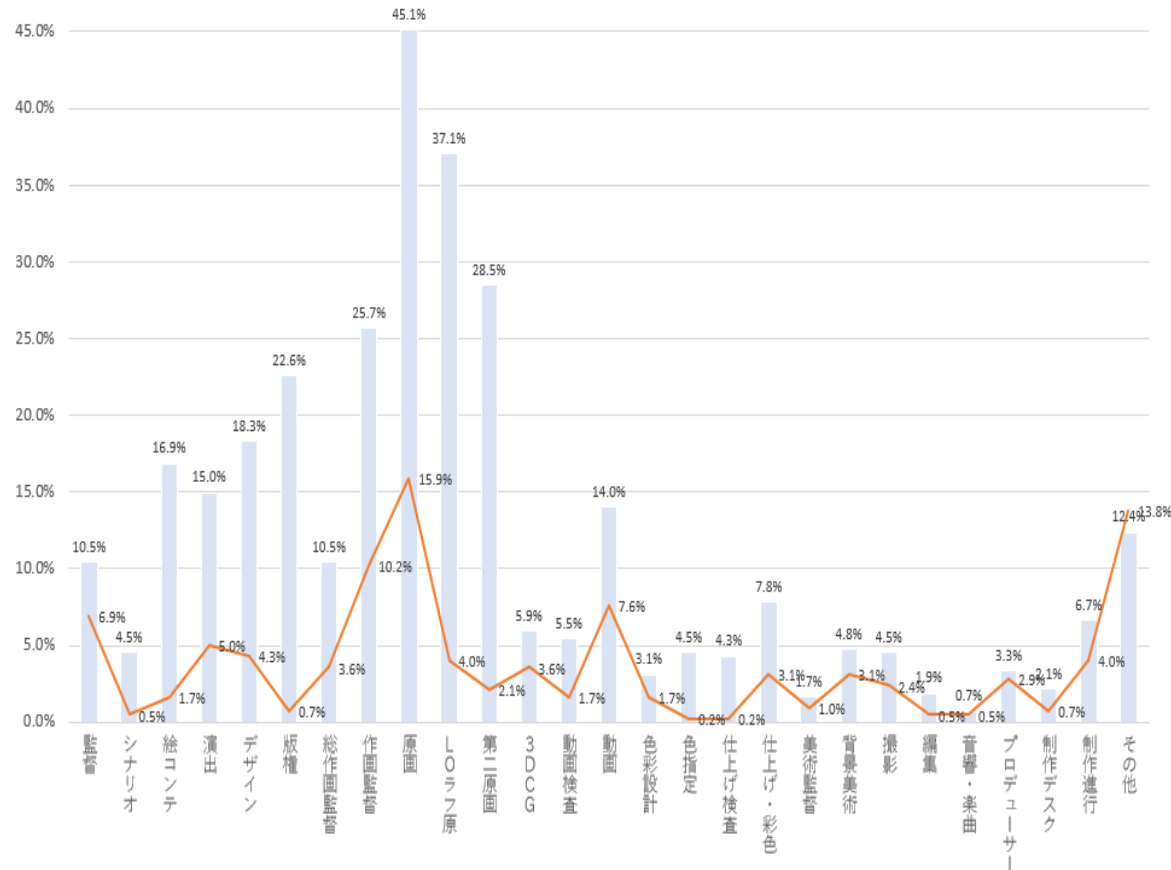
勤怠管理や新人教育、ほか雑務など  
 経理、契約  
 研究開発  
 原画スキャン  
 原画のスキャン・リテイク処理  
 原画の補正合成  
 広報  
 今年の4月から仕事を始めた  
 今年度入社のため経験なし  
 作画監修  
 作監補佐  
 昨年はまだ入社していない  
 昨年は業界外の仕事  
 社内ツール開発  
 社内動画入れ管理  
 若手育成もろもろ、デジタル化推進活動  
 所属長(管理職)  
 助監督  
 新人育成  
 新人育成講座  
 新人研修  
 制作管理  
 声優  
 設定考証、文芸  
 設定制作。2D進行。3D進行。  
 宣伝  
 宣伝・商品化  
 宣伝用映像制作

## 13. アニメーション制作者の仕事①:携わった職種

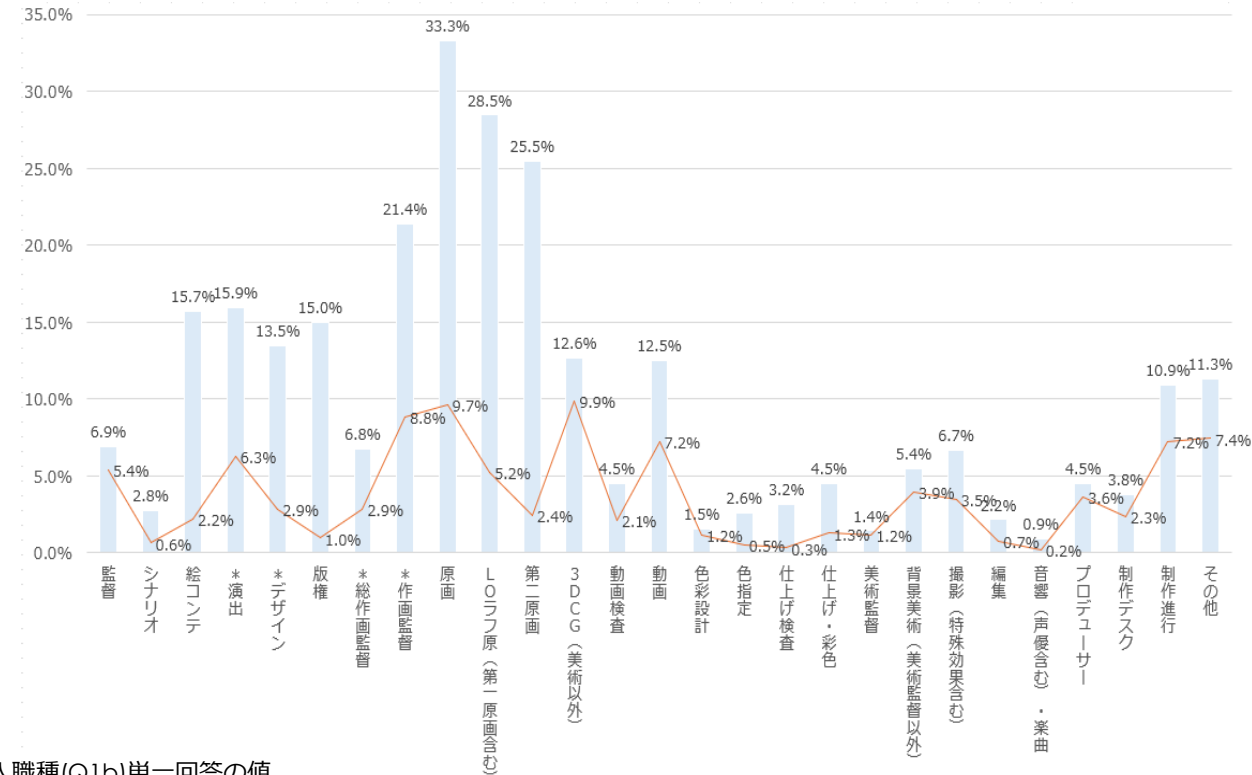
専門学校教師  
素材管理、デジタルリマスター  
総務経理  
総務職  
台本制作、チェック、キャスティング  
働いていない  
著作権イラスト制作進行 webまんが制作進行  
美術ボードラフ  
美術監修  
美術管理

# 13. アニメーション制作者の仕事①(前回比較)

2023



2026



\*演出 (各話演出、劇場用の演出 (監督助手) を含む)

\*デザイン (キャラクター、メカ、プロップ等)

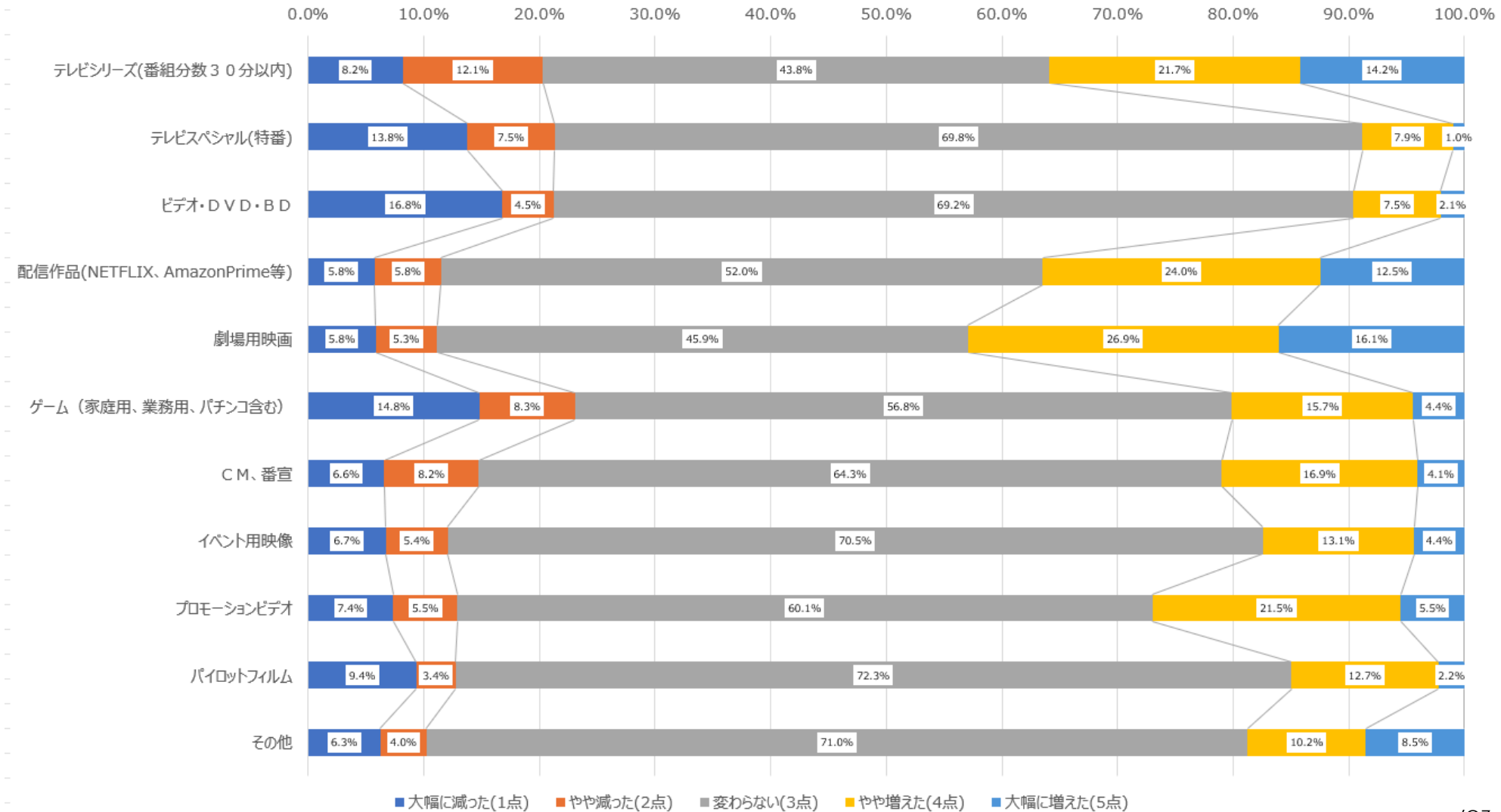
\*総作画監督 (シリーズ、劇場用等の別は問わない)

\*作画監督 (総作画監督以外の作監すべて。作監、各話作監、メカ作監、レイアウト作監等)

赤い折れ線は、主収入職種(Q1b)単一回答の値

## 14.

## 仕事の機会の増減



(Q7, それぞれ単数回答, 無回答・該当作業なしは除く)

# 14. 仕事の機会の増減

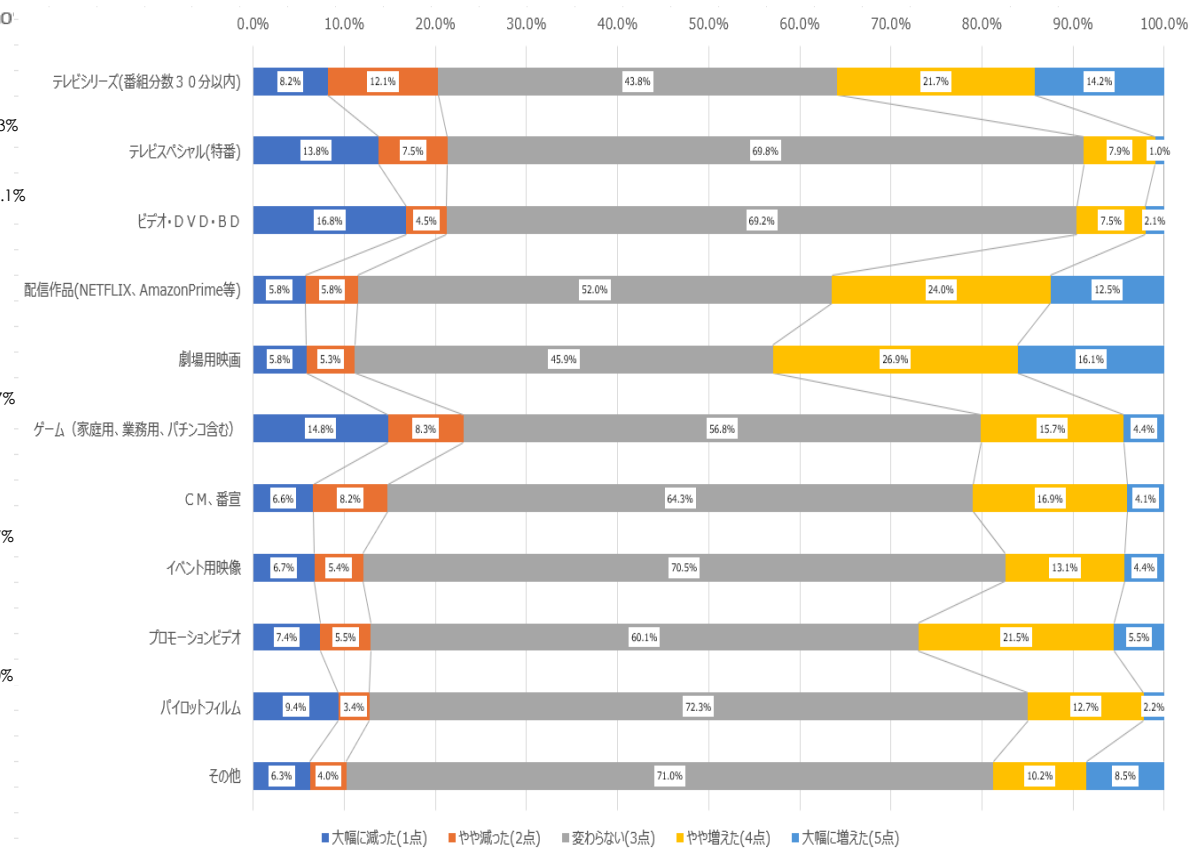
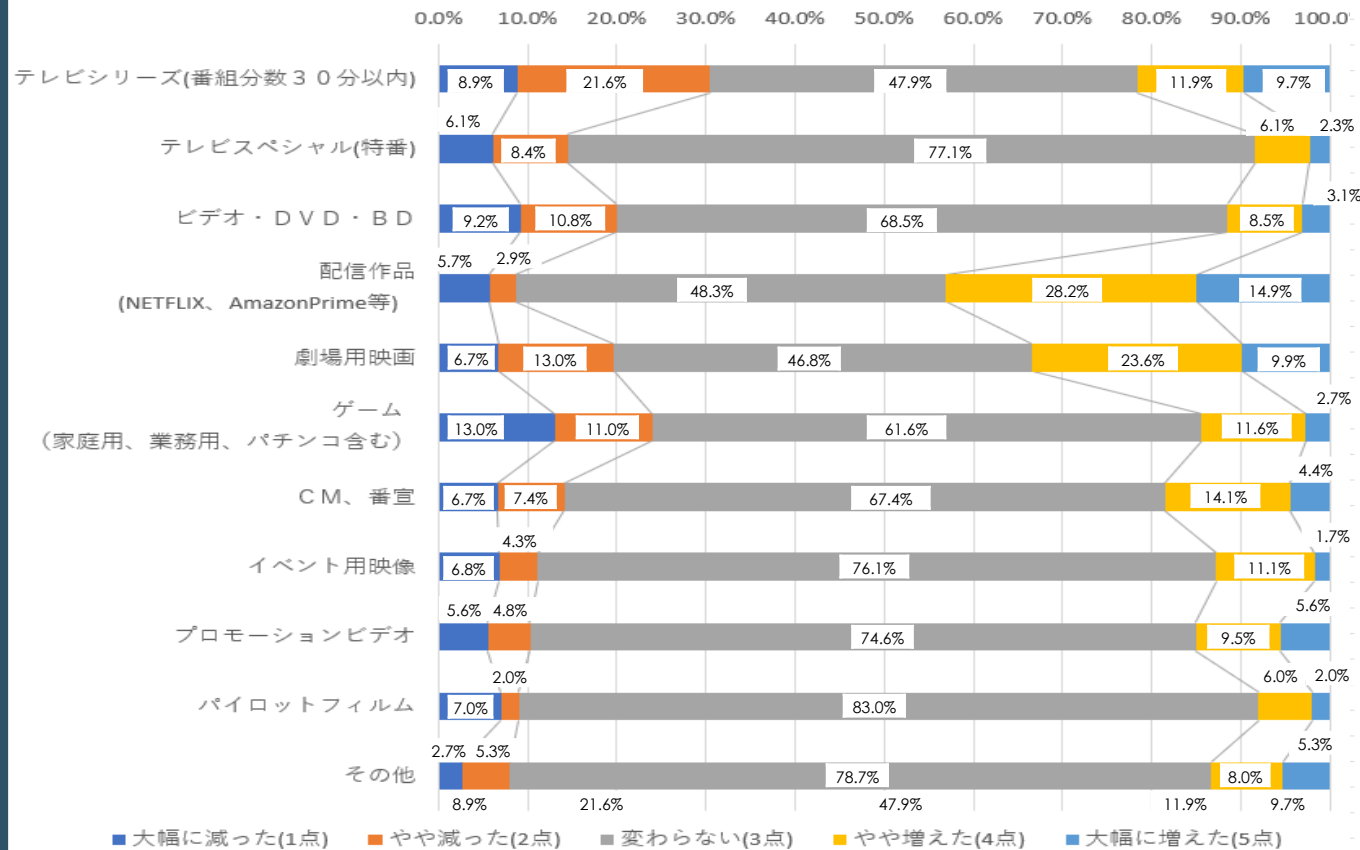
	n	m (平均点)	大幅に減った (1点)	やや減った (2点)	変わらない (3点)	やや増えた (4点)	大幅に増えた (5点)
テレビシリーズ (番組分数30分以内)	808	3.22	8.2%	12.1%	43.8%	21.7%	14.2%
テレビスペシャル(特番)	305	2.74	13.8%	7.5%	69.8%	7.9%	1.0%
ビデオ・DVD・BD	292	3.32	16.8%	4.5%	69.2%	7.5%	2.1%
配信作品(NETFLIX、AmazonPrime等)	400	3.42	5.8%	5.8%	52.0%	24.0%	12.5%
劇場用映画	566	2.87	5.8%	5.3%	45.9%	26.9%	16.1%
ゲーム(家庭用、業務用、パチンコ含む)	338	3.04	14.8%	8.3%	56.8%	15.7%	4.4%
CM、番宣	319	3.03	6.6%	8.2%	64.3%	16.9%	4.1%
イベント用映像	298	3.12	6.7%	5.4%	70.5%	13.1%	4.4%
プロモーションビデオ	326	2.95	7.4%	5.5%	60.1%	21.5%	5.5%
パイロットフィルム	267	3.11	9.4%	3.4%	72.3%	12.7%	2.2%
その他	176	3.11	6.3%	4.0%	71.0%	10.2%	8.5%

## 14.

## 仕事の機会の増減(前回比較)

2023

2026

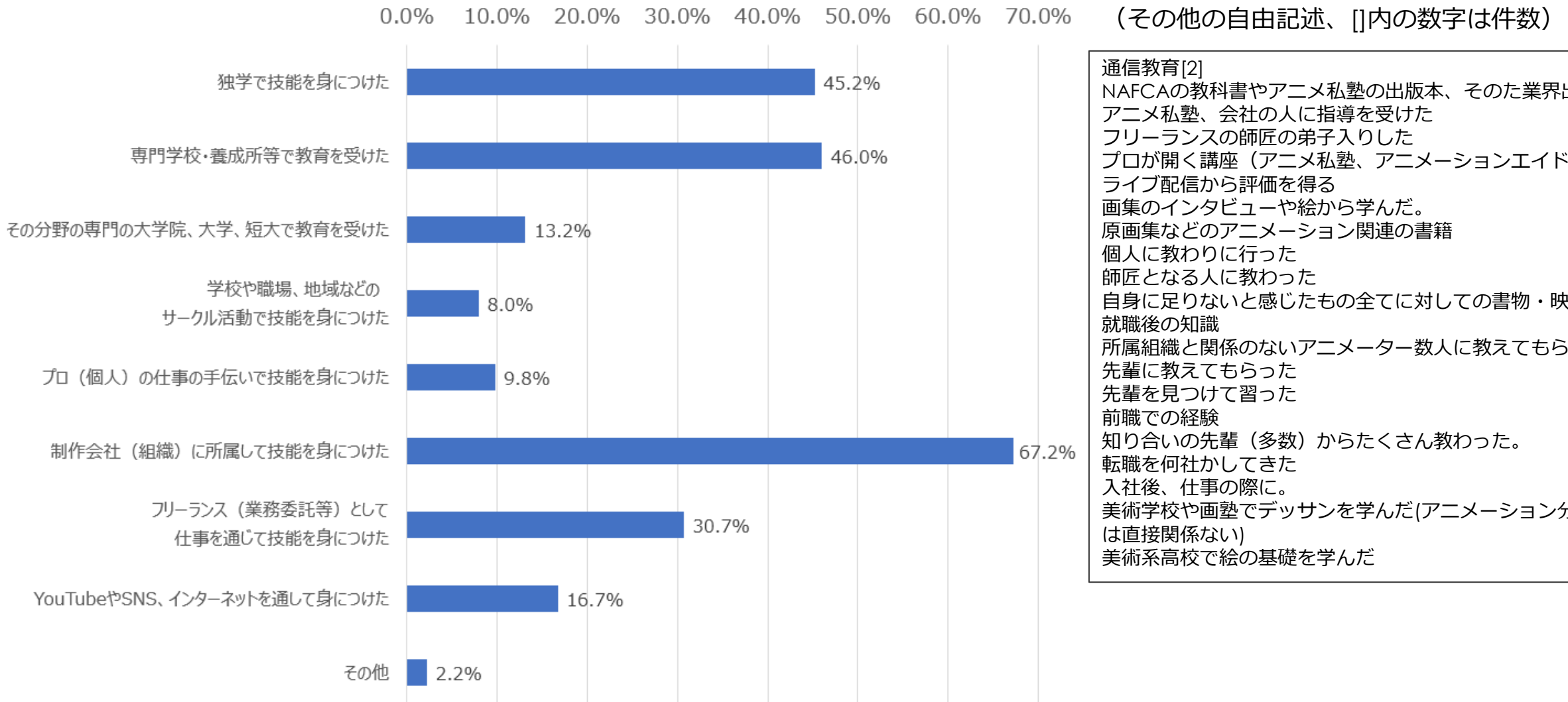


# 14. 仕事の機会の増減(前回比較)

2023	n	m (平均点)	大幅に減った (1点)	やや減った (2点)	変わらない (3点)	やや増えた (4点)	大幅に増えた (5点)
テレビシリーズ (番組分数30分以内)	361	2.92	8.9%	21.6%	47.9%	11.9%	9.7%
テレビスペシャル (特番)	131	2.90	6.1%	8.4%	77.1%	6.1%	2.3%
ビデオ・DVD・BD	130	2.85	9.2%	10.8%	68.5%	8.5%	3.1%
配信作品 (NETFLIX、AmazonPrime等)	174	3.44	5.7%	2.9%	48.3%	28.2%	14.9%
劇場用映画	284	3.17	6.7%	13.0%	46.8%	23.6%	9.9%
ゲーム (家庭用、業務用、パチンコ含む)	146	2.80	13.0%	11.0%	61.6%	11.6%	2.7%
CM、番宣	135	3.02	6.7%	7.4%	67.4%	14.1%	4.4%
イベント用映像	117	2.97	6.8%	4.3%	76.1%	11.1%	1.7%
プロモーションビデオ	126	3.05	5.6%	4.8%	74.6%	9.5%	5.6%
パイロットフィルム	100	2.94	7.0%	2.0%	83.0%	6.0%	2.0%
その他	75	3.08	2.7%	5.3%	78.7%	8.0%	5.3%

2026	n	m (平均点)	大幅に減った (1点)	やや減った (2点)	変わらない (3点)	やや増えた (4点)	大幅に増えた (5点)
テレビシリーズ (番組分数30分以内)	808	3.22	8.2%	12.1%	43.8%	21.7%	14.2%
テレビスペシャル (特番)	305	2.74	13.8%	7.5%	69.8%	7.9%	1.0%
ビデオ・DVD・BD	292	3.32	16.8%	4.5%	69.2%	7.5%	2.1%
配信作品 (NETFLIX、AmazonPrime等)	400	3.42	5.8%	5.8%	52.0%	24.0%	12.5%
劇場用映画	566	2.87	5.8%	5.3%	45.9%	26.9%	16.1%
ゲーム (家庭用、業務用、パチンコ含む)	338	3.04	14.8%	8.3%	56.8%	15.7%	4.4%
CM、番宣	319	3.03	6.6%	8.2%	64.3%	16.9%	4.1%
イベント用映像	298	3.12	6.7%	5.4%	70.5%	13.1%	4.4%
プロモーションビデオ	326	2.95	7.4%	5.5%	60.1%	21.5%	5.5%
パイロットフィルム	267	3.11	9.4%	3.4%	72.3%	12.7%	2.2%
その他	176	3.11	6.3%	4.0%	71.0%	10.2%	8.5%

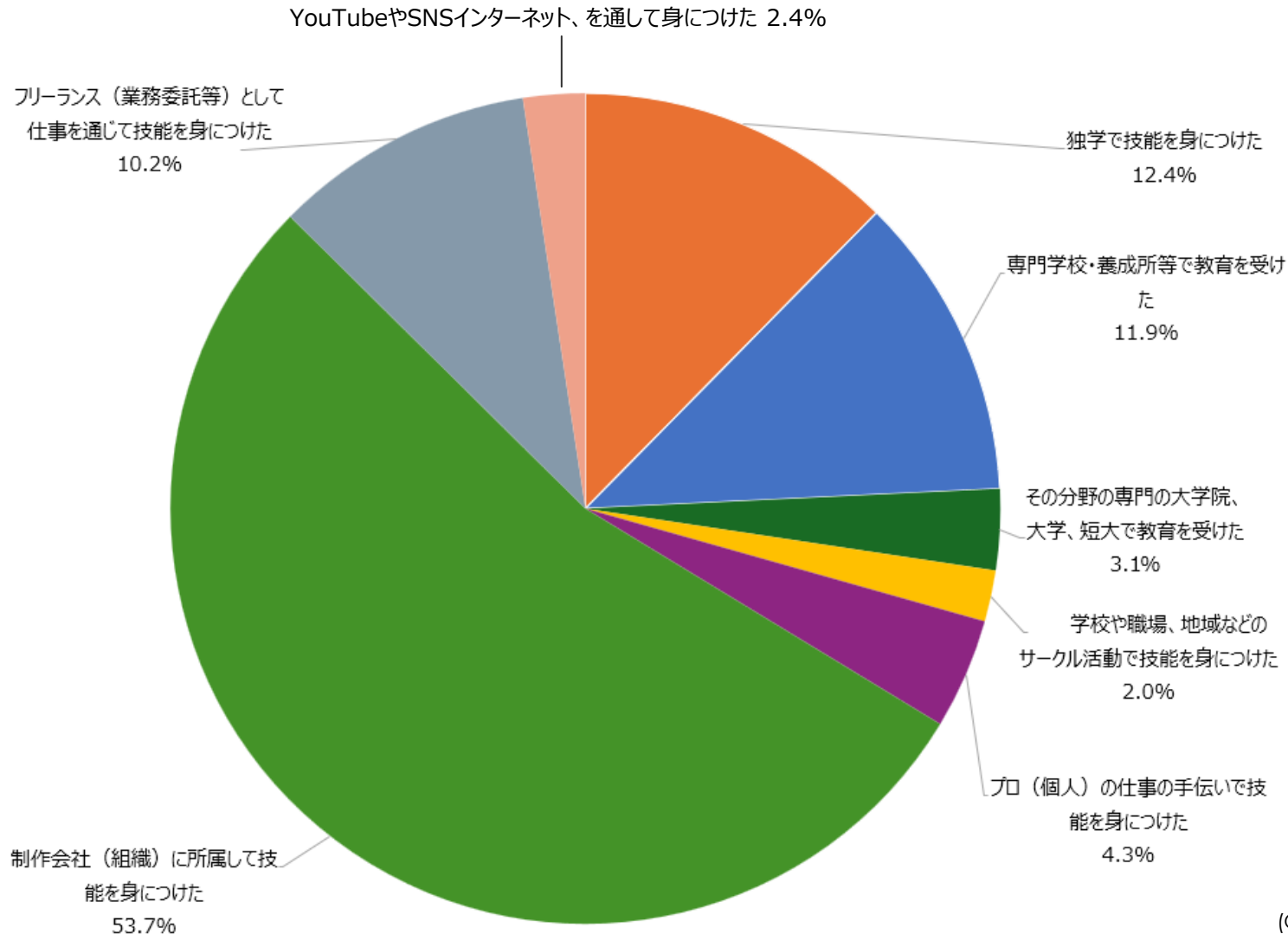
# 15. 技術・職能習得方法



通信教育[2]  
 NAFCAの教科書やアニメ私塾の出版本、その他業界出版物  
 アニメ私塾、会社の人に指導を受けた  
 フリーランスの師匠の弟子入りした  
 プロが開く講座（アニメ私塾、アニメーションエイド）  
 ライブ配信から評価を得る  
 画集のインタビューや絵から学んだ。  
 原画集などのアニメーション関連の書籍  
 個人に教わりに行った  
 師匠となる人に教わった  
 自身に足りないと感じたもの全てに対しての書物・映像から  
 就職後の知識  
 所属組織と関係のないアニメーター数人に教えてもらった  
 先輩に教えてもらった  
 先輩を見つけて習った  
 前職での経験  
 知り合いの先輩（多数）からたくさん教わった。  
 転職を何社かしてきた  
 入社後、仕事の際に。  
 美術学校や画塾でデッサンを学んだ(アニメーション分野とは直接関係ない)  
 美術系高校で絵の基礎を学んだ

## 16.

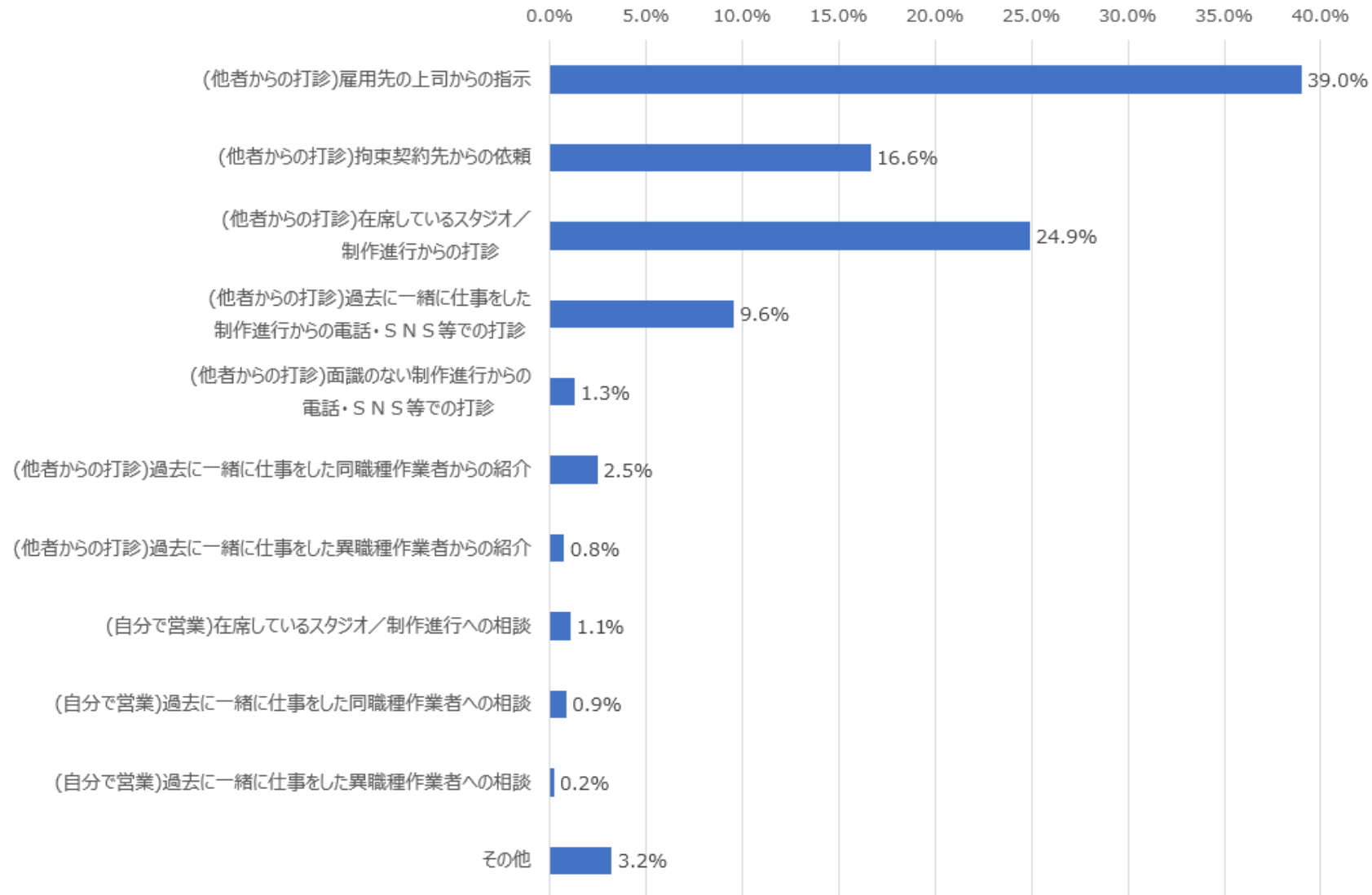
## 技術・職能習得方法:最も役立っているもの



(Q4(b), n=968, 単数回答, 無回答は除く)

## 17.

## 仕事を選択する方法



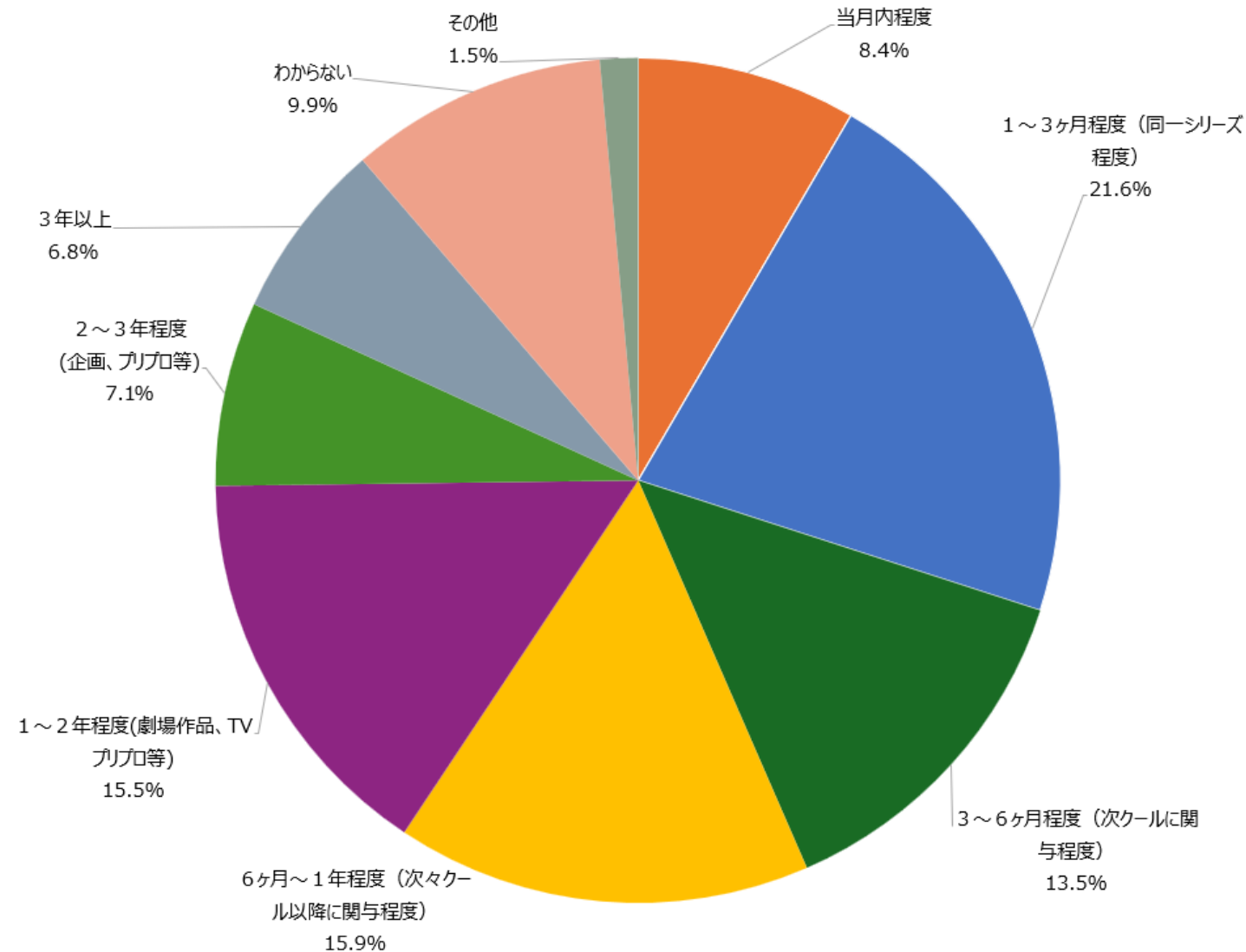
(Q17, n=931, 単数回答, 無回答は除く)

# 17. 仕事を選択する方法

(その他の自由記述)

(他者からの打診)業務委託契約先からの依頼  
SNSやスタジオのホームページの求人情報に応募  
スタジオ社長プロデューサーからの打診  
プロデューサーとして案件を営業しているので、その過程で仕事が決まっています  
メーカーや商品化窓口担当からの依頼  
やりたい作品の制作会社に直接連絡をとって仕事を受けた  
育休のため、なし  
音響監督からの打診  
会社で作業  
雇用されているが自律的に仕事を見つけて作業していることが多い  
広報的企画を自分で立案  
今はアニメ制作会社でエンジニアをしていますが、2024年は別業界でソフトウェアエンジニアをしていました。  
今年度入社のため該当なし  
去年はまだ入社していない  
自主的に仕事を作っていました  
自分で企画開発  
自分の意志でやるべきことを決め実行する  
社内で改善したほうが良い業務フローや仕組みを改善する提案をし、それについて作業をする  
社内状況を見ながら、エンジニアとしての作業方針を決める  
就職前  
所属部署で希望にもとづく打診  
勝手にプロジェクトに入れられており、自分の意志は聞かれない  
信頼できるプロデューサーからしか受けない  
制作会社サイドの採用応募  
総務経理なのでルーチンワークと自然発生業務  
弟子入りしている師匠から仕事をもらっている  
働いていない  
派遣会社をはさむ  
無し  
様々なパターンがあり一番多いというのはない

# 18. 仕事の見通し



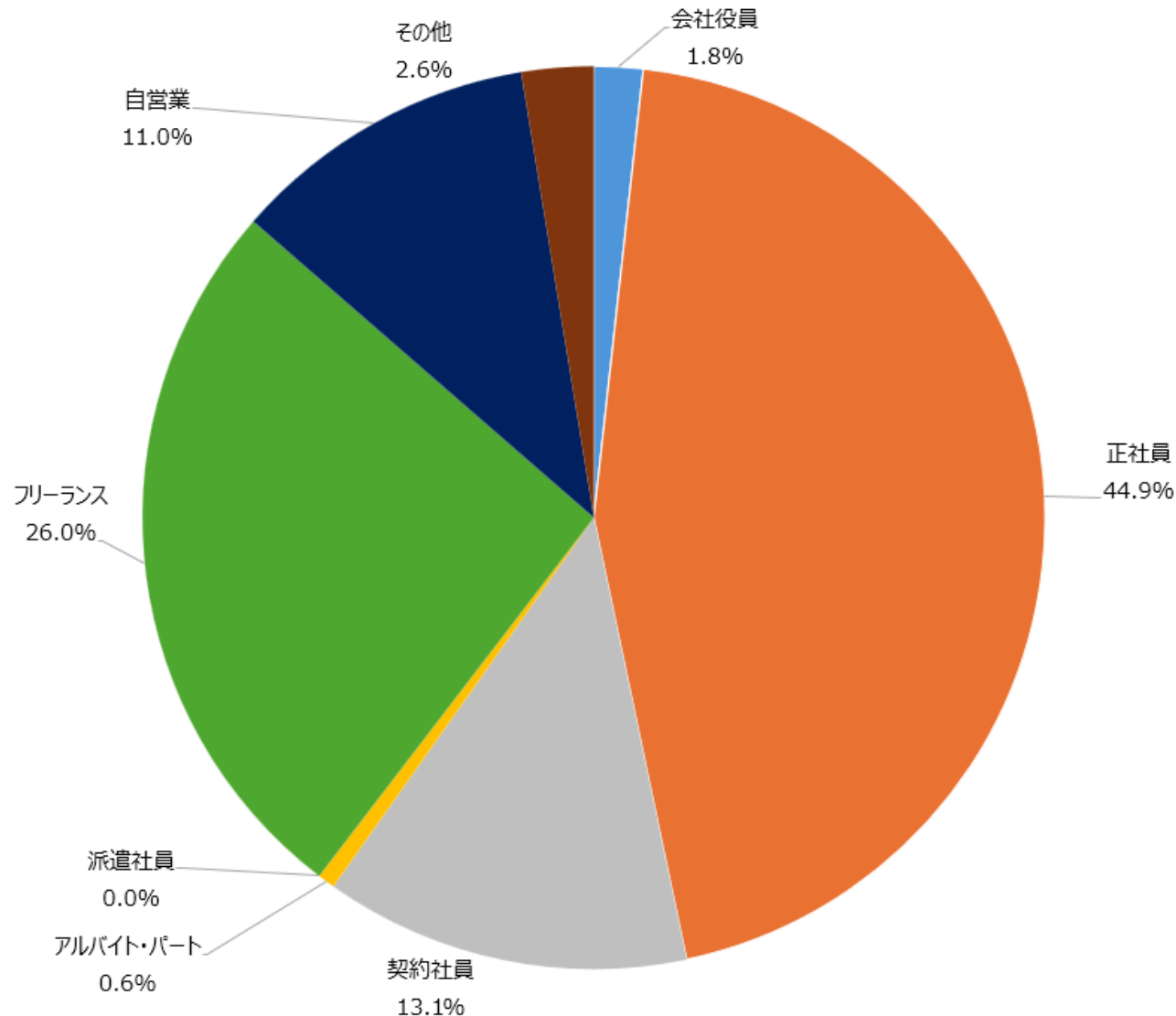
## (その他の自由記述)

26年度は休業するので予定は入れていません。  
あと2年ほど会社に居させてもらえる予定、次の仕事と兼務中  
アンケートの趣旨と外れそうなので、その他と回答します。アジャイル開発で、大まかな計画は数か月先ぐらいまでは見えています。  
バックオフィス業務のため基本的に1年の業務に変わりはない  
育児休暇中なので復帰次第相談  
会社の指示に従う  
会社員なので社内作品以外の打診は考えない  
経営に携わっており雇用が続く限り  
質問が日本語として解釈し難い。  
状況に応じ、必要とあればスケジュールを空けるため不定。  
先方あっての話なので何とも言えない  
総務経理業務なので終わる予定はない  
他社の仕事を受けることが禁止されている  
来年9月まで拘束予定だが、作品への誠意がないスタジオなので降りようと思っている

## 4. アニメーション制作者の働き方

## 19.

## アニメーション制作者の就業形態

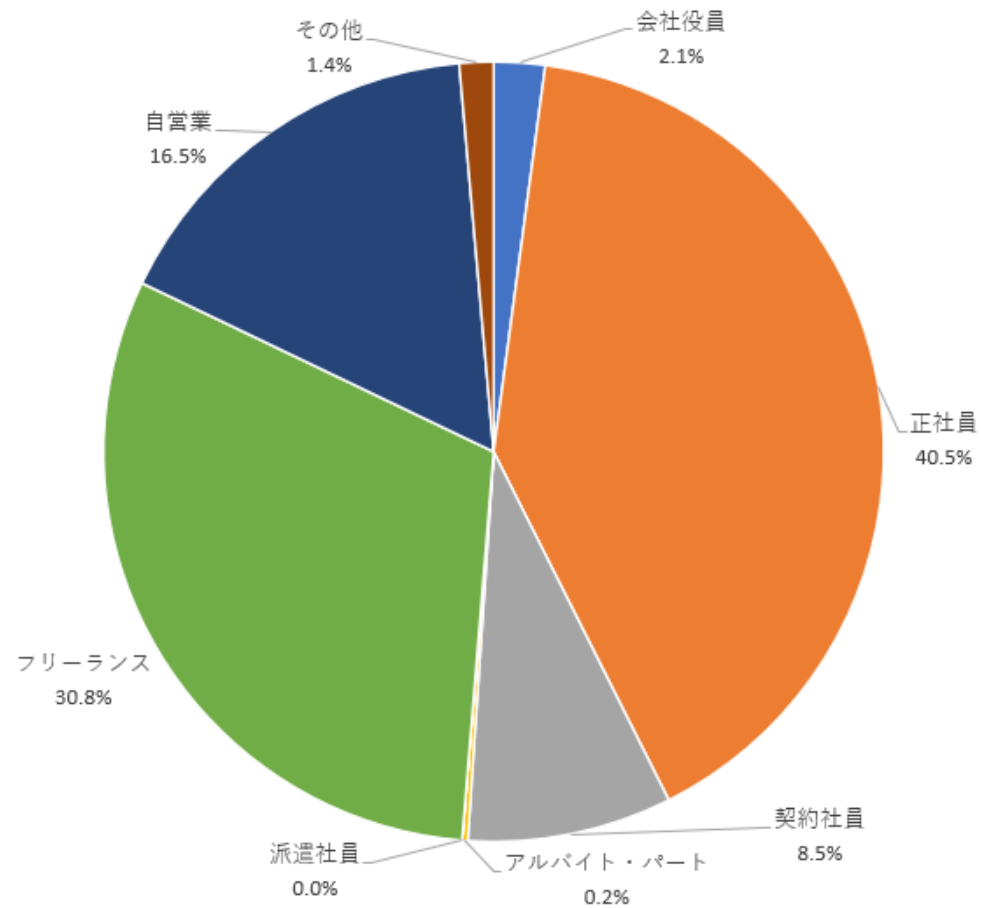


(その他の自由記述、[]内の数字は件数)

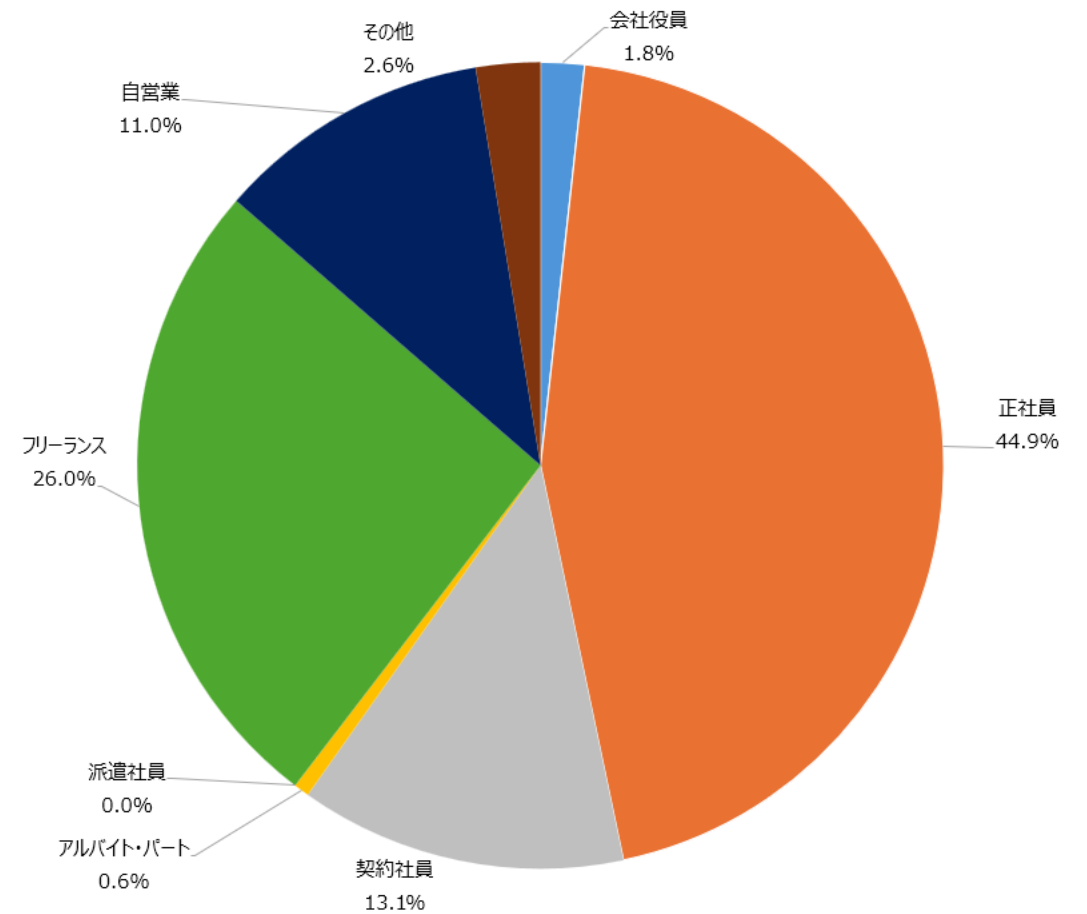
学生[6]  
 業務委託[4]  
 4か月フリーランス・6か月正社員  
 スタジオ所属の個人事業者扱い。社会保険関係はフリーランスと同じ  
 株式会社登記での個人スタジオとして制作会社からの仕事を受注  
 形態はフリーランスだが、特定の会社と契約を結んでいた。  
 昨年はまだ入社していない  
 就職前  
 就労継続支援B型事業所の利用者です。アニメの仕事は以前仕事をした方などからお話を貰って、B型事業所を通して受けている形で仕事をしています。  
 請負契約  
 専属契約  
 定年後の嘱託社員  
 働いていない  
 特定の1社と準委任契約(偽装フリーランス)  
 入社前  
 普段は会社員だが、アニメーターとしてはフリーランス  
 無期契約社員

# 19. アニメーション制作者の就業形態(前回比較)

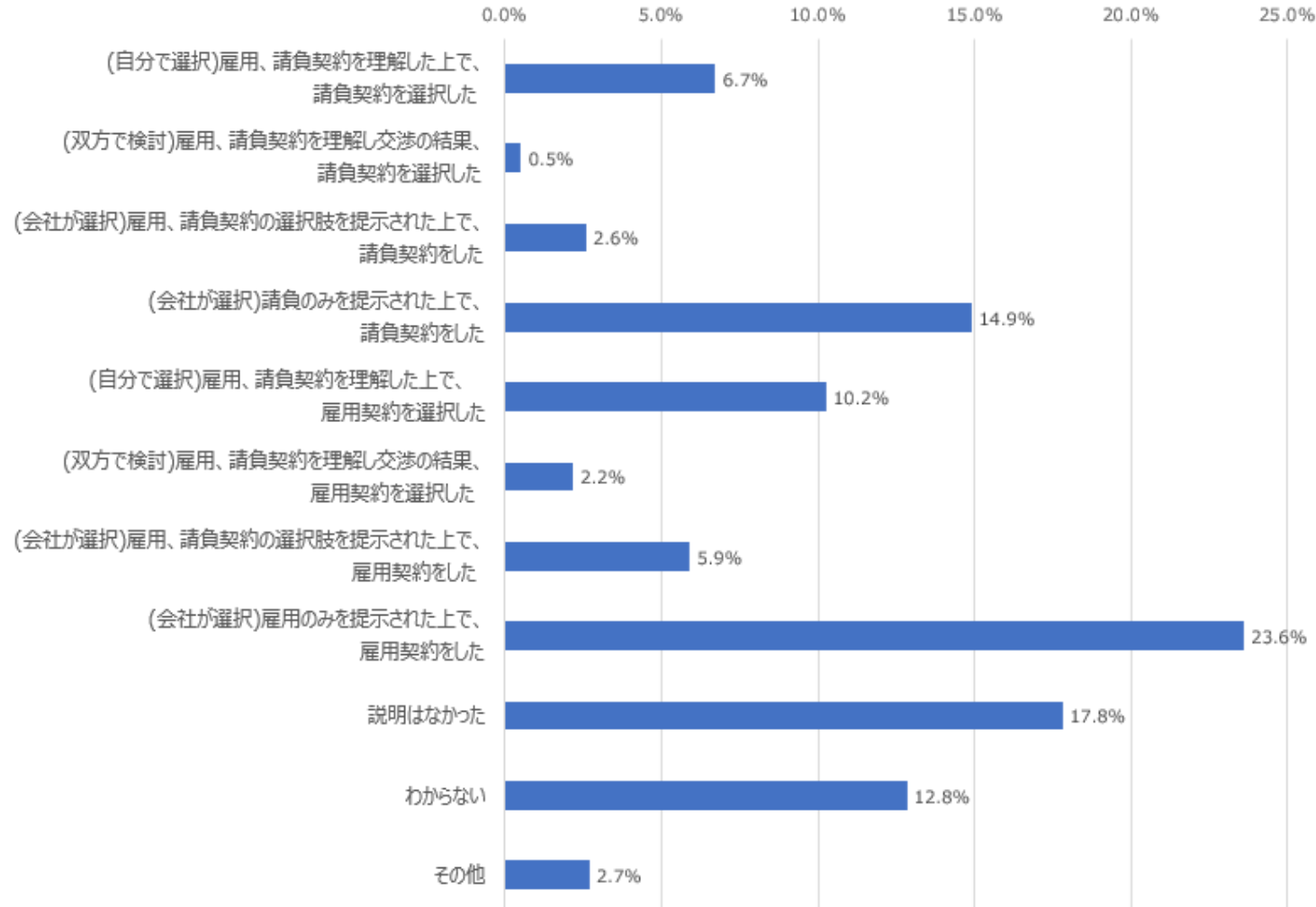
2023



2026



## 20.

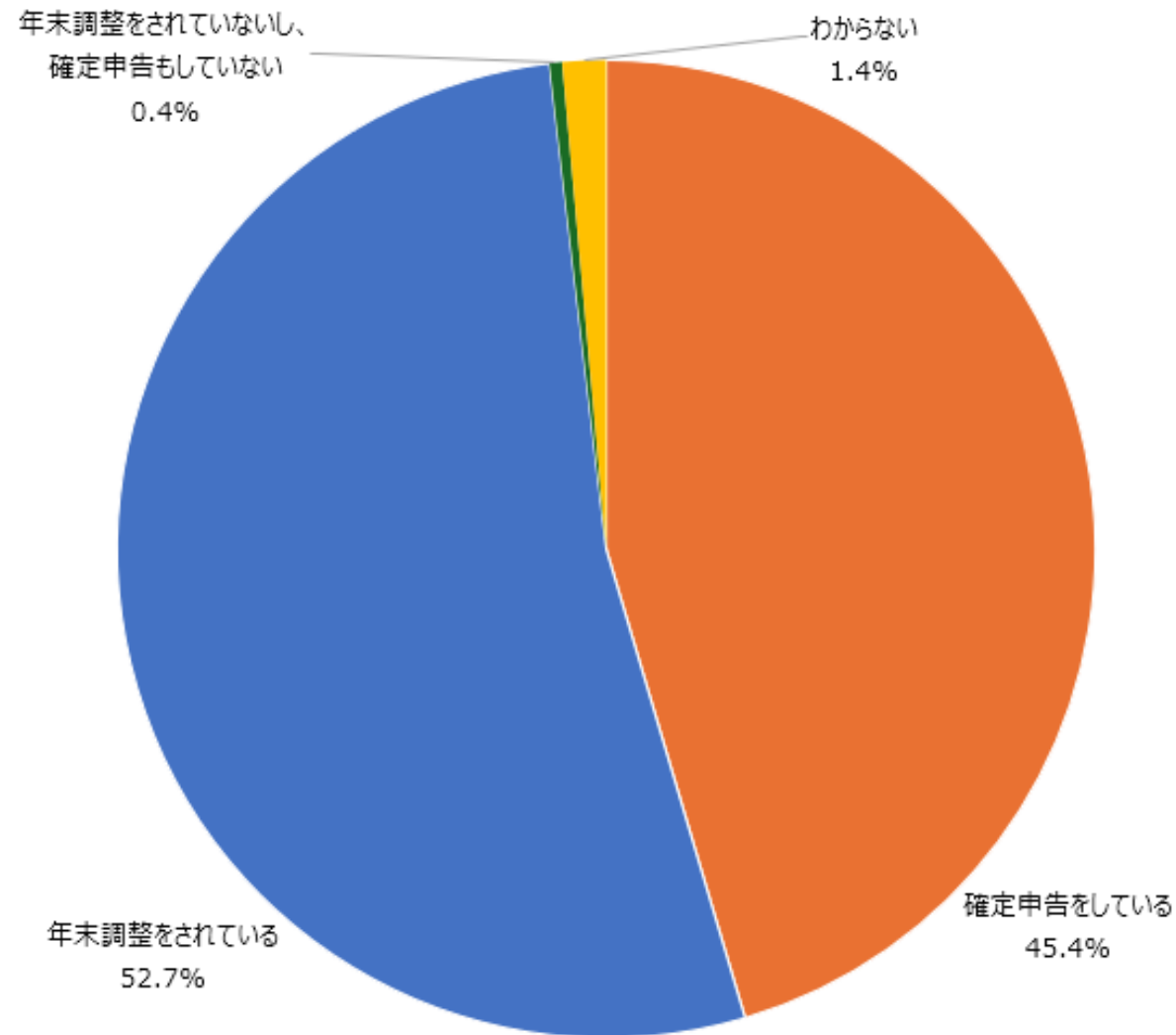
アニメ業界に初めて入ったときの  
請負または雇用契約の選択状況(その他の自由記述、  
[]内の数字は件数)

業務委託[2]  
覚えていない[2]  
普通の社員契約でした  
30年以上昔なので、何も無かった。  
初めから正社員だった  
転職の為、前年度の年収と差が大きかったので税金対策の為にアルバイト契約にしてもらった。  
そういう業務形態が普通と思っていた  
初めて入ったのはアルバイトの為に契約は無し。出来高制  
会社設立から関わっている  
覚えてない。何か書いたような気がする  
そもそもフリーランスで社員で入るという選択肢がほとんどの会社にはなかった  
アニメーション作画業務での人員募集が、雇用ではほぼ見受けられなかった。  
フリーランスの師匠に弟子入りなので何も無い、発注会社からも何も無い  
選択はない  
募集自体が契約社員だった  
時給アルバイトで契約はしていない  
覚えていない。たぶん説明なかった。請負のみだった  
制作進行会社員  
入社当時はシステムがなかった  
会社所属  
制作のため雇用のみ  
シナリオはフリーランスが基本のため  
40年前にはその様な概念は無かった。  
請負のみを説明されたのみ

(Q24, n=966, 単数回答, 無回答は除く)

21.

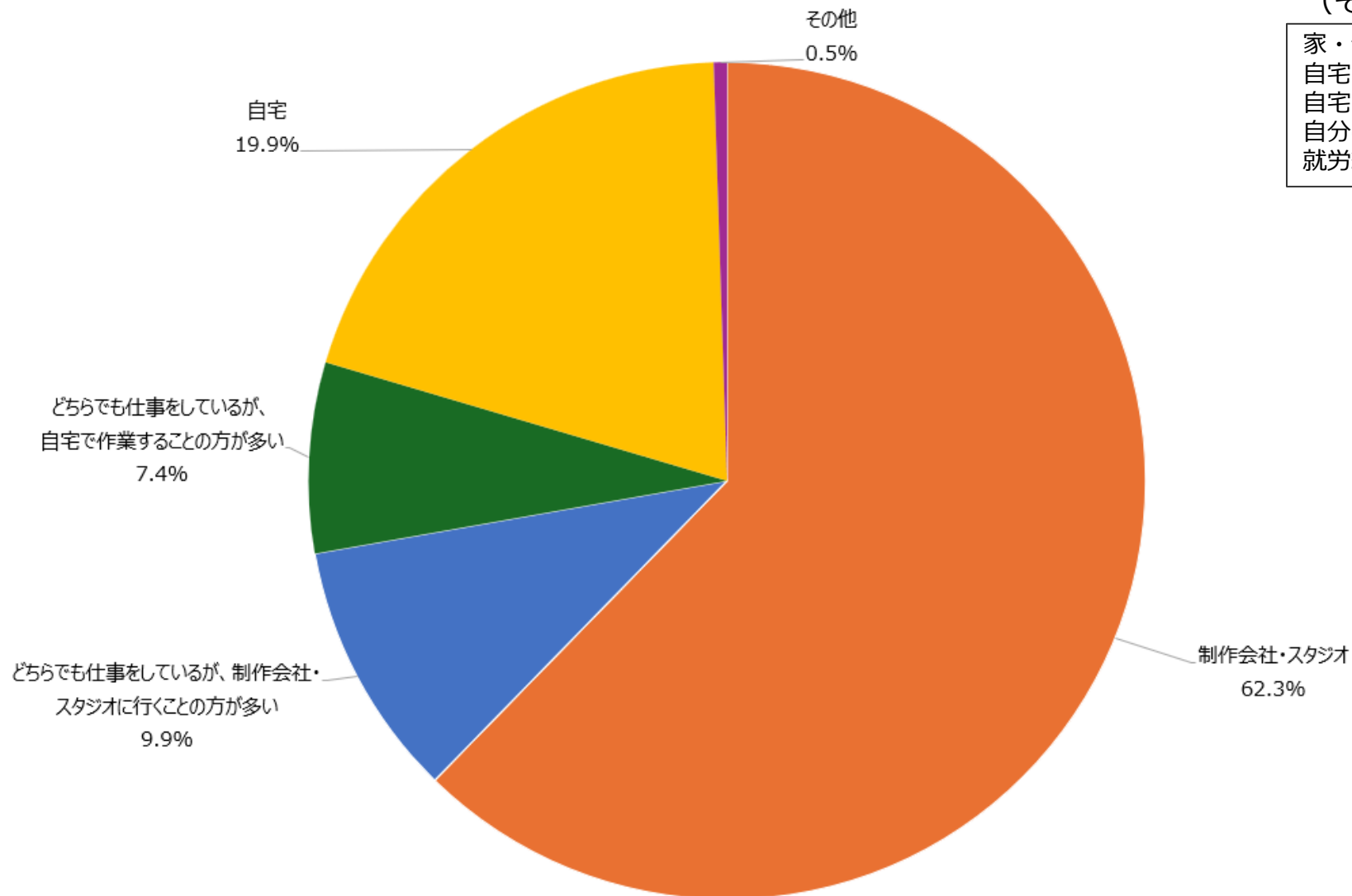
# 確定申告または年末調整の状況



(Q23, n=971, 単数回答, 無回答は除く)

## 22.

## 就業場所

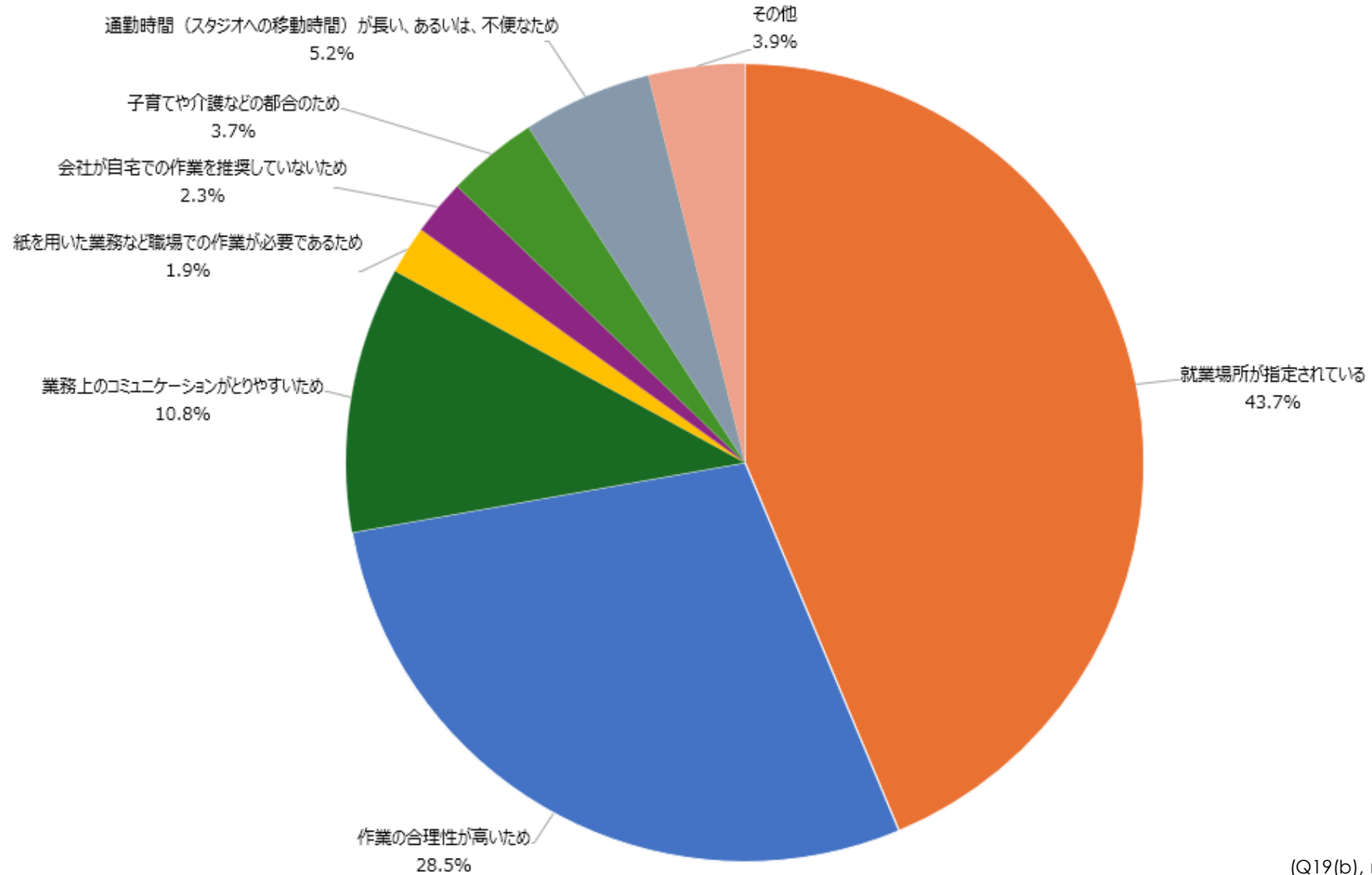


## (その他の自由記述)

家・会社・スタジオ（音響・ポストプロスタジオ含む）  
自宅とは別の仕事場  
自宅と制作会社半々  
自分のオフィス  
就労継続支援B型事業所

## 23.

## 就業場所の理由



## 23. 就業場所の理由

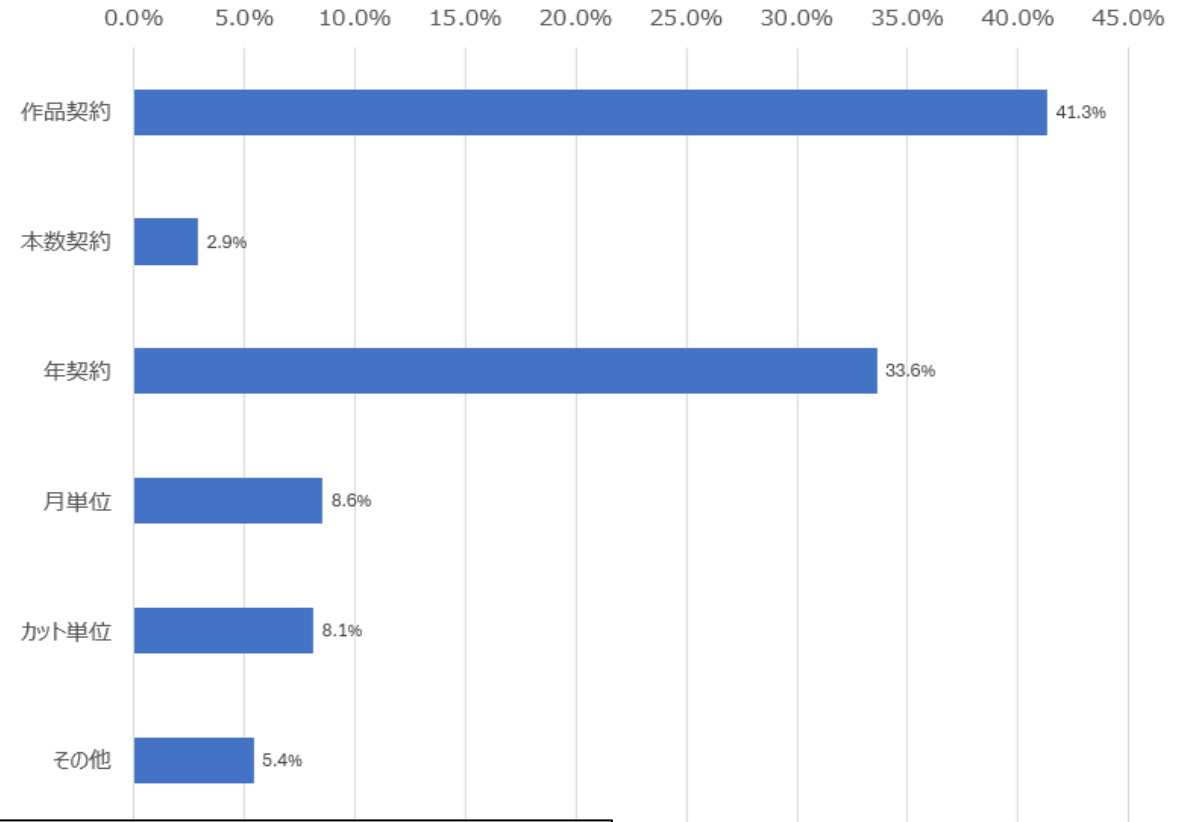
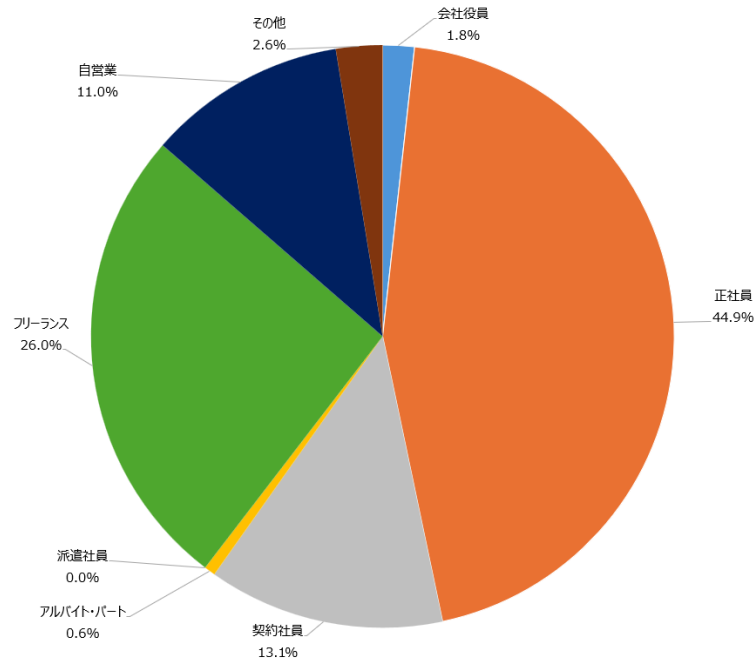
(その他の自由記述)

家が好きで、妊活のため  
 スタジオ内でのパワハラが原因で自宅作業に切り替えた  
 母が脳梗塞で倒れ、過去に妹は嫁に出た為東京から田舎に帰らざるを得なくなった為  
 通勤不可能な地方在住  
 一度体調を崩したのと家賃がないので実家作業  
 就業場所が指定されていない  
 県外に住んでいるため  
 スタジオが遠く、リモートワークの形態で働いているため  
 地方勤務の為  
 自宅で作業したいので  
 動物とずっと一緒にいたい インテリアやPCなどの  
 作業環境が自宅の方が良い 複数掛け持ちしているので無駄な時間を省きたい  
 自営業のため  
 通勤手当が満額出ないため  
 日本国外在住  
 会社が遠いわけではないが仕事に余裕のない時は移動や準備の時間がもったいない  
 本業も在宅で、アニメーターも弟子入りなので自宅以外に作業場所がない  
 徒歩なので健康重視  
 療養中のため  
 環境的（設備や同僚）が合っているため  
 病気のため、作業の合理性が高いため  
 自営業自宅兼作業場で個人としてクリエイティブな仕事をしていくには  
 合理的であるため。また、子育ての面も融通がきくため。  
 自営業で作業場が自宅にあるため

地方在住のため  
 地方在住で通勤可能なスタジオがないため、体調を崩しやすいため  
 複数の制作との回収のやり取りがしやすいため  
 特に理由は無い  
 在宅勤務申請をした上で就労  
 フリーランスのため  
 なるべく会社で作業したいが通勤時間が長いため、忙しいときは自宅作業になりがち  
 フリーランスになりたてのためまだ会社に席をおいてない  
 私への嫌がらせはもう止んだが、上司の指示で引き続き在宅。  
 職場との距離  
 近い、健康面（歩きなので）  
 体調  
 精神的に不安定なため、サポートを受けたり雑談もしながら作業できるため  
 体調が不調な日が体質的に多いため  
 仕事場を借りる経済的な余裕はない。  
 作品を、ユーザーがより楽しめるものにして届けようとする意志が強いため

## 24.

## 契約締結状況①：契約形態



(その他の自由記述, []内の数字は件数)

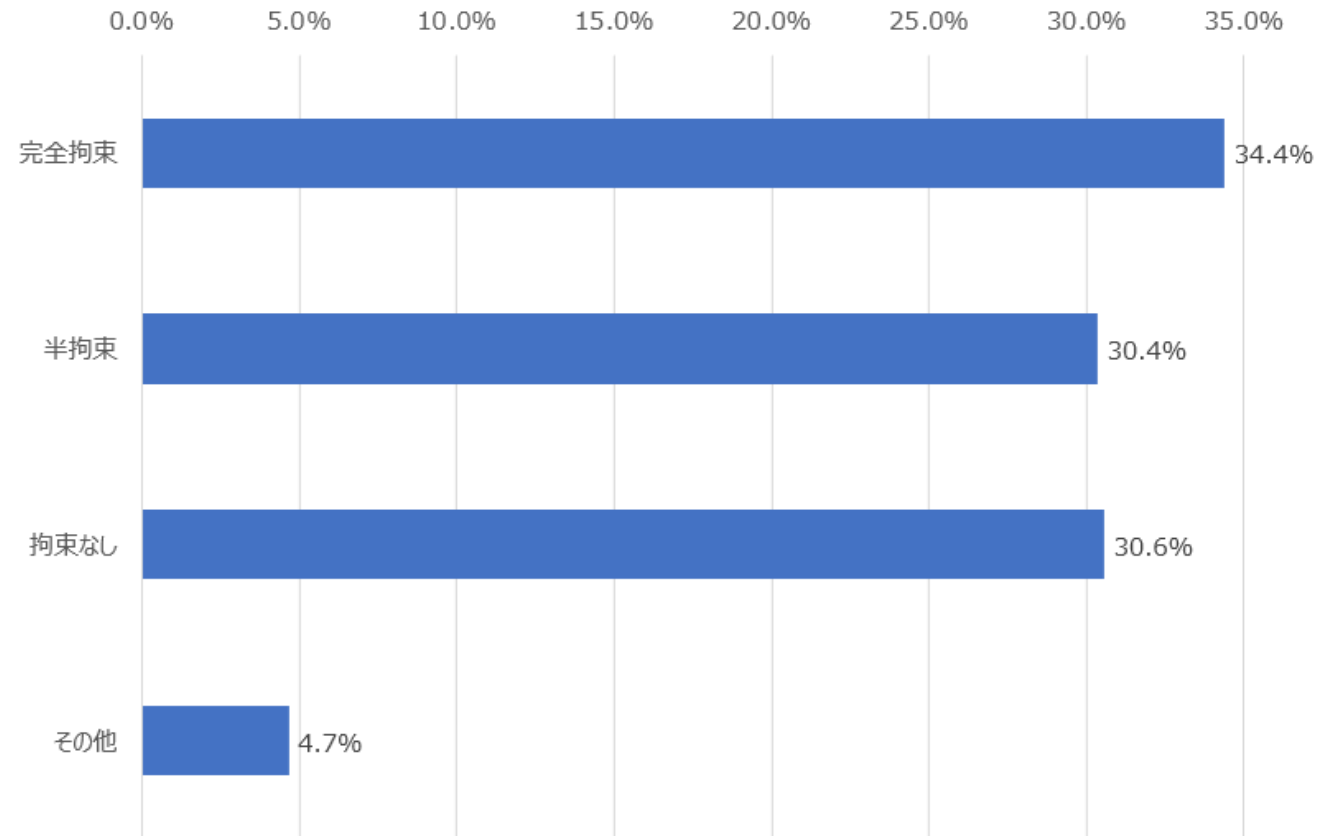
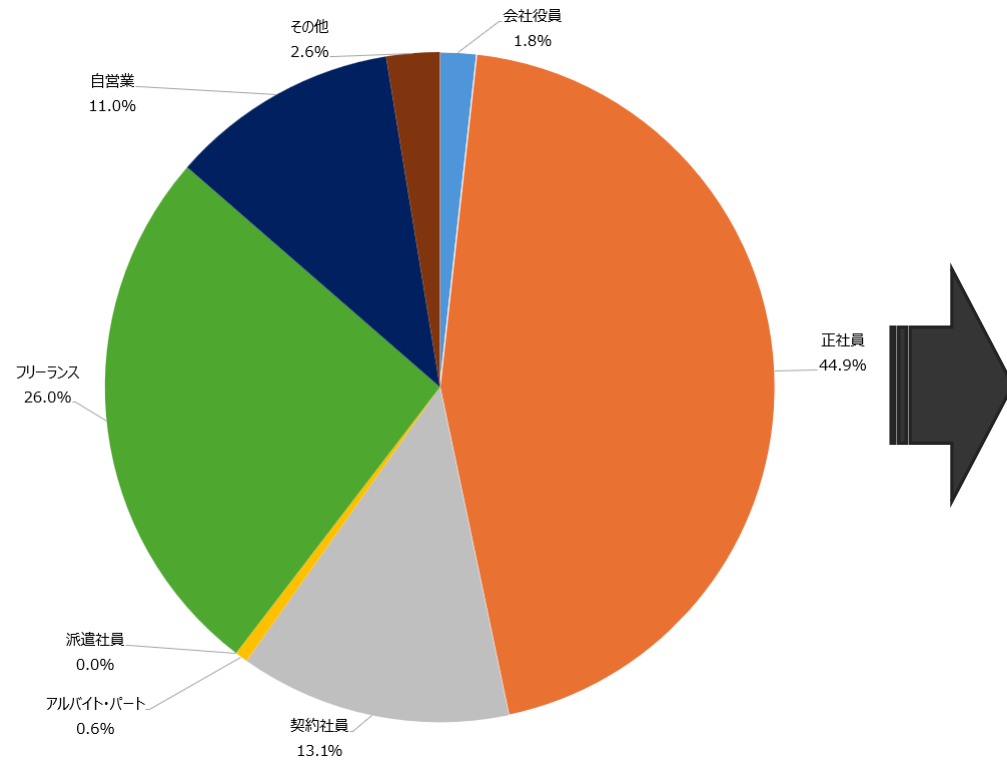
無期雇用[3]  
契約無し  
半年単位  
絵コンテ単価  
新卒雇用  
給与契約  
拘束費  
研修生

知り合いのプロデューサーのラインの作品に入るの  
拘束料をもっているが特に期限や作品などの縛りはない  
予め担当作品納品後に辞職すると伝えていた  
作品契約+一本単価  
作品の場合と月単位の場合がある  
複数あるので一つには当てはまらない  
会社所属  
半年契約

年契約ですが現在永年雇用契約です。  
会社契約  
ずっと  
完全拘束  
拘束料+出来高制  
特にいつまでと決まっていない  
スタジオにいる限り  
出来高  
専属契約

(Q16(b), n=479, 単数回答, 無回答は除く  
Q16(a)で「契約社員」「フリーランス」  
「自営業」を選択した人のみ)

## 25. 契約締結状況②:拘束契約



### (その他の自由記述)

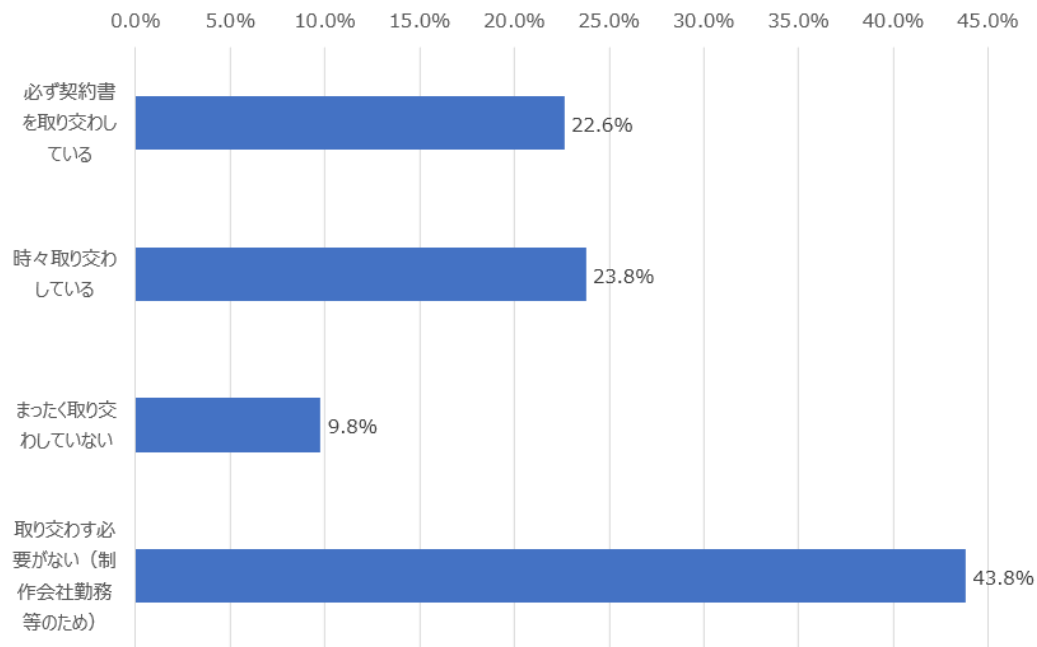
契約社員の月給制  
 契約はしていないが、口約束やお願いはある  
 わからない  
 月額報酬の拘束費で完全拘束に近い形だが、ほかの仕事をやっても良い。  
 業務委託契約書に基づく業務委託  
 月ごとの業務委託

(Q16(c), n=471, 単数回答, 無回答は除く  
 Q16(a)で「契約社員」「フリーランス」  
 「自営業」を選択した人のみ)

## 26.

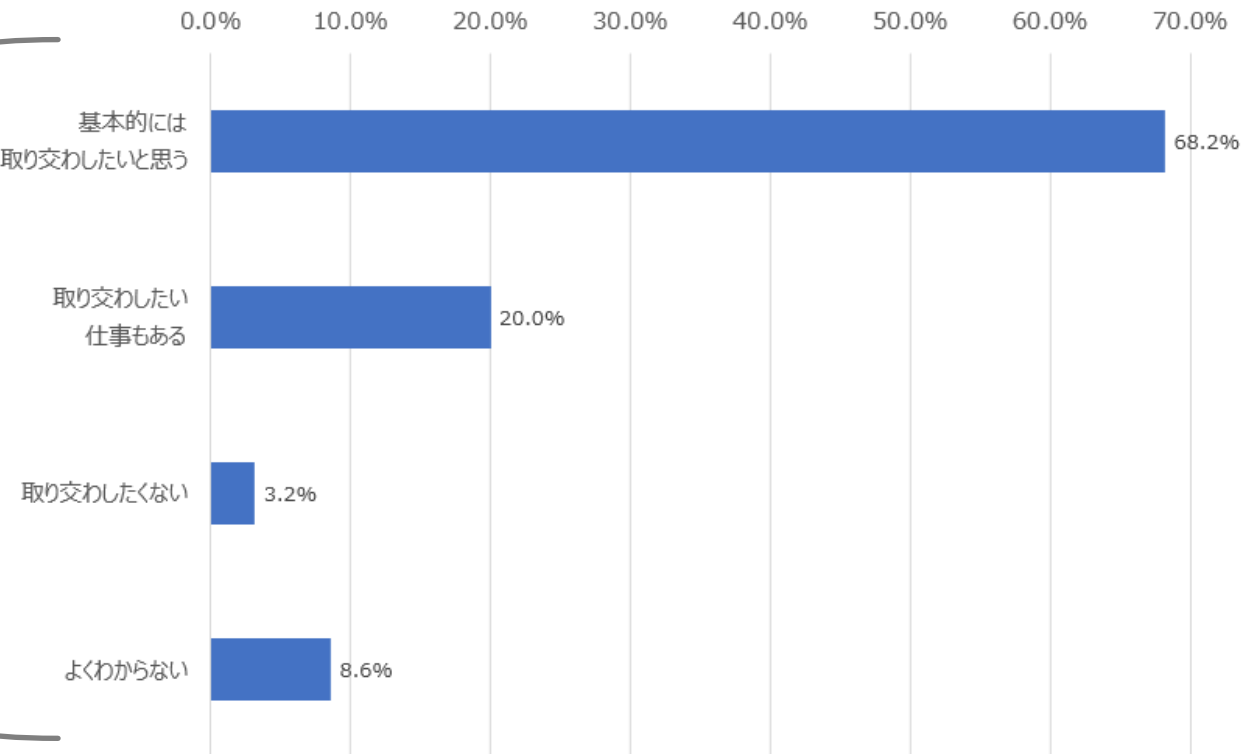
# 契約締結状況③：契約書の取り交わし状況・希望有無

## 契約書の取り交わし状況



(Q20(a), n=972, 単数回答, 無回答は除く)

## 契約書の取り交わし希望有無

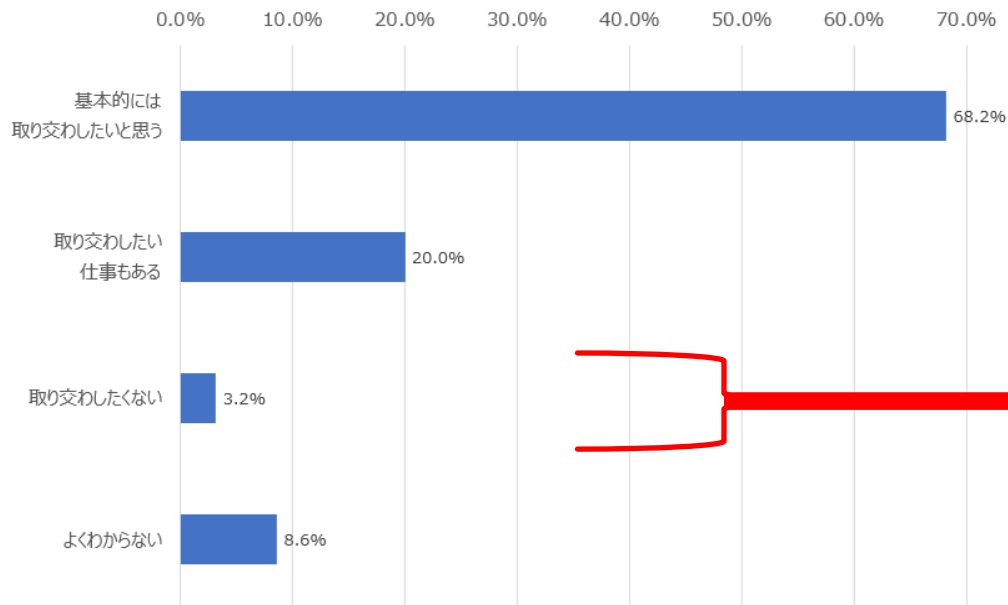


(Q20(b), n=535, 単数回答, 無回答は除く,  
Q20(a)で「必ず契約書を取り交わしている」  
「時々取り交わしている」  
「まったく取り交わしていない」を選択した人のみ)

## 27.

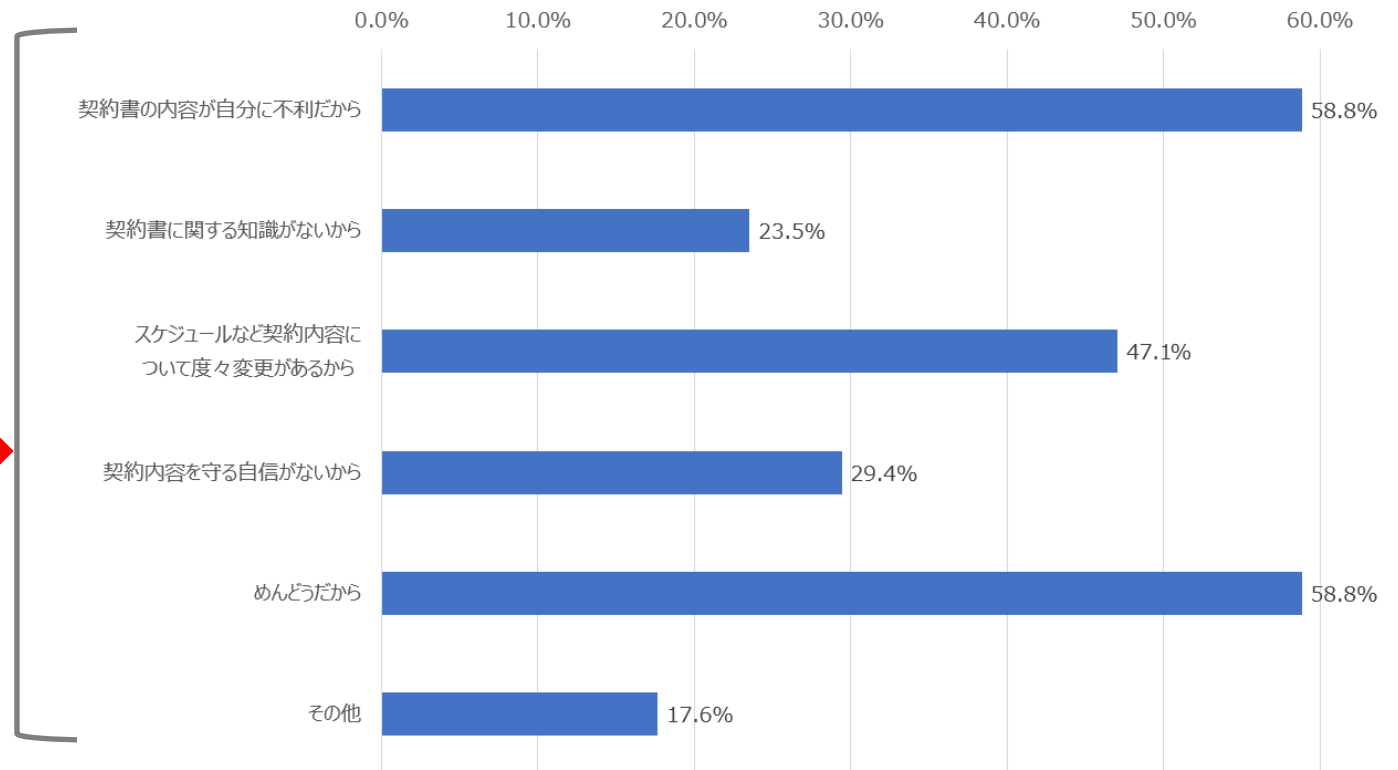
# 契約締結状況④：契約書を取り交わしたくない理由

## 契約書の取り交わし希望有無



### (その他の自由記述)

作業工数に対しスタジオが必要なだけの仕事を揃えられないから  
 契約書は基本的に契約書を書く側に有利に書かれているものだから、契約書があると逆にそれを盾に無理な仕事状況を強えられる可能性がある。多くのアニメーターは難しい契約書を出されても是正できずに契約し、無理なスケジュール、ノルマなどの仕事内容を全うできなかった場合契約書を盾に報酬の減額や支払い拒否などされそうだからない方がまし。  
 契約書の文面に不備があることが多いから

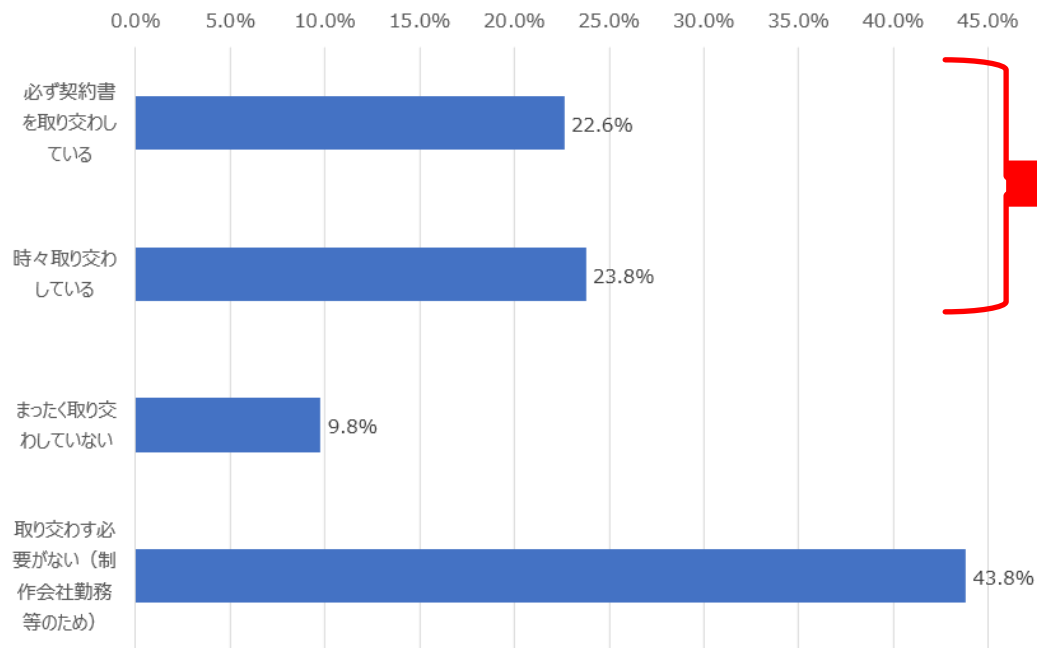


(Q20(c), n=17, 複数回答,  
 Q20(b)で「取り交わしたくない」を選択した人のみ)

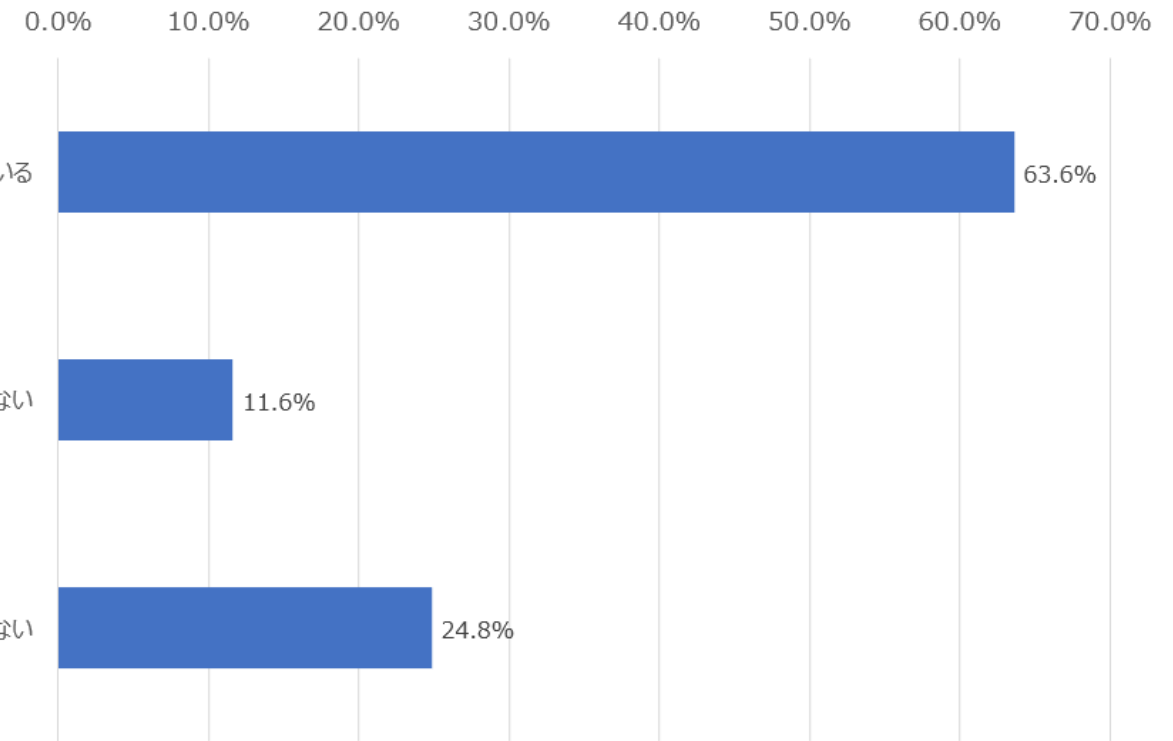
## 28.

## 契約締結状況⑤:基本契約書の締結有無

契約書の取り交わし状況



基本契約書の取り交わし状況

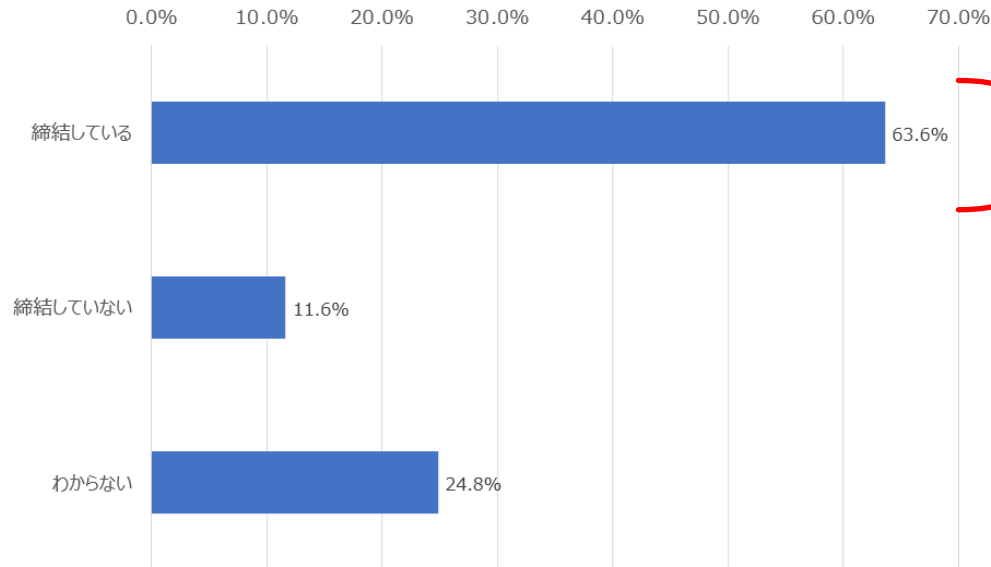


(Q20(d), n=431, 単数回答, 無回答は除く,  
Q20(a)で「必ず契約書を取り交わしている」  
「時々取り交わしている」を選択した人のみ)

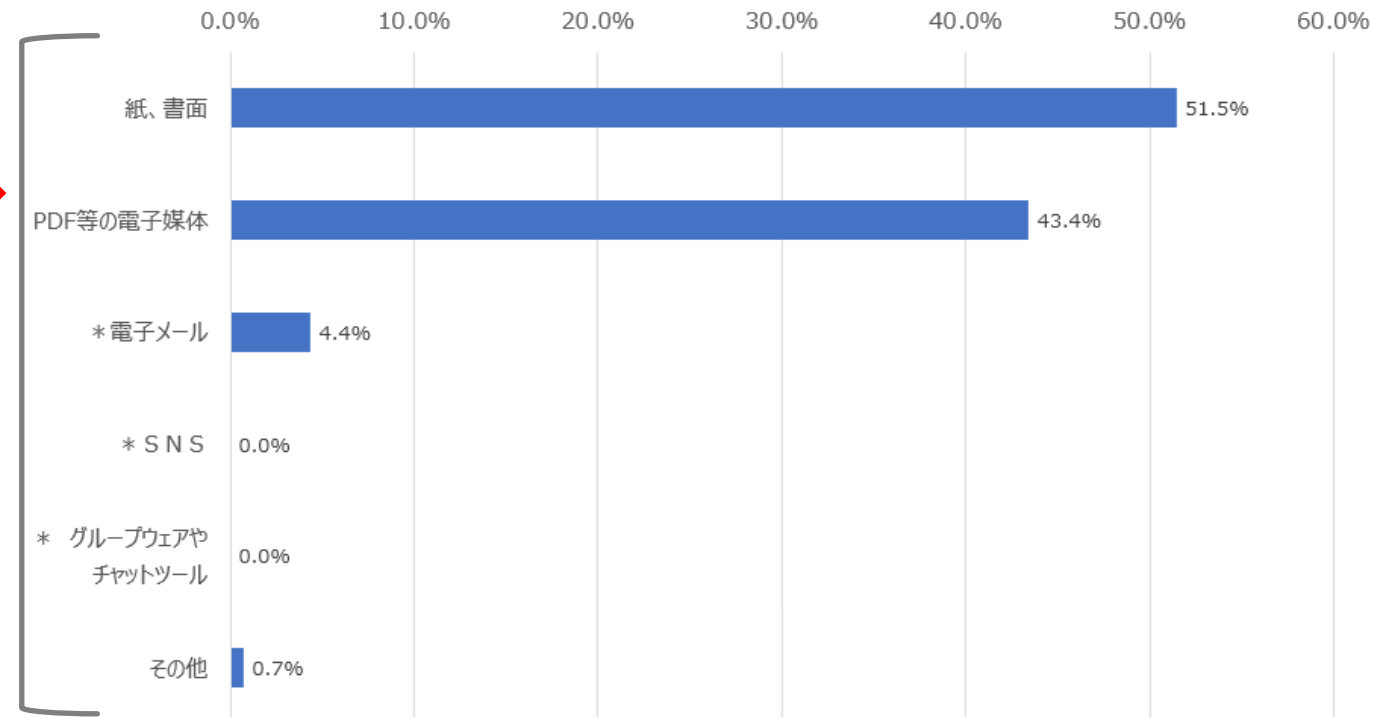
## 29.

## 契約締結状況⑥: 契約書の媒体

基本契約書の締結有無



契約書の媒体



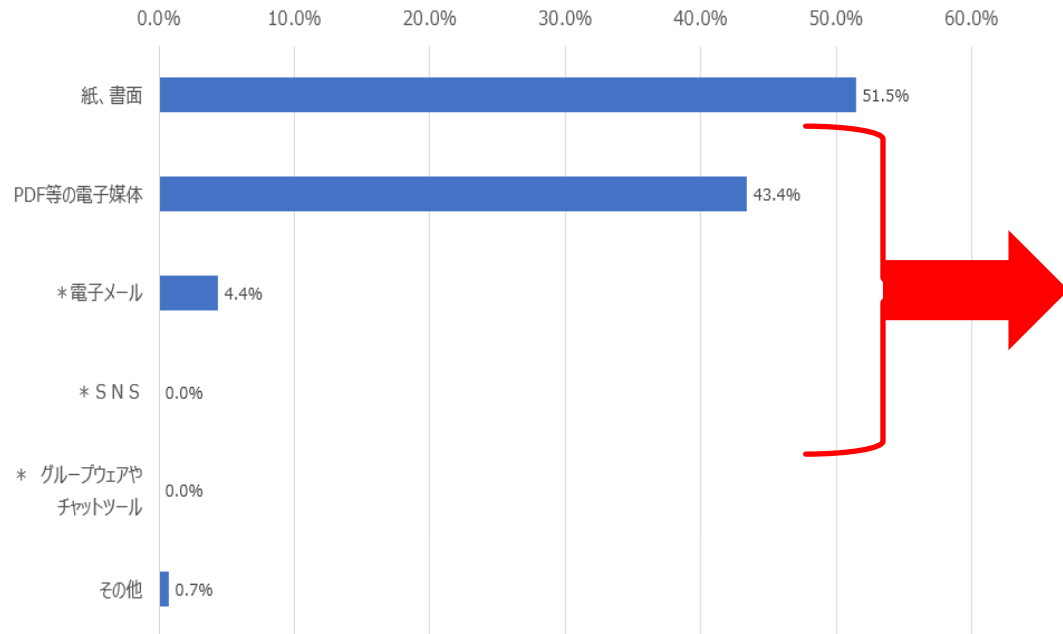
- \* 電子メール (Gmailなどのフリーメール、携帯のキャリアメール、プロバイダーメールなど)
- \* SNS (LINE、XのDMなど特定の者に対するメッセージに限る)
- \* グループウェアやチャットツール (Slack、Discord等)

(Q20(e), n=274, 単数回答, 無回答は除く  
Q20(d)で「締結している」を  
選択した人のみ)

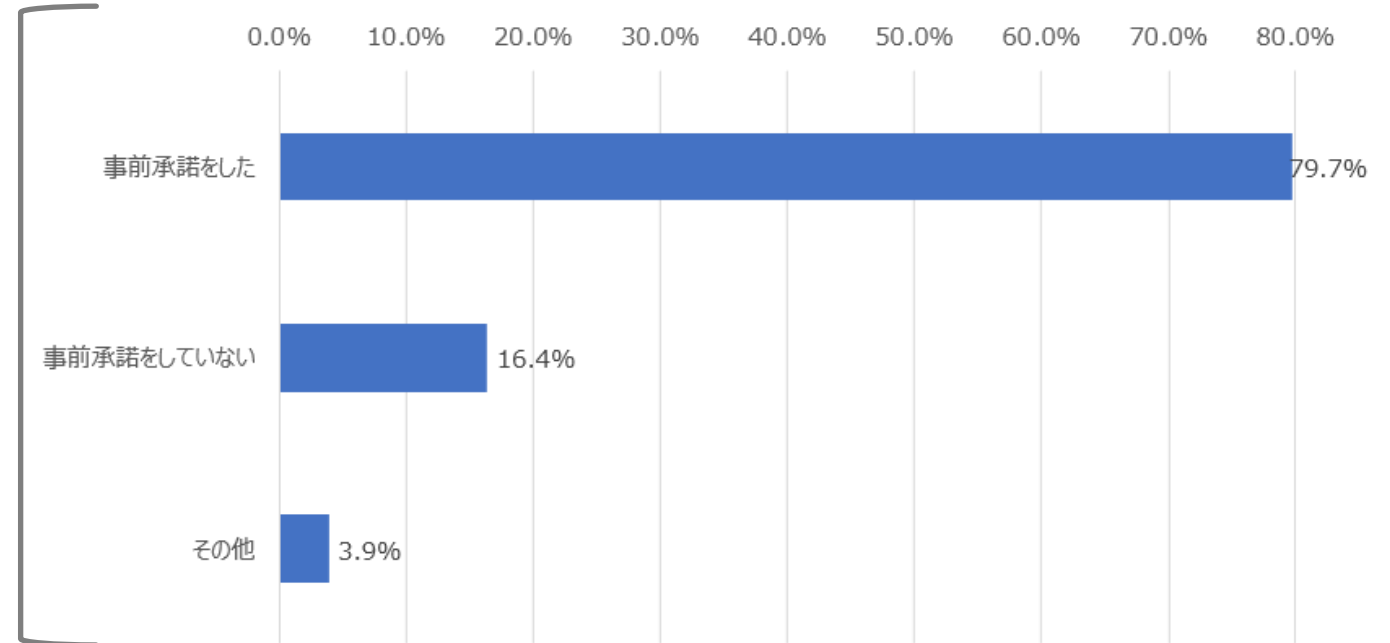
## 30.

## 契約締結状況⑦：契約書媒体の事前承諾

契約書の媒体



契約書媒体の事前承諾

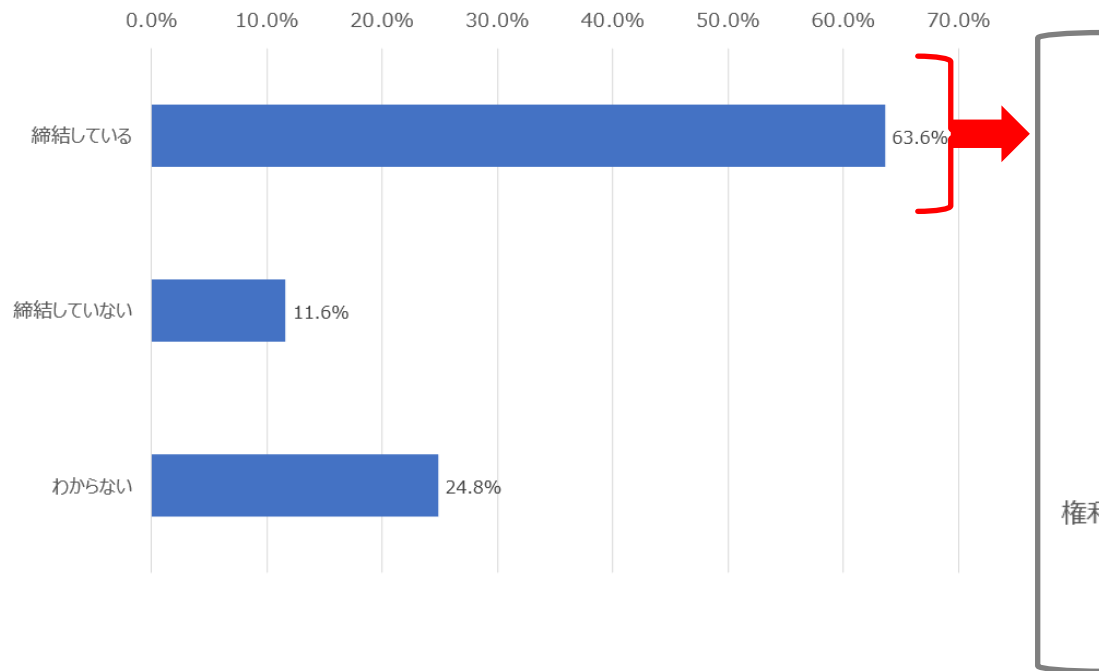


(Q20(f), n=128, 単数回答, 無回答は除く,  
Q20(e)で、「PDF等の電子媒体」「電子メール」「SNS」を選択した人のみ)

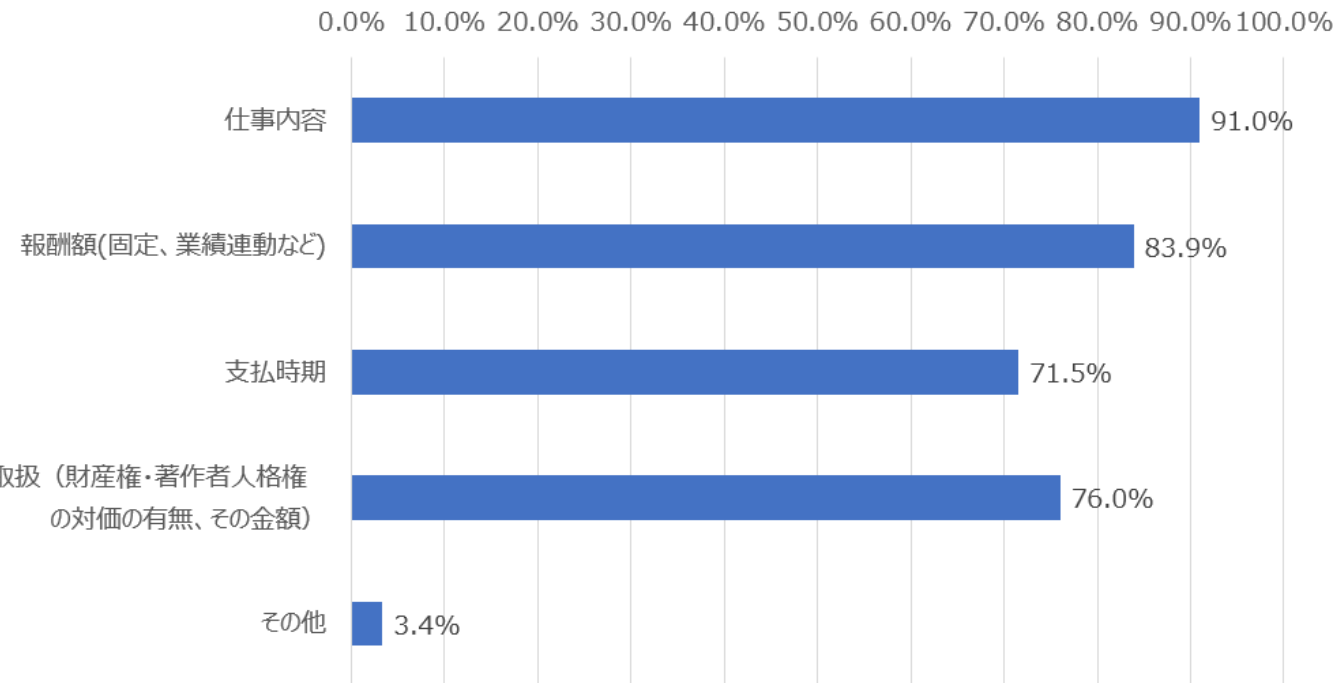
## 31.

## 契約締結状況⑧:基本契約書の記載事項

基本契約書の締結有無



基本契約書の記載事項



(その他の自由記述)

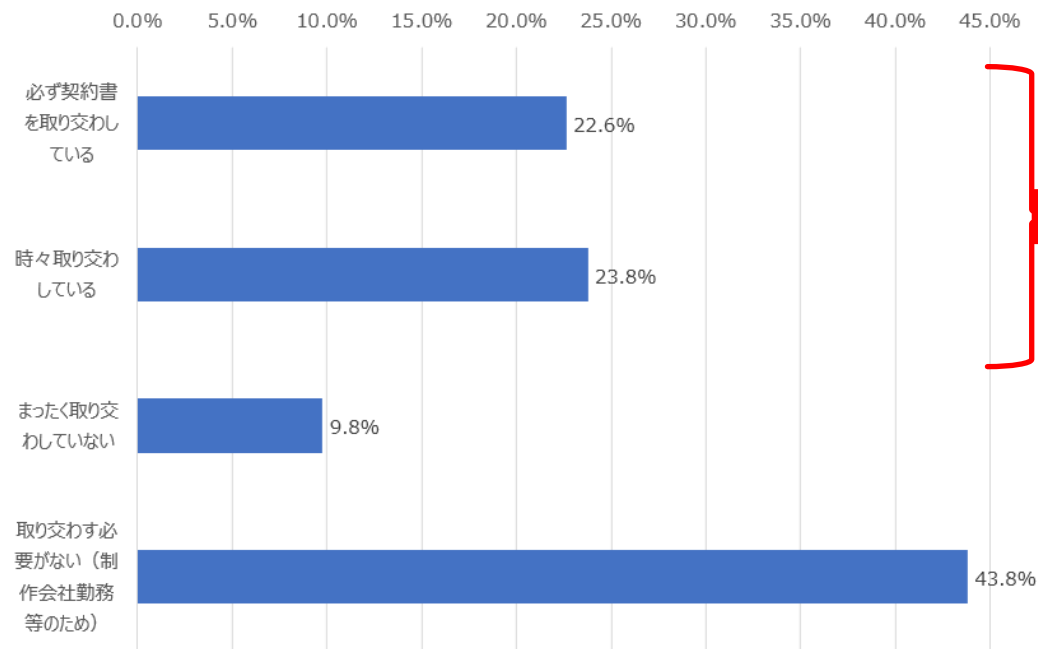
瑕疵について  
 秘密保持  
 定年について  
 多数必要事項  
 検収期間

契約破棄および紛争解決方法の条件  
 機密保持  
 リテイク作業  
 スケジュール

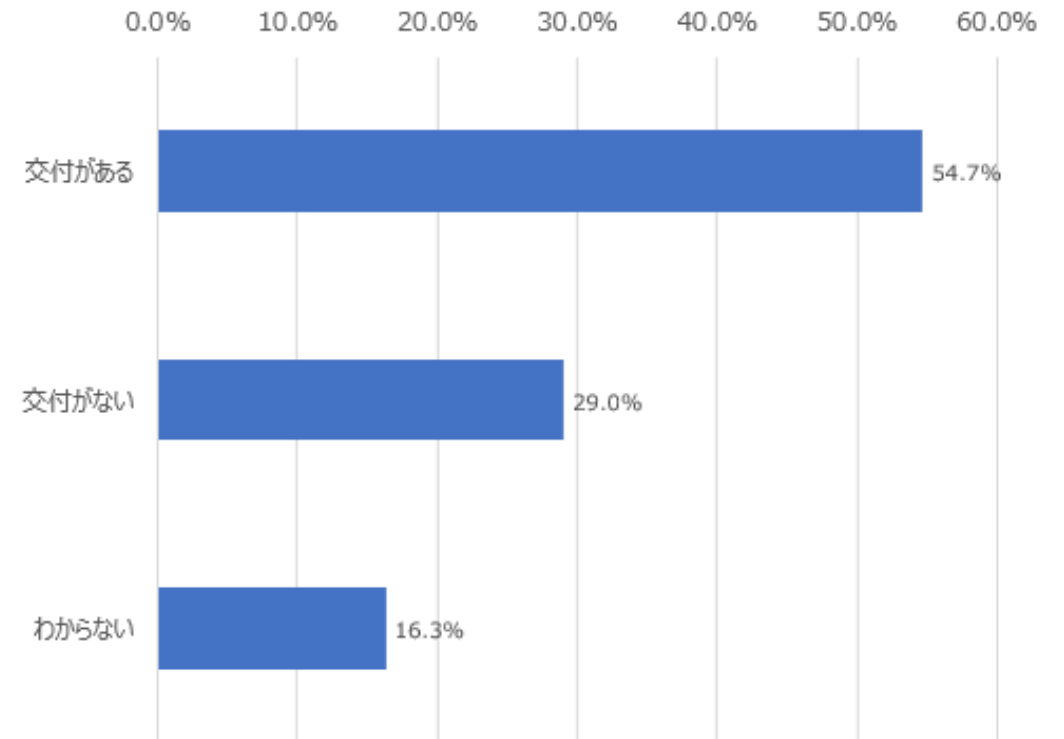
(Q20(g), n=267, 複数回答, 全ての項目に無回答の7件は除く  
 Q20(d)で「締結している」を選択した人のみ)

## 32. 契約締結状況⑨:発注書交付の有無

### 契約書の取り交わし状況



### 発注書交付の有無

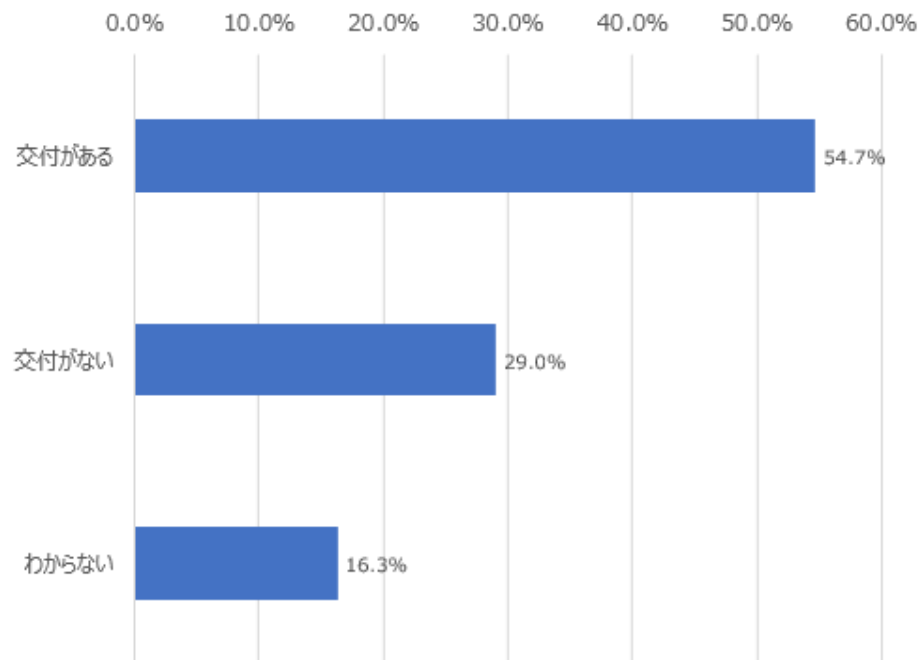


(Q20(h), n=393, 単数回答, 無回答は除く, Q20(a)で、「必ず契約書を取り交わしている」「時々取り交わしている」を選択した人のみ)

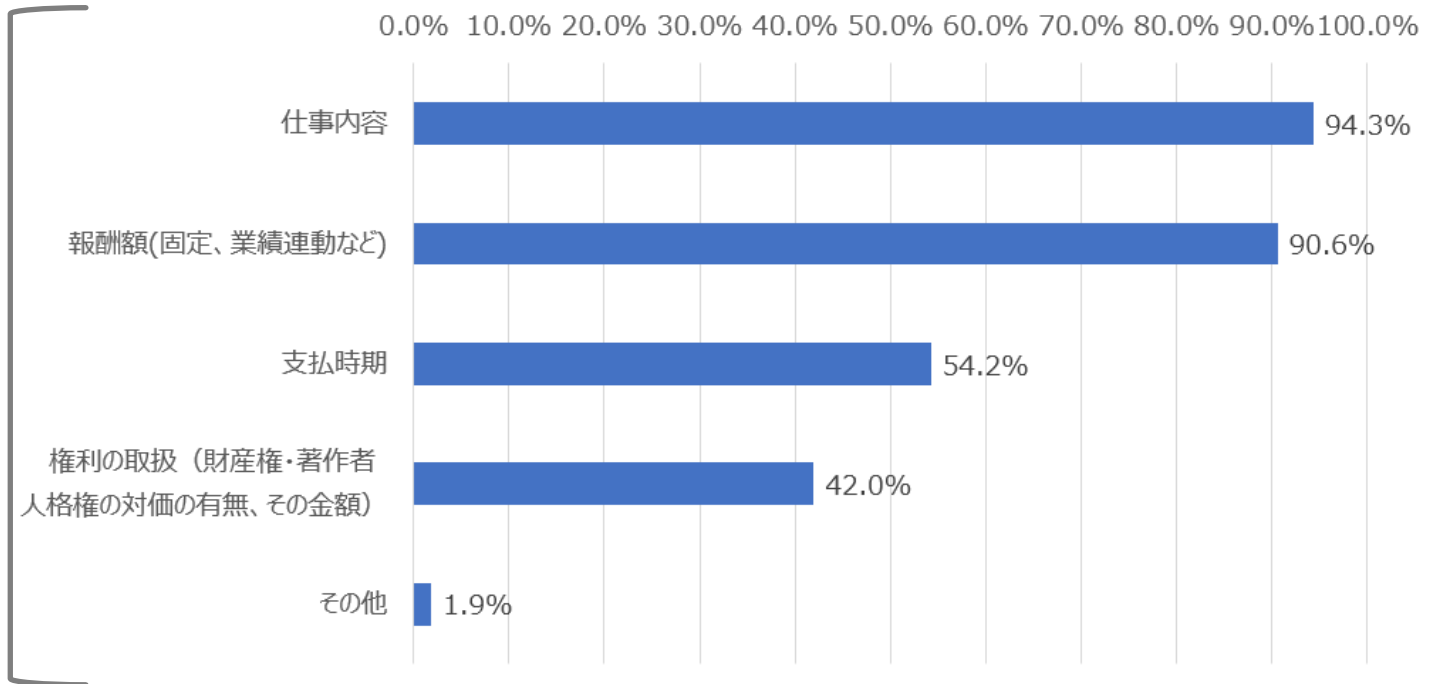
## 33.

## 契約締結状況⑩:発注書の記載事項

発注書交付有無



発注書の記載事項



(その他の自由記述, []内の数字は件数)

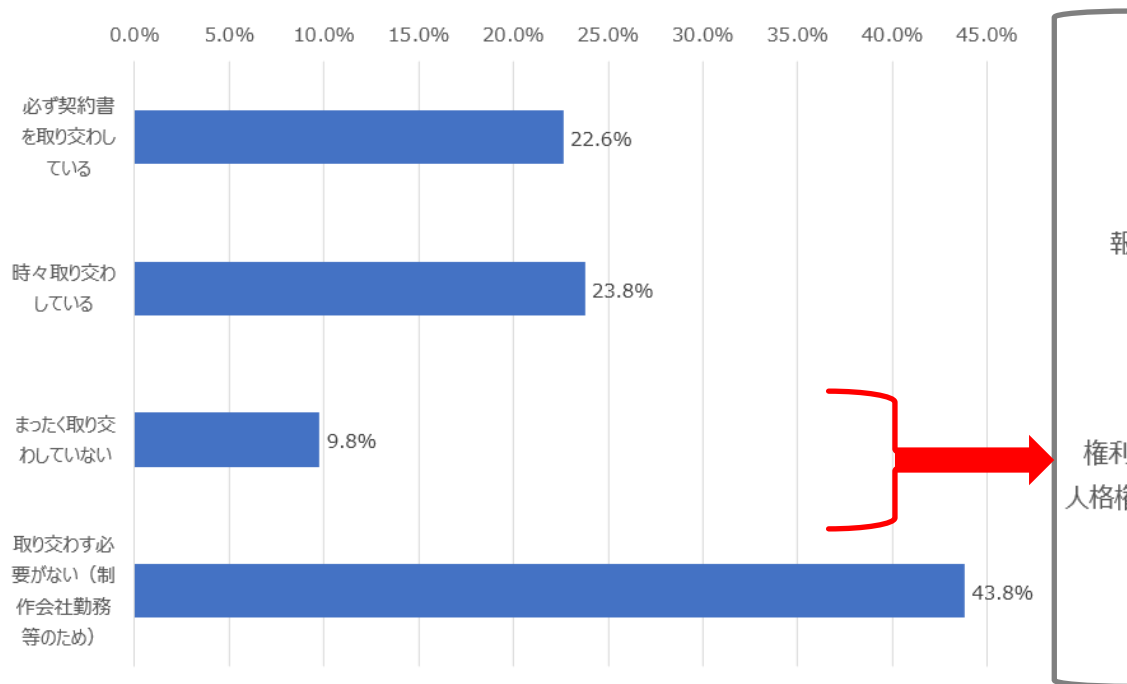
生成AIの利用禁止[2]  
納期  
締め切り日

(Q20(i), n=212, 複数回答, 全ての項目に  
無回答の3件は除く  
Q20(h)で「交付がある」を選択した人のみ

## 34.

## 契約締結状況⑪：契約書に記載が必要な事項

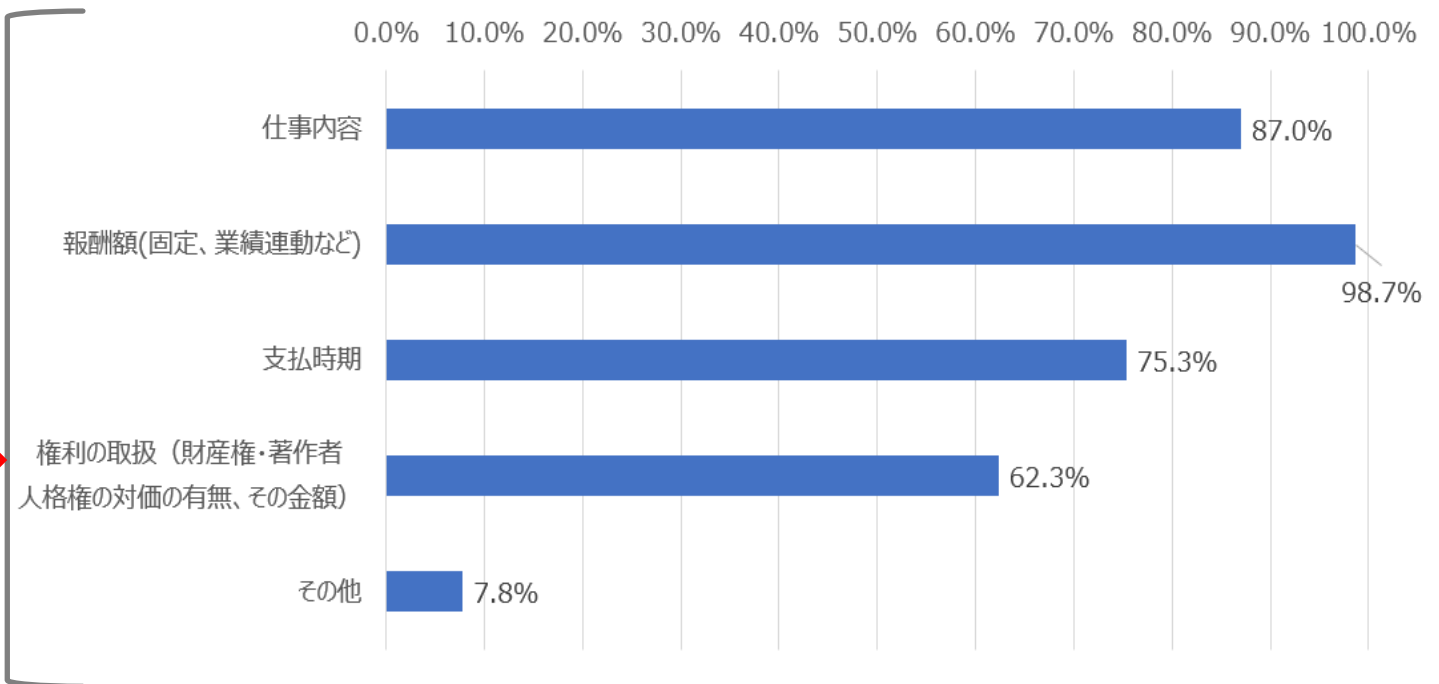
契約書の取り交わし状況



## (その他の自由記述)

問題が発生した時適宜話し合いの場を設けること。  
 発注元、納品方法、納品予定日、NDA  
 作業期間を大きくおさえられてしまうのでその分お金がほしいです。  
 契約不履行の際のペナルティ  
 期間延長時の追加報酬・契約業務量の増減時の報酬額変動規定  
 期間

契約書に記載が必要な事項

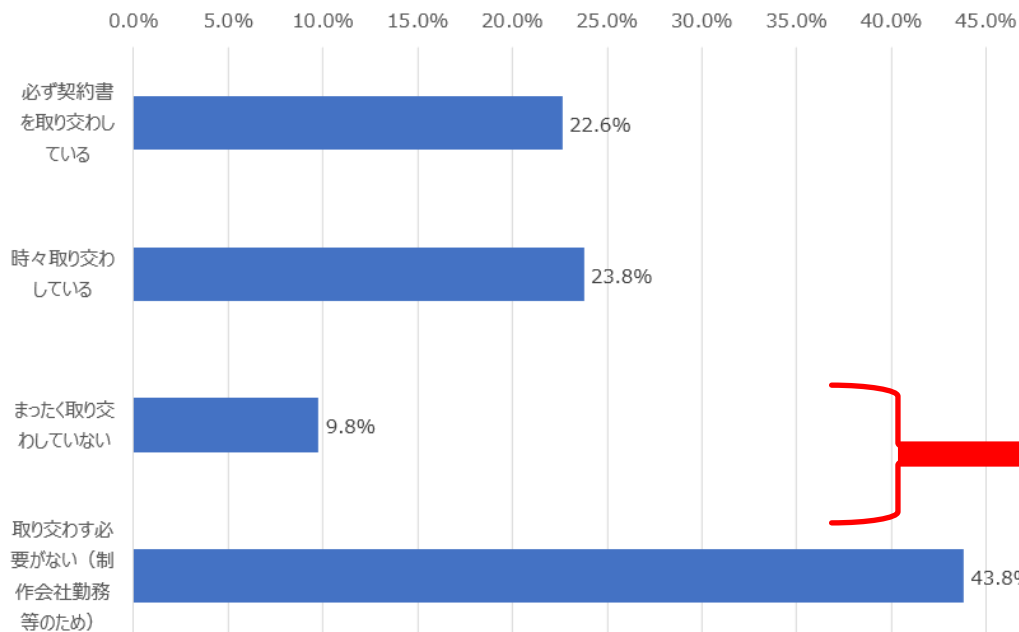


(Q20(j), n=77, 複数回答, 全ての項目に無回答の18件は除く  
 Q20(a)で「まったく取り交わしていない」を選択した人のみ)

## 35.

## 契約締結状況⑫: 契約に重要な事項

契約書の取り交わし状況



(その他の自由記述)

## 期間

問題が発生した時、適宜話し合いの場を設けること。

発注元、納品方法、納品予定日、NDA

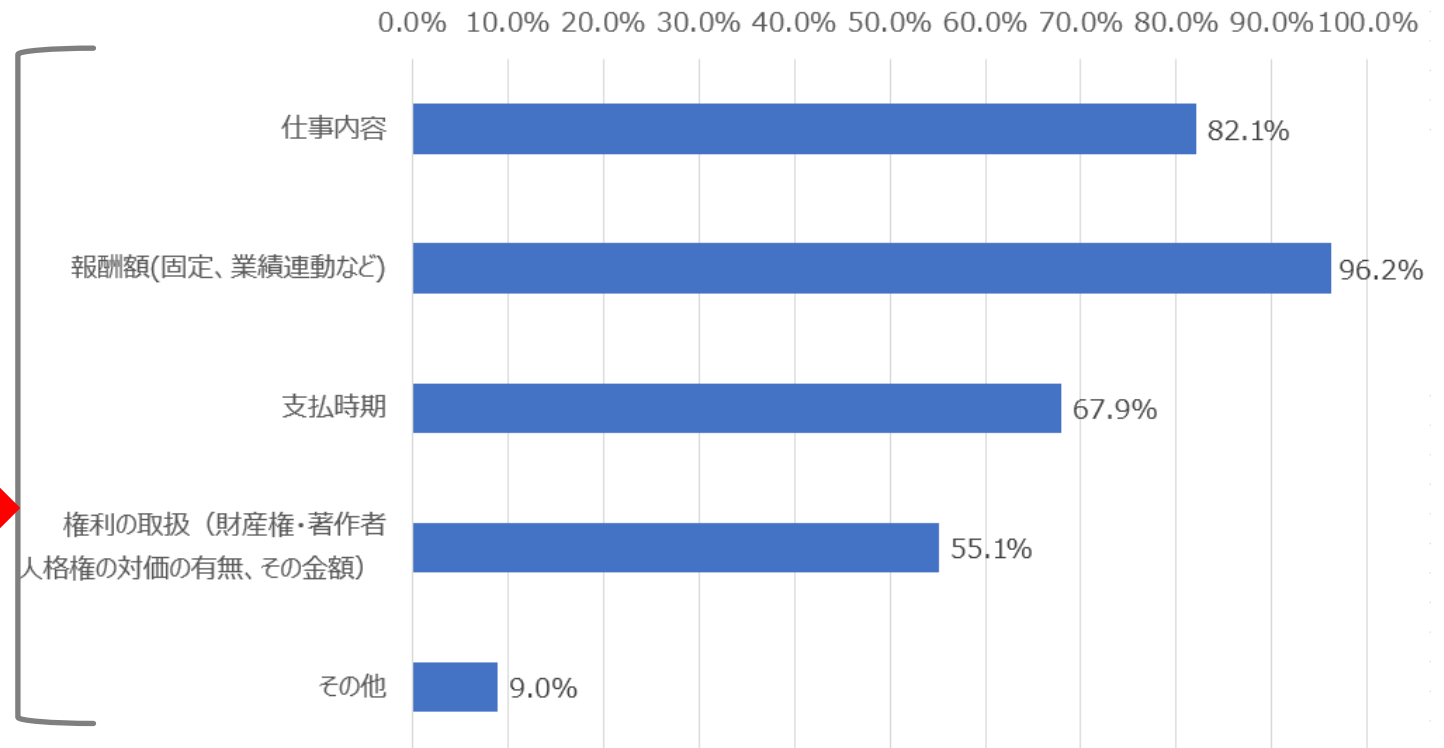
契約不履行の際のペナルティ

期間延長時の追加報酬・契約業務量の増減時の報酬額変動規定

スケジュールを守らなかった場合の補償、アニメの絵がスケジュールガタガタで、2ヶ月～1年遅れることも多い

スケジュール、座組(制作、作画の処理レベル)

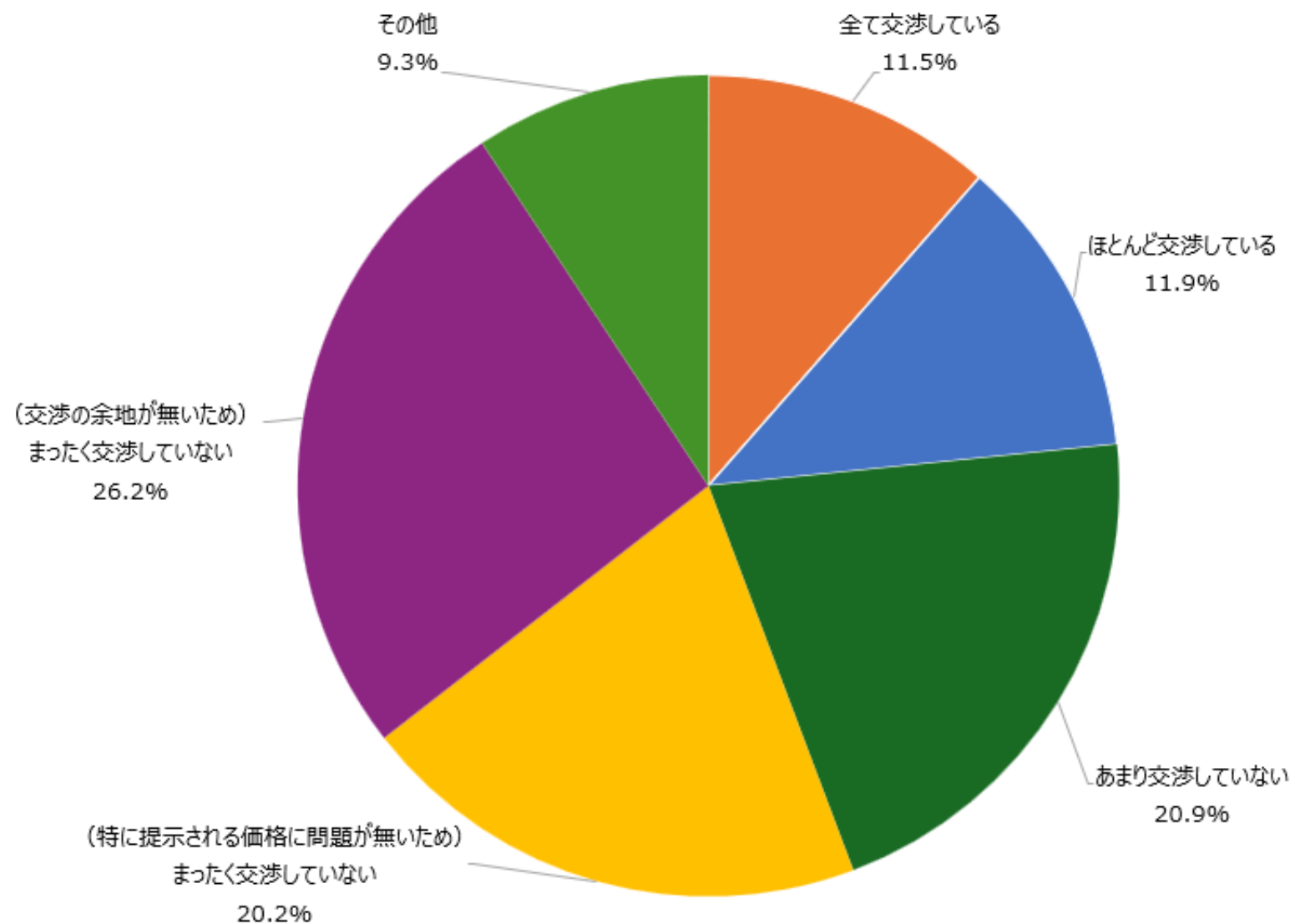
契約に重要な事項



(Q20(k), n=78, 複数回答, 全ての項目に無回答の17件は除く  
Q20(a)で「まったく取り交わしていない」を選択した人のみ

## 36.

## 価格交渉



(Q21(a), n=915, 単数回答, 無回答は除く)

# 36. 価格交渉

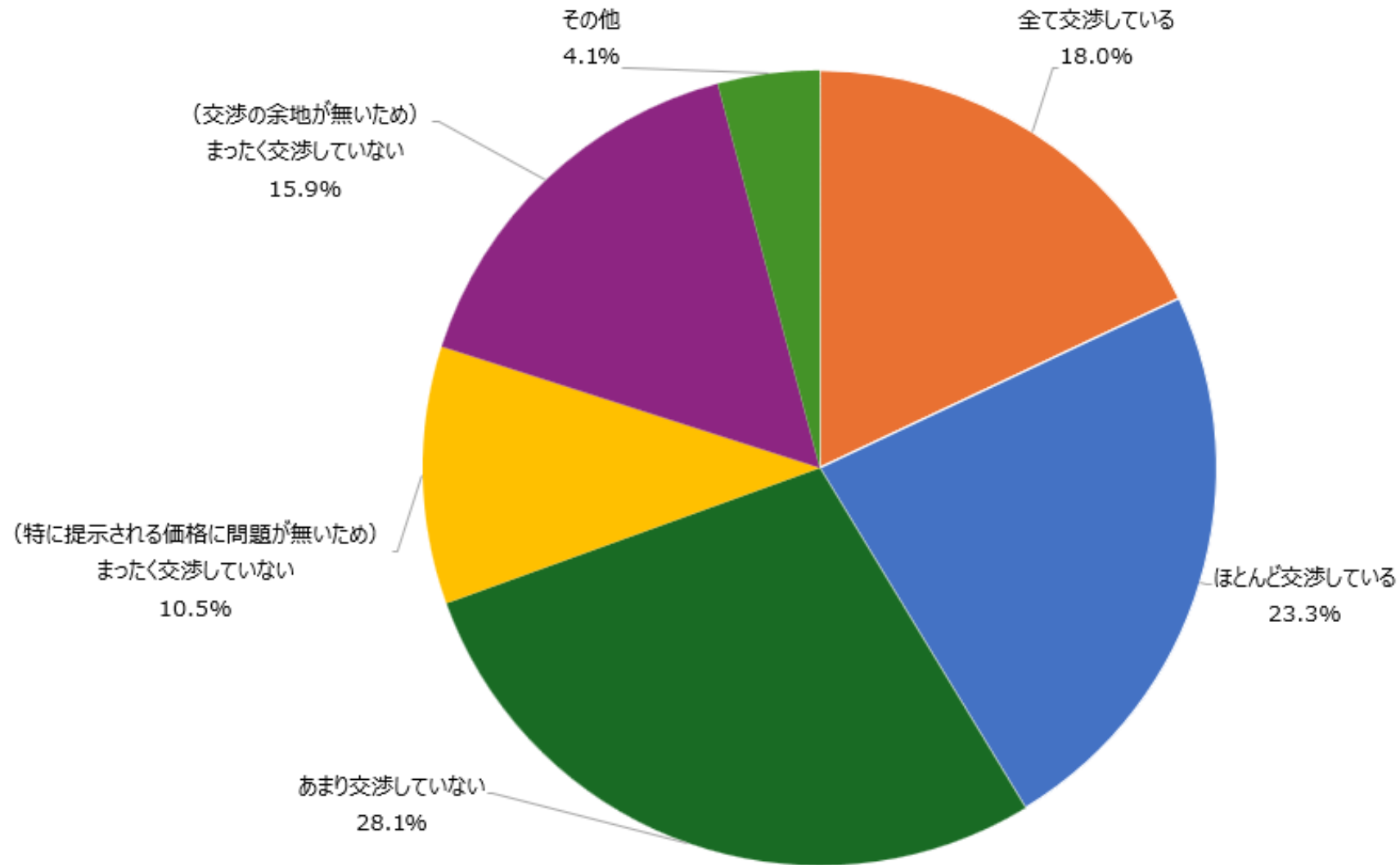
(その他の自由記述)

固定給のため[11]  
 会社員・正社員のため[21]  
 する必要ない  
 やりたい仕事なら希望金額より上なら交渉しない。興味無い仕事ならギャラ次第以前したが、今後社員化のため我慢した。  
 価格交渉はなし、正社員のため  
 会社員のため給与交渉のみ  
 完全拘束で案件ごとの交渉の必要が無いため全くしていない。  
 完全拘束で必要がないためしていない  
 給与があるためしていない  
 給与が月で決まっているため交渉の必要なし  
 給料なので  
 契約固定  
 契約社員なので月に一定額と決まっておき交渉は必要ない為  
 契約社員のため月給で働いているため、昇給時に交渉はしているが上がらない  
 契約社員のため交渉の必要がない  
 契約社員の固定給のため交渉はしていない  
 月額報酬のため  
 月給なので交渉なし  
 月給制のため  
 月極めのため  
 交渉が許される技能ランク帯に属していないと認識しているため  
 交渉が必要な時だけ  
 交渉する側  
 交渉する立場にない  
 交渉はしているが、思った額にはならない。  
 交渉はしているが何かと理由をつけられて渋られる。  
 拘束以外の外注作業のみしている  
 拘束料のみ仕事を受ける時にしているが、単価などの交渉は苦手なため内容によっては  
 言っていただければ調整しますと言われていてもなかなか自分からは交渉できない

事前に提示した額で、基本的に確定しています。  
 時々交渉している。  
 自ら言うのが苦手と言えない  
 社員のため価格交渉の意味がない  
 社員のため交渉そのものがない  
 社外仕事をする場合、所属会社の制作が先方と交渉  
 所属しているスタジオのマネージャーに任せている  
 上司が交渉するため  
 制作がしている  
 制作さんが金額その他を交渉するため  
 制作会社に務めてるため交渉していない  
 制作会社の社員なので交渉していない  
 制作会社勤務のためしていない  
 制作会社勤務の為会社が価格交渉を行っているので私は交渉していません  
 制作会社所属による日給月給制  
 相場よりも安ければ交渉する、交渉が通らなければ受けない  
 他のスタッフがやってくれている  
 担当にまかせる  
 提示される価格に問題がある場合は受けない。交渉しない。  
 適正価格が分からず交渉していない  
 内容が重いカットは割に合うよう金額をプラスアルファお願いしてる  
 内容次第で交渉するが基本の単価がまずわからない  
 必要ない  
 必要に応じて交渉を行う

## 37.

## 納期交渉



# 37. 納期交渉

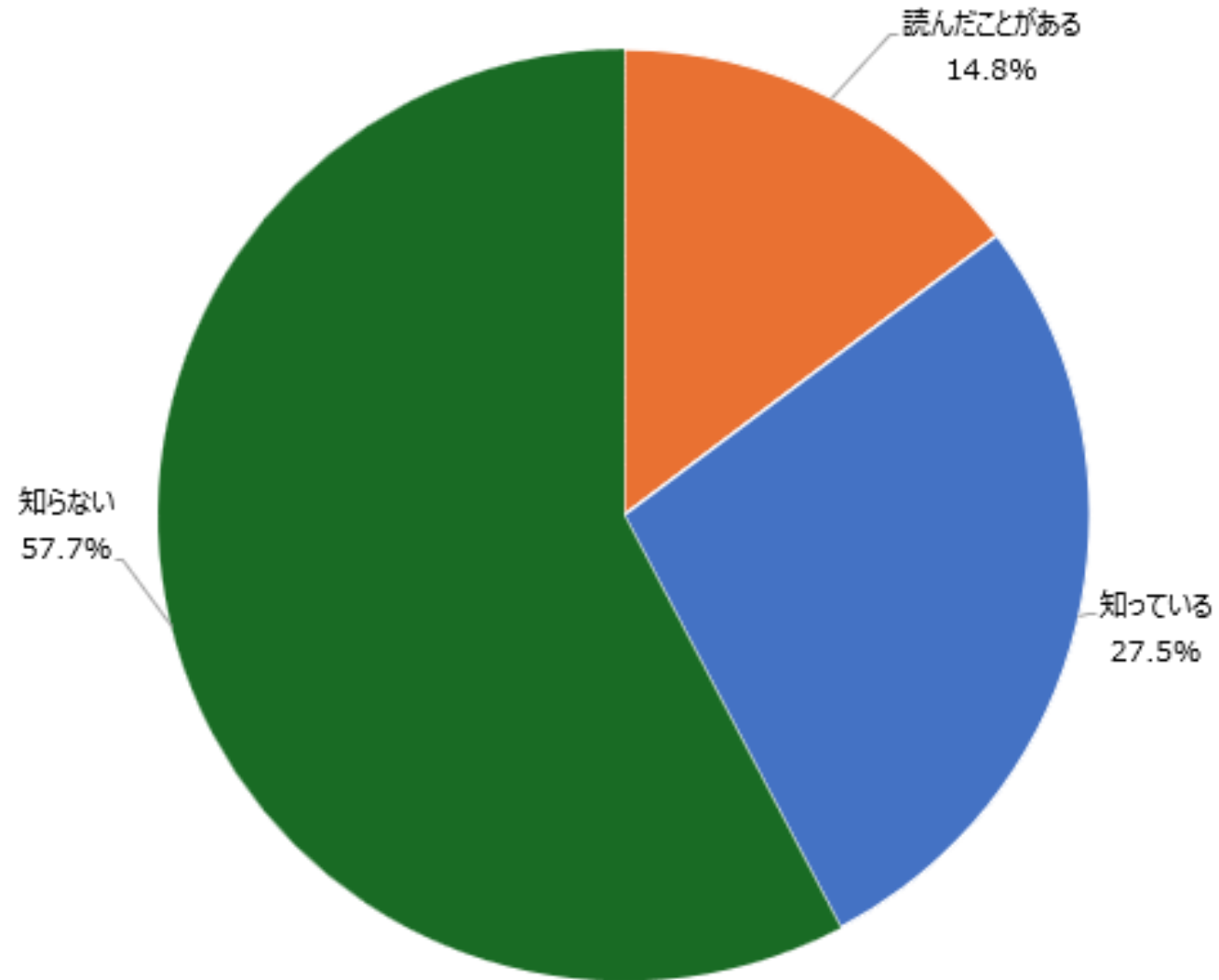
(その他の自由記述)

たまに交渉する  
交渉ではなく、こちらから提示しなくてはならない  
納期に関して予定通りにいったことがないため交渉の意味がないのでしていない  
スケジュール逼迫時はしている  
制作会社側の問題でのスケジュールの遅延や追加作業が発生した際にのみ交渉をしています。  
作品の納期はあるが報酬とは関係ない為（固定給）  
業務上交渉の必要がない  
請負契約では無いため納期は関係ない  
カット内容があまりにも重く締切指定日が理不尽すぎたら交渉してる  
師匠が無理のない範囲で仕事を振ってくれる  
依頼の時点でスケジュールが折り合わなければ仕事を受けない  
仕事を発注する側のため納期の交渉はしていません  
その時々で変える  
必要に応じて交渉を行う  
上司が交渉するため  
固定給  
交渉が許される技能ランク帯に属していないと認識しているため  
正社員のためしていない  
急ぎの時だけ交渉している  
時々交渉している。  
交渉というか、確認をしている。無理な納期は最初に断る。  
交渉する側  
会社所属

交渉の余地があるものはしているが公開が決まっている案件は交渉の余地がない  
制作会社勤務の為会社が交渉を行っているので私は交渉していません  
正社員であり、納期交渉は必要ない為  
制作進行と上司が納期を決める。  
制作会社に務めてるため交渉していない  
制作会社所属における年間制作スケジュールに基づく  
個人で決めてやってる  
必要ない  
間に合わない時は連絡（相談）します  
正社員のため個別で交渉することがない  
正社員のため決まっている  
制作がしているから  
制作会社勤務のためしていない  
他のスタッフがやってくれている

38.

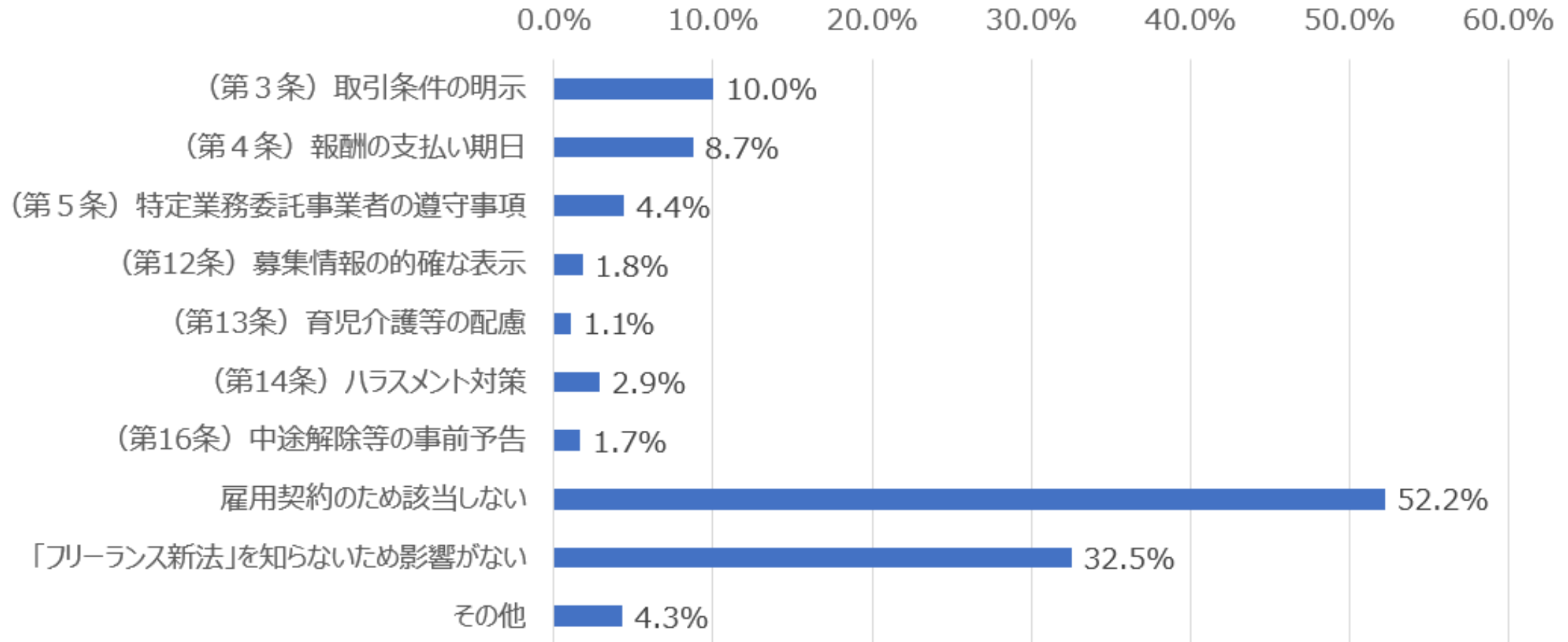
# アニメ下請けガイドラインの認知



(Q22, n=962, 単数回答, 無回答は除く)

## 39.

## フリーランス新法による取引の変化



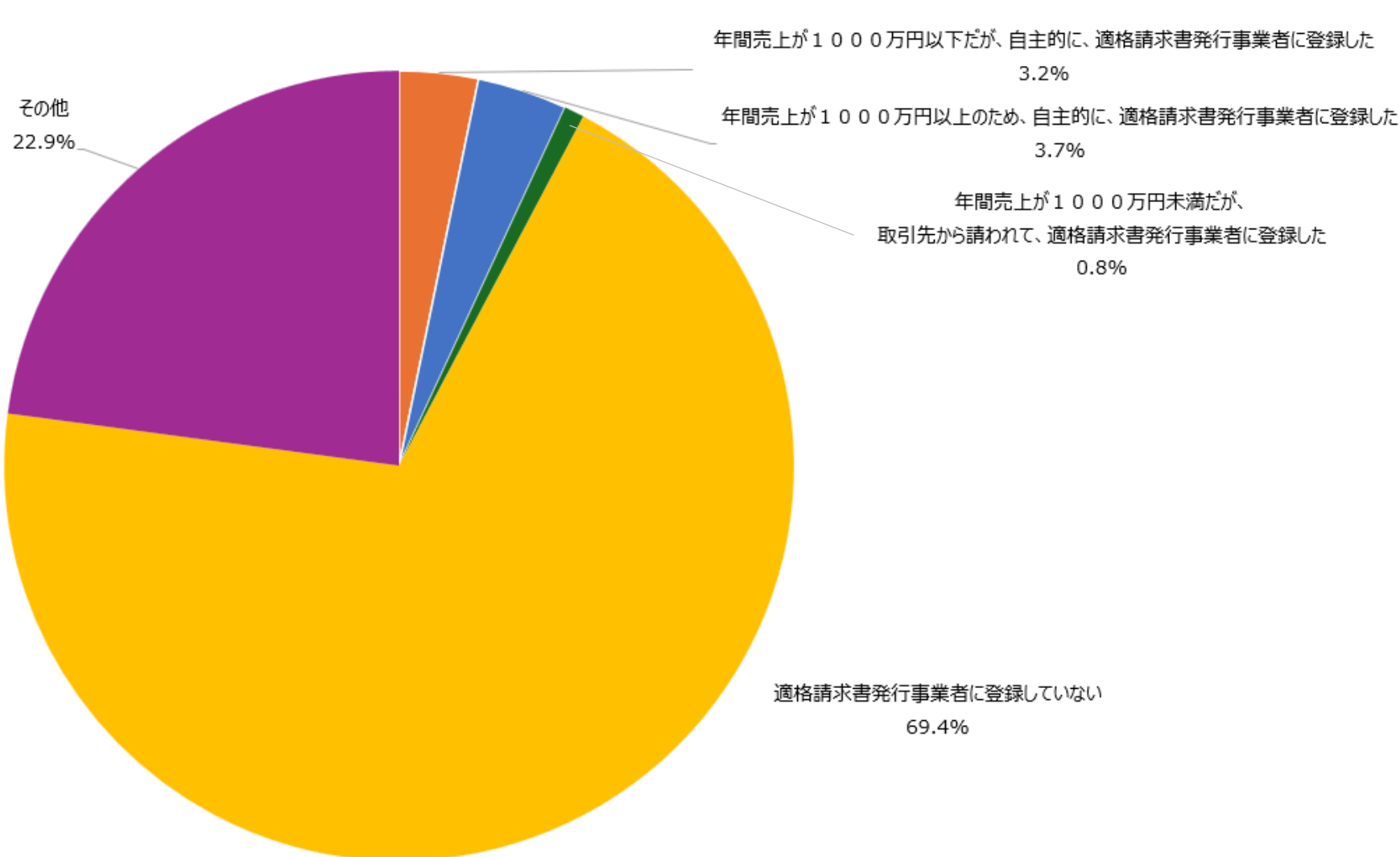
## 39. フリーランス新法による取引の変化

(その他の自由記述, []内の数字は件数)

わからない[2]  
特になし・変化はない[16]  
変化はない。音響の上の人達は昔のまま  
発注書/納品書の回収が以前よりちゃんとした  
発注元が新法を知らなかった  
説明も実施もされない為、自分でフリーランス新法を調べた  
受託者では無い  
受託者だが変化なし。逆に委託者として指示があった。  
取引相手が特に留意していない  
取引先がフリーランス新法を知らない事、元々新法に近い形式で取引していたため影響が無い  
今までも問題がなかったなので、影響なし  
元々きちんとしていたと思うので特に無い  
基本的に前後であまり変わりはない  
フリーランス新法の内容把握してないため分からない  
そういう枠組みとは違う仕事が多いようです  
これがあるからかはわからないが、社内スタッフが2025年に全員社員化した。  
アニメーターの方では何一つ変わらない(改善されていない)  
アナログ素材の上がりの送料が、会社負担から作業員負担になった  
「フリーランス新法」の存在は知っているが、特に変化は無い。

## 40.

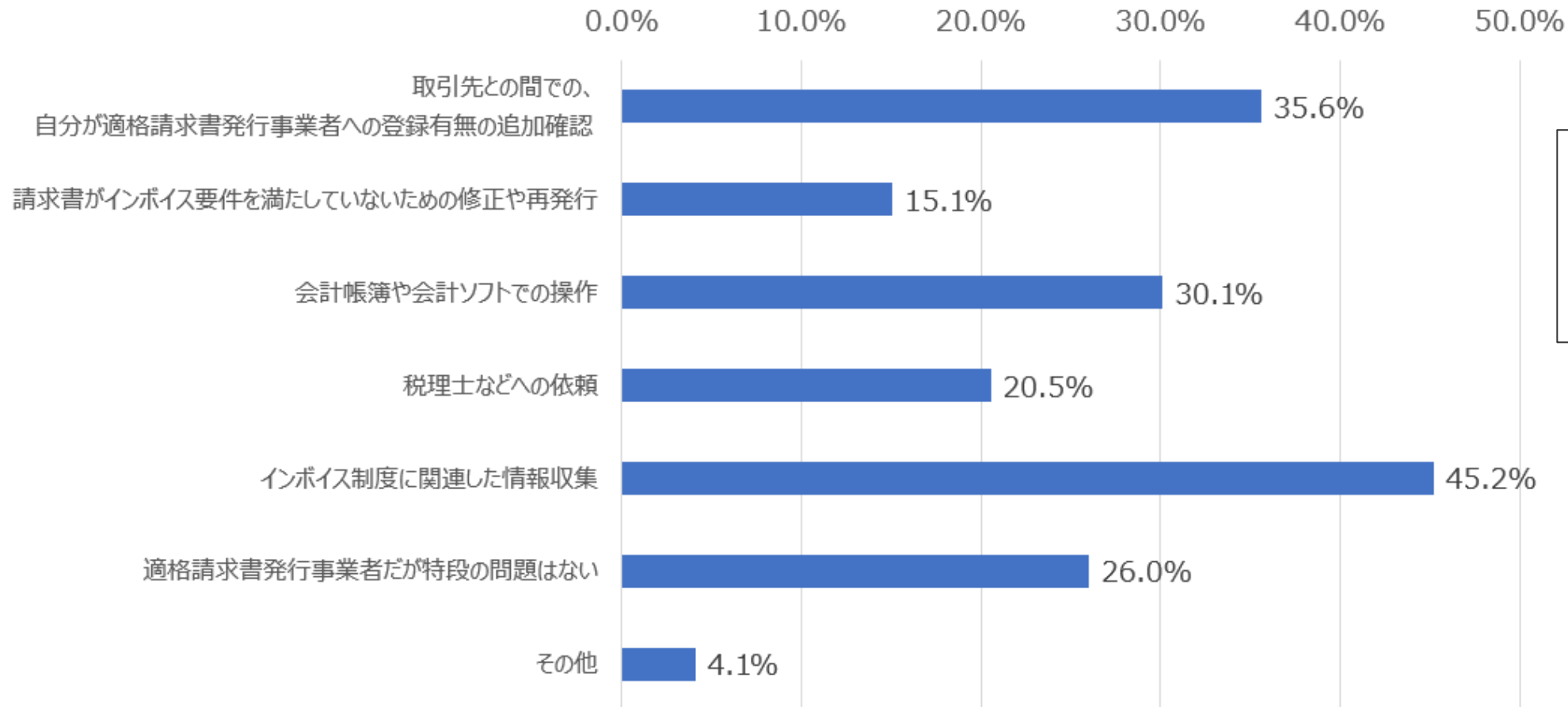
## 適格請求書発行事業者登録



(その他の自由記述, []内の数字は件数)

不明[3]  
 正社員・会社雇用[13]  
 わからない・知らない[12]  
 1000万円を超えたので登録しようと考えている。  
 対象外  
 年間売上が1000万円以下だが、仕方なく、適格請求書発行事業者に登録した  
 一度【2】の理由で登録したが現在は収入が1000万以下のため登録していない  
 登録したが解除した  
 転職前に登録しており、アニメ業務に関係していない  
 会社員のため不要  
 所属スタジオが登録している  
 請求書を書いてた時期のインボイスは会社が肩代わりして払ってくれてた。  
 海外在住で居住国に納税のためインボイス制度外。  
 制作会社への請求は会社が行っているので個人では登録していない  
 一度登録したが、取り消した  
 会社は登録している

# 41. 事業負担などの変化



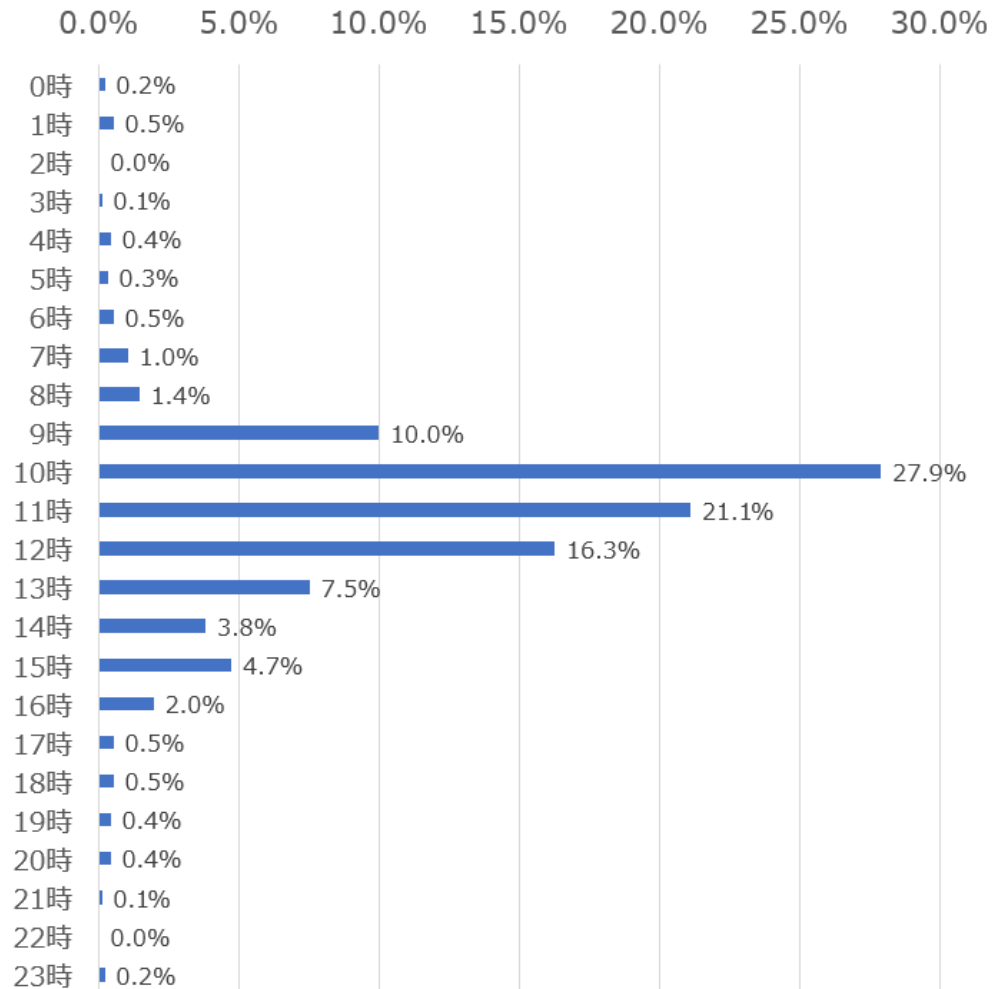
(その他の自由記述)

青色申告に加入しているので自然に？登録  
 会社がやっているの知らない  
 インボイスに登録したが、その後直ぐに契約社員になったので何もしていない

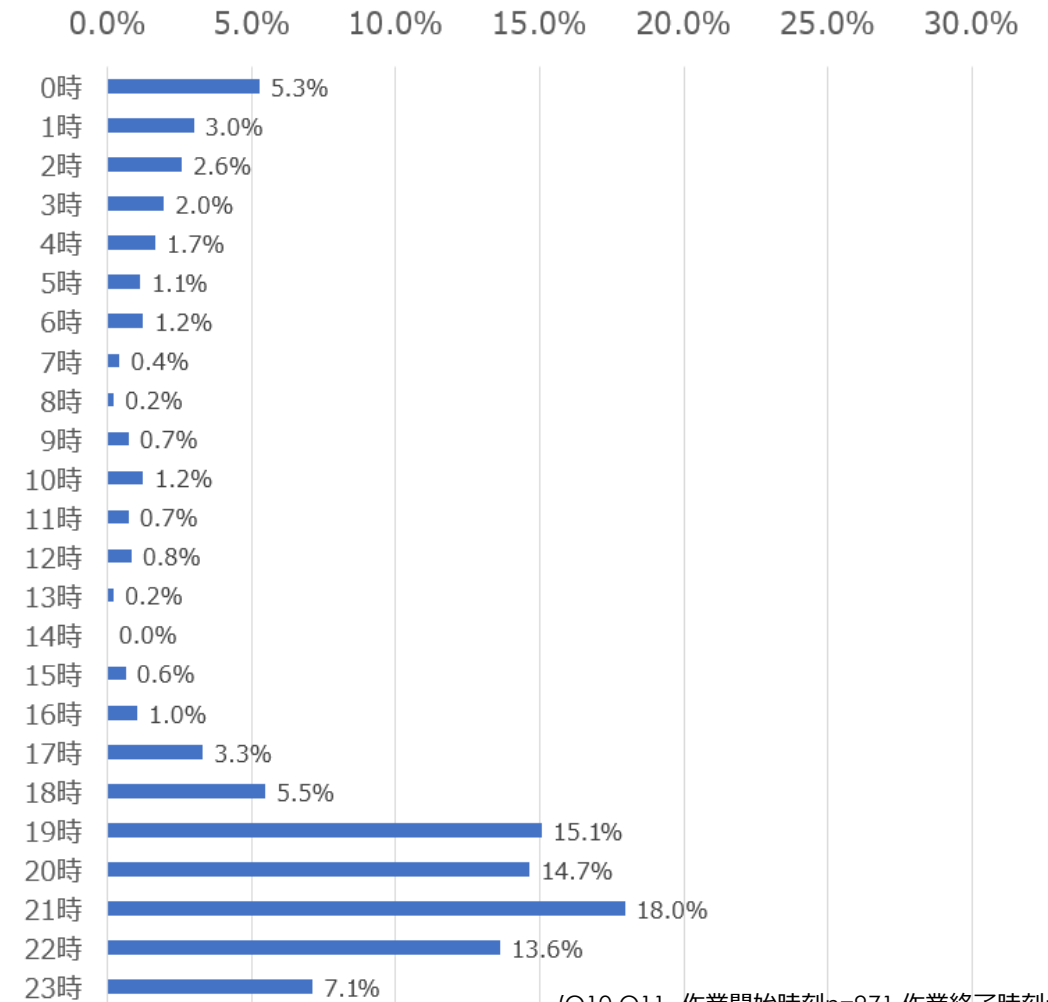
(Q29(b), n=73, 複数回答, 全ての項目に無回答の12件は除く  
 Q29(a)で「1. 年間売上が1000万円以下だが、自主的に、適格請求書発行事業者に登録した」  
 「2. 年間売上が1000万円以上のため、自主的に、適格請求書発行事業者に登録した」または  
 「3. 年間売上が1000万円未満だが、取引先から請われて、適格請求書発行事業者に登録した」  
 を選択した人のみ

# 42. 作業開始・終了時刻

## 作業開始時刻



## 作業終了時刻

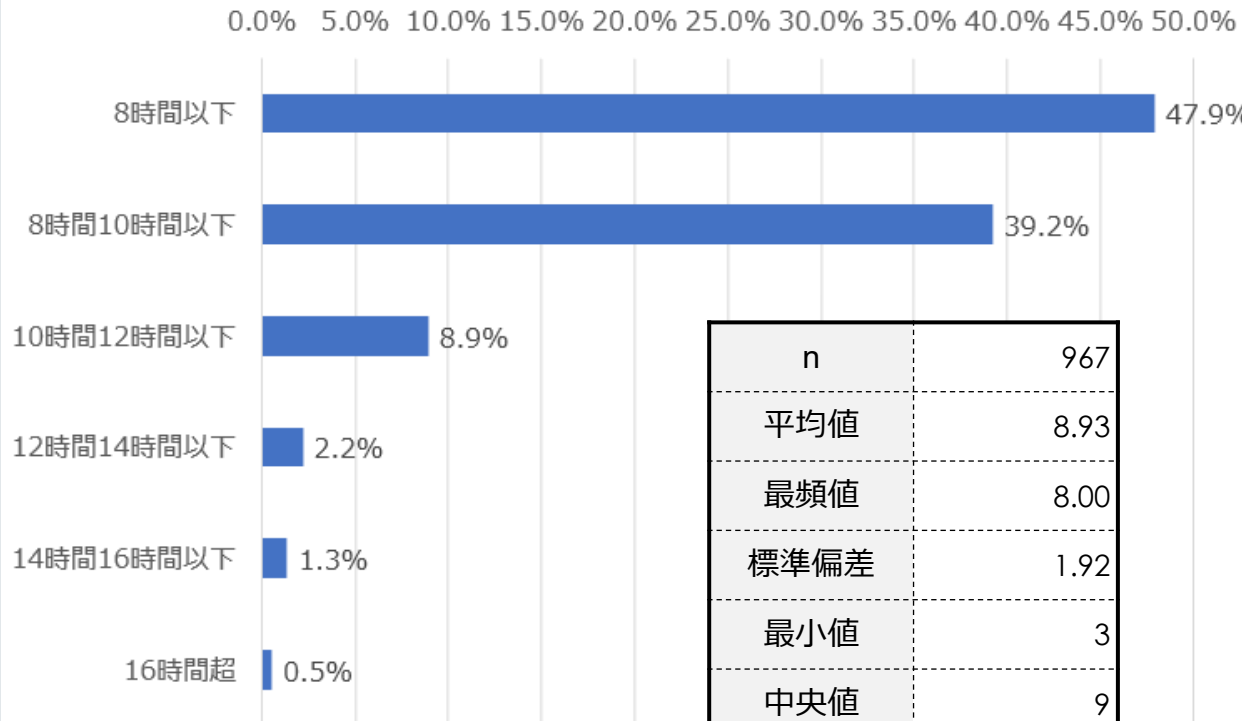


(Q10, Q11, 作業開始時刻n=971 作業終了時刻n=969,  
時刻で回答, 無回答は除く  
23時台は以上以下、ほかは以上未満として集計)

# 43. 平均作業時間

(グラフには外れ値を含む、右表は外れ値を含まない)

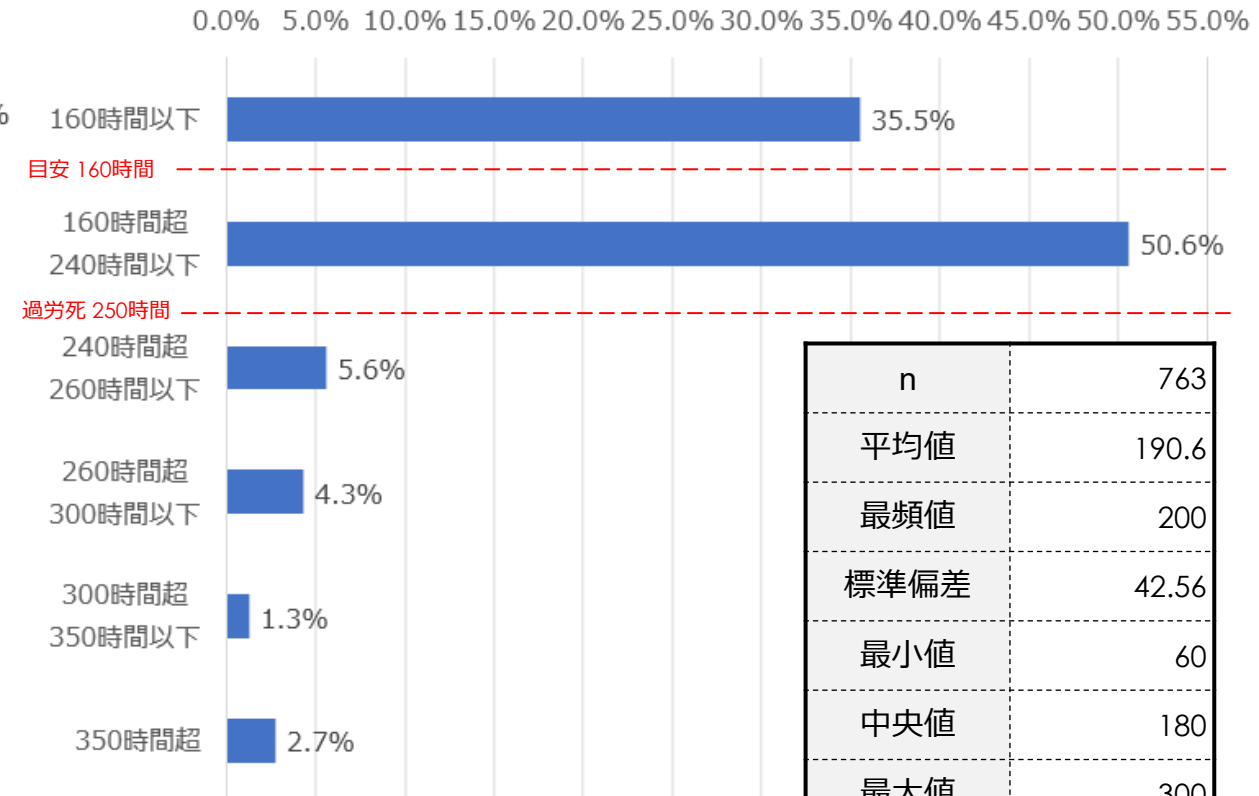
## 1日平均作業時間



n	967
平均値	8.93
最頻値	8.00
標準偏差	1.92
最小値	3
中央値	9
最大値	18
第一四分位	8
第三四分位	10

(Q8, 整数、外れ値・無回答は除く)

## 1ヶ月平均作業時間



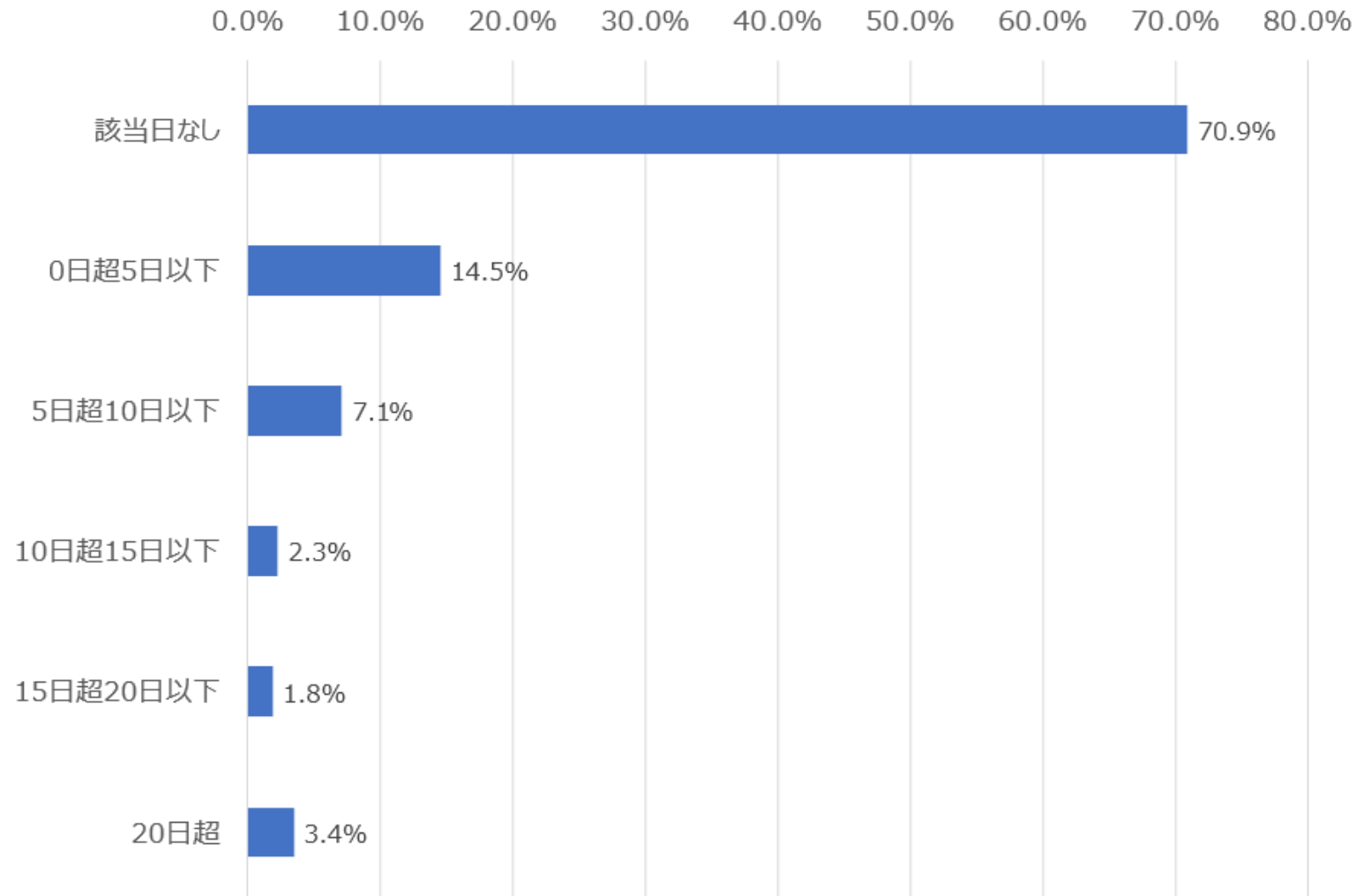
n	763
平均値	190.6
最頻値	200
標準偏差	42.56
最小値	60
中央値	180
最大値	300
第一四分位	150
第三四分位	210

(Q12, 整数回答, 外れ値・無回答を除く、四分位範囲外の値も含む)

## 44.

## インターバル時間を確保できない日数

直近1ヶ月で、前日の作業終了から翌日の作業開始まで10時間以上のインターバル時間を確保できない日数



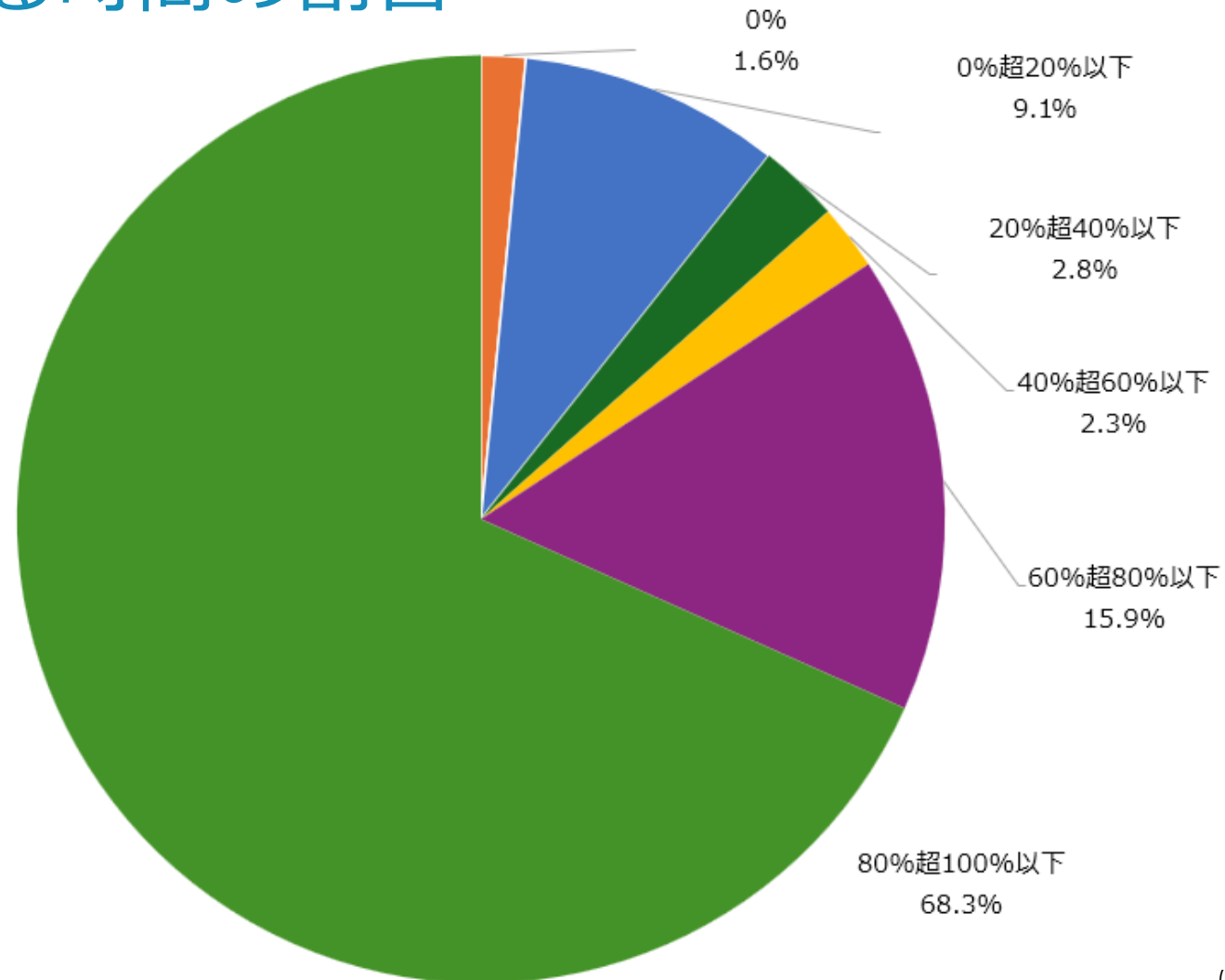
n	931
平均値	2.69
最頻値	0.00
標準偏差	6.19
最小値	0
中央値	0
最大値	5
第一四分位	0
第三四分位	2

(グラフには外れ値を含む、右表は外れ値を含まない)

(Q13, 整数回答, 外れ値・無回答は除く、四分位範囲外の値も含む)

45.

# 1日の作業時間のうちアニメーション制作作業を行っている時間の割合

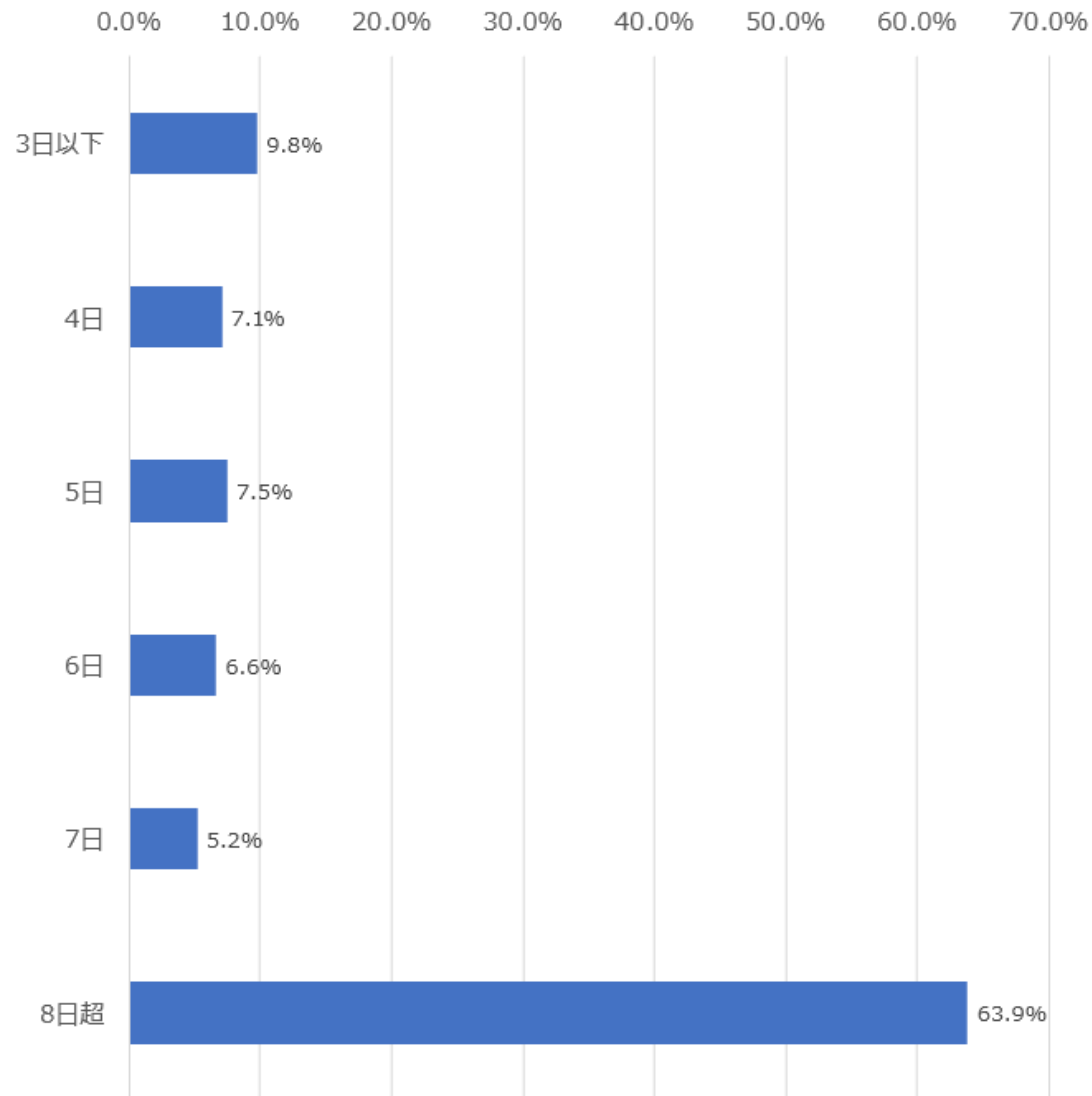


(Q9, n=966, 単数回答, 無回答は除く)

## 46.

## 1か月あたりの休日日数

(グラフには外れ値を含む、右表は外れ値を含まない)



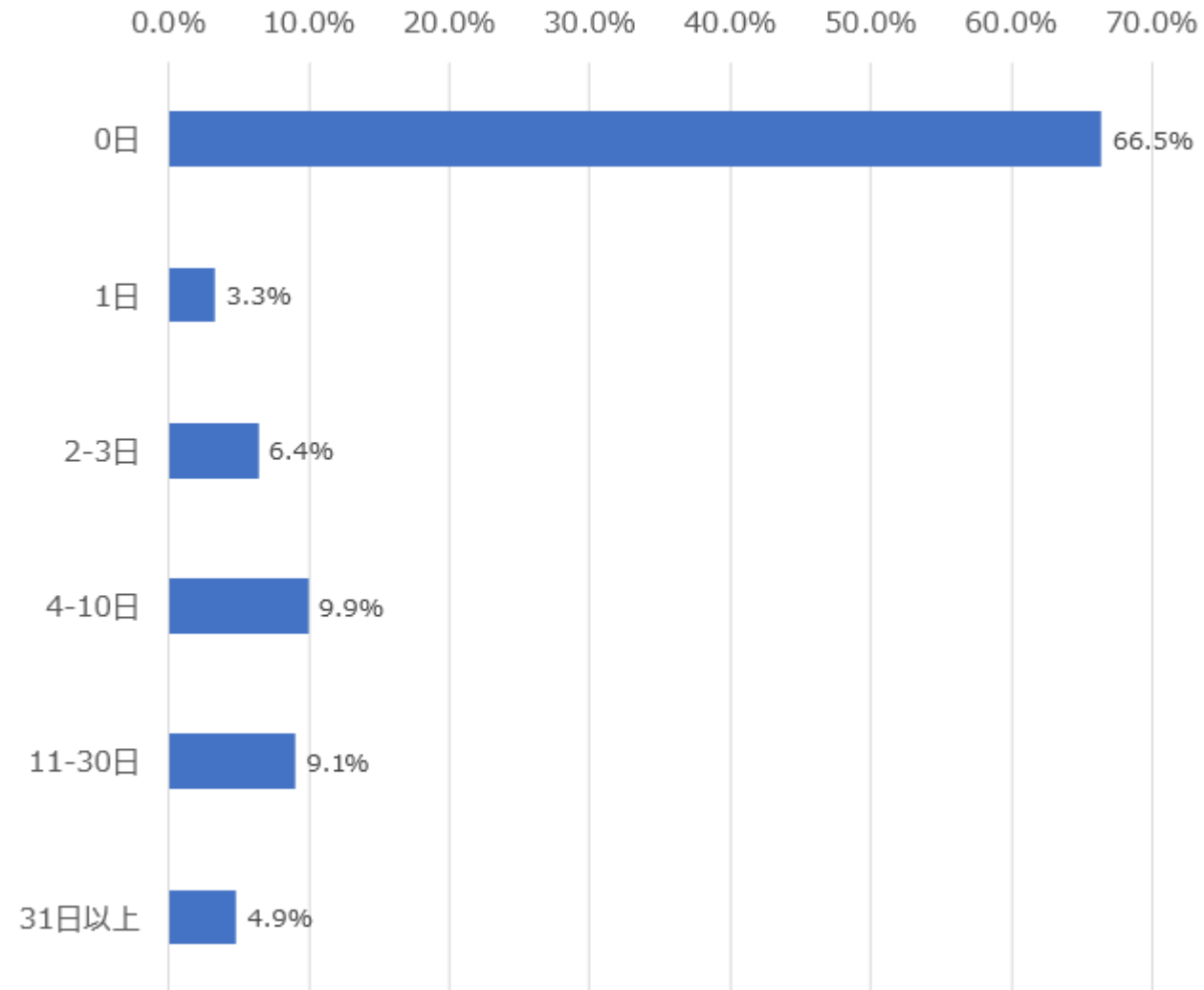
n	963
平均値	7.24
最頻値	8.00
標準偏差	2.66
最小値	0
中央値	8
最大値	20
第一四分位	6
第三四分位	9

(Q14, 整数回答, 外れ値・無回答は除く、四分位範囲外の値も含む)

## 47.

## 就業不能期間

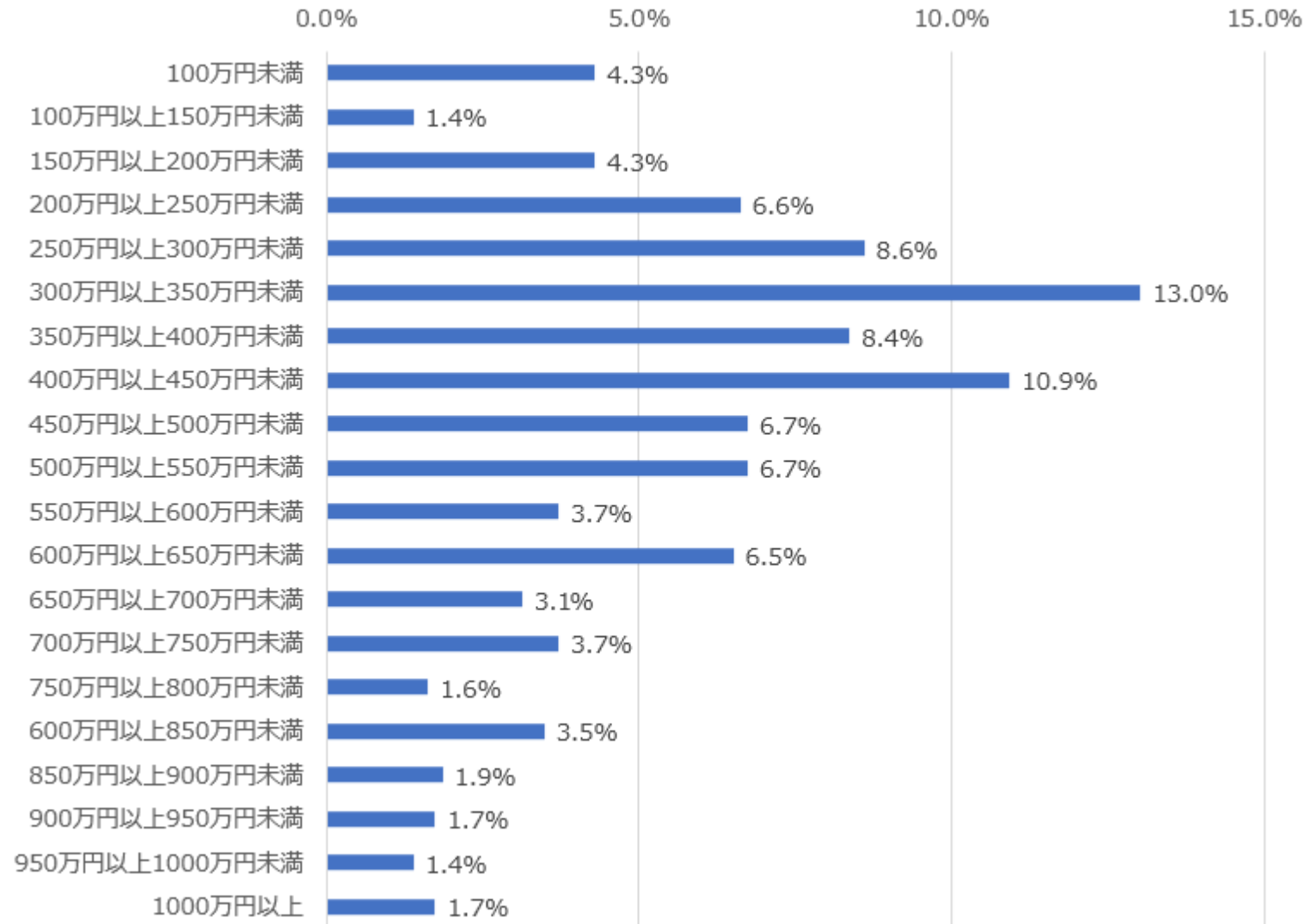
昨年（2024年1月1日～12月31日）、仕事をする意思があるもののスケジュールが空いた最長期間



(Q15, n=927, 単数回答, 無回答は除く)

## 5. アニメーション制作者の収入と支出

# 48. 年間年収



n	864
平均値	444.6
最頻値	400
標準偏差	228.6
最小値	4 (0は除く)
中央値	400
最大値	1143
第一四分位	295
第三四分位	600

単位：万円

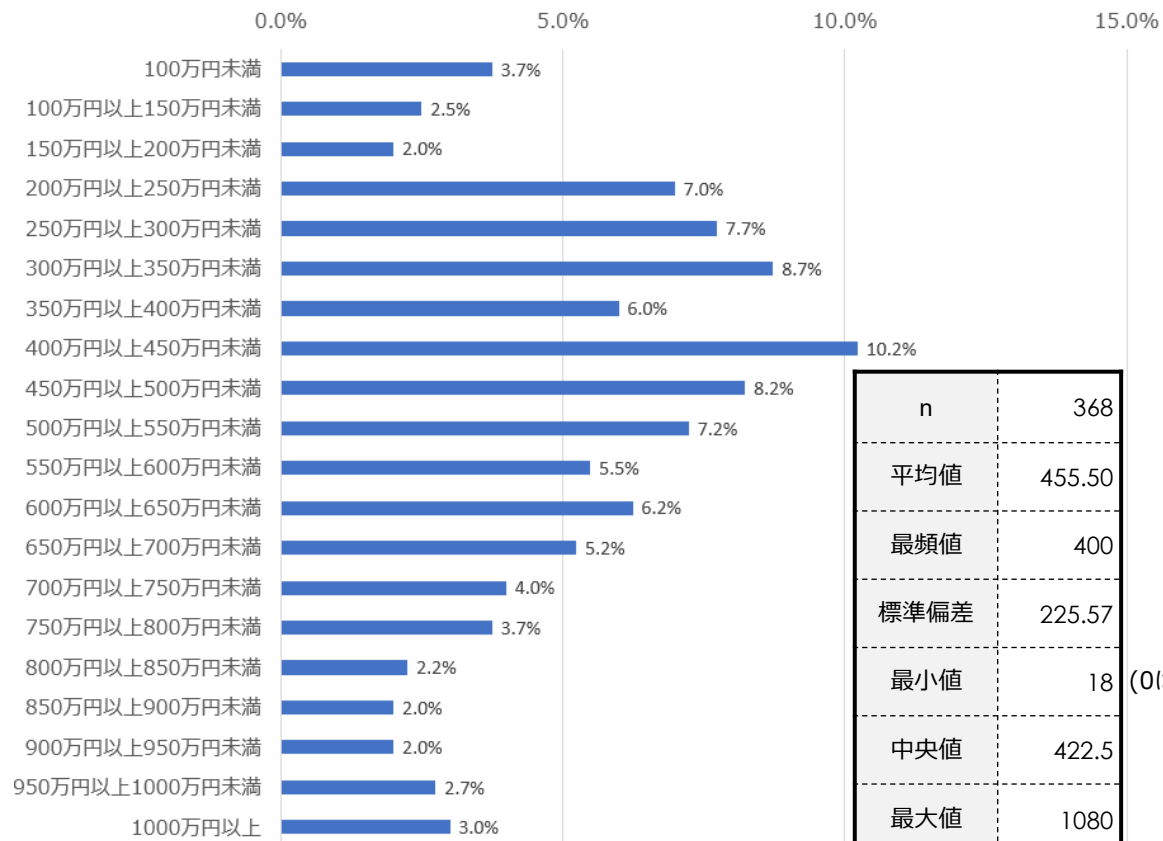
(Q6(a), 整数回答, 外れ値・無回答は除く, 全職種の四分位範囲内にて集計, 5桁以上の入力があったデータは万円単位に読み替えて集計)

※2023年調査と2026年調査では、  
調査条件が異なります。

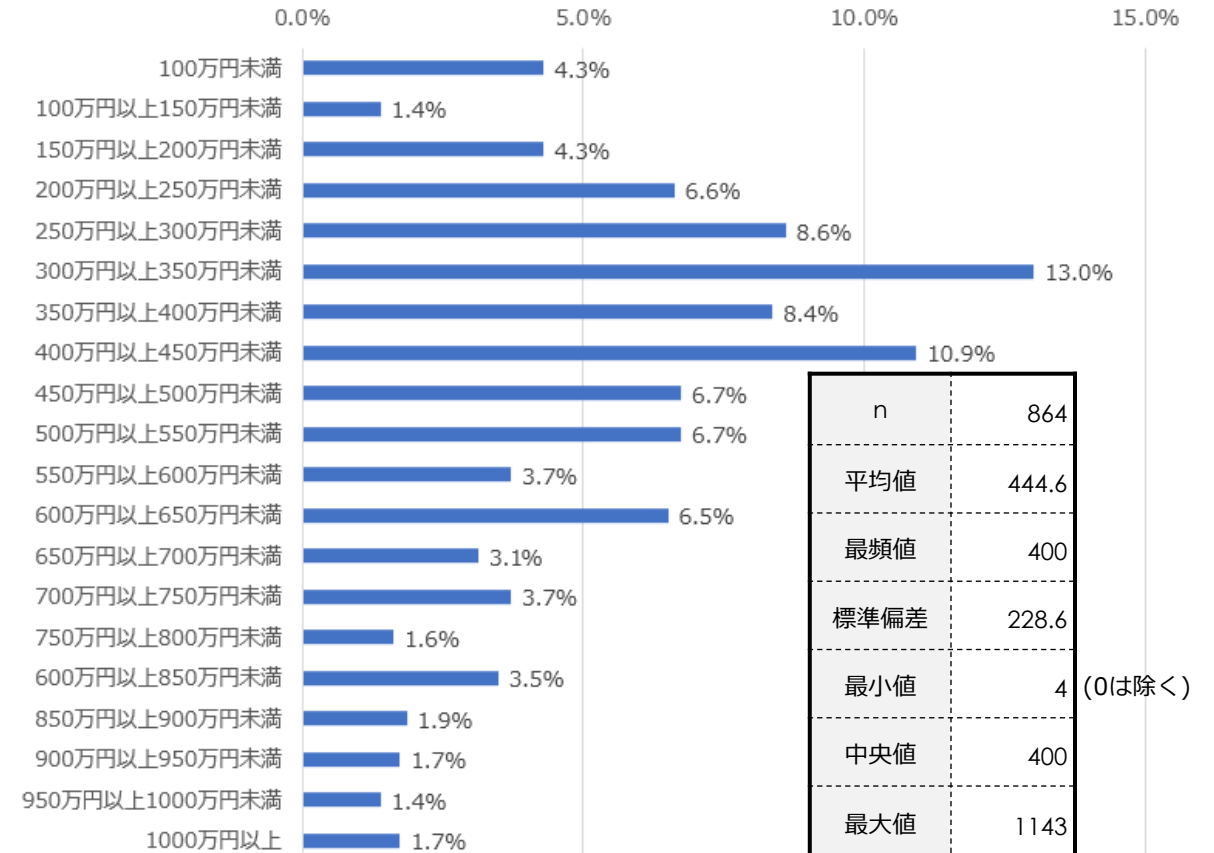
48.

## 年間年収(前回比較)

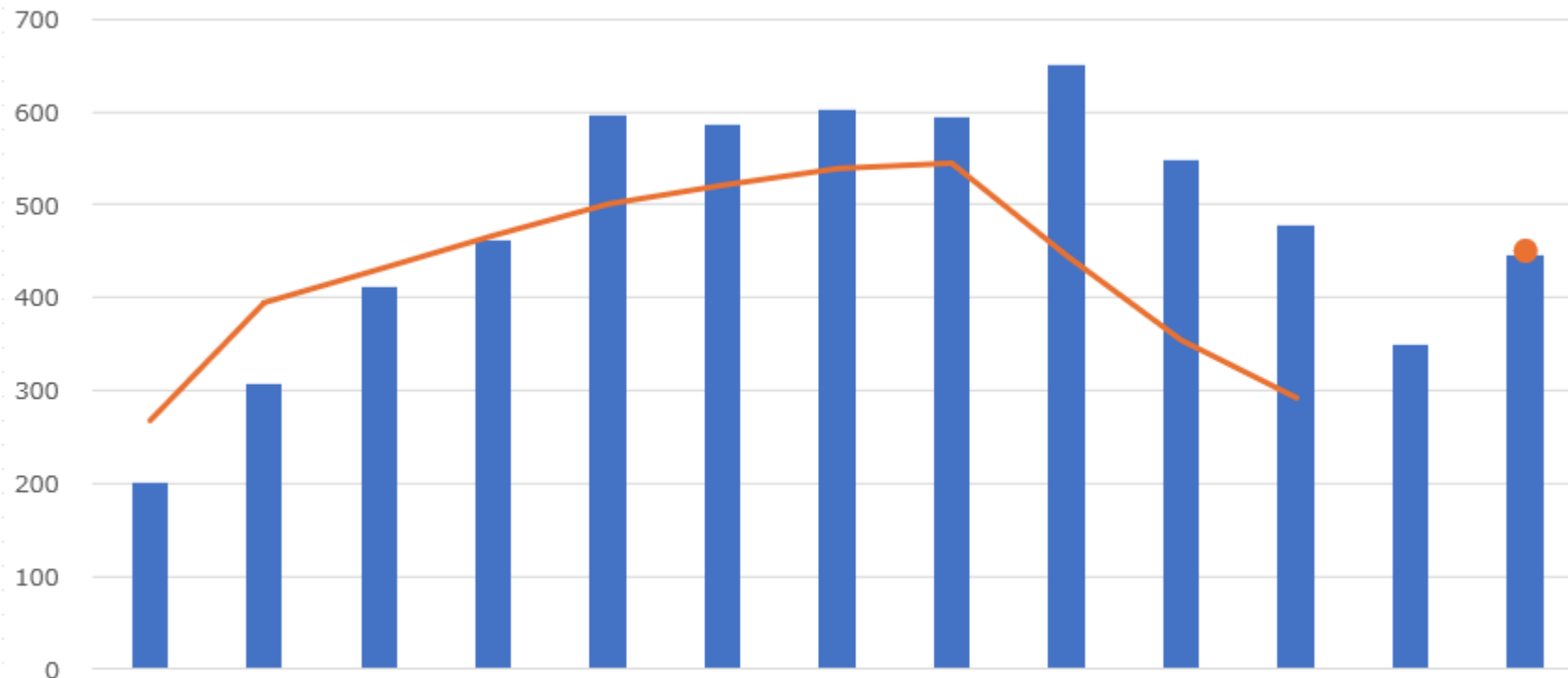
2023



2026



# 49. 年齢階層別平均年収



年齢	20-24歳	25-29歳	30-34歳	35-39歳	40-44歳	45-49歳	50-54歳	55-59歳	60-64歳	65-69歳	70-74歳	75歳以上	全体※
■ 年収	200.2	307.9	411.6	461.2	596.0	586.1	601.9	593.6	651.4	548.4	478.3	350.0	445.1
■ 民間給与統計調査	267	394	431	466	501	521	540	545	445	354	293 (70歳以上)	—	460

(Q6(a).F4, n=899, 整数回答, 外れ値・無回答は除く, 全職種の四分位範囲内にて集計, 5桁以上の入力があったデータは万円単位に読み替えて集計)

※年齢無回答・外れ値のデータは集計対象外となるため、前ページの平均値と値が異なる

■は、国税庁長官官房企画課「令和5年分 民間給与統計調査 調査結果報告」年齢階層別の平均給与の値

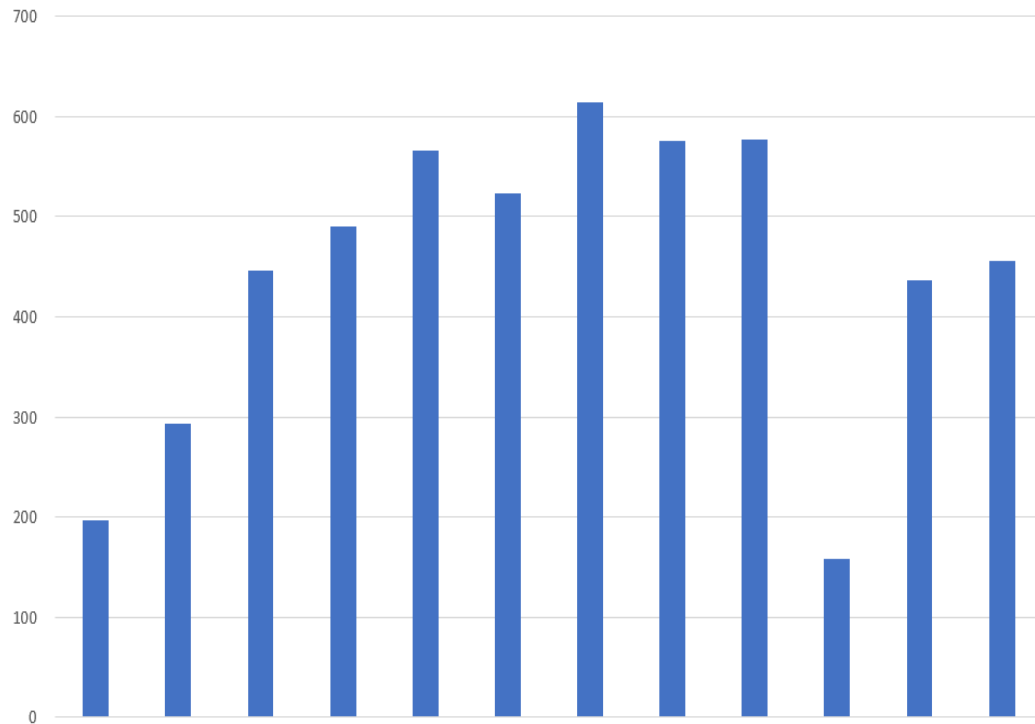
単位: 万円

## 49.

## 年齢階層別平均年収(前回比較)

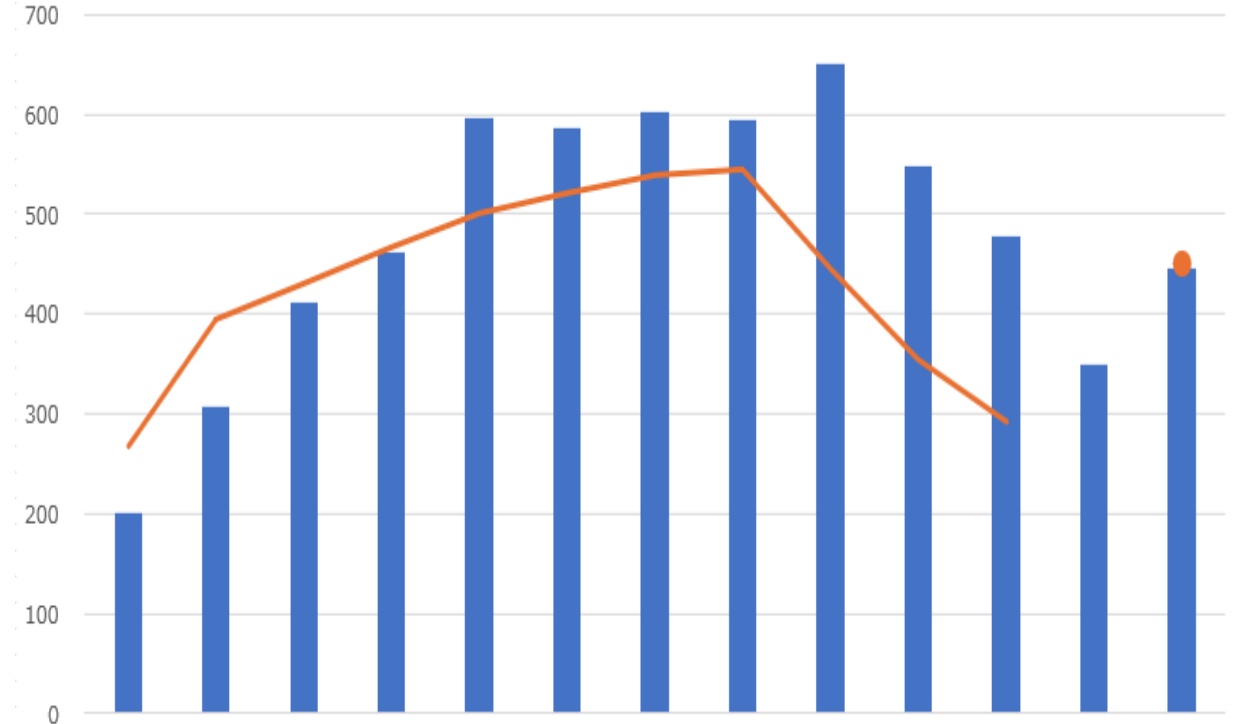
※2023年調査と2026年調査では、  
調査条件が異なります。

2023



単位: 万円

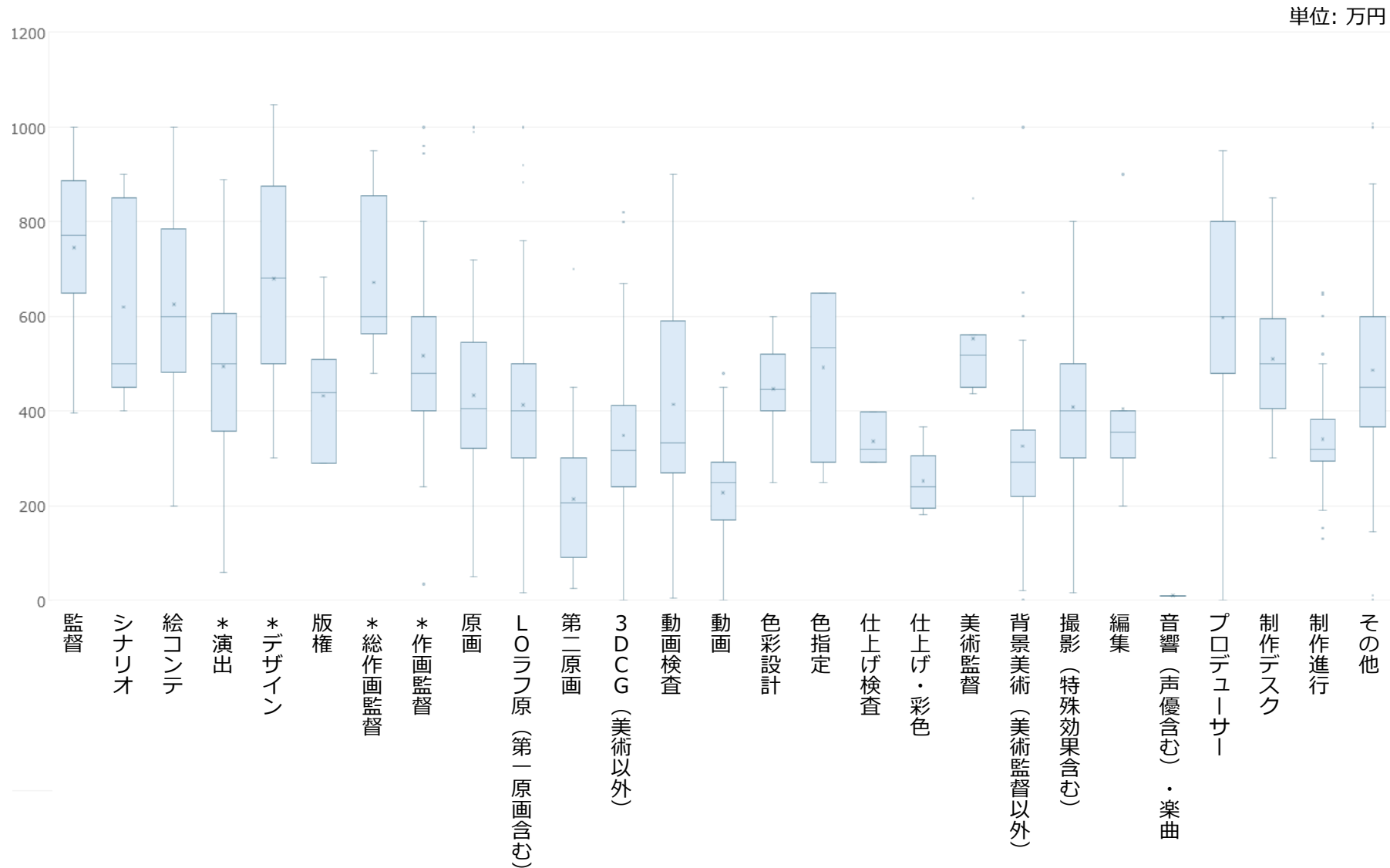
2026



■は、国税庁長官官房企画課「令和5年分 民間給与統計調査 調査結果報告」年齢階層別の平均給与の値

単位: 万円

# 50. 職種別年収・年齢・勤続年数



\*演出 (各話演出、劇場用の演出 (監督助手) を含む)

\*デザイン (キャラクター、メカ、プロップ等)

\*総作画監督 (シリーズ、劇場用等の別は問わない)

\*作画監督 (総作画監督以外の作監すべて。作監、各話作監、メカ作監、レイアウト作監等)

(Q1(b), Q6(a), n=881, 整数回答・外れ値・無回答は除く, 全職種の四分位範囲内にて集計, 5桁以上の入力があったデータは万円単位に読み替えて集計)

※2023年調査と2026年調査では、  
調査条件が異なります。

## 50. 職種別年収・年齢・勤続年数

→ 職種名	監督	シナリオ	絵コンテ	演出	デザイン	版權	総作画監督	作画監督	原画	LO ラフ原	第二原画	3DCG	動画検査	動画	色彩設計	色指定	仕上げ検査	仕上げ・彩色	美術監督	背景美術	撮影	編集	音響・楽曲	プロデューサー	制作デスク	制作進行	その他	
n (件数)	38	5	19	55	20	8	17	73	84	45	19	87	19	60	11	5	3	12	9	33	31	7	1	28	21	65	58	
年 収	平均	733.8	620.0	640.1	497.1	666.3	561.6	701.1	521.5	415.2	414.3	214.0	347.2	401.6	227.5	440.6	473.6	336.7	273.2	531.2	325.5	408.6	405.0	10.0	627.9	512.6	344.9	489.5
	最小	396	400	200	60	300	290	479	34	6	17	25	91	4	15	250	250	291	180	250	20	16	200	10	380	300	130	10
	中央値	755	500	600	500	640	445	680	480	400	400	206	310	300	250	440	420	320	270	519	295	400	355	10	600	500	320	480
	最大	1000	900	1000	890	1047	1000	996	1000	1000	1000	700	820	900	480	600	650	399	367	850	1000	800	900	10	1000	850	800	1007
平均年齢	49.8	59.2	52.3	43.3	46.0	35.7	42.9	40.2	41.1	41.0	32.3	31.3	34.6	27.0	42.5	28.2	28.0	33.4	42.7	31.1	33.8	36.3	55.0	42.1	33.7	29.4	39.3	
平均勤続年数	26.8	24.2	28.4	19.4	22.7	11.9	20.3	17.3	17.6	17.7	8.8	7.9	12.9	4.4	21.3	7.6	5.0	9.6	17.1	7.4	11.3	10.9	20.0	17.0	9.3	5.4	13.1	

(最小値は0を除く)

単位: 万円

# 51. アニメーション制作以外の年間収入

	n	平均値	最頻値	最小値	中央値	最大値	第一四分位	第三四分位
関与した作品のロイヤリティ・著作権収入	36	52.99	20, 30	2	90	1000	20	162.5
教える（教授・指導・学校講師）仕事	40	32.11	50	1	27.5	1000	7.75	100
マンガ家	4	1.09	-	12	22.5	50	14.25	35
イラストレーター・同人誌（著作権は含まず）	33	12.30	50	1	19	410	6	50
会社役員報酬	36	50.58	-	12	360	2200	78.75	970
印税	36	18.97	30	1	25	1000	4.25	72.5
その他の収入	18	72.92	5,20,80,200	1	80	1900	20	200

(Q6(b,c), 整数回答  
無回答は除く, 5桁以上の入力があった  
データは万円単位に読み替えて集計  
単位: 万円)

# 51. アニメーション以外の年間収入

(その他の自由記述, []内の数字は件数)

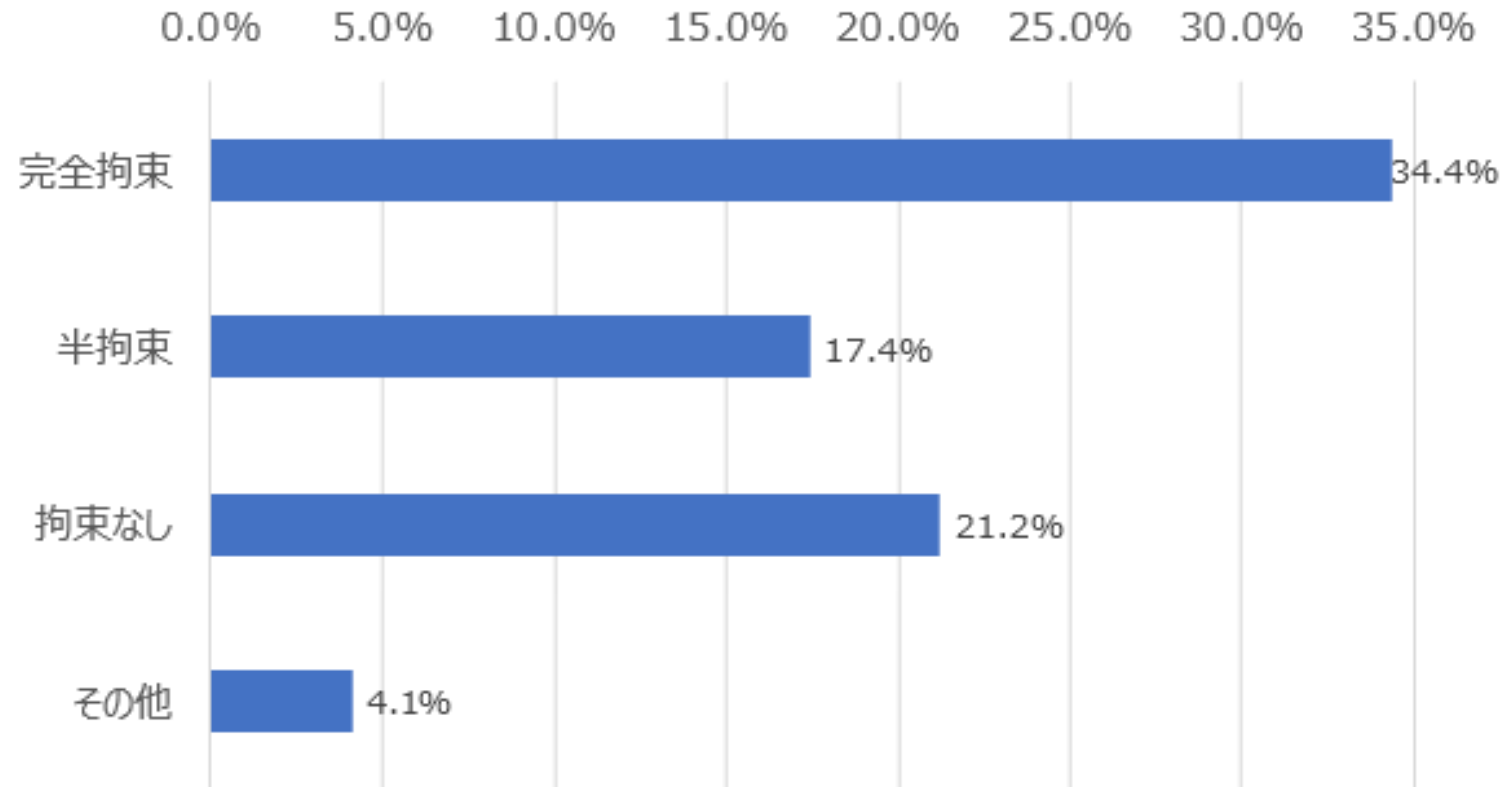
年金[2]  
 Biry-BOX用の監督コメント原稿料  
 webフロントエンドエンジニア  
 イベント運営関連のスキマバイト  
 イベント参加  
 グッズ版権のイラスト制作  
 ゲームテキストの作成、ゲームシステムの作成  
 ゲームのモーション監修、雑誌の表紙イラスト、イベント色紙  
 ゲームの背景レイアウト・デザイン  
 ゲーム開発  
 コミックマーケット  
 コラム  
 コンビニバイト  
 システム  
 スマートフォン向けゲームアプリの3DCG制作  
 ソフトウェアエンジニア  
 ソフトウェア開発エンジニア  
 ない  
 にいがたマンガ大賞審査報酬  
 バイト  
 フリーランスで、ソフトウェアエンジニアをしていました。2025に転職したので、2024分は育休を含みますが  
 フリーランスの取引調査への協力で報酬は¥8,800 (Q6aの収入の単位が万しかなく整数でしか表せないのは万以下は切り捨てですか)  
 マンガ原作  
 マンガ編集  
 印刷物(チラシ・パンフレット等)のデザイン制作  
 映画祭の審査委員、セミナー講師  
 演出志望の学生への講義  
 音楽キュレーター。ラジオ出演  
 家業手伝い

## 51.

## アニメーション以外の年間収入

会社員  
株  
株式等の譲渡、利子等  
株式配当  
経営してる会社の給与所得  
警備  
公務員への技術指導  
講演など  
講師とかCMやゲームなど  
国内の著作権料の請求書と証紙の出庫作業  
仕事ではありません。株主配当や株式売買です。  
仕事ではありません。株取引と配当です  
実写CM  
酒作り  
就労継続支援B型  
消防団  
整体  
清掃のバイト  
専門職大学教授  
他社二原作業  
大学講師  
団体活動  
投資  
投資、副業(自営業)、ハンドメイド品販売  
派遣バイト  
配当金  
不動産  
友人の同人誌のカラー表紙  
洋画・邦画の予告編制作

## 52. 拘束契約

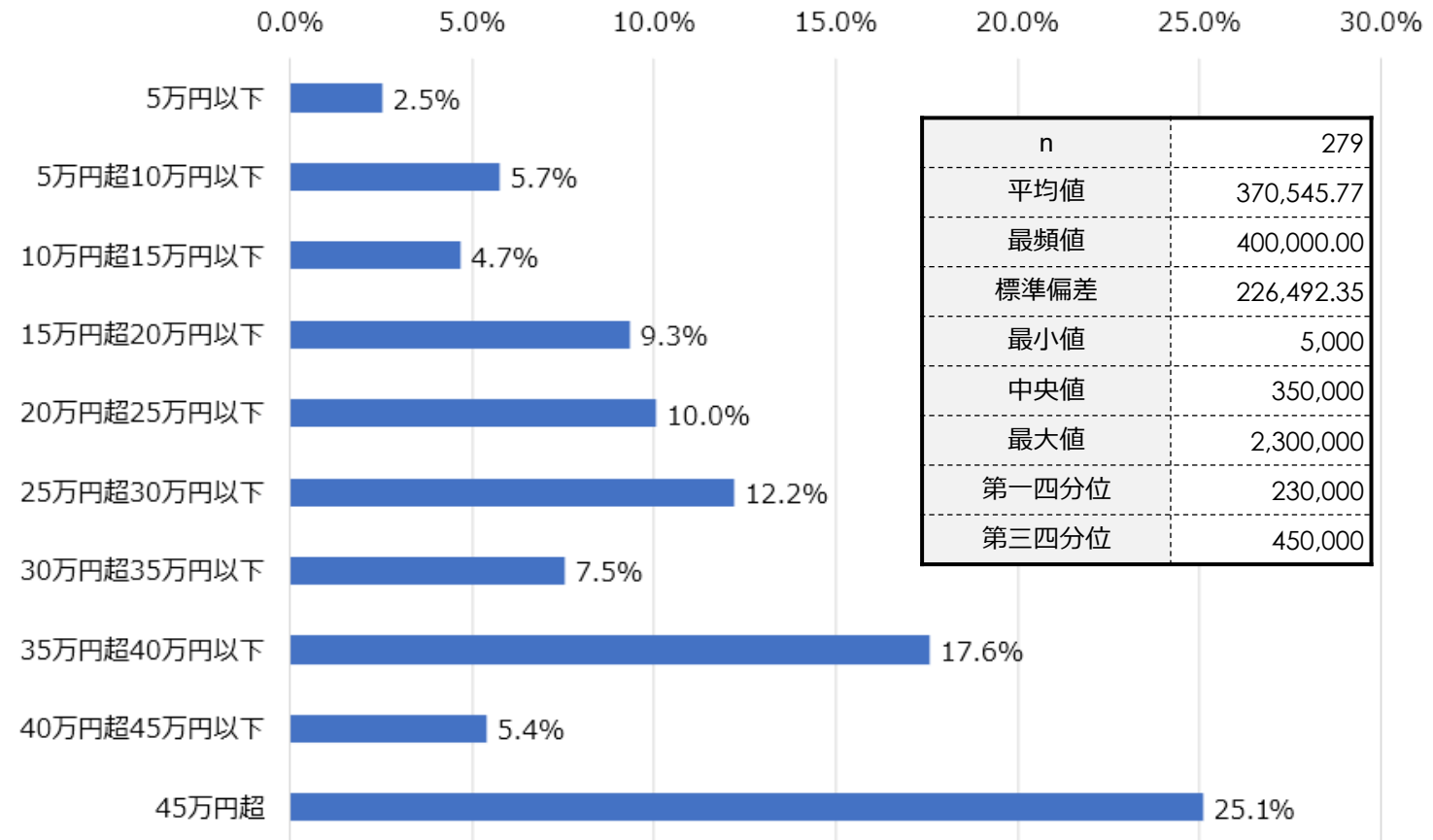
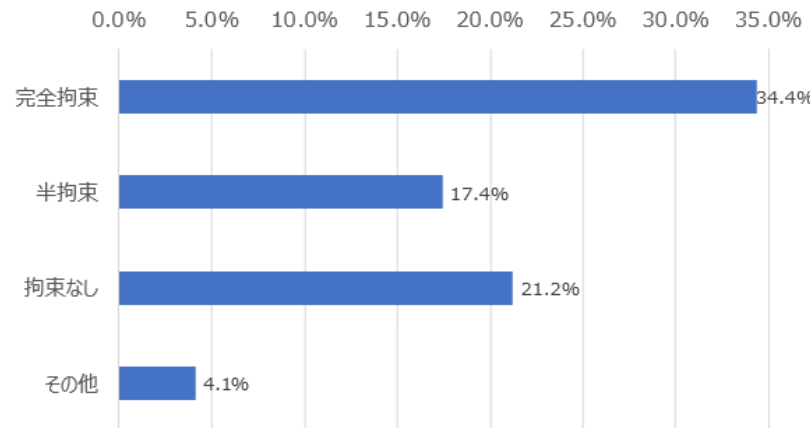


### (その他の自由記述)

すみませんが拘束契約の意味がわかりません。  
 マネジメント契約  
 よくわからない  
 わかりません  
 会社所属  
 完全拘束と半拘束  
 業務委託  
 契約社員登用を見越した使用期間としての契約  
 口約束で完全拘束  
 拘束の様に月収で頂いているが、生活費上昇を補う  
 ため、空き時間に他社作業も行っている。  
 拘束はないため、いろんな作品に関わるが契約金額  
 のみ支払われている。安い気がする。  
 拘束契約無しだが10:00~19:00週6出勤が絶対  
 作業単価本数の合計額を契約期間月数割  
 作品に専念する代わりに単価を調整してもらった  
 自社仕事がない期間は社外仕事をする事が出来る  
 制作なので拘束という形態ではない  
 制作進行のため、該当なし  
 正社員とほぼ同じ扱い  
 当時の会社の気分次第だったため不明  
 特に記載無し  
 年契約  
 有期契約

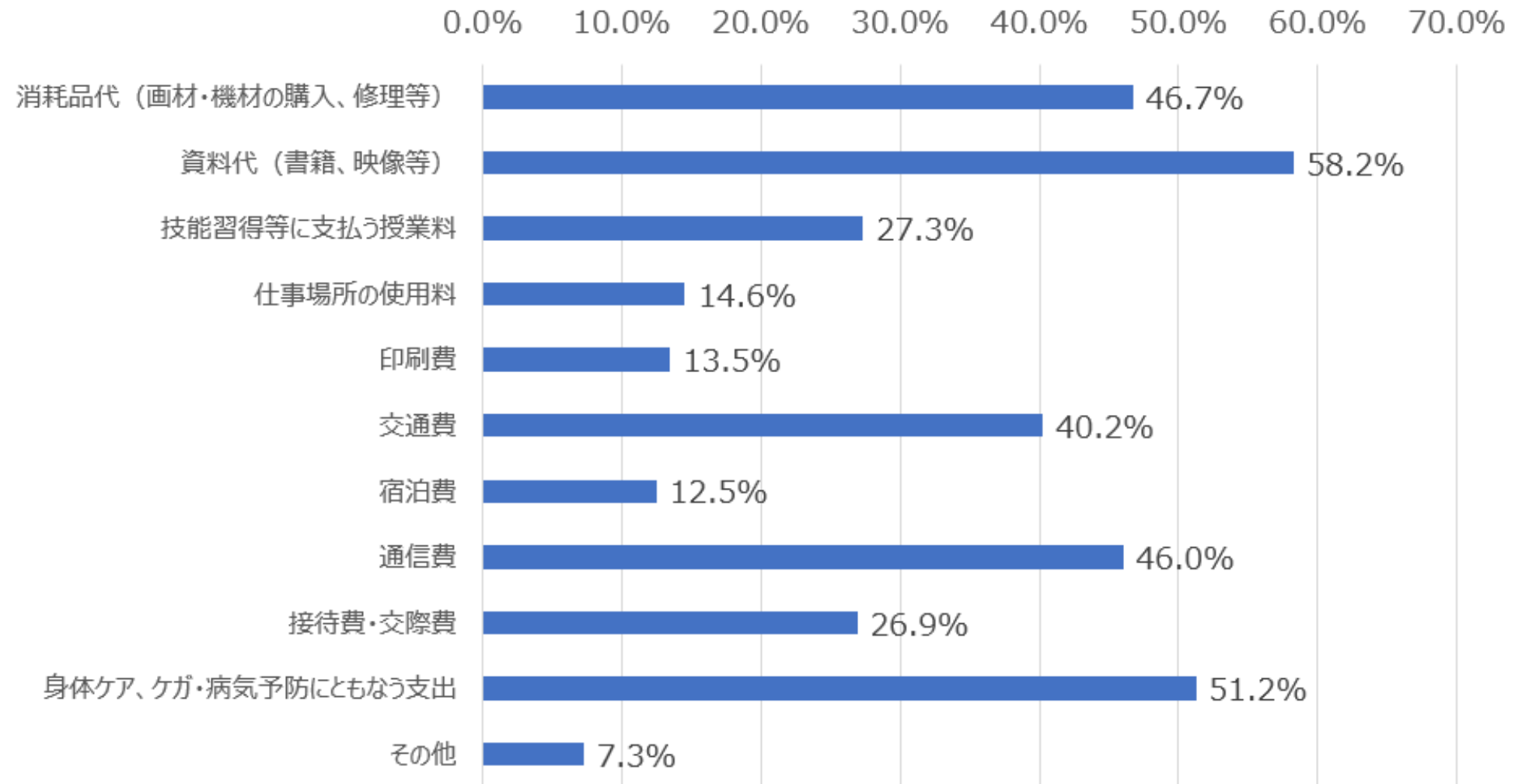
# 53. 1ヶ月の拘束料

## 拘束契約



(Q16(d), 整数回答, 無回答は除く  
Q16(c)で「完全拘束」「半拘束」を選択した人のみ。  
3桁以下の入力があったデータは  
万円単位に読み替えて集計)

## 54. 自己負担の費用



# 54. 自己負担の費用

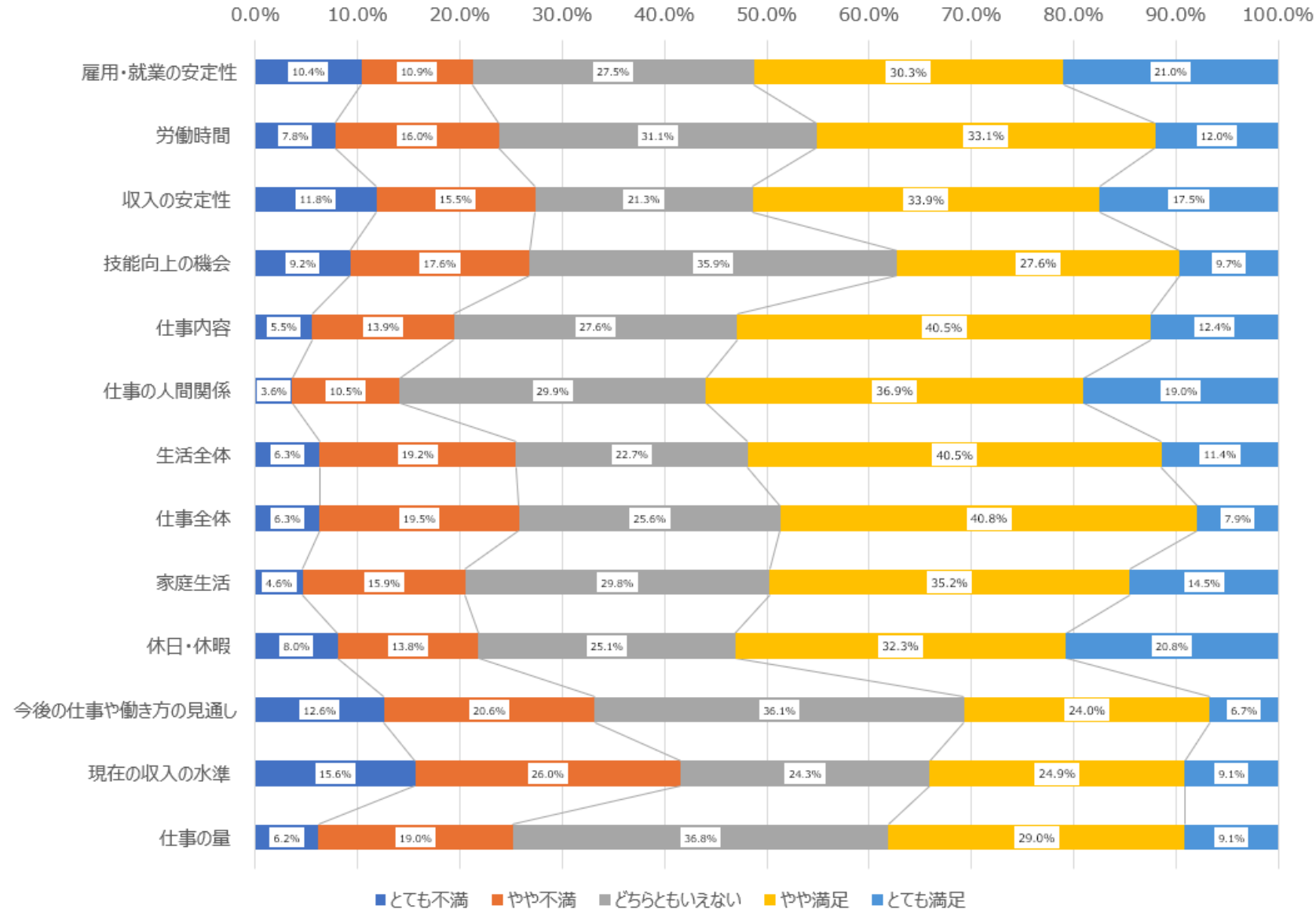
(その他の自由記述, []内の数字は件数)

交通費の一部[6]  
光熱費[2]  
今年入社なので答えられない[2]  
不明  
全ての経費  
深夜残業をして会社近くのホテルに宿泊した際の宿泊費  
深夜業務におよんだ際のタクシー代  
通院費と治療費  
住宅補助  
就職前  
車通勤に伴う駐車場代、ノートPC、wifi  
昨年はまだ入社していない  
在宅なので電気代  
休日の確保  
基本全て会社が負担してくれます。  
基本会社内のものは負担金を請求されたことはない。  
家賃補助  
家賃  
一部のソフトウェア代  
ロケ費  
ほぼ雇用先が負担してくれている  
ツールのライセンス費用  
Photoshop代・ソフト代  
自分が欲しいので個人で買っている

## 6. アニメーション制作者の就業意識

## 55.

## 生活・仕事の満足度



(Q30,それぞれ単数回答,  
無回答は除く)

# 55. 生活・仕事の満足度

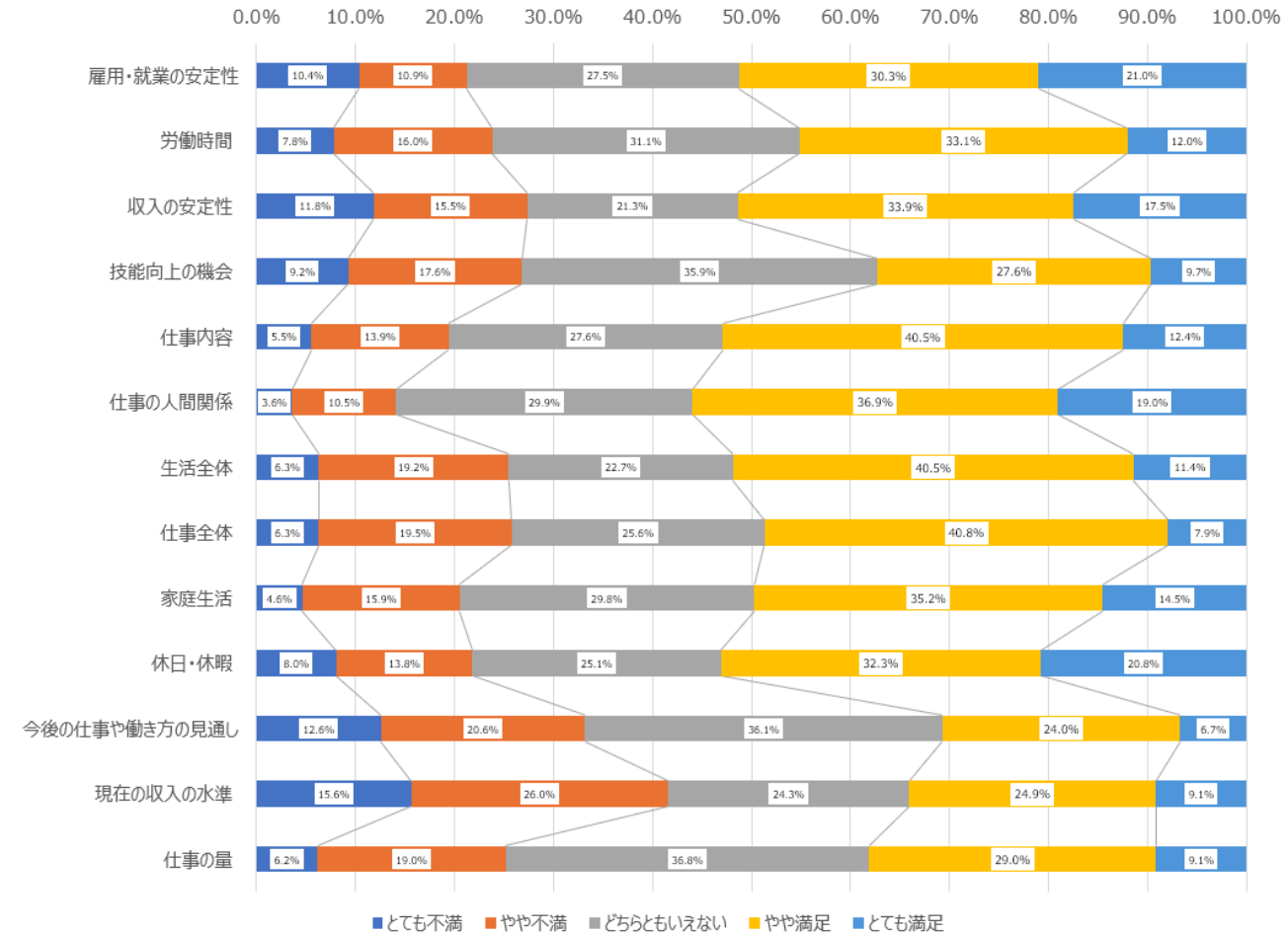
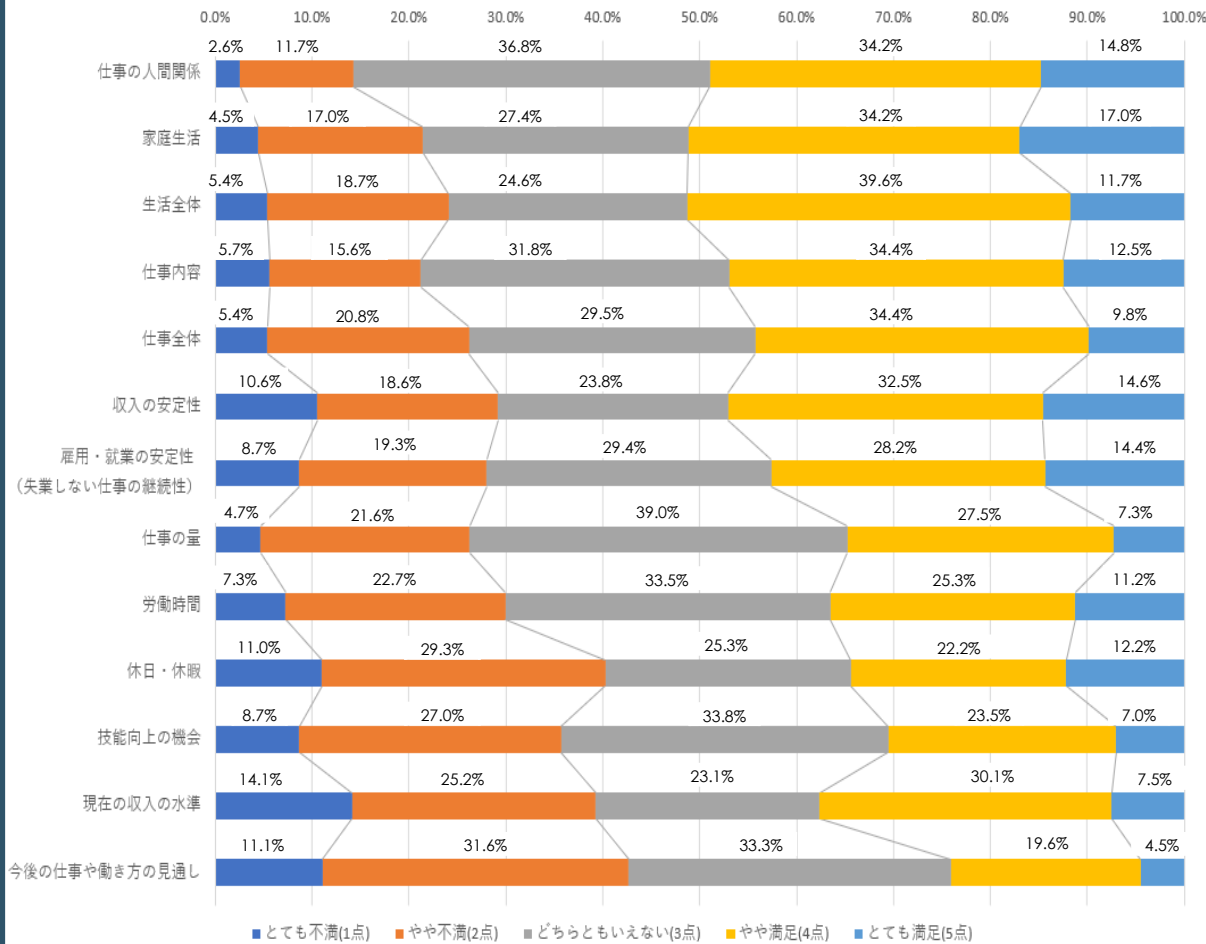
	n	m(平均点)	とても不満(1点)	やや不満(2点)	どちらともいえない(3点)	やや満足(4点)	とても満足(5点)
雇用・就業の安定性	974	3.57	10.4%	10.9%	27.5%	30.3%	21.0%
労働時間	974	3.44	7.8%	16.0%	31.1%	33.1%	12.0%
収入の安定性	971	3.41	11.8%	15.5%	21.3%	33.9%	17.5%
技能向上の機会	974	3.40	9.2%	17.6%	35.9%	27.6%	9.7%
仕事内容	973	3.39	5.5%	13.9%	27.6%	40.5%	12.4%
仕事の人間関係	975	3.32	3.6%	10.5%	29.9%	36.9%	19.0%
生活全体	972	3.30	6.3%	19.2%	22.7%	40.5%	11.4%
仕事全体	974	3.26	6.3%	19.5%	25.6%	40.8%	7.9%
家庭生活	973	3.25	4.6%	15.9%	29.8%	35.2%	14.5%
休日・休暇	972	3.16	8.0%	13.8%	25.1%	32.3%	20.8%
今後の仕事や働き方の見通し	975	3.11	12.6%	20.6%	36.1%	24.0%	6.7%
現在の収入の水準	974	2.92	15.6%	26.0%	24.3%	24.9%	9.1%
仕事の量	971	2.86	6.2%	19.0%	36.8%	29.0%	9.1%

# 55.

## 生活・仕事の満足度(前回比較)

2023

2026



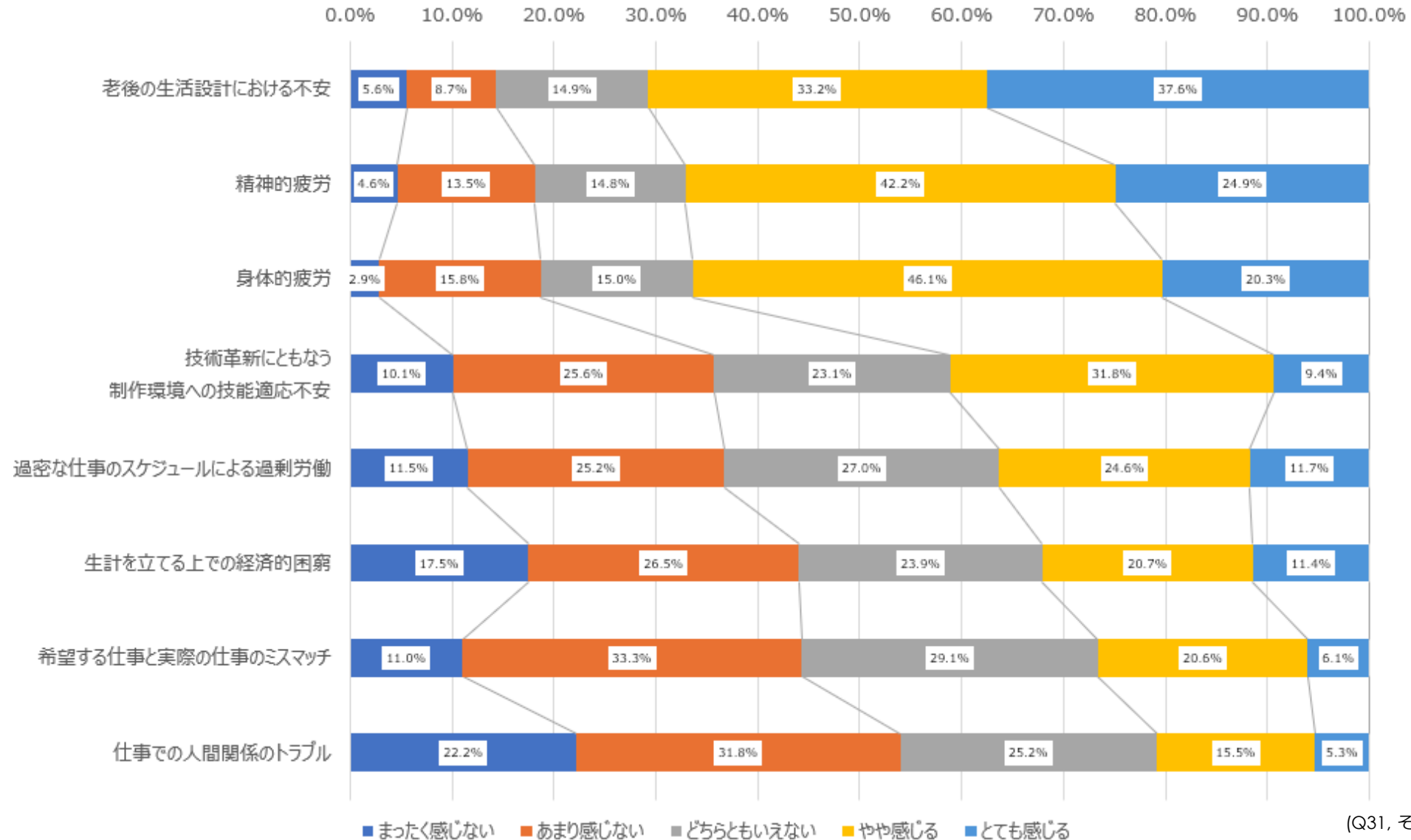
# 55. 生活・仕事の満足度(前回)

2023

	n	m(平均点)	とても不満(1点)	やや不満(2点)	どちらともいえない(3点)	やや満足(4点)	とても満足(5点)
仕事の間関係	427	3.47	2.6%	11.7%	36.8%	34.2%	14.8%
家庭生活	424	3.42	4.5%	17.0%	27.4%	34.2%	17.0%
生活全体	427	3.33	5.4%	18.7%	24.6%	39.6%	11.7%
仕事内容	424	3.33	5.7%	15.6%	31.8%	34.4%	12.5%
仕事全体	427	3.22	5.4%	20.8%	29.5%	34.4%	9.8%
収入の安定性	425	3.22	10.6%	18.6%	23.8%	32.5%	14.6%
雇用・就業の安定性 (失業しない仕事の継続性)	425	3.20	8.7%	19.3%	29.4%	28.2%	14.4%
仕事の量	426	3.11	4.7%	21.6%	39.0%	27.5%	7.3%
労働時間	427	3.11	7.3%	22.7%	33.5%	25.3%	11.2%
休日・休暇	427	2.95	11.0%	29.3%	25.3%	22.2%	12.2%
技能向上の機会	426	2.93	8.7%	27.0%	33.8%	23.5%	7.0%
現在の収入の水準	425	2.92	14.1%	25.2%	23.1%	30.1%	7.5%
今後の仕事や働き方の見通し	424	2.75	11.1%	31.6%	33.3%	19.6%	4.5%

## 56.

## 生活・仕事の状況



(Q31, それぞれ単数回答, 無回答は除く)

# 56. 生活・仕事の状況

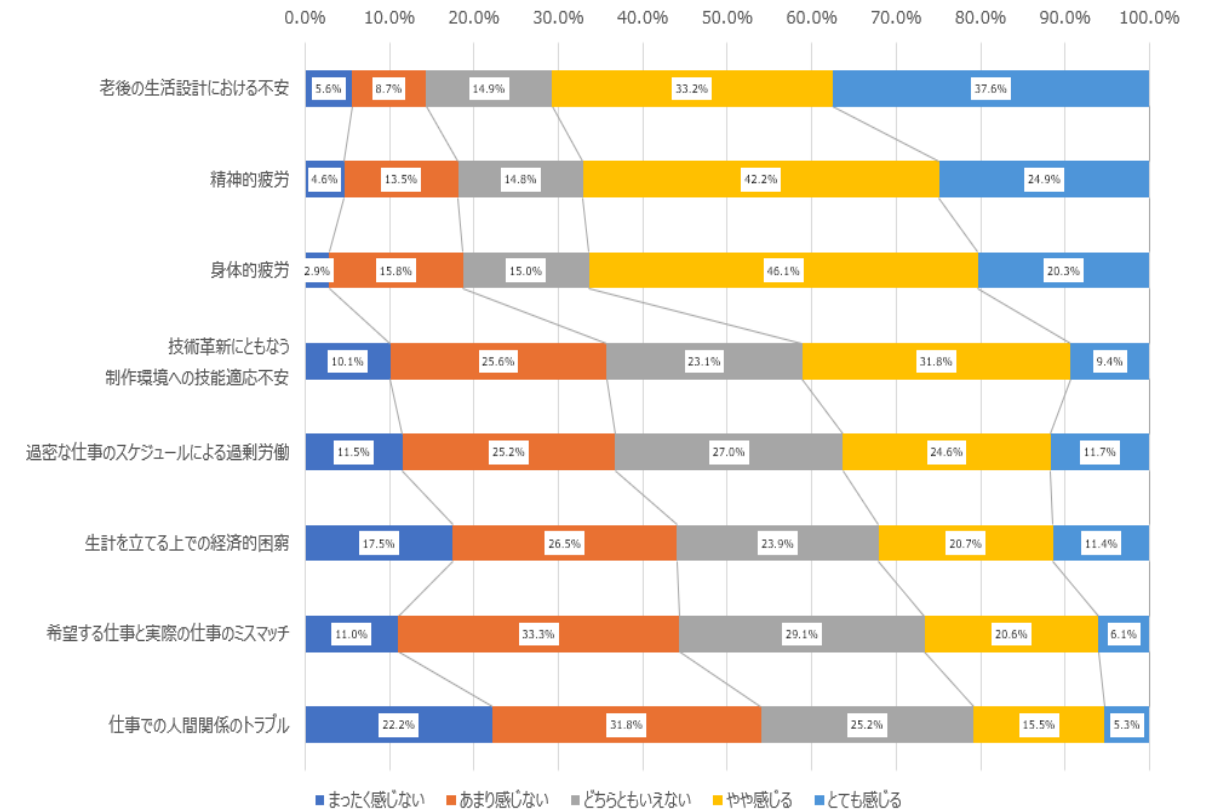
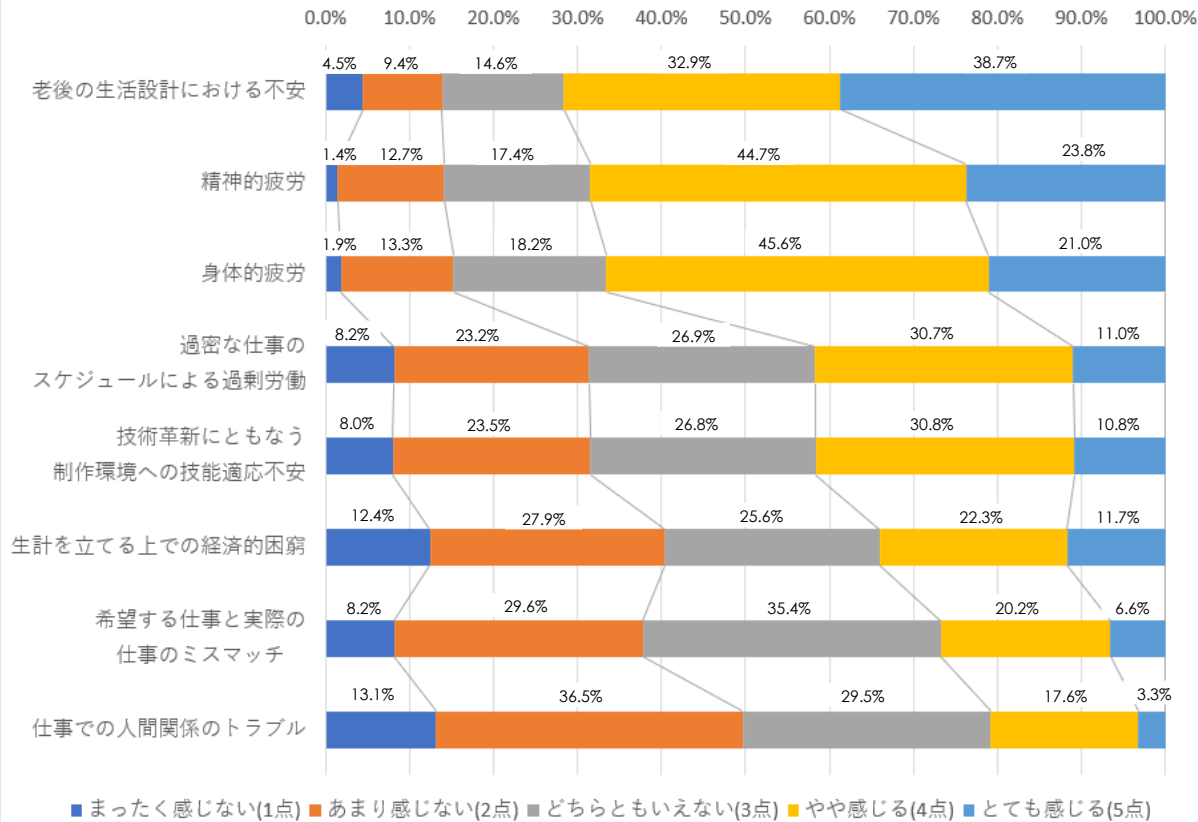
	n	m(平均点)	まったく感じない (1点)	あまり感じない (2点)	どちらとも いえない(3点)	やや感じる(4点)	とても感じる (5点)
老後の生活設計における不安	972	3.88	5.6%	8.7%	14.9%	33.2%	37.6%
精神的疲労	972	3.69	4.6%	13.5%	14.8%	42.2%	24.9%
身体的疲労	975	3.65	2.9%	15.8%	15.0%	46.1%	20.3%
技術革新にともなう制作環境への技能適応不安	972	3.05	10.1%	25.6%	23.1%	31.8%	9.4%
過密な仕事のスケジュールによる過剰労働	972	3.00	11.5%	25.2%	27.0%	24.6%	11.7%
生計を立てる上での経済的困窮	972	2.82	17.5%	26.5%	23.9%	20.7%	11.4%
希望する仕事と実際の仕事のミスマッチ	973	2.77	11.0%	33.3%	29.1%	20.6%	6.1%
仕事での人間関係のトラブル	973	2.50	22.2%	31.8%	25.2%	15.5%	5.3%

56.

## 生活・仕事の状況(前回比較)

2023

2026

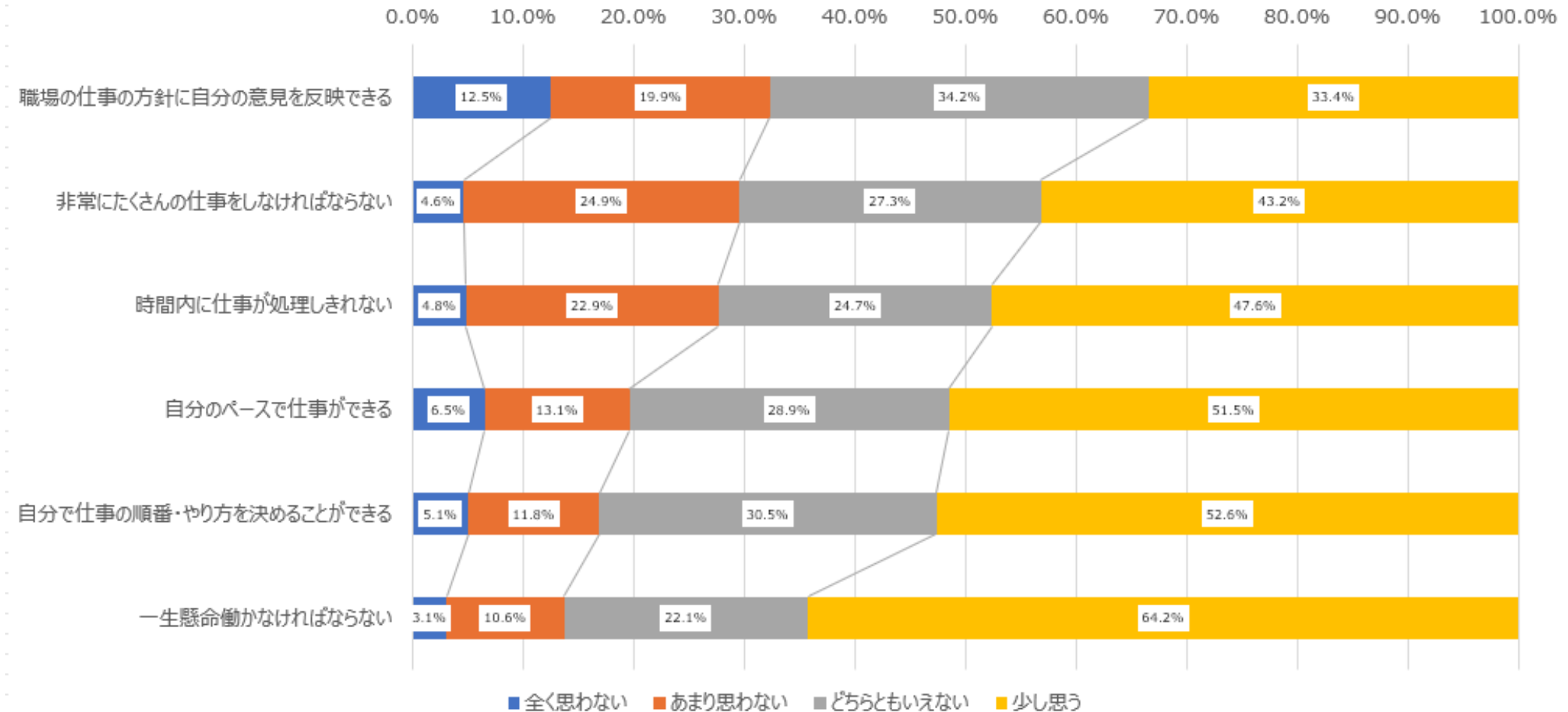


# 56. 生活・仕事の状況(前回)

2023

	n	m(平均点)	まったく感じない (1点)	あまり感じない (2点)	どちらとも いえない(3点)	やや感じる(4点)	とても感じる (5点)
老後の生活設計における不安	426	3.92	4.5%	9.4%	14.6%	32.9%	38.7%
精神的疲労	425	3.77	1.4%	12.7%	17.4%	44.7%	23.8%
身体的疲労	428	3.71	1.9%	13.3%	18.2%	45.6%	21.0%
過密な仕事の スケジュールによる過剰労働	427	3.13	8.2%	23.2%	26.9%	30.7%	11.0%
技術革新にともなう 制作環境への技能適応不安	425	3.13	8.0%	23.5%	26.8%	30.8%	10.8%
生計を立てる上での 経済的困窮	426	2.93	12.4%	27.9%	25.6%	22.3%	11.7%
希望する仕事と実際の 仕事のミスマッチ	426	2.87	8.2%	29.6%	35.4%	20.2%	6.6%
仕事での人間関係のトラブル	427	2.61	13.1%	36.5%	29.5%	17.6%	3.3%

# 57. 職場環境①(状況)



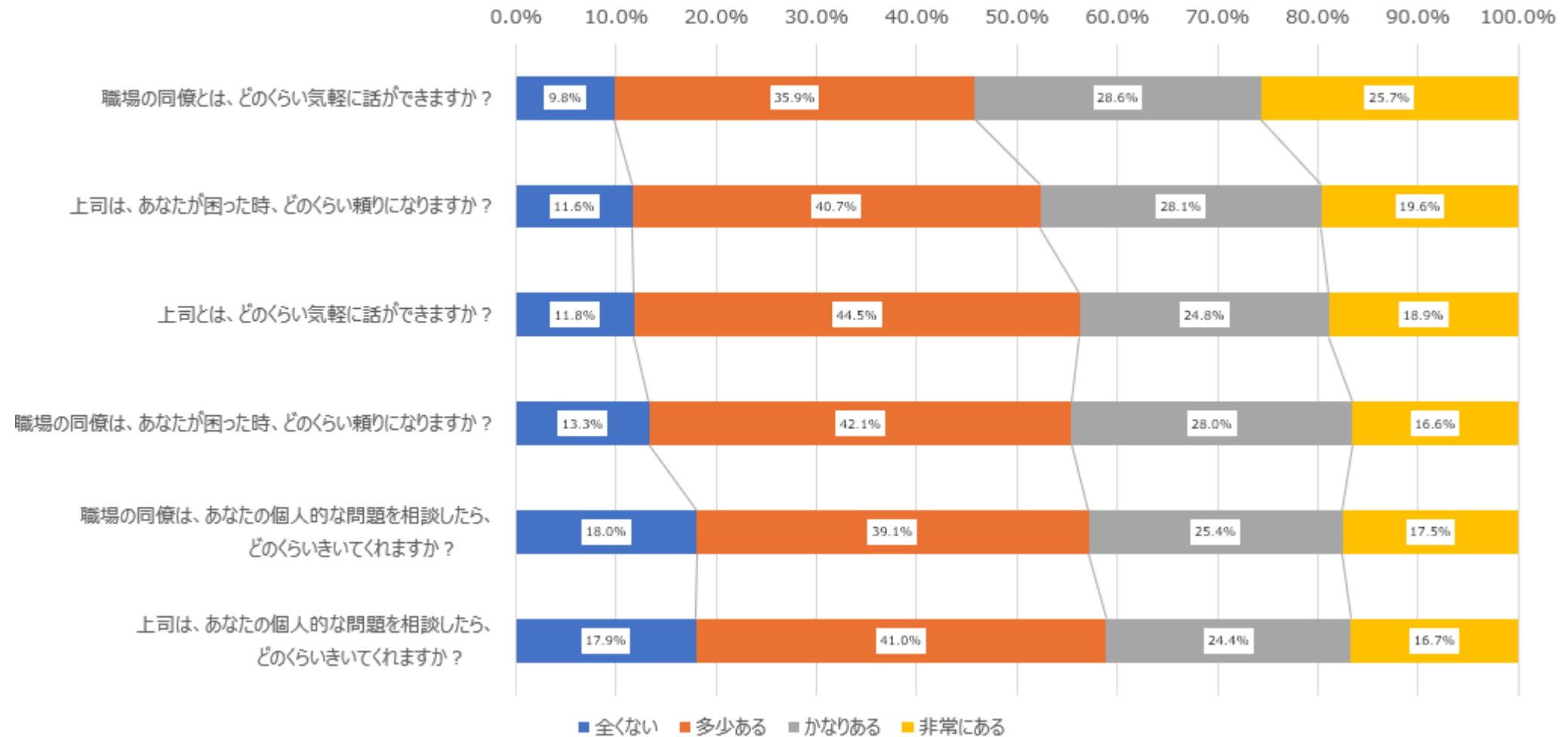
(Q33, それぞれ単数回答, 無回答は除く)

# 57. 職場環境①(状況)

	n	m(平均点)	まったく感じない (1点)	あまり感じない (2点)	どちらとも いえない(3点)	やや感じる(4点)
職場の仕事の方針に自分の意見を反映できる	967	2.89	12.5%	19.9%	34.2%	33.4%
非常にたくさんの仕事をしなければならない	971	3.09	4.6%	24.9%	27.3%	43.2%
時間内に仕事が処理しきれない	971	3.15	4.8%	22.9%	24.7%	47.6%
自分のペースで仕事ができる	967	3.25	6.5%	13.1%	28.9%	51.5%
自分で仕事の順番・やり方を決めることができる	966	3.31	5.1%	11.8%	30.5%	52.6%
一生懸命働かなければならない	970	3.47	3.1%	10.6%	22.1%	64.2%

## 58.

## 職場環境②(コミュニケーション)



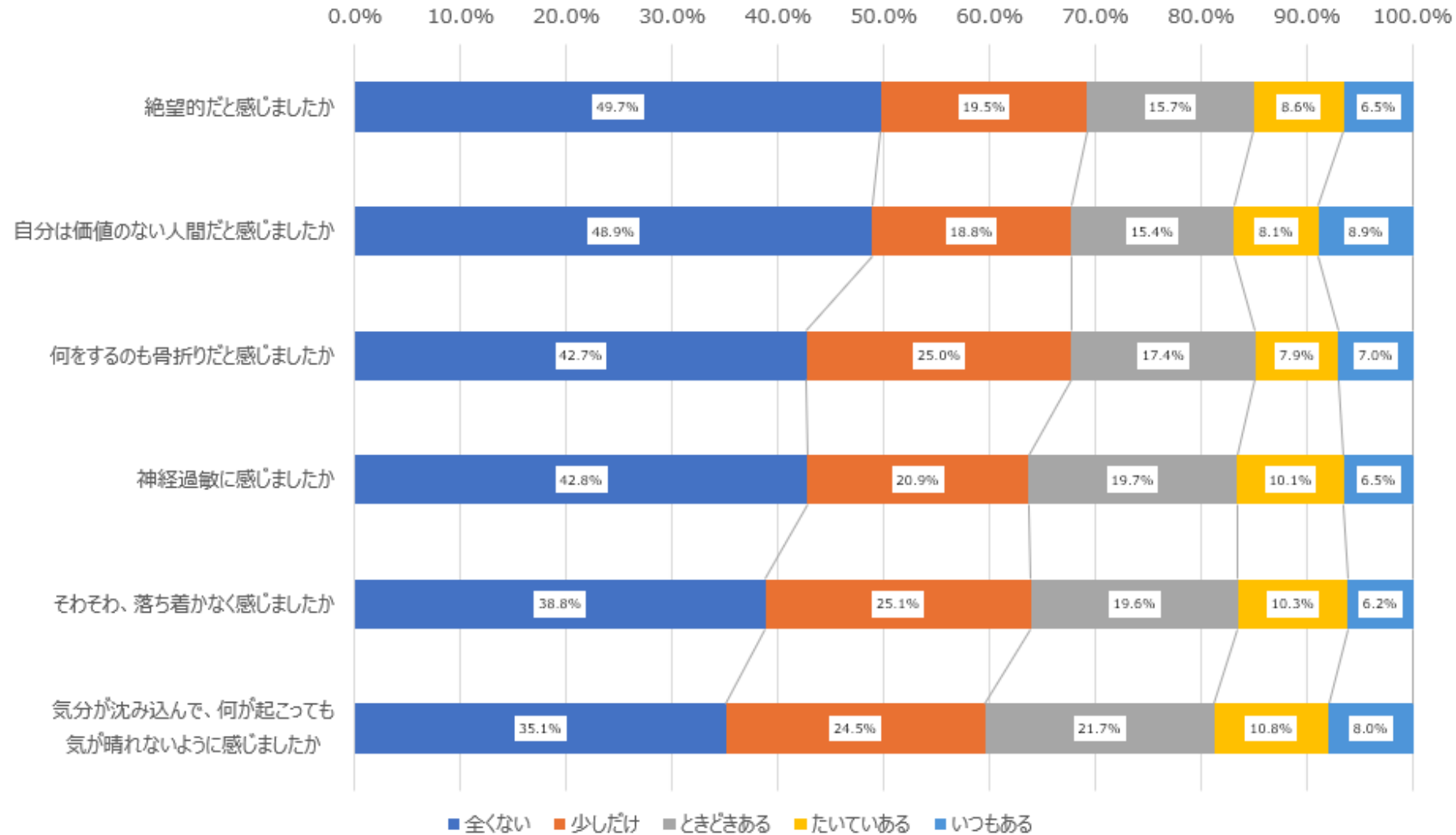
## 58.

## 職場環境②(コミュニケーション)

	n	m(平均点)	全くない(1点)	多少ある(2点)	かなりある(3点)	非常にある(4点)
職場の同僚とは、どのくらい気軽に話ができますか？	955	2.70	9.8%	35.9%	28.6%	25.7%
上司は、あなたが困った時、どのくらい頼りになりますか？	954	2.56	11.6%	40.7%	28.1%	19.6%
上司とは、どのくらい気軽に話ができますか？	958	2.51	11.8%	44.5%	24.8%	18.9%
職場の同僚は、あなたが困った時、どのくらい頼りになりますか？	954	2.48	13.3%	42.1%	28.0%	16.6%
職場の同僚は、あなたの個人的な問題を相談したら、どのくらいきいてくれますか？	949	2.42	18.0%	39.1%	25.4%	17.5%
上司は、あなたの個人的な問題を相談したら、どのくらいきいてくれますか？	954	2.40	17.9%	41.0%	24.4%	16.7%

## 59.

## 過去30日についての精神的な深刻さ

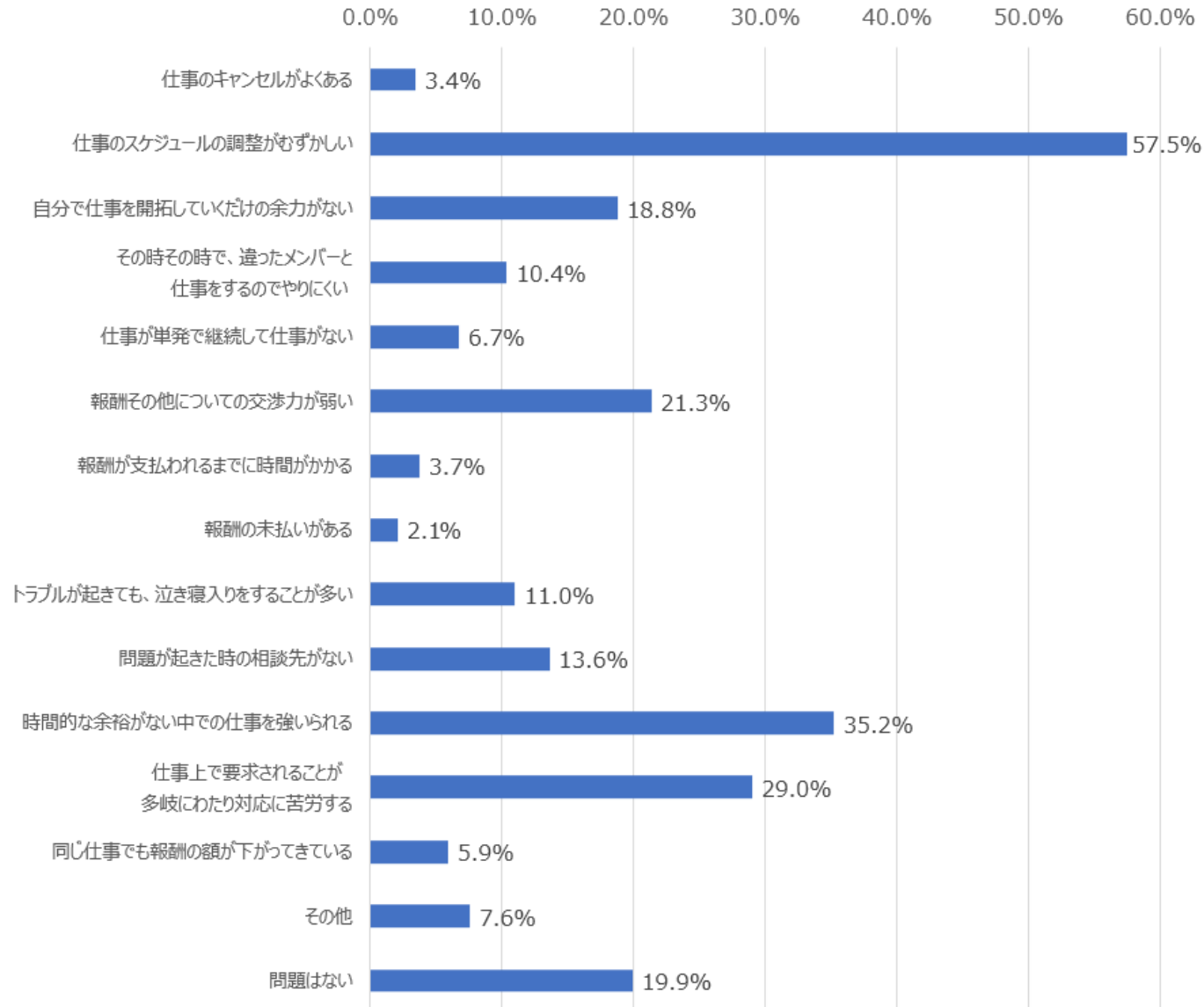


## 59. 過去30日についての精神的な深刻さ

	n	m(平均点)	全くない(1点)	少しだけ(2点)	ときどきある(3点)	たいていある(4点)	いつもある(5点)
絶望的だと感じましたか	968	2.03	49.7%	19.5%	15.7%	8.6%	6.5%
自分は価値のない人間だと感じましたか	968	2.09	48.9%	18.8%	15.4%	8.1%	8.9%
何をするのも骨折りだと感じましたか	967	2.11	42.7%	25.0%	17.4%	7.9%	7.0%
神経過敏に感じましたか	968	2.17	42.8%	20.9%	19.7%	10.1%	6.5%
そわそわ、落ち着かなく感じましたか	969	2.20	38.8%	25.1%	19.6%	10.3%	6.2%
気分が沈み込んで、何が起こっても気が晴れないように感じましたか	964	2.32	35.1%	24.5%	21.7%	10.8%	8.0%

## 60.

## 仕事をする上での問題



(Q25, n=965, 複数回答, 全ての項目に無回答の18件は除く)

## 60. 仕事をする上での問題

(その他の自由記述)

- 役職と責任が上がっても給与に反映されない。
- 問題が起きた時相談しても解決してくれない
- 目、手、腰、身体のパーツの機能低下。
- 毎度新しい事をするため、要件があやふやな事が多い
- 忙しい時と何も無い時が急に来る
- 報酬が少ない
- 報酬（拘束料）が下がったことは無いが、物価上昇の為実質的に目減りしている。
- 物価は上がるのに、アニメーターの単価は70年前のまま
- 付き合いの仕事は単価な為、内容の割に収入が著しく下がる
- 評価されない。拘束費が少ない（上がらない）
- 能力に合わせた報酬なので、将来が不安
- 日本の仕事を国外で受けているので円安の影響がすごい。もう少し賃金上昇の必要があると感じています。海外在住の日本人アーティストや下請けの会社が日本の仕事を受けられなくなるかもしれないと思います。
- 内容、報酬額、スケジュールの説明がない、平気で嘘をつく。
- 同じ額の仕事でも仕事内容が大変になってきている。
- 動画や原画を海外に発注する際に彩色も発注することが条件になっていることが多く、実力と時間があっても仕事がもらえない。他部署の問題のためなす術がない
- 地方の下請けスタジオ所属の為、そもそも仕事内容に見合う報酬交渉の余地が無い(大元から仕事を切られる可能性が有る為)
- 担当作品の設定類の主目的以外での利用(映像用、キービジュアル用などがグッズやゲーム、パチンコに流用される)ことに関して、新規映像制作人にも相談もされず二次使用料などが支払われないことがある。
- 単価の最低金額がいまだに、¥3500なのは生活できる金額ではない
- 単価が全体的に上がらない
- 待機時間が長い、教えられる人が居ないため新人がいきなり実践作業になっていた。
- 素人程度の知識と技量しかない原画マンが増えている
- 設定がなく、写真参考を出されることが増えて、作業がしづらいついていくことが増えた
- 制作会社がスケジュールを守れない。音響制作会社はそのシワ寄せを音響スタッフに押しつけている。その音響制作会社のトップたちが音声連のトップなので救いが無い
- 上がりのクオリティが低すぎて修正に苦労する（作監、総作監時）
- 実制作経験が極端に少ないプロダクションが増え、基本的な制作の段取りを知らず、度々説明する機会が増えた

## 60. 仕事をする上での問題

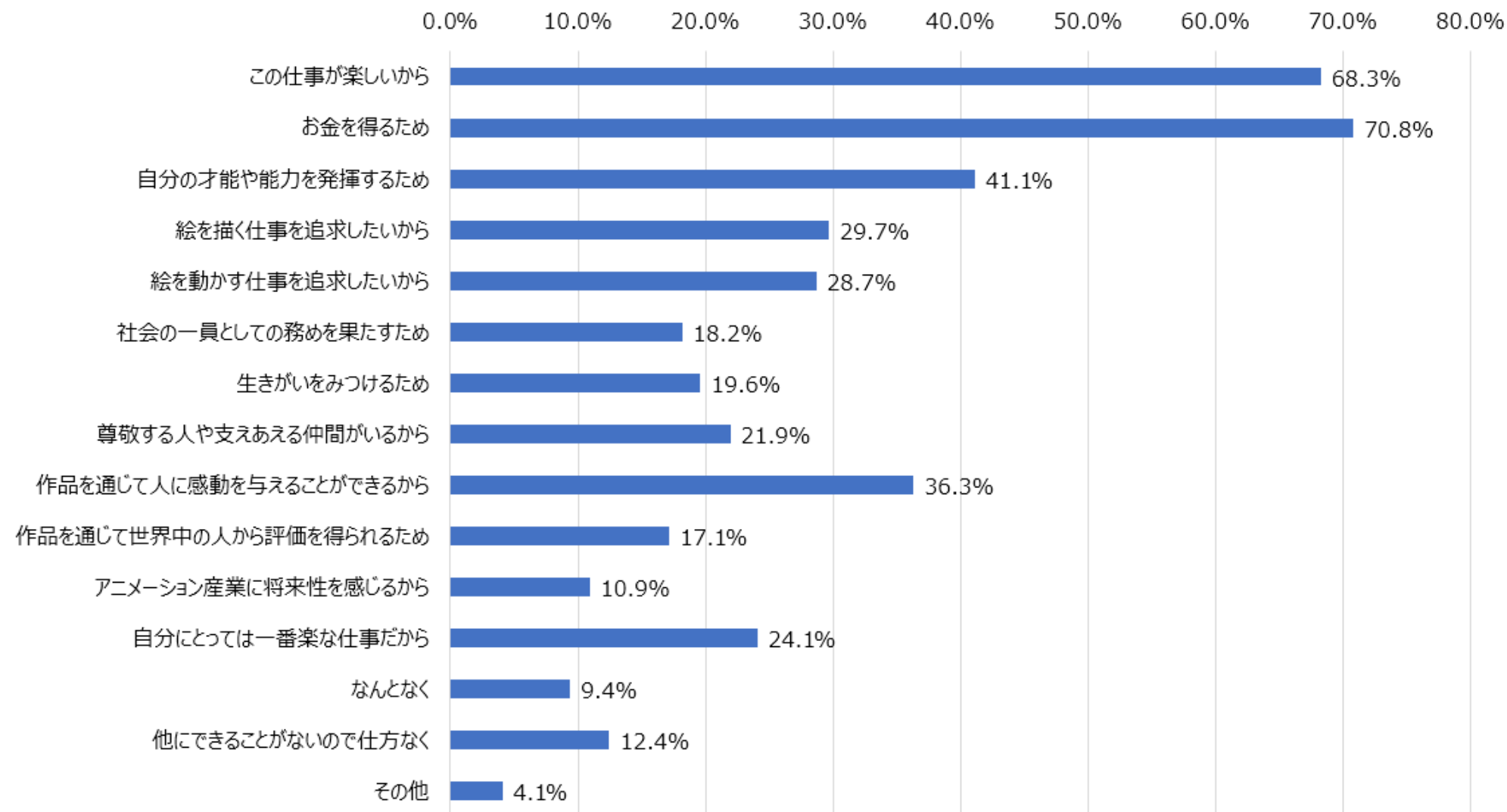
- 質を追求しても、制作の人に理解してもらえない時は悲しいです
- 自分の体調と仕事量の折り合いがむずかしい（仕事もらえるのはうれしい）
- 自分の仕事内容へのフィードバックが受けられないので、もし迷惑をかけていたとしても改善できない。
- 自分のスキルを活かせる現場が少なくなっている。
- 自身の技術、経験の不足
- 自己評価が低く、精神的にも安定しないと強気に交渉はできない。信頼も得にくい。
- 私は特殊な環境なのでできる分だけの仕事をさせてもらっているが、アニメーターは求められるスキルが専門性が高く難しい割に単価が基本的に安すぎて動画だと時給100円を切ることも珍しくない。師匠はとんでもない仕事量で時期によっては寝る暇もないくらい働いている。自分の本業の会社でアニメPVを1本作ったが、スキルのある人材が本当に足りていない。スキルの足りていない人たちにも仕事がたくさんあるが、下手くそなのでそのしわ寄せが上手い人たちに行ってしまう現状がある。
- 子供の体調不良でスケジュールが変わってしまう
- 使えない未熟な作画が多い
- 仕事をする上で自分の問題か、会社の問題かによりますが、エンジニアとしての能力が見積れない場合など、報酬が低いケースが多いとは思っています。
- 仕事の単価が根本的に低いと感じる
- 仕事のスケジュールにふりまわされる。
- 仕事に選択の余地がない
- 仕事がない期間が長すぎる
- 参加したい作品の種類が少ない
- 作品の内容に対する人員の要求度をプロデューサーが理解していない。
- 作業量が増えても報酬が上がらない。
- 個人の能力不足
- 現場に理解のないP、制作が増え、制作工程におけるコミュニケーションに取られる時間が多い
- 原画マンの実力不足
- 原画マンが確保できず海外のレベルが低すぎるスタッフを使われ、しわ寄せが全部こちらに来る。
- 継続的に仕事を請けている場合、毎回報酬を提示されるわけではなく、前回の金額を参考に請求するが、請求後に突然請求額変更をお願いされることがあった
- 契約が曖昧なため色々な仕事を押し付けられる。他の人はしていないのに報酬単価が高いなど不公平、評価の不明瞭。
- 業界的に無能、低能が多く介護に疲弊する
- 給料が労働した分と釣り合わない。

## 60. 仕事をする上での問題

- 技術不足の素人原画マンのフォローを強いられる(人材不足のしわ寄せ)
- 監督・絵コンテに印税が発生しない
- 確定申告が面倒くさくなった。消費税払うのが大変。
- 会社のルールでステップアップの挑戦が難しい
- 会社として必要な機能が欠如している場合が多く、土台が不安定に感じる場合が多い。(ブラックボックスが多い)
- 会社、作品ごとに単価が違うため、似たような業務でも安定した収入にならない
- 暇な時と忙しいときの差が激しい。
- 演出処理や制作/Pのレベルが低く、フローを理解していない側の人間に雇用され、素材を回す順序を間違われる。
- 演出の気分しだいで作業内容が変わってしまう
- どれだけいいものをあげても、美術監督でも単価が昔の安いままの金額で使われている。
- そもそも給料が低すぎる
- スタッフの育成が追いついてない。未熟な作業者が多く尻拭いが多い。
- スケジュールを守らない人が多い
- クオリティに対する時間が合わない
- いい加減な仕事をするアニメーターが増えた。
- アニメーターから成果物が納期通りに上がってこない
- アニメーション表現で人権を軽視した表現があった時、それを防ぐ仕組みがないこと防ぐ仕組みがないこと
- 2原の2重発注が時々ある
- 2024年時はカット内容が重すぎて稼げないことが不満だった。重くても一律2500円で生活がきつかった。
- 1話作る予算の感覚をアップデートしてほしいです。予算が無い、ではなく、作業者に対して、時代や内容に合った正当な報酬を出せるよう予算交渉するのが、会社の仕事だと思います。
- ・土祝を休んでいる時に罪悪感を感じる(土曜祝日に稼働している会社が多いので土祝に連絡が来る。同調圧力を感じる)。・遅延前提の締切(体調不良や急用等等がなかった場合の理想の締切)を言われることが多く、ほとんど締切を過ぎてしまう。過ぎると締切は延長されるが、無駄に罪悪感や焦燥感を持つため精神衛生が非常に良くない
- メ切重視するともうすこし丁寧にとわれ、メ切を過ぎるとクオリティを下げると言われてしまうことがあり混乱しやすい。基本的にメ切をやや過ぎるのがデフォルトになっているので、気分的にはすっきりしないです。
- (-応選べる筈ですが)会社のスケジュールで本来やる予定でなかった仕事を任され続ける

## 61.

## 現在の仕事継続理由



(Q2, n=980, 複数回答,  
全ての項目に無回答の3件は除く)

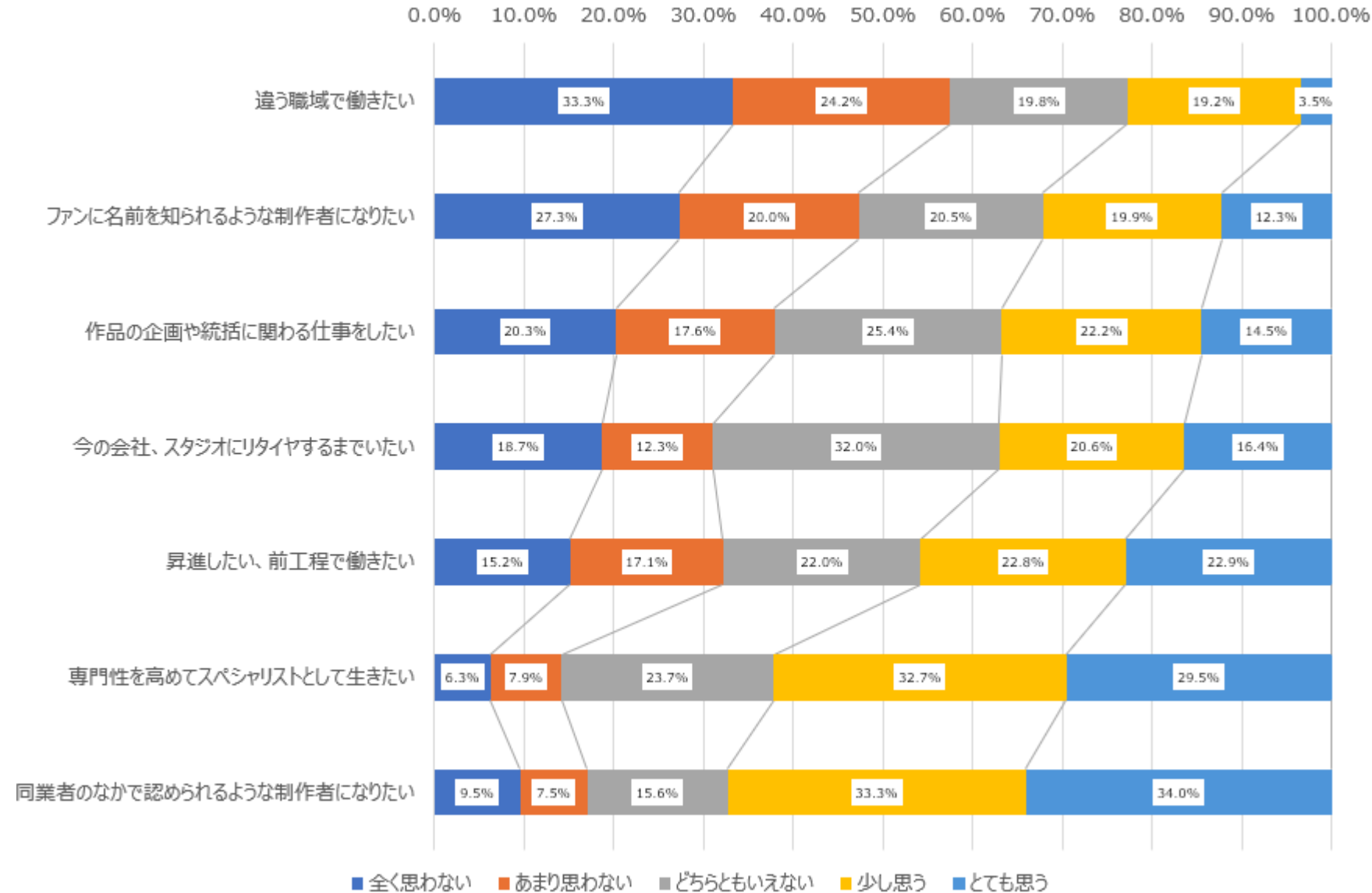
# 61. 現在の仕事継続理由

(その他の自由記述, []内の数字は件数)

- 好きな作品に携わる、関わるため[3]
  - リモートで仕事ができるから[2]
  - 3DCG×アニメを探求したいから
  - アニメーションの仕事をするのが夢だったから
  - お世話になっている方に声をかけられるから
  - これしかないから
  - システム開発時に通常経験できないアニメーション制作の中間成果物を取り扱う事ができるから
  - プライベート都合に合わせた働き方がしやすいから
  - より良いアニメーション制作の仕組みを追求するため
  - 意地。さんざん見下され実際に能力もないから。
  - 永住権のため
  - 絵をたくさん描けるから
  - 絵を描ことは呼吸をするようなものだから当たり前としてやっていますが、イヤイヤではないです。仲間は常に切望しています。まだ出会っていませんがこの業界にいればいつか出会えるような気がしています。
  - 学生時代から思ってた事で、背広を着たくないネクタイつけると息苦しいから
  - 今後やりたい作品にアサインされているから
  - 作りたい作品があるため
  - 作品作りをしていきたいから
  - 刺激を得られるので
  - 時間や場所を選ばずに仕事ができるから、自分で仕事量を調整できるから
  - 自宅でできる仕事だから
  - 自分でもやることが誰かの励みになると思うから
  - 自分の技術向上
  - 自分を表現できるツールだから
  - 若い人たちにアニメーションの楽しさを伝えたい
  - 将来やりたいことをやるため
- 上記に加え、体力と体質からこの仕事しか選べなかったのはあります。
- 親族が喜ぶ
  - 昔から絵を描く仕事につきたかった
  - 責任
  - 先々の仕事が決まってしまうと逃げられないから
  - 他にやれる気がしないし、美術よりやりたい仕事もないから
  - 著者やファン、関係クリエイターのため
  - 定年退職がフリーランスでいる限り無いから
  - 天上天下神羅万象
  - 当初は広い視野を持つポジションに付けたいと思ったのですが、今は慣れている/長けている事をやるべきだと思ってます 2年目ですがまだ雑務なので、話数をやり抜いてないまま辞めたくないだけ。
  - 本業に活かしたいから、スキルを身に付けたいから
  - 夢があるから

## 62.

## 今後のキャリア形成



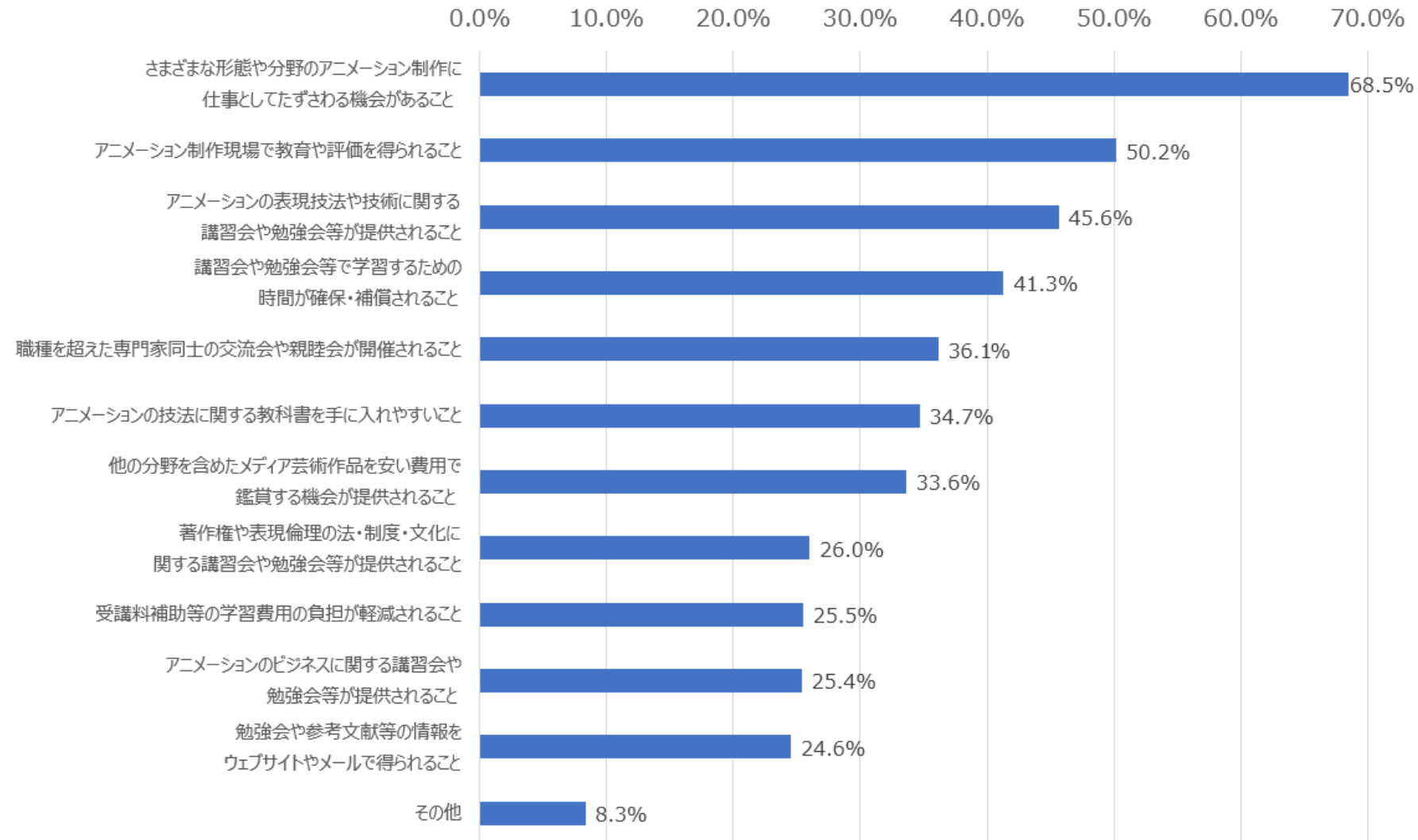
(Q38,それぞれ単数回答,無回答は除く)

## 62. 今後のキャリア形成

	n	m(平均点)	全く思わない (1点)	あまり思わない (2点)	どちらとも いえない(3点)	少し思う(4点)	とても思う(5点)
違う職域で働きたい	951	2.35	33.3%	24.2%	19.8%	19.2%	3.5%
ファンに名前を知られるような制作者になりたい	955	2.70	27.3%	20.0%	20.5%	19.9%	12.3%
作品の企画や統括に関わる仕事をしたい	953	2.93	20.3%	17.6%	25.4%	22.2%	14.5%
今の会社、スタジオにリタイアするまでいたい	951	3.04	18.7%	12.3%	32.0%	20.6%	16.4%
昇進したい、前工程で働きたい	950	3.21	15.2%	17.1%	22.0%	22.8%	22.9%
専門性を高めてスペシャリストとして生きたい	955	3.71	6.3%	7.9%	23.7%	32.7%	29.5%
同業者のなかで認められるような制作者になりたい	955	3.75	9.5%	7.5%	15.6%	33.3%	34.0%

## 63.

## 技術・技能の向上のために必要なこと



(Q32, n=949, 複数回答,  
全ての項目に無回答の34件除く)

# 63. 技術・技能の向上のために必要なこと

(その他の自由記述, []内の数字は件数)

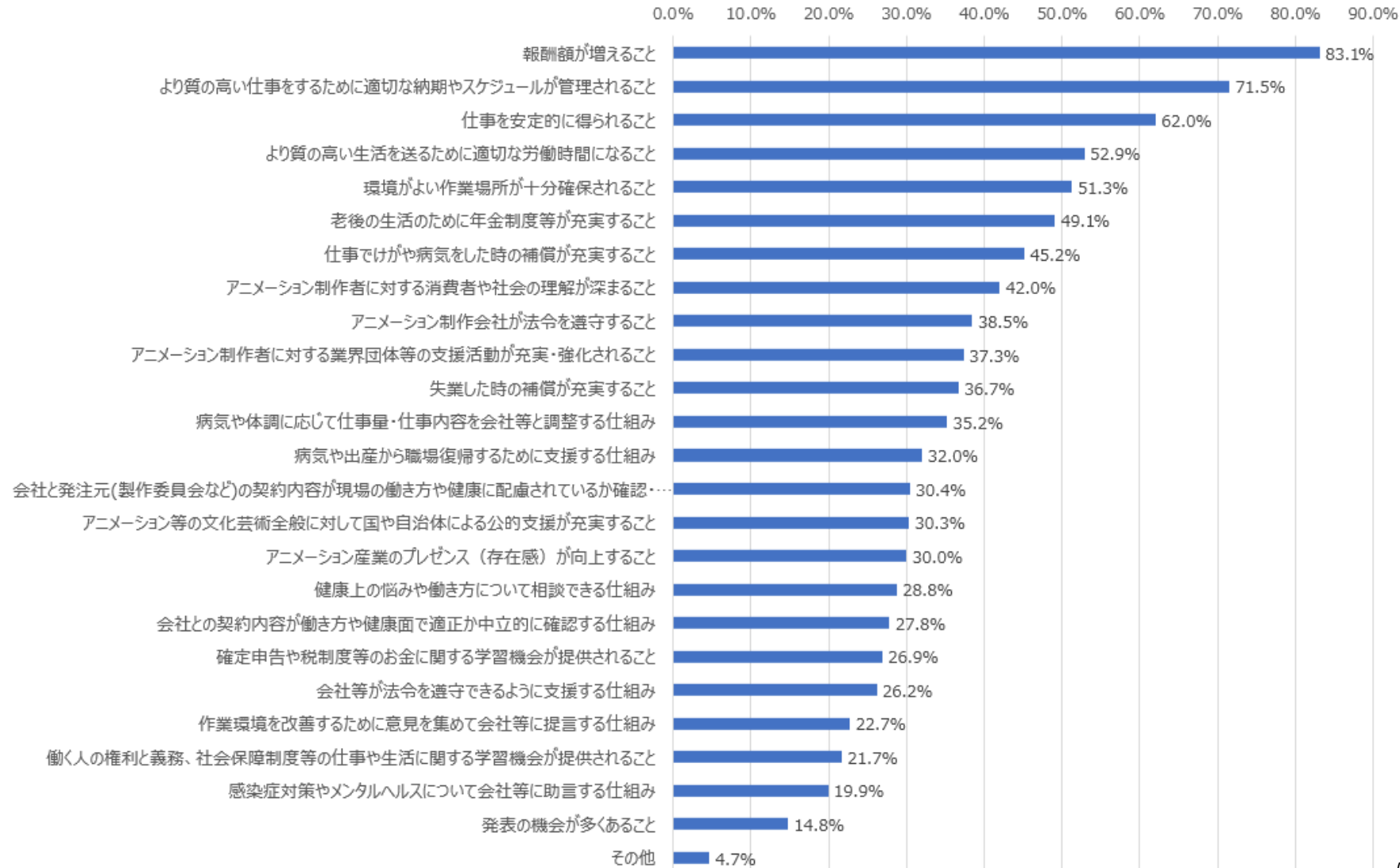
- 自助努力[2]
- アニメーション制作を支えるスタッフを紹介してスポットライトを浴びせる事。
- アニメーターにおいては若手が生活できる水準の報酬を得られるようにすること、アニメの基礎となる動画の重要性をアニメ会社各社がしっかり認識すること、制作本数過多によりスキルを教える余裕がない状況の改善が必要
- アニメ従事者の技術強化を主な目的としたアニメプロジェクトを定期的に国の税金で企画すること 電腦コイル、リトルウィッチアカデミアなど
- ソフトが高すぎて自分用に使えない
- ソフト等を購入する補助金
- タブレットやPC
- どこいっても技術が高いと言われ文句を言われるんで勉強しつくしてる。
- とにかく最前線でもっと仕事する事
- ない
- ハードワーク、困難なプロジェクト
- フリーランスでデジタルを学ぶ機会が欲しい。
- やりたくない
- やる気
- わからない
- わざとらしくない、自然な演技、芝居、に関する勉強会は必要なのではと感じています
- 音響やシナリオ面をこっちにまかせてくれればいいのと思う
- 何やかんや言っても自分で努力し続けるしかない。
- 海外との契約の明確化。
- 外投げに対する明確な業界共通のマニュアルを作る必要性
- 気力 体力
- 共通したマニュアル
- 業務上必須ハードウェア (PC、Mac、タブレット等) やソフトウェア (Adobe、セルシス製品等) の割引購入制度
- 現場のクリエイターへの収入の増加(貯蓄ができる程度の安定と、それによる時間と精神的余裕、勉強や交流の機会)
- 好奇心
- 更なる制作費の向上
- 講習会や勉強会などの講師のレベルが低すぎて学べない
- 高い給与と時間の確保
- 国外のアニメーション業界や技術の発展の様子も理解できるための語学。(韓国、中国、アメリカなど)
- 作品やスタッフのデータバンクとその利用
- 作品内容がバラエティに富むこと。単価上昇して余裕が生まれること
- 仕事へのやる気
- 指導する者への適当な報酬
- 時間がないのを言い訳にしないで、じっくり取り組んで描く事
- 時間と休み
- 時間的・金銭的余裕があること
- 自主学習の時間が確保・保証されること
- 自身の向上心
- 自分だけの時間(余暇)が充分にあること
- 自分でやってみること
- 自分で学び続ける姿勢
- 自分で考え必要だと思ったら行動すること。
- 自分で表現を研究する時間をある程度コンスタントに取れること。
- 自分の技能向上と言うよりは、年齢が上がってきたので自分が知っている技術・知識などを誰かに伝えていかなければならないとは思いますが機会が無い。
- 自分自身の向上心
- 自分主勉強ができる時間
- 自由にインプットするためのお金の余裕。それらを行うための時間の確保 (スケジュールが乱れなければいい)
- 習得するための時間・新しい機材、ソフトを手に入れる機会
- 書籍などによる幅広い知識の探求
- 上手な人から直接、仕事上でやりとりすること

## 63. 技術・技能の向上のために必要なこと

- 新しい技術、アプリの勉強、習得するための時間
- 新しい技術や表現を試せるプロジェクトが増えること。  
そういったプロジェクトにお金が投資されること。学ぶ機会よりも試せる機会がほしい。
- 制作側はもっと音響の勉強をすべき。音のイメージがないまま動かしている  
アニメも多く、テンポや仕上がりがよくない。
- 制作予算を上げて模索できる幅を広げること
- 先輩から後輩へ技術を教える機会を多くしたい
- 他のセクションの仕事や都合を理解し、仕事である事。仕事には（クオリティ予算、スケジュール）必要な事を理解する事。
- 大学で作画を教えているので、上記全てに同意しました
- 知識は十分得ているので、演習=個人で制作する趣味の時間の確保。
- 長期の拘束時間に見合う長期休暇などがあると、その期間に勉強や他の経験に充てられるが、現状アニメ業界は収入が低く、それはかなえられていない。かつフリーランスであればそれは深刻だと思います。また多くの企業が正社員が副業が禁止になためそれも成長の機会を妨げていると思う。
- 都心にいないため講習会への参加は厳しいです。映像のアーカイブや、本として配布（販売）されるなどがあつたらとても嬉しいです。
- 動画や原画だけでなく、作画監督、キャラデ等用の講習会も開くこと
- 同じ作品のスタッフがなるべく同じ場所で作業し、コミュニケーションをとりながら仕事をする事。（スタッフのリモート参加が増えており、お互いの仕事を見る機会が減っている）
- 同業者間での殺伐としていない関係や雰囲気での評価
- 特になし
- 独学
- 独学で技術の修練に励むこと
- 日本語
- 日本語や管理やリーダーシップクラス。特に日本語クラスが必要だと思います。  
外国人のためコミュニケーションが一番問題になりやすいので政府意識いただけると幸いです。
- 物語力
- 別業界を含めた自己研鑽
- 勉強は自分で勝手にするので祝日を休みにしてほしい。時間が欲しい
- 本人が意識的にうまくなろうとする
- 無理
- 無料の原画勉強会等、すでに専門の方から原画指導を受けたいです。  
フリーランスなので、
- 目的はどうあれそれに割く時間が一番重要。（習得時間がない）
- 与えられるだけじゃなくて、自分から観ること。
- 様々な分野における知識の取得
- 練習する時間、アニメを見る時間

## 64.

## 安心して仕事を取り組む為に必要なこと



(Q34, n=959,複数回答,全ての項目に無回答の19件除く)

# 64. 安心して仕事を取り組む為に必要なこと

(その他の自由記述)

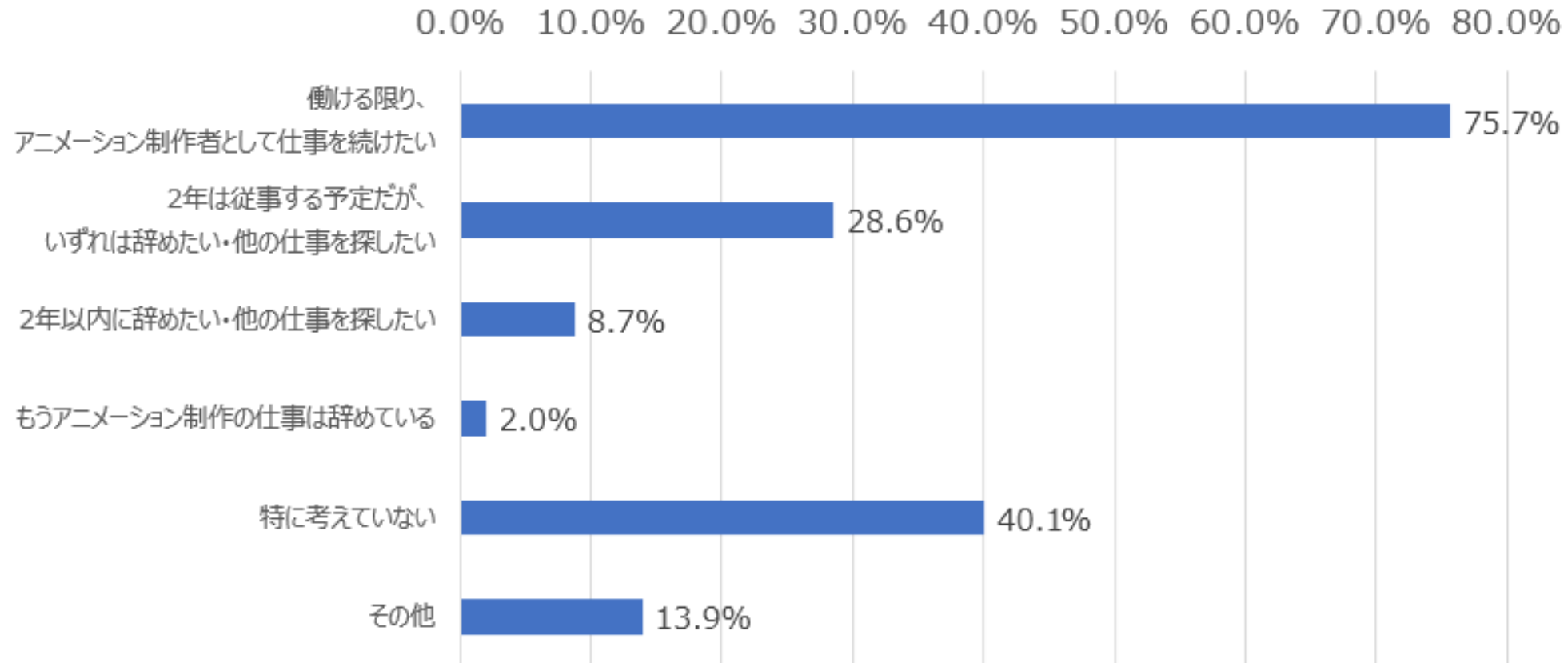
- アナログベテランの方々にデジタルスキルを学ぶ気運が高まる運動
- アニメーションのメディアとしての社会における影響力とその責任を勉強する機会の充実、および人権教育
- アニメーション業界は大手会社含めて労働基準法を守れないくらい忙しいのが当たり前の状態で、それが映像制作業界全体に広がっているのが何よりの問題だと思う。映像制作業界全体が長時間労働が当たり前になり、法令順守をしようとすると、法令を守らない会社が勝ってしまうので、正しい状態で会社経営ができない状態になっている。適切な労働時間と給与がなければ日本のアニメは今後もどんどん衰退していくしかないだろう
- アニメーション制作会社及びアニメーションが社会的に守られる仕組みと、機密事項を除く会社のこと（所属する会社名や公開済みの作品など）を安心して家族や友人に話せる環境
- アニメーション制作者(会社)に対する、アニメ作品の関わる売上の正当な分配
- アニメーターの数に対して適正な会社数になる事。兵隊を揃えてなくせに会社を立ち上げるアホがいなくなる事。
- アニメーター同士の交流が進むこと
- アニメの制作本数が激減すること
- アニメ関係者への誹謗中傷をやめさせる仕組み。海外ファンによるリーク・盗撮・スタジオへの訪問、出待ちへの対策
- インボイスの廃止
- クリエイターへの直接的な金銭面での支援。会社や組織など「実際創る側ではない方」への支援よりクリエイター個人への支援が急務かと思います。人が辞めるしかなくなっている。
- クリエイター自身が自らの業界の問題点を自覚し、自分事として改善に取り組むこと。改善してもらうことに期待するのではなく、仕事として取り組む上での社会知識を身に付けること。
- テレビ局などのアニメに予算を組む側の人々が現在の物価高、人手不足を考慮した金額で予算を組む事。アニメ制作会社は会社のキャパシティを超過するほどの本数を抱えなくとも人を安定して雇用できるほどの予算があるような環境が望ましい。
- フリーランスの産休・育休中の金銭補助の仕組み(雇用保険のようなものがあれば入りたかったです)
- まず有能な人を差し置いて無能を上級職に採用しないこと
- 安心して仕事できてます
- 会社が発注元から適切な報酬や権利を貰えているか確認する仕組み
- 海外へ勤仕をする際の業界共通のマニュアルが必要だと思う。1度ではなく1年に1回更新ありのルールブックみたいなものがあると、作業時に困らなくなる手間が省ける
- 海外取引先との作業の品質保障。
- 技能向上
- 権利の拡充
- 元請けがスピンオフの発注先に対して敬意を持つこと

## 64.

## 安心して仕事を取り組む為に必要なこと

- 原画作業者のクオリティが担保される事
- 個人の生活、仕事のやり方信条を尊重してもらえたらよいと思う
- 作品売上総額(著作権グッズ等含む)の10%くらいを1年前後限定等で期間を決めて関わったアニメーター、美術、3Dに還元できる様にする仕組み(社員、フリーランス関係なく)
- 仕事の上がりについて適正に評価を受けられる仕組み
- 仕事量や時間のことなど、フリーランスも社員と結局同じだけ働いているんだから、同じ福利厚生を受けられる仕組みがほしい!
- 仕切りを作って自分の空間が欲しい、高熱なら特休欲しい
- 社会保険料減免、減税等で作業者利益が増えること
- 出資者側がTVアニメーション制作を簡単で安いものだと思わない様にする事。
- 新人育成がきちんとされること
- 人材育成
- 人材育成を許容する職場環境
- 政府が余計なことをしないこと
- 製作費の増加傾向に対し、制作者側に支払われる報酬の少なさの不均衡や、興行収入などによる評価の欠如
- 請負契約はアニメーター・マンガ家等のクリエイターには甚だ馴染まないので、抜本的な見直しのための活動をしていただきたいと存じます。確定申告に割かれる無駄な労力に対しても何かしらの改善策を講じて政府に働きかけを頂きたいと存じます。
- 先方都合のキャンセルや最低賃金以下になるであろう低すぎる金額など、違反している企業への罰則
- 知らないことがないような情報の共有が十分にされていること
- 諦め
- 特に考えてない
- 発注元(製作委員会、幹事会社等)が制作現場の実情を知らない、もしくは知らない振りで不適切・不公平な状況に陥ることも少なくない。製作サイドへの啓蒙や教育も必要だと痛感する。
- 発注元が製作費、制作時間を考えてほしい
- 本社への正社員雇用
- 有効かつ強力な海賊版対策
- 労働者が将来に対して悩まないで済む仕組み、会社が一方的に雇用契約を打ち切ることができない仕組み

## 65. 今後の仕事計画



## 65. 今後の仕事計画

(その他の自由記述)

- 【2】に答えが近いですが、あと4年ほど様子を見て辞めるか、他の仕事を探るか考えたい。
- 10年ほどがんばって、引退する予定。
- 10年以内に、他の仕事と二足のわらじを履きたい
- 3年は従事する予定ですが、いずれは自分の得意と合致するような環境・仕事を探したいと思っている
- 60歳定年なのでそれまでは働く
- 60代になってもこの仕事をしている自分が想像できないので、他の方法でも収入を得る手段を得たい
- AIを使った直売
- アニメーションに限らずアニメ表現を追求できる分野で自信のスキルを発揮していきたい
- アニメーションを含め複数の仕事を兼業したい。(何らかの要因で仕事ができなくなったときの保険的な意味合いもあり)
- アニメーション事業をしつつも他のコンテンツ産業でも稼ぎたい
- アニメーション制作(製作)と並行して別の仕事もしたい
- アニメ制作及びその延長線上である関連産業まで広げていきたい
- ずっと続けたい思いもあるが、新しい分野もやってみたい気持ちもある
- マイホームを買い一億円貯金してからFIREしたい
- もともとやりたかった仕事に就く
- 絵を書く仕事についてはしたいが、アニメーションにこだわるかは定まっていない
- 機会があるなら【2】だが転職のための製作時間が捻出できないので【1】。給与を上げるには今の会社では難しそうなので【1】だが別の会社など検討
- 金が必要な間は仕方なく働く
- 現状の働き方や業務内容・量のままでは、転職を検討するが、それらが変われば継続も吝かではない
- 個人制作したデータ販売等を資源にできれば、それを元に個人作品を作りたい
- 今の形態でのTVアニメはスタッフの質量とも限界なので別の形で続けたい
- 時期は決めてないがこのままでは生き残れないと、資格や他の仕事もできる準備は考えている
- 自主制作のものがヒットし、多額の収入を得てFIREできると判断し辞めたい
- 自分の経営するモーションコミックの会社を続けつつ、アニメーターとしてのスキルを養っていきたいが、アニメーターのみでの仕事となると食べていくのは難しいと思っている
- 辞めたいと思っていたが収入状態が向上したので迷っている

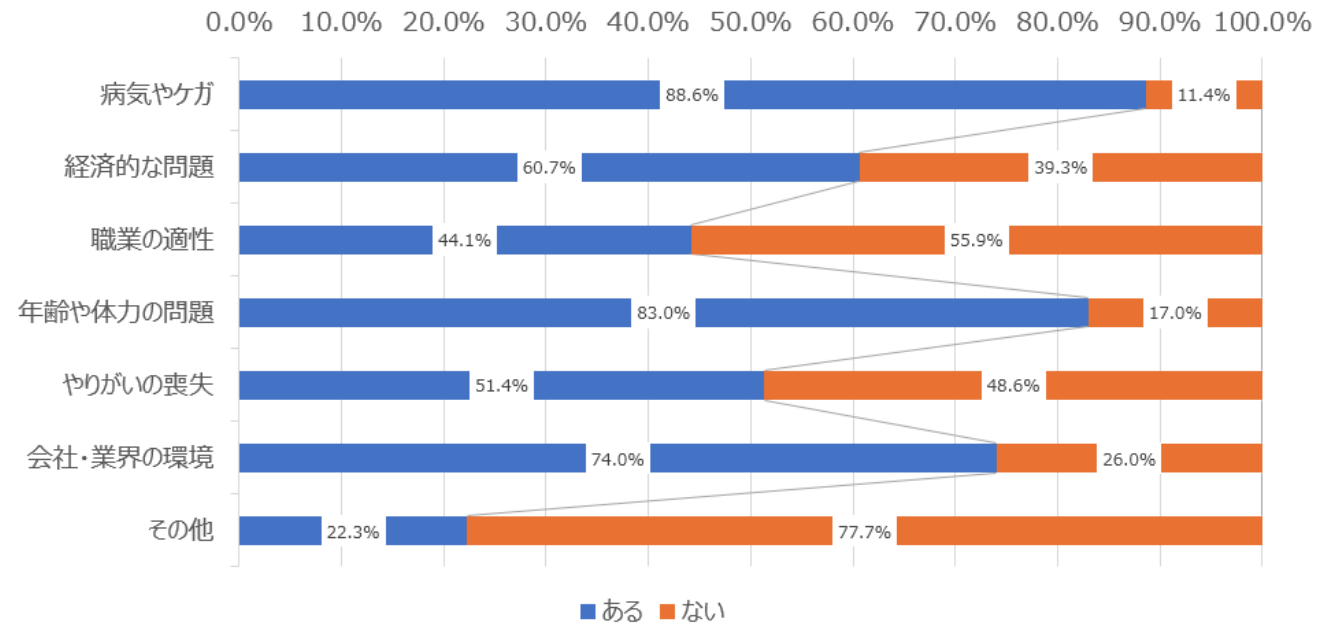
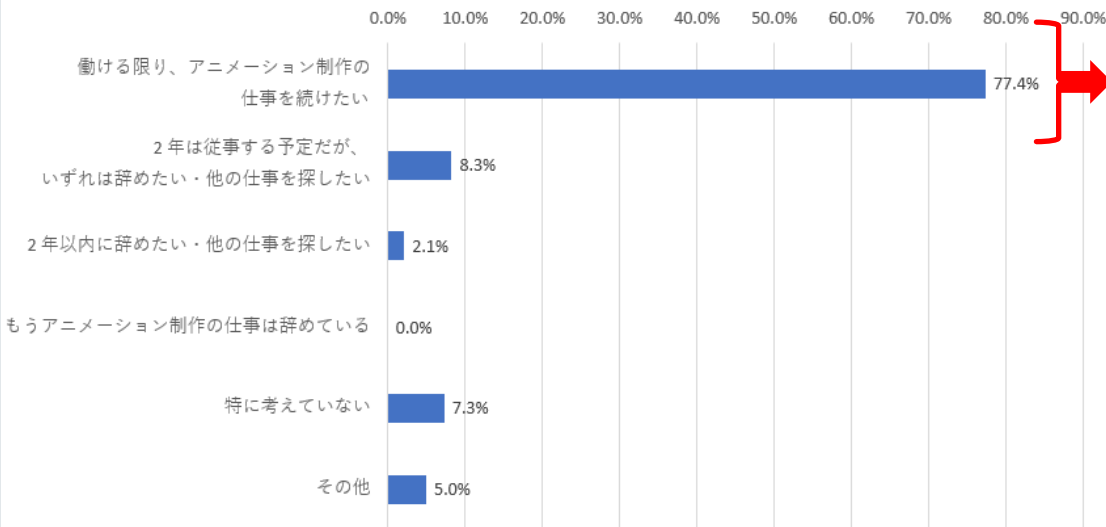
## 65. 今後の仕事計画

- 状況による
- 新しいことしたい
- 生涯現役であるよう鍛え続け、かつ教育機関で若い人に学びの機会を提供したい
- 続けるのは年齢的に3~5年位が目処
- 他にやりたいことができればアニメを副業にしたい
- 他の仕事をしたい気持ちはあるが、収入面など考えると他にできることもないので今の仕事を続ける予定
- 退屈になったら、アニメーター辞めます。
- 単価が上がるなら積極的に受けたい
- 定年
- 同業界内での役職のシフトチェンジを計画中

## 66.

## 仕事が続けられなくなる理由

## 今後の仕事計画



(Q37(b), n=719, 単数回答, 全ての項目に無回答の13件除く  
Q37(a)で「働ける限り、アニメーション制作者として  
仕事が続けたい」を選択した人のみ)

## 66. 仕事が続けられなくなる理由

(その他の自由記述, []内の数字は件数)

- 親の介護[4]
- 3DやAIの進歩
- AIが台頭する事により、CGが必要とされる現場が減るのではないかと。また、制作会社も2極化になりつつ、稼げる会社は稼げるが、稼げない中小は消えていっている。また、作業者の末端にまで利益還元する構造ではない為、HIT作を生み出しても給料が上がる事はないだろう。
- AIによる衝撃
- AIに仕事をうばわれる不安
- AIの進化
- AIの進歩
- AIの普及
- AIやNFTなど
- AI参入による仕事の減少
- AI等の台頭による就業者の淘汰
- AI等の適当な使用による作業機会の喪失等の懸念
- Q34に同じ。フリーランスの地位向上を切望します。
- アニメーションが世の中から求められなくなること
- アニメーション制作にAIが使用されることによる仕事の喪失
- アニメーターと2年以上交際していて結婚も考えているが、相手が原画の他に作監やコンテ演出もしていて多忙で休みなく働いているため、今後結婚して妊娠し出産するとなった時に、ワンオペになる可能性が高い。制作進行はアニメーターや演出さんなどのスケジュールを守らないクリエイターや前話数のスケジュールなどに振り回される仕事で、自分で働き方をコントロールできない部分が多いので、子供が欲しいなら続けていけないだろうなという不安がある。
- この先日本のアニメが今まで通り続くかどうか
- スケジュールがなくて海外動仕になると仕事がなくなる。認知症など、自分で判断できなくなることに不安がある。
- そもそもやる気がない
- デジタルへの移行
- デジタル移行
- デジタル化
- プライベートとのバランス（結婚・恋愛など）、将来なりたいポジションになれるか等（監督など）
- メンタルブレイクしたとき何が起るかわからない。トラウマとか呼び起こされるとヤバいかも。
- やりたいことと世間に求められることのギャップ

## 66. 仕事が続けられなくなる理由

- ライフワークバランス
- 育児との両立
- 家族の健康状態など
- 家庭環境
- 家庭環境の変化
- 家庭等の問題（介護とか）
- 会社から首きりを言い渡される
- 干される
- 技術についていけない
- 技術の進歩で人の手による技能が不要になっていく
- 業界関係者以外、特に身内の職業理解の浅さ（どうしても、趣味の範囲にカテゴリーされてしまう）
- 経営困難になり一方的に雇用を打ち切られる
- 結婚、出産に伴って仕事をやめなければいけなくなる可能性
- 現状の収入だと機材の買い替えなどタイミングがあると機材を購入できない
- 個人の有限な時間が足りるのか不安
- 雇用されなかった場合
- 雇用形態
- 国がまた誤った経済政策を行う
- 参加したアニメ作品への低評価、バッシング
- 産後などの家庭環境の変化で、復職やリモート環境の提供などのサポートがあるか
- 仕事がへるアニメーションの制作本数が減る、親の介護
- 仕上げパート自体がなくなること
- 子育てや介護
- 子育てをしながら現場の無理なスケジュールに合わせるために家族を犠牲にするしかなくなれば辞めざる負えなくなる不安。本当は続けたいのに。
- 私生活との兼ね合いの問題
- 私生活における環境変化、引っ越し
- 資本に差による、製作会社の現場の人に対する不平等、無関心な契約内容
- 自身以外の家族に関わるトラブル等

## 66.

## 仕事が続けられなくなる理由

自分は紙で作業していてタブレット作画を半年やってみたがスピード、クオリティ、収入全ての面で紙より劣りメリットが無いので紙作画に戻したが近年中に全てがタブレット作画に移行した時に今のソフトウェアの感じのままなら自分は引退する事になりそうだと思っています。タブレットというより圧倒的にソフトウェアが使いにくい。1枚絵を描く事に特化したソフトだと思うので。

実家が遠い

社長が高齢の為いつ会社を畳むのか、その時フリーになるかどこかの会社に属するか、あるいは自分も引退するか。

手描き作業の終焉

出来る限り生涯アニメの仕事に従事したいものの、年齢的にも圧倒的に少ない報酬や貯蓄面でも不安な為、老後を考えるといずれは辞めざるを得なくなると思う

親の介護が始まった時に、仕事を出来るだけの時間と経済的余裕があるか

親の介護による実家帰省

親の介護の問題

親の老後

人間関係

人工知能技術の発展によって仕事なくなる

世間から求められるアニメーションの変化とアニメ化本数の変化

生成AIによる映像制作環境の変化による事での作画という立場

精神的に耐えられるかどうか

戦争 天災

他業界への転職

単発で仕事来るため継続できる保証がない

地元にいる親の介護が必要になったとき

定年退職

働き方に対して周囲の理解を得られるかどうか

特定の取引先があるわけではなく、いつ仕事来なくなるか分からない。次の仕事依頼の保証がない。

妊娠、出産、子育て

年齢

分からないが、ないとは言い切れないので。

文化への投資がフランスより低すぎてアニメが消えたら

両親の介護

両親の健康状態

## 66.

## 仕事が続けられなくなる理由

- 老後の生活費が賄えるか？(年金があっても生活苦)
- 老後の収入の不安
- 老化
- 労働時間の長さや報酬が見合っていない
- 労働時間、内容と報酬が見合わないと感じたら考え始めるかも。アニメーションよりも魅力があるものに出会うことがあったら。
- 両親の介護など
- 利用しているB型事業所で、アニメの仕事の相談や契約先とのやり取りをお願いしていて、精神的に不安定な時やおちこんだ時に話を聞いてもらったりとサポートをして貰いながら続けているので、ここが閉鎖してしまったら大変だなと感じています。理解ある契約先を見つけるのもなかなか難しいように感じます。
- 目標を成しとげたときに業界がどのようになっているのか、それはわからないし、それ次第では続けられないかもしれない。
- 目が見えなくなる。独りの老後不安。
- 未成年への性的な眼差しをよしとする表現や、戦争を賛美するような表現があった時に、周りに相談できる人がいない。どうしたらいいかわからない。
- 慢性的な病気になってしまい、うまく仕事が進められない。
- 編集の仕事が少ないため、上から編集とは関係の無い仕事をさせられそうになっており、自分のキャリアを脅かされていると感じることがある。そういったときに会社や自分のキャリアの将来性に不安を感じます。
- 物価上昇に対する給与の上昇率の低さに不安を感じる
- 病気やケガ、年齢や体力の問題
- 年齢的に無理が効かなくなっている。老後の経済的な不安は少なからずある。
- 年齢的な問題。47歳で体力の衰えを感じます。集中力も落ちてきました。
- 年々作品に求められるクオリティが上がっているので適応できていけるか不安
- 年々、肉体と知能の衰えを感じる
- 入社時点での技術の低さが、拭えない。進歩はしていると思うが、でも新人よりも下だと感じる
- 日本はアニメどころか文化芸術に対して興味が無さすぎる。文学にしろ芸術にしろレベルが低すぎる。一部高い人を取り上げ凄いでしょって無能が騒ぐ感じが民度の低下に繋がっている。いい加減何とかしてほしい。国民全員の文化レベルを上げてほしい。
- 日本の文化としてアニメ業界は最も貢献しているため、続けるにも収入向上など経済面を安定させる策を国が出すべき。
- 日本の商業アニメの見通しの悪さ。特にテレビシリーズ。
- 日本の会社が安易にブランド価値を考えずAIに手を出している様に見えて不安です。またNFTも海外や自分の居住国近辺で、資源問題などから嫌煙されることが多いのでこれに簡単に入っているのも不安。自分の居住国やその周辺ではその傾向がなく、むしろ反対している人が多いので今後マーケットを広げるときにどうするつもりなのか心配になります。お金のことしか考えていない様な印象があります。
- 働くのはつらい。生きるため、老後のため、それ以外正直理由がない。心が折れたときどうするのか、おそらく戻れないでしょう。この仕事でこれだから、他の仕事もまあ無理かと。

## 66.

## 仕事が続けられなくなる理由

- 定年の上限が変動しているので何とも言えないが、一生プロデューサーであり続けるためには、会社の中で役員になるか、独立するか、の二択しかないこと。また、プロデューサーが営業活動と制作実務の双方を見る立場ではあるが、できれば制作実務を重視したいしかし、会社の状況的に営業活動に比重を置かざるを得ず、それがキャリア形成に与える影響については、懸念がある"
- 賃金の問題。(安い)アニメーターの納期というものが水物すぎる。上手い、アニメーターを奪い合う構造になっていること。
- 体力的な問題として、仕事の密度の低下を強く感じる。つまりこれは逆同じ仕事でも、報酬の単価が上がらなければ将来的に生活に困窮することを意味しており、非常に不安。
- 体力気力の低下、リバイバル作品が多くて飽きた
- 体力と病気が1番心配です。
- 体力が落ちて成果物が少なくなってきた時の収入
- 続けていて未来のある業界なのかどうか、常に考えている。転職のきかない年齢になってからはおそいので現場仕事ができる内に見極めていきたい。
- 全体的な不安が大きいです。親の介護が必要になったときや結婚、出産など、特に親の介護は今後必ず起こるイベントなので今の稼ぎだと不安です。
- 戦力になりうる人材の不足に不安を感じます一部のアニメに理解のある人に仕事の負担がいき過ぎていて業務的負担で潰れてきた人を何人も見ました、会社も出している給料、環境に対し新人に対する要求レベルが高いように感じます、初めのスタジオはなかなか新人が定着せず次のキャリアに昇華できず技術的成長が仕事の中で得られないと判断して辞めてフリーになりました。
- 収入面で安定していると言われる社員アニメーターも外部、海外上がりの修正要員として扱われることが多いのも問題に感じます
- 専門用語の説明に専門用語を使う人が多く、言葉や技術を調べられない。何を言っているのかわからない。
- 昔、技術不足の演出が現在では監督に就任しているケースが散見される。海外から注目を集めている現在、このまま駄作を生み出し続ければ、いずれ海外から総スカンを食らい切り捨てられる。そうなる前に制作会社が襟を正し技術・知識の定義を備えないといけない。しかしクライアントも制作会社も座組含め恣意的な政治的理由で無能が監督の座につくことが増えてきている。文化を滅ぼす要因になる。そうなったとき、アニメは先細りするでしょう。それが悲しく不安である。
- 税金ばかり増えて、給料が上がっても手取りが上がらない点。経済的にきつい。家賃補助がない。退職金がない。
- 生成AIの今後
- 生きていくかぎり背景職として仕事をつづけたいが、上で「ある」に○をつけたような不安は感じている。
- 正社員ではない為、いつ首をきられるか不安は感じる
- 正しいマクロ経済を理解しないおバカさん達が、権力の座に就かないように監視していかなければと思います。
- 世界情勢における仕事環境の変化
- 人手不足の加速
- 身体的精神的な問題で長く仕事が続けられるか不安はある
- 身体の健康を保てるかが心配
- 親の介護
- 親が高齢、病気で田舎に一人帰りテレワーク作業になった為どんどん置いていかれてる気がする

## 66.

## 仕事が続けられなくなる理由

- 新人に営業を教えるのが難しい
- 昇給の腰は重いのに減給の腰は軽い、厳しいローカルルールを作って労働者に不利なようにしていると感じる。
- 少子化含めての結果ですが若い世代への技能や技術等々の引き継ぎが業界的に難しいかと
- 傷病休職からの復帰後のキャリア形成
- 出来れば身体のケアや体力づくりを日々取り入れて行きたい
- 集中力の低下、新しい技術の習得や指導の開拓
- 収入に見合わない仕事内容
- 収入
- 手描きのアニメーターが必要ないとされた場合
- 手描きが不用になったら仕事なくなる。
- 実家の親兄弟の世話などの問題。
- 実家に居る親の体調が変わった場合、実家に戻る必要性が出てくる
- 実家から離れて就業している。気軽に帰れる距離ではないので、できれば近くで働きたい気持ちがずっとあってモヤモヤする。何かあったときにすぐに駆けつけられるようにしたい。
- 自分は紙で作画していますが、近年デジタル移行のスピードの速さにこわさを感じています。紙と鉛筆の方がスピードもあるのに、良さもあるのに周りがデジタルに移行してるからやらなきゃという感じでどんどん移っている人もいて...このままだとデジタルをしていないとこの作品には入れないとかの話が増えそう...アニメ作画＝デジタル必須になるのがどうなのだろう...とは思っています。
- 自分はアニメーション業界の文化祭のような雰囲気が好きで飛び込んできたのに最近はIT企業のようなオシャレオフィスが増えてきて少し残念です。
- 自分というより若手の育成に不安を感じる。近年各社躍起になって育成に力を入れ始めているが、新人本人がやる気があってどんなに真面目でも(適性も有り)結果が出る訳では無いので。芸事なので仕方ないですがやはり厳しいなど。
- 自分が成長できるか不安
- 自身や家族の健康問題
- 自社作品を主にやっているため、自分の実力が業界内でどのくらい通用するレベルなのか測れない。
- 時代が変わって環境も変化していくのでその時代のアニメの有り方に自分が適応出来るのかという不安はあります。
- 時間や労力、私生活の犠牲に対して対価(金額)が伴わないことや、1話数納品するまでスケジュールがどれだけダラダラ伸びてもお金が発生しない仕組みや契約での経済的な不安。
- 視力の悪化
- 視力

## 66.

## 仕事が続けられなくなる理由

私はたまたま知り合ったアニメーター（動画検査/フリーランス）に弟子入りしたことにより、本来なら新人が携われない劇場版などのスキルの高い人たちが作業する案件を中心に仕事をさせてもらっているが、とにかく単価が安い、長時間労働、過重労働が全ての日本のアニメ業界の根本的問題だと思っている。下手くそなスキルでもとにかくアニメーター不足がゆえに仕事が途切れない人も多いような現状で、ベテラン勢がもうあと10年で引退... そうなると日本のアニメーター業界は崩壊の未来しかない。海外に負けるのは時間の問題。すごく大変なスキルが必要なのに、酷い労働環境なのでアニメーターだけで食べていくなるとてもじゃないか生きていけない。

私の業務は3Dやデジタル技術に関するものなので、どの程度まで新しい知識をつけていけるのか？という不安がある。

死去するまでやるよ

子供の病気や、親の介護、家族の状況で仕事に集中できず、ご迷惑をかけてしまうなら、辞職を考えます。

子供から風邪をもらう機会が多く、体調不良による収入減がきつい。

子どもを育てられるかと、老後

仕事量が過剰な割に収入が低い為物価の上昇に対応できず金銭が絡む問題に対応しづらい事が不安です。

仕事をする時間が確保できない。

仕事の依頼は有り難い事に沢山来る。しかし放送時期も重なっているため。作画のUP日もほぼ同じ。せっかく沢山仕事は来ても、希望の金額になる仕事の量を取れないのです。それと人材の育成ができてない。作品を一本回す制作がホウレンソウできてない。新人なら分かるが、5、6年仕事してて、報告、連絡、相談ができないとか、他の職種でも重要なのに。自己判断で勝手に進めて事後報告。外堀から埋めて取り返しができなくなってから言われても?! です。そんな事が何度も続くとやりがいが失われ、精神的に追いこまれて絵が描けなくなる。

昨今のアニメ業界の改革では作画業務、いわゆるアニメーターの雇用形態を改善しようという動きが強いですが、作画の後にある工程の、仕上げ業務の雇用については改善が中々進んでいない状況です。スケジュールがなく仕上げ業務を動画検査が無理矢理担当する「TP修正」といった作業も当たり前になってしまいました。この環境も作画業務の雇用改革に続いてほしいと思います。作画業務の正社員化によって、今まで通りのスケジュールでは完成しない環境も出てきております。また作画業務の方は良くも悪くも精神的な部分で仕事を決める方も多く、気分ですぐに転職やフリーランスになるので、熱心に育成しても徒労に終わる事もよくあります。作画業務に携わる方を無理矢理に社員雇用させるのではなく、まず予算とスケジュールを組む段階の人の認識が変わっていかないと、私のような業務委託者に無理を言わせる環境は変わりません。政府の支援にはまずこの予算組みにアニメ制作会社に関わる環境を作っていただきたいです。

作品数がどんどん増えているのに対し、クリエイターは簡単には増えない。

国外でのアニメーション技術も向上しているいっぽうで、日本では利益ばかりを考えたアニメ化が増えており、アニメ文化は衰退するのではないかという危機感がある。

作品の質を保つことが困難になってきている。アニメ制作のシステムの見直しと、人材育成が急務。

作業の大変さに対して給料が低い

作家性とエンタメのバランス

在宅勤務に変更したことを理由に今後給料が上がらないのではないかと不安に思っています。

歳を取り衰え、またその衰えに自身が気づかず若い者の負担になることが怖い。

## 66.

## 仕事が続けられなくなる理由

- 最も汗を流しているクリエイターへの報酬が極端に低過ぎると憂慮しております。個人的には、一定技量に達したスタッフは各セクションに渡り報酬額が一桁足りていないと思います。報酬額に夢が全くないというのは、喫緊の大問題と思料いたします。一定以上の技量を有したスタッフは億の報酬が支払われて当然の業界にならなければ、早晚中国、韓国、フランス等の後塵を拝すると憂慮いたします。
- 座り仕事特有の腰痛、視力低下が心配です
- 今所属する会社ではないが、所属前にフリーランスのアニメーターに師事しパワハラを受けていたことがある高校を卒業した直後、件のフリーランスのアニメーターがメインアニメーターを務める作品拘束の誘いがありフリーランスで業界に入り仕事を始めたが、メインアニメーターからパワハラを受けた私もフリーランスだったのと、師匠以外との縁も薄く、相談できず辛い思いをした今は師匠から離れて会社所属でパワハラ問題なく仕事ができているが、師匠から受けたパワハラを思い出して苦しい気持ちになる事がしばしばあるフリーランスでアニメーターになる選択をした私に責任があるのも重々承知だがアニメーターのほとんどはフリーランスなので、フリーランスを守る仕組みがもっと欲しいそれか、業務委託とか拘束とか基本フリーランスの世界から、会社所属アニメーターを増やして会社がアニメーターを守る仕組みが整った世界になってほしいこういった泣き寝入りパワハラが絶えない業界だと思う
- 今後デジタル技術やAIが更に映像制作に組み込まれた時、必要になるのは手先の技術でなく審美眼やアイディアを出す能力・才能になっていくと感じる。その中で、自分はその時代の潮流に乗れるか自信がない。
- 今は地元を離れて働いていますが、いずれ地元に戻りたいと考えています。その時に、東京から離れても今と同じように雇ってもらえるのか。フリーランスになったとしても、自分で仕事をとれるのかと考えた時に、この仕事続けるか迷うかもしれません。また、もし結婚や出産をすることがあれば、仕事が続けられなくなるかもしれないと不安に思っています。
- 今は会社に全部やってもらっているので問題ないが、フリーになったら税金関連が面倒くさそう。
- 雇用形態と実態が乖離している。健康面を害した状態で貢献したとして、保障も見返りも存在しない。続けられるのは健康な期間だけだろう。また、健康を害したとして、休職できるほどの賃金を平時に貰っておらず、貯金も無い。
- 古いシステムが横行している
- 現場の戦力を把握せずコンテを描いて満足している監督の多さ
- 現場での契約無視などの不条理
- 現在は業界内の一部で「アニメバブル」だと言われているが、制作体制がパンクし、制作本数が大幅に減り、仕事の機会が減ることを不安に感じています。
- 現在のAIは日常シーンの作画をこなせるようになって、将来アニメ業界必要の職位が減るかも
- 見て見ぬふりでやり過ごそうとする環境で疎外感から不安になる
- 結婚を考えているものの、どのアニメ会社もほとんど家庭を重視しておらず、家に帰って家族と十分なコミュニケーションをとる時間が確保できるのか不安。アニメ会社で結婚してる人って、大体重役とか役職持ちで自分で労働時間を自由に出来る人ばかりで、平社員に人権無い。しかも、そういう結婚してる上の人とかも、ずっと会社にいたり仕事してたりで家庭をないがしろにしてるか、夫婦でアニメ会社の上の方で働いてるから金で家事育児を解決してあんまり時間は割いてないor会社に振り回されて大変そうな印象ある。20代で結婚しようとした男性の同業者の友人も、アニメ会社だと家庭を支える経済力が無いという事になって一般職への転職がやむなしな状況になって辞めてった。20代～30代前半のアニメ会社で働いてる人間の結婚と育児、マジで人権無い。

## 66. 仕事が続けられなくなる理由

- 結婚、育児、介護等の将来発生しうる事柄に今の収入から逆算した将来的な貯金がたりるのか不安
- 経済的な問題や今後のアニメーション業界全体における一般職と同様に、働き続けられるのかが不安
- 業務委託契約で制作進行を雇うのは無理がある様々なセクションの間に入る上、制作会社の都合でも動かなければいけないため基本的残業もしくは帰宅後もやり取りが発生する。契約社員ないし、社員で残業代の支払いを必須にしないと継続できる人は少ないように感じる。
- 業界全体としての後継者の減少
- 業界人の人以外との交流
- 業界外への転職はおそらく良い結果を得られないこと
- 業界の変化、デジタルへの移行に知識、経験が追いつけないとか
- 給料交渉のしにくさがネックではある
- 給料が少ない
- 給与
- 求められる技術や内容に対して、与えられる時間と報酬があまりに少ない。今はなんとかついていっているが、体力面でいずれ無理になると思う。
- 技術力の成長が見込めない
- 技術不足な自分を拾っていただいたので働き、技量をあげて今後作品に携わって恩返ししたいと思っている。
- 偽装請負を正当化する企業が多すぎる。
- 監督印税がもらえないことが多いので売れても収入が特に変わらず、精神的、体力的にしんどい。
- 完全リモートのため制作会社の様子がわからない。自分の立ち位置や将来性が見えない。
- 外国人で、アニメ会社で正社員として働いております。しかし、移民に関する最近の経済状況の変化により、このままどれほど長く経済的に自立していけるのか不安に感じております。
- 絵がうまくなっていける気がしない
- 海外の声がない限り、アニメーターに対しての報酬などは変わらない
- 会社の買収、会社の分断、現社長の退任、上司(特にCG)の退任、これらがあれば即座にやめる。業界に戻ることはない。
- 会社に入り直したいが年齢と、土地柄会社がなく、引っ越さなければ募集がない。
- 会社によって方針や考え方が違いすぎて大変である
- 会社と業界の環境について。ヒットが出せているうちはグッズ収入など利益が見込めるが、出せなかった際のあとがどうなるのかという不安があります。
- 会社が仕事量の調節に失敗し新人を大量解雇したので信頼が無い
- 介護が必要にならないかどうか
- 家族が障害を負っているので、自分が死んだあとが不安
- 何が起こるかはわからないから
- 下から追い越されること、技術が通用しなくなること

## 66.

## 仕事が続けられなくなる理由

- 運動不足
- やりたくない仕事をやり続けて生き甲斐を無くすこと
- やりたい仕事よりカネのほうしか考えない仕事の取り方
- メーカー（原作者）が予算を上げないが、過度な要求をしてくる（パワハラ）
- ほとんど「ある」と答えましたが、一番は向いているかどうかだと思います。適性が分かりしだい次の行動を考えたいです。
- フリーランスなので仕事量の管理など大変。横の繋がりがなく、同じポジションの知り合いがいいため相談できない。AIの存在が自分の将来の仕事に影響がありそうで不安。
- フリーランスなので、不安な点は自己解決しています。
- フリーランスなので、年齢が上がる事によって自身の体力減少や、トレンドについていけない不安。周りを見渡した時の高齢人材の少なさから自分もそうなるんじゃないかという不安がある。
- フリーランスで業界に入った場合に分からないことを聞ける人がいない。ネット上の人も知っていて当然、な愚痴が多くて聞き難い。
- フリーランスでやっていけるかが心配
- ない
- どんなことでも必然と上長の判断で首切りだったり解雇が行われる。
- とにかく報酬が低い
- デジタル作業で年々目が悪くなる、腰痛、ときどきうつ状態になる、健康上の不安。体力、集中力は落ちていくが、求められる仕事は重くなっていく。妊娠、出産後に仕事ができるか不安。
- デジタル化についていけない
- デジタル化が進み、アナログでの仕事が少なくなると、デジタル作画のツールの扱い方を学び、使えるようになる必要があるが、仕事の合間に学ぶというのは現実的ではない。技術を持っていても、生かす仕事が出来ないというのは何とも残念です。
- つくり方がどんどんぎつになってます。作画アニメばかりはやってるのは気になります。
- タブレットを使って長時間絵を描き続けると明らかに目が悪くなる
- B社という会社で完全なハラスメント、を受けました。会社側は悪き100パーセントテレビ局系なので隠蔽工作に走りまわりました。正直に言いますと、あそこテレビ局周辺はどの国企業かわからないほど中国人や韓国人を採用し、日本の常識や法を通じない環境になっていました。全開発前の捏造、指導書と称して嘘の内容を書く、あちらは法律違反（過剰な固定残業制度の悪用と残業深夜強要、たいしたことの無いミスで怒声によるパワーハラスメント、意に沿わないまともな人を仕事与えない閑職に追い込む）を何度もやられました。休職者も短期離職者も多発、A社はある程度常識的な企業で休みが取りづらいとか収入が上がるか心配なこと以外はコミュニケーションも正常ですし安心できる企業ですから、アニメ委員会さん方には、A社のような企業を守って、B社のような企業と戦い許さないで欲しいです。根絶して欲しいくらいです。
- ストーリーの表現や、絵のスタイルの変化に対応できなくなっている。
- サラリーマン比べても給料全く同じじゃない。アニメーターの良い生活の将来はあるでしょうか？
- この先日本のアニメが今まで通り続くかどうか

## 66.

## 仕事が続けられなくなる理由

- この業界の未来、デジタル作業の得手不得手によるものだろうか作品内でもばらつきが目についてきた。
- けがや病気。
- クオリティの全体的な上昇に伴う長時間労働、クオリティや人材不足に対して放送本数が多いことやTV放映に縛られている現状、にもかかわらず本数を増やさないと黒字にならない業界体制
- お世話になってる制作会社が潰れないか不安
- いつまで現役を続けられるか
- アニメ産業の収益が上がっているとされているが、肌感では全く感じない点。
- アニメ業界の進歩にちゃんと付いて行けるか心配
- アニメにおいて、物語が「わかりやすく」説明されすぎていて、説明過多な作品が多いのが心苦しい
- アニメーション映画で高い興行収入が得られてもアニメ会社に回ってくるお金はそんなくない。アニメ自体作っているのはアニメ会社で、時間をかけて綺麗で良いものをつくろうと頑張るアニメーター陣もいるのに、その金銭面から不平等さを感じる。出来上がったそのアニメを良いように使っている他会社にお金がガツガツ入っていくのは納得できない。アニメーターにも、都内で余裕ある生活ができるよう給与水準を上げてほしい。
- AI普及などによって将来的に職種そのものなくなる可能性があること
- AI等の台頭によって1本作るのにスタッフの人数が必要なくなった場合の足切りに遭うかもしれない不安がある
- AI参入が進むと、全体をプロデュースできる能力(監督、演出など)がなければ淘汰されてしまうのではという不安
- AI化が進み人間の作画が不要になりそうに思えます
- Aiの発達によるアニメーターの存在意義
- AIの台頭
- AIの進化による失業の不安
- AIによって仕事がなくなる業種とされている点・育児との両立
- AIなどに仕事を奪われるか心配です
- 90年代は人間的に問題があるクリエイターも技術があれば仕事を回す豪快な制作が多かったが、今の制作はトラブルを避けるために嫌いな技術に多少問題があっても何んでも制作の言うことをきくクリエイターを重用する傾向が強くなってきました。気持ちは分かるが、少しは実力重視でクリエイターを選べつ、起用してもバチは当たらないのではと思ったり思わなかったりです。
- 60代になってもこの仕事をしている自分が想像できないので、他の方法でも収入を得る手段を得たい
- 50代になり、体のあちこちに不具合が出ています。自宅作業にすることで休み休み作業を試みたり、体力作りのためヨガやジムに通ってみたりしていますが、年齢には勝てない部分も…。拘束料がいただけるようになり、以前にくらべれば収入は格段に安定しましたが、いつまで拘束してくれはわからないので不安です。
- ・作画さんが仕上げ込みで仕事する(リテイク仕事がほぼ0になりました)・作画が育たず海外発注する際に彩色込みが条件になっていることがほとんど(国内に彩色だけの仕事がほぼ無い)・国内仕上げも海外動仕単価が適用されることが多く、彩色単価が下がり続け、デッドラインを越している作品も増えてきた・AIを使った自動化が検討されている・プロデューサー等の上の立場の人にも「仕上げパートは誰でもできる簡単な仕事」と思っている人がそれなりにいる

## 66.

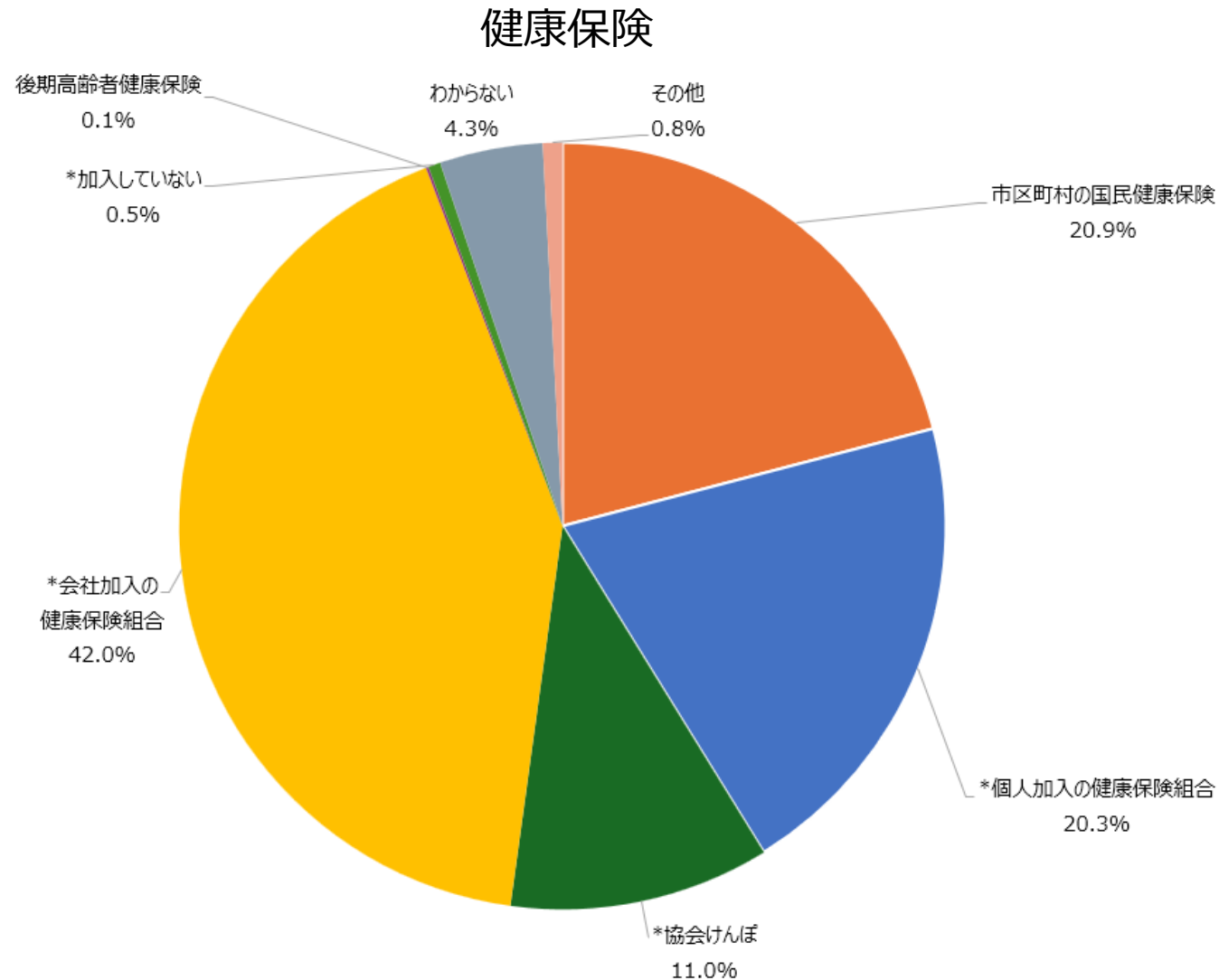
## 仕事が続けられなくなる理由

- 「極度の寝不足、過労状態で仕事ができない」と伝えても、スケジュールの調整を一切受け入れてくれないプロデューサーとの話し合いが、平行線に進み続け、最終的に無理だとわかっていながら、そのスケジュールを受け入れることがあります。最終的には飲んだスケジュールですが、何度も無理だと言っているのに怒られることに理不尽を感じます。これが続き重度の不眠症になり、睡眠薬がないと寝れない生活が続いているため、1日4時間ほどの労働ではないと健康状態が維持できません。今後のキャリアや金銭面に関して絶望感を感じていますが、家族の協力を得て、どうにか生きています。今後その生活環境や健康状況が悪化することを不安に感じています。
- 業界のレベルの低下=下手の影響でヤル気の低下。見るファンの質の低下→アニメの質の低下。アニメ自体にオリジナリティの欠如。同じようなアニメばかり。

## 7. アニメーション制作者のセーフティネット

## 67.

## 社会保険の加入状況①(健康保険、年金保険)



\* 個人加入の健康保険組合（文芸美術国民健康保険組合、東京芸能人国民健康保険組合等）

\* 協会けんぽ（健康保険組合を持たない会社の従業員で構成される健康保険）

\* 会社加入の健康保険組合（東京都報道事業健康保険組合等）

\* 加入していない（健康保険証がない）

（その他の自由記述）

マイナンバーカード[2]

マイナ保険証[2]

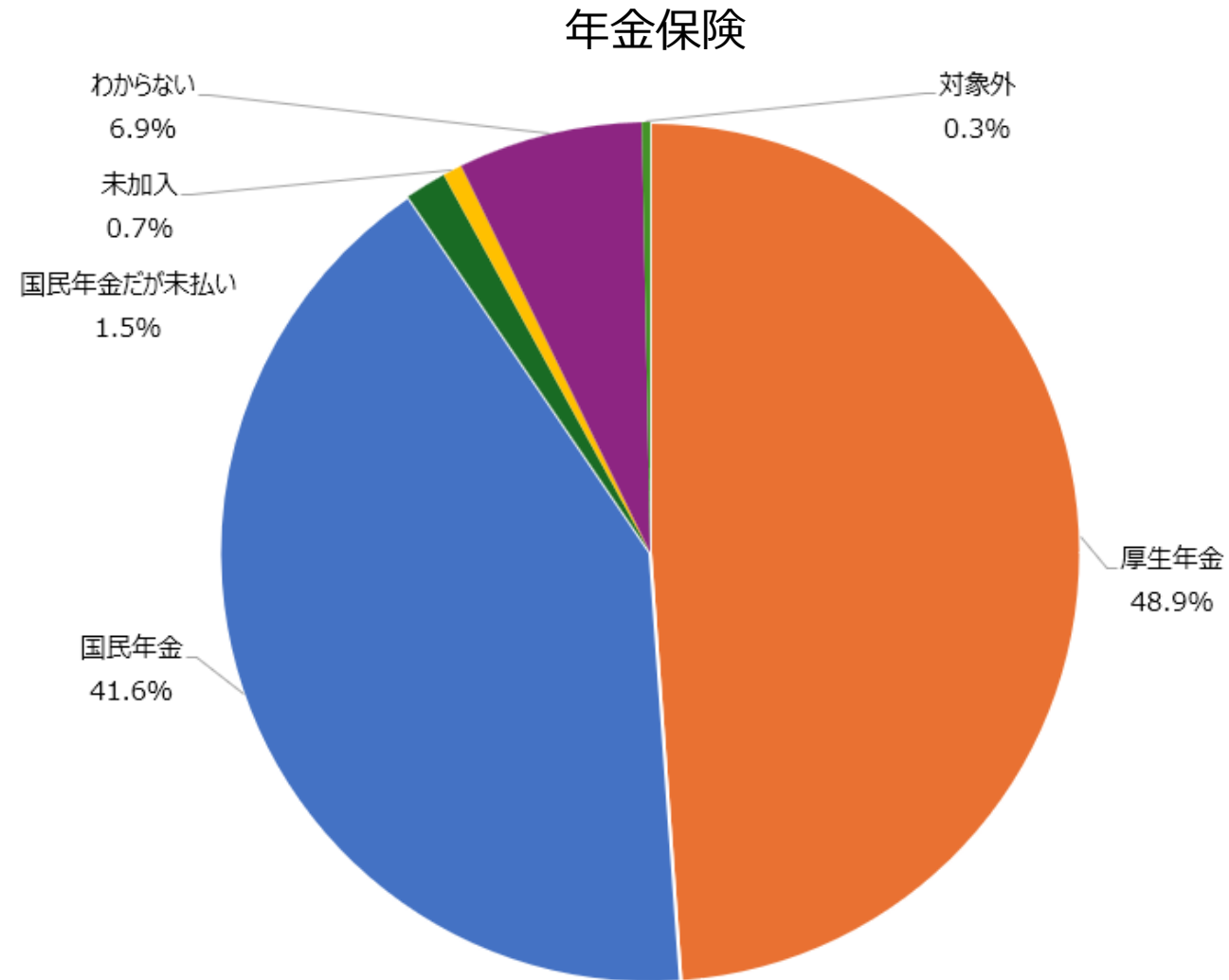
全国健康保険協会

社会保険

国民健康保険と個人加入のSONPOとアフラック等  
居住国の公共の保険とプライベートの保険

67.

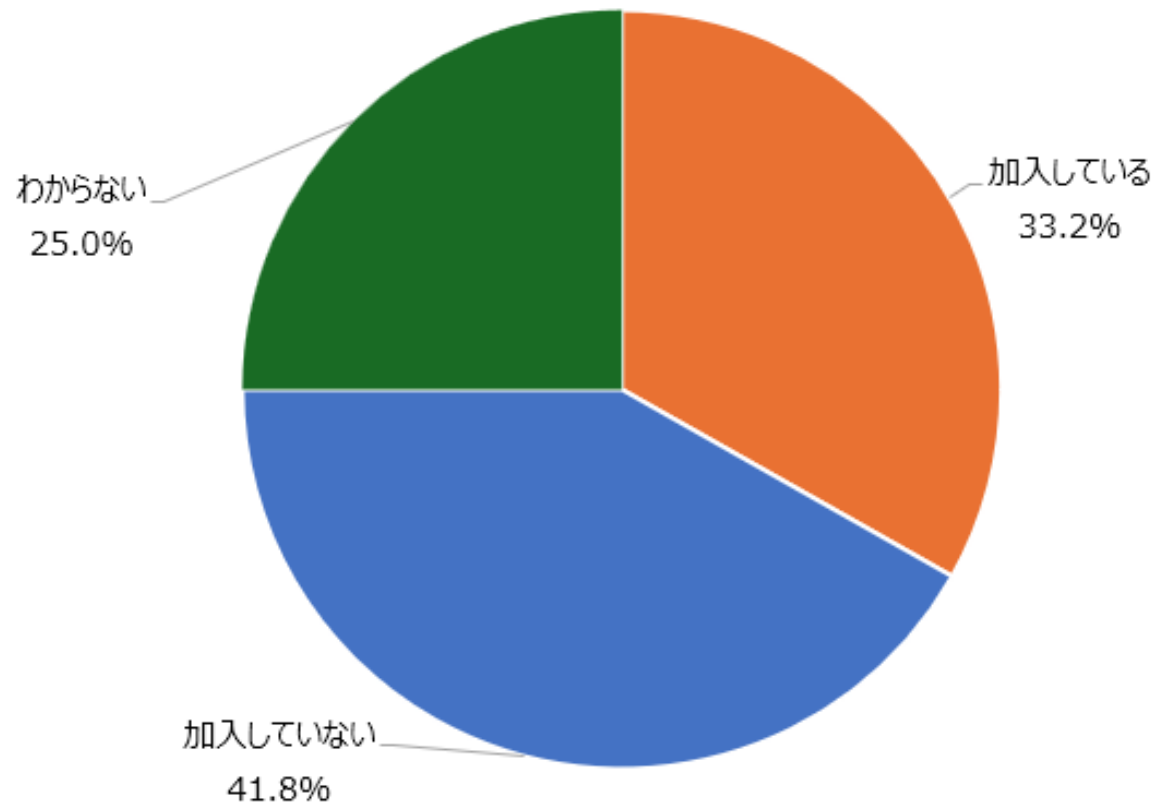
## 社会保険の加入状況①(健康保険、年金保険)



## 68.

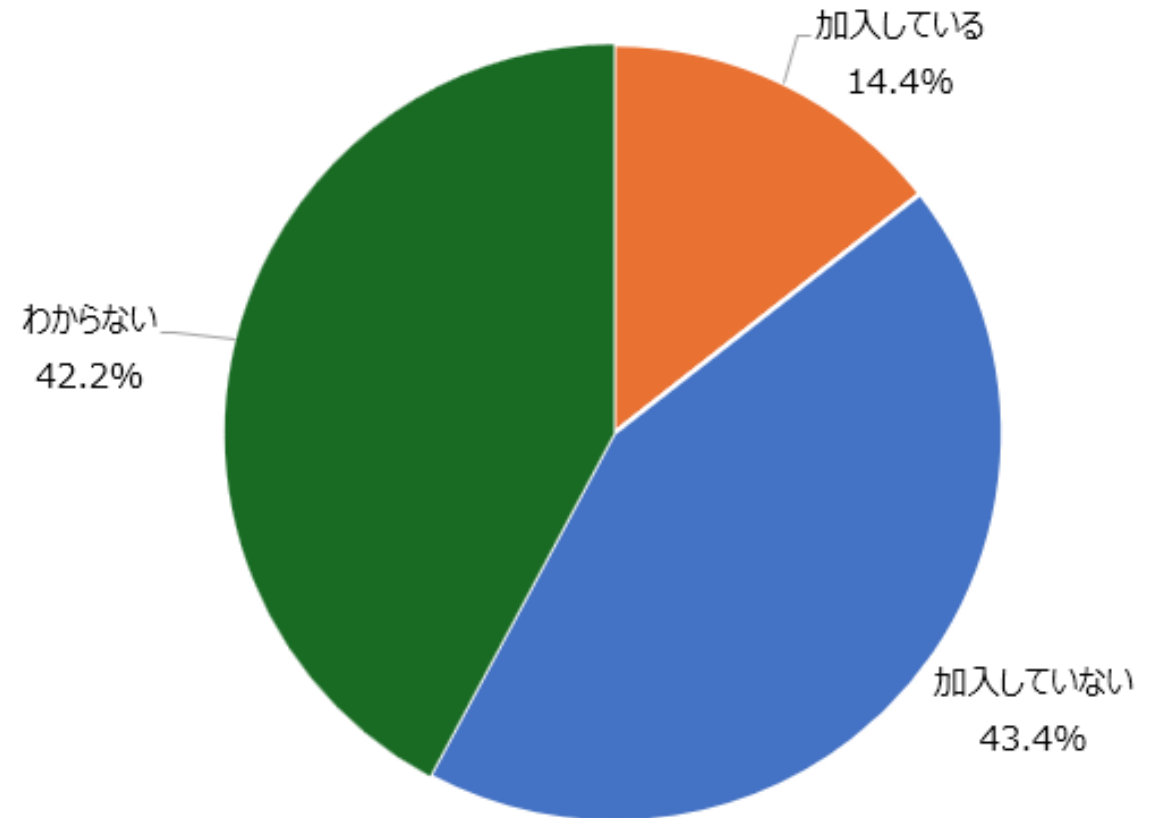
## 社会保険の加入状況②(雇用保険、労災保険)

雇用保険



(F10(c), n=964, 単数回答, 無回答は除く)

労災保険

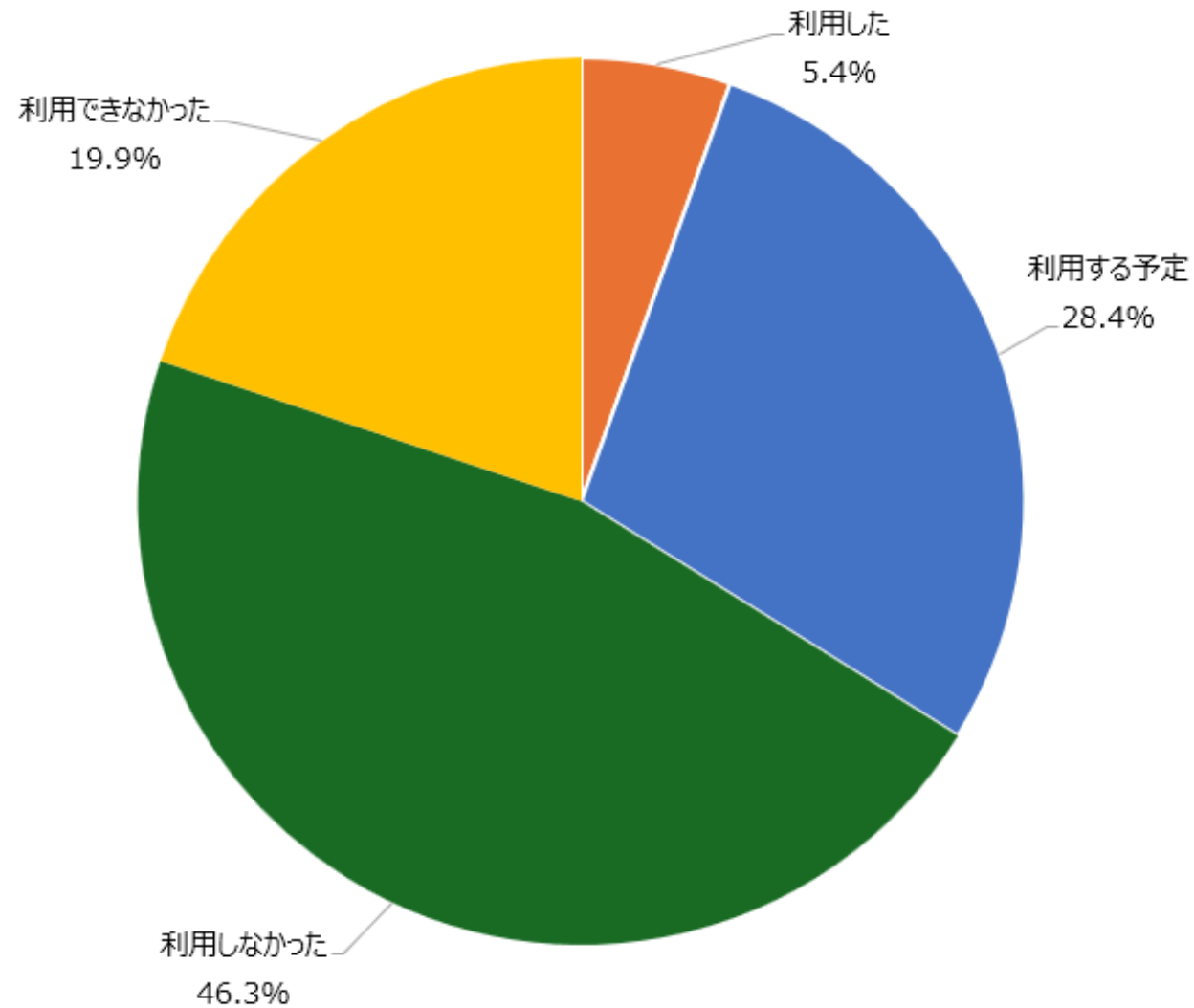


(F10(d), n=963, 単数回答, 無回答は除く)

69.

# 産休・育休制度

産休・育休制度の利用



# 69. 産休制度

(産休・育児休暇を「利用しなかった」「利用できなかった」理由の自由記述)

- 子どもいないため[66]
- 未婚のため[13]
- 必要がなかった・ない[9]
- 機会が無い[6]
- フリーランス・フリーのため[6]
- 制度自体がなかった[3]
- 結婚してないから[5]
- 子供を持つ予定がない[5]
- 出産してないため[5]
- する理由がない・なかったから[5]
- 独身のため[4]
- 利用する必要が無かった・ないため[3]
- 使う機会がない[3]
- 予定がないため[3]
- 利用する機会が無い[2]
- 未婚で子供がいらないから[2]
- 個人事業主の為[2]
- 関係ないから[2]
- 仕事が忙しかった[2]
- 利用する予定がないため
- 利用する場面が無い
- 利用する気がないという項目がなかった(結婚もしていないので予定がない)
- 利用する機会がない。
- 卵巣ないから
- 未婚なので利用する機会がない
- 忙しかったから
- 必要を感じなかった。仕事も抜けられず。
- 必要があれば考えたが、必要がなかった
- 繁忙期だった為
- 配偶者も子どもいないから。

## 69. 産休制度

- 年齢的に、子供が小さな時期が既に過ぎているので
- 妊娠予定も利用予定もないため
- 妊娠の予定がないため
- 入社時には子供が生まれていた
- 独身一人暮らし
- 特に理由はありません
- 当時自営業だったため、仕事の稼働を薄くして、セルフ育休はしました。収入もなくなりますが、数か月ほど空きのような状況は作りました。
- 当時仕事が忙しかったこともありますが、妻が出産後しばらく遠方の実家にいたため。
- 当時は男性で育休取る人はあまりなかったため。
- 当時は制度がなかったのと、個人的にも休むつもりもないから。
- 当時は自営業者だったため
- 当時は子を持つ母親への理解が全くなかったため
- 当時は確立されてなかった
- 当時は育休があまり認識になかった
- 当時はフリーランスだったため
- 当時の仕事は私以外他にできる人がいなかったため。出産の2日前までスタジオで産後1ヶ月休んだだけでした。当時正社員で会社からは産休を取りなさいと言われてましたが。
- 当時のスタジオはとくにそのような制度はなかった。
- 当時、個人事業主だったから。
- 当時、劇場作品のメインスタッフだったため、自分が休むと他スタッフがストップしてしまう状況だった。
- 男性で自営業なので特に考えなかった
- 男性、未婚なので
- 男親の育児休暇制度がなかったため
- 男なので
- 男で一人なので
- 男だから
- 対象外の為
- 制度の有無を知らない。

## 69. 産休制度

人生計画の中で、当初はC社等の会社の産休を利用するつもりでいたのですが、結婚把握の際に社長が私を睨みつけ、C社隣の周りの上長も女の嫉妬で私にだけ態度を悪くする行為をし、利用できる有給を使っても鬼の顔をし、会社に制度としてあるハネムーン休暇の取得をできるかできないかの判断を断言しないでわたしのように行ったら解雇してきたという妨害無許可ハラスメントを行われたので、とんでもない会社だと思いました。なので利用できませんでした。

出産時フリーランスだったので休んでいる暇は無かった。

出産をしていないから

出産の経験・予定がない

出産しなかった

出産した時、すでにフリーランスだった為、使える制度が無かった。

就業以前に産んでいる

収入を得るため

取る必要が無かった

社員ではないので

質問の趣旨は違いますが、不妊治療をしていますですがフリーランスなので治療で休む時は単に仕事が出来ずそのまま収入減です。子供に恵まれたとしても育休に関しては会社員ではないので仕事を減らすだけで収入の保障がある制度を使える訳ではないかなと。

自分自身が男性であり、補償も無いので

自宅での作業にして、仕事は続けたまま育児にも関わった。

自身のタイミングで会社で制定されてなかった。今はあるみたい。

自営業のため

子供欲しくない

子供無し。とても欲しいけどね。

子供を産んでおらず、今後も産む予定はないため。(仕事が原因ではなく、個人の身体的な理由のためです)

子育て当時、産休・育児休暇という考え方が一般的ではなかったし、職場にその制度がなかった

子どもを産みません

仕事を辞めていたから

仕事をしないと生活が成り立たない

仕事に穴が空けられる環境ではなかった

産休も育児もしてないから

産休・育児休暇取得の必要が無いから

産休・育児の予定がない

## 69. 産休制度

- 産休、育休という制度がなかったため、妊娠中に所属していたスタジオは8ヶ月の時に退社（？）した。産んでない
- 産まない
- 産んでない
- 産まない
- 妻の方がとったため、収入が下がるため
- 妻の方がとったため、収入が下がるため
- 妻が専業主婦のため
- 個人事業主のため
- 個人事業主なので法的な産休制度の対象外
- 個人のため
- 給金が減るから有給休暇で賄った。
- 該当する子どもがない
- 該当しないから
- 会社の雰囲気、経済的に休暇を取れるとは思えなかった。会社にそのような制度はなかったと思う。
- 会社の制度が整備される前だった
- 会社にそのようなシステムがなかった
- 嫁の実家にお世話してもらったため。
- 嫁が育児休暇をとっていたので自分は仕事をしていた
- 一番忙しい頃はそういう発想がなかった。（40年程前）家内に育児をおしつけてしまった。
- 育児休業がない。
- 育児休暇をとれる制度は整っているが自分の仕事のスケジュールの都合上取らなかった。たゞ、自宅作業という働き方に会社が対応してくれた。
- 育児期には零細企業の代表をやっていて、産休をとる余裕が無かった。
- よくわからなかった。もしくは、自分には当てはまらなかった。
- まだ利用する理由がない
- ほかに会社運営を任せられる人がいなかったから
- フリーランスにその制度がないから。臨月前まで仕事をして、産後半年で少しずつ仕事再開。
- フリーランスなので自由意志によるところが大きい。必要な時にわりと自由に休暇を取っている。
- フリーランスなので仕事をしないと収入が無くなるから。
- フリーランスなので産休育休制度がない

## 69. 産休制度

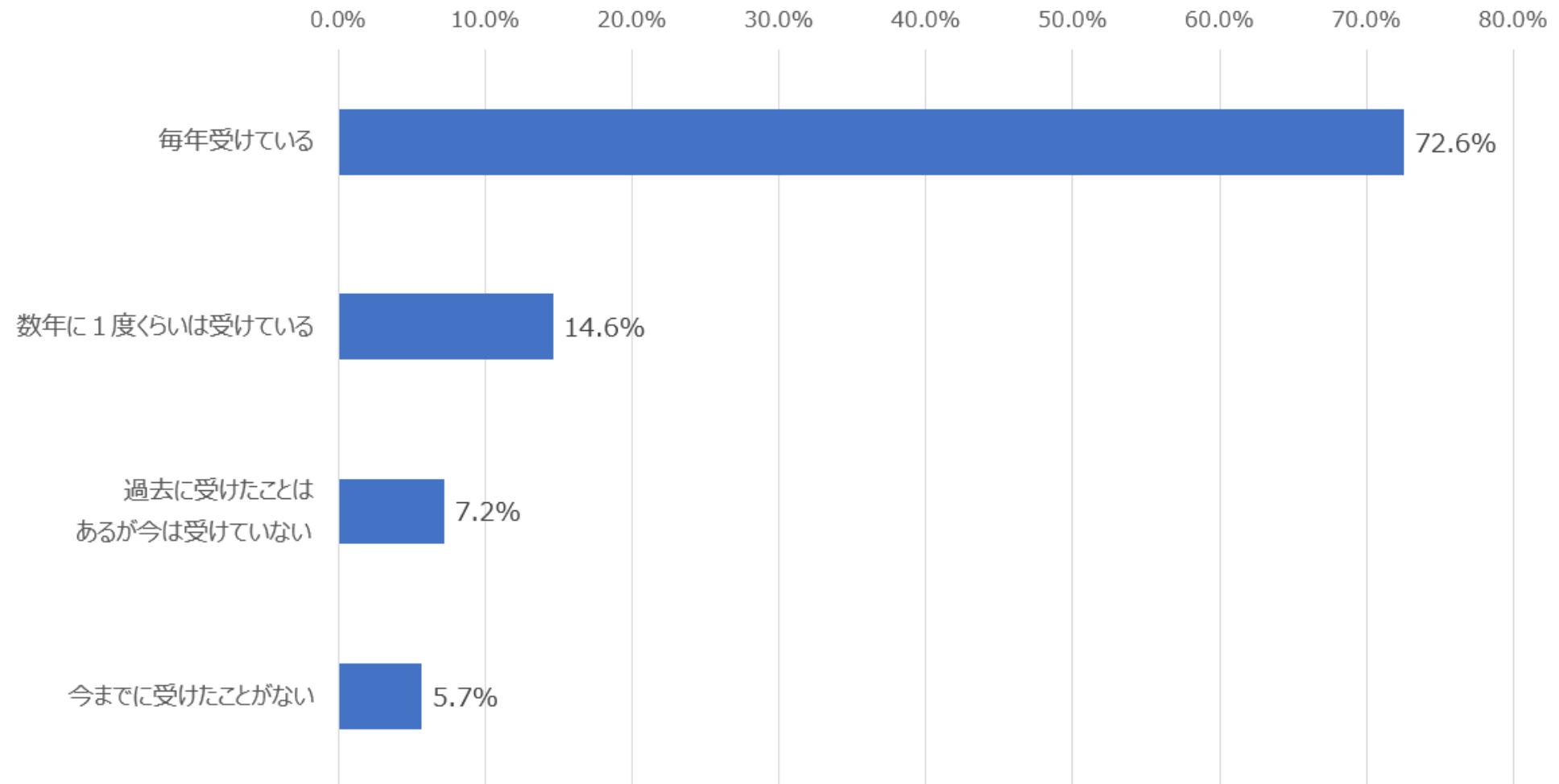
- フリーランスなので何の保証もなかった
- フリーランスなので育休などない
- フリーランスなので...
- フリーランスなので、自己で調整
- フリーランスなので、仕事の常時確保のため。仕事量の調整で対応。
- フリーランスでは産休ないのでは？
- フリーランスであるから
- フリーランスだったので特に何もなかった
- フリーランスだから、そのような制度はない
- 必要なかった
- 妊娠していない
- 使う事がなかった
- そもそも利用が必要ではない
- そもそも独身一人暮らし
- そもそも制度がなかった
- そもそも子がないので対象外
- そもそも結婚していない
- その予定がないため
- その当時はフリーランスでした
- その特別のスタジオに出向していたため。
- その時はフリーランスだったためもらえなかった
- その頃まだ会社に制度がなかった
- その期間、在宅ワークにきりかえた。
- そのような制度がなかった
- そのようなシステムがなかった
- そのようなことが訪れることがなかったから
- そういう時代でなかった（約30年前）
- スタジオに制度がない。自分で休みをとった。
- こどもが生まれた10数年前は、理解がなかった

## 69. 産休制度

- キャラデの仕事が有り、自宅で仕事を続けた
- アニメ業界は特に、育児期の状況に対する認識が乏しかった。
- あてはまらない
- 40年以上前はそういう制度がありませんでした
- 30年以上前の自分には産休や育休を取る認識が無かったし、フリーランスで休むと無収入になっていた。
- 10年以上前は制度がなかった？とか、あったとしても知らなかった
- 「利用規定がない」が選択肢にないため
- 当時所属していたプロダクションでそういう制度がなかったから

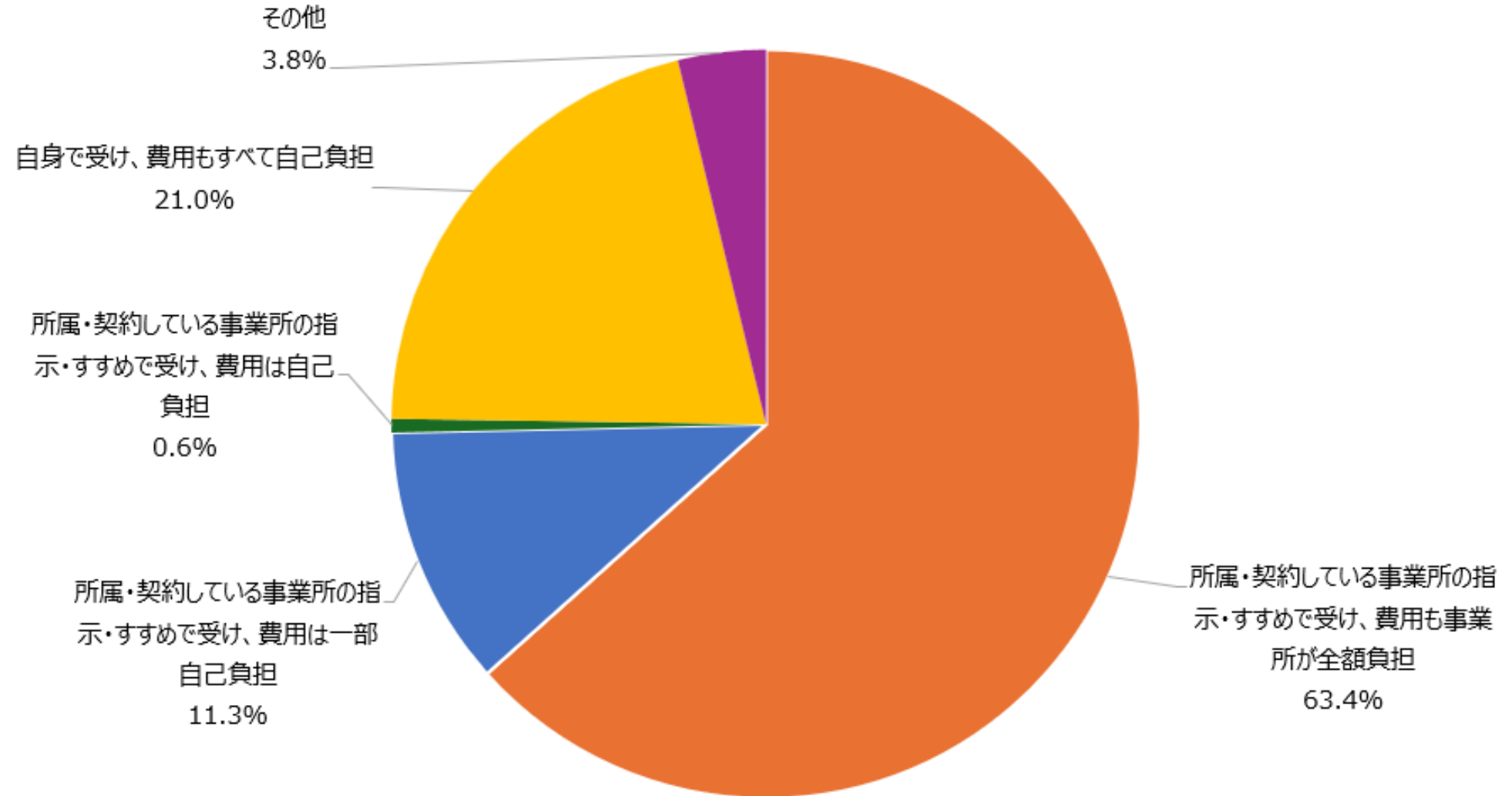
## 70.

## 健康診断の受診状況



## 71.

## 健康診断の費用負担



# 71. 健康診断の費用負担

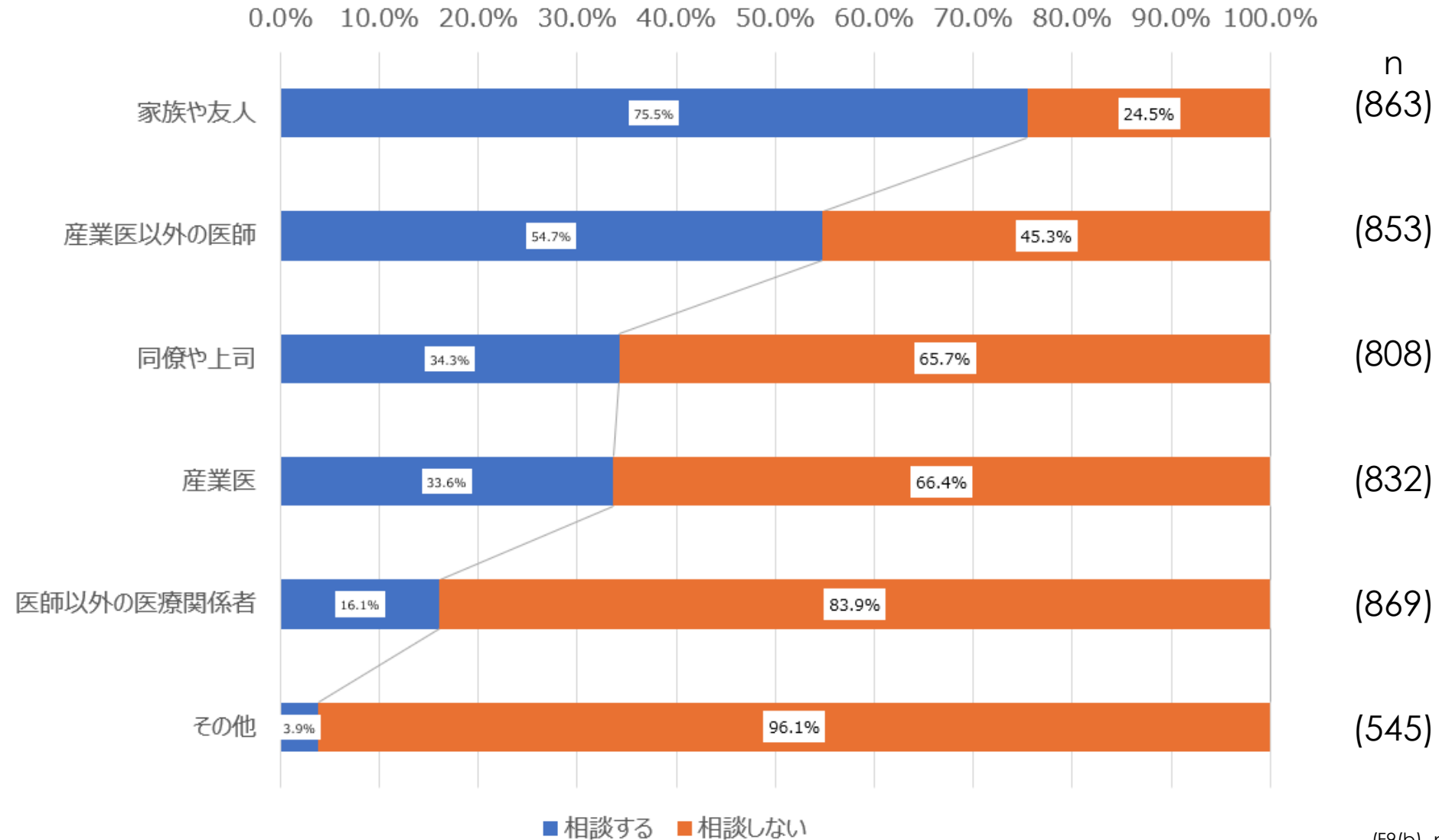
(その他の自由記述)

市の健康診断[2]  
 練馬区の健康診断  
 立川市の無料健康診断  
 本業で経営している会社の社員なので、そちらの健康診断  
 文藝美術国民健康保険組合の健康診断  
 文美国保の健康診断で、後日返ってくる  
 文美健保の補助で費用は一部自己負担  
 文美の援助で受けています  
 前職では実費、現職では会社負担です。  
 身体障害者として通院している。  
 住んでいる市の施策で受けている(無料)  
 自身で受け自己負担だが、保険組合の補助がある。  
 自身で受けるが費用は文美国保が負担  
 自身で受け、費用は保健組合から一部補金が出る  
 自治体の援助あり  
 自治体  
 市の定期健康診断を毎年受けている  
 市の健康保険  
 市の健康診断なので無料  
 最初のスタジオではやってない。二つ目のスタジオでは年一。今は自宅なので自己負担で年一  
 今年から毎年になったがそれまでは自己負担で数年に一度  
 行政の無料健康診断  
 健康保険組合の健診  
 健康保険組合に加入  
 区の特健健診  
 区健康診断を利用  
 会社が用意している健康診断もあるが、内容的に薄いので自己負担でかかりつけの病院で行っている

一定年齢以上対象の市町村の特定検診で負担なし  
 スタジオが負担する時もあるが、基本的には自治体の無料の健康診断  
 を利用している  
 JAniCAの案内で受け、費用補助あり  
 9月から会社員なので以降は会社の全額負担

## 72.

## 健康相談先



## 72. 健康相談先

(その他の自由記述, []内の数字は件数)

かかりつけ医[5]

医者[2]

主治医[2]

ChatGPT[2]

坊さん

父が医師なので、父に相談。

知人

診断結果の内容によって休職の必要がありそうな場合は社内の人間にも相談(連絡)する。

妻

みんなに言う

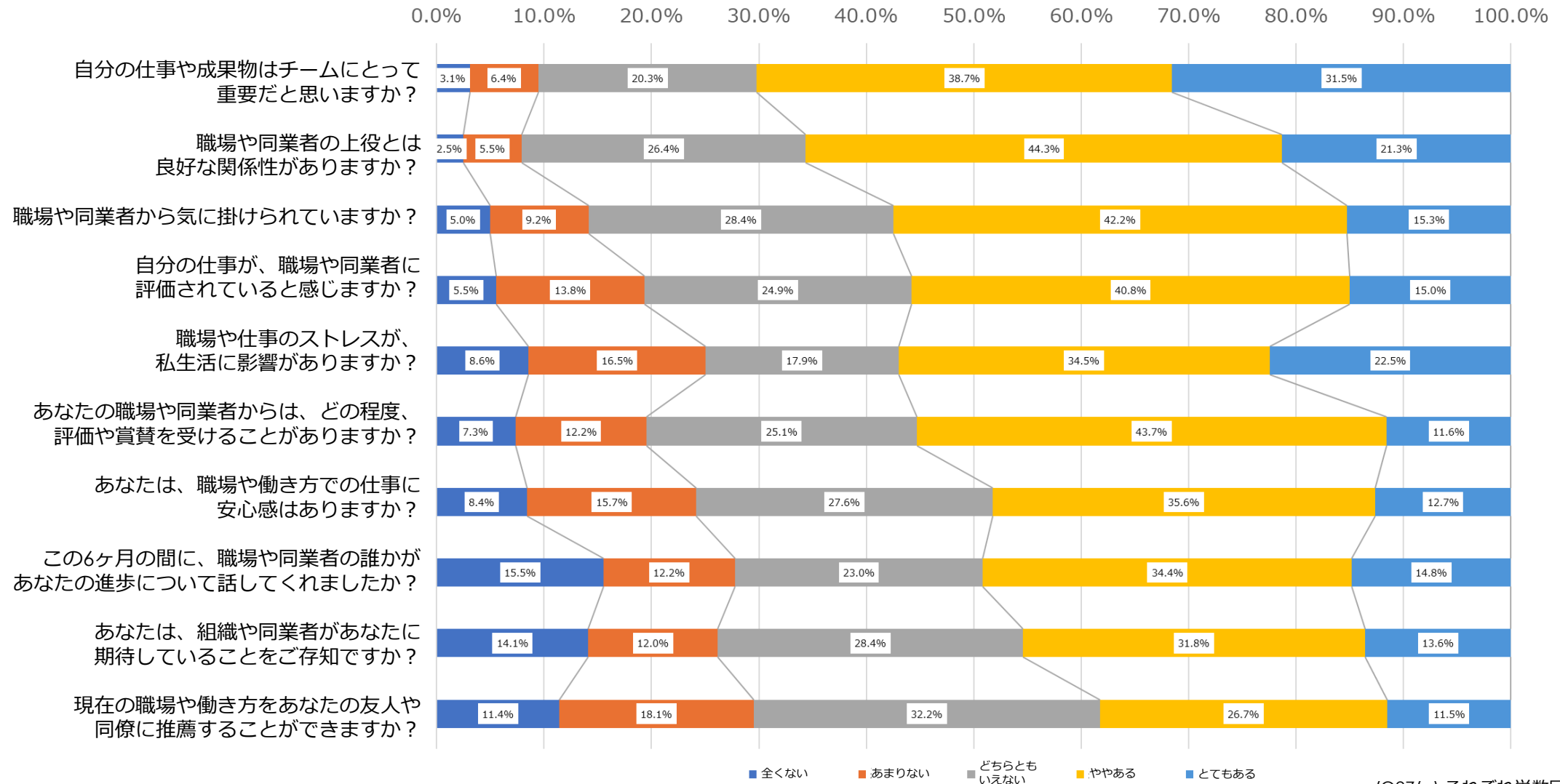
いろいろ

Google

AIやインターネット

## 73.

## 職場モラル

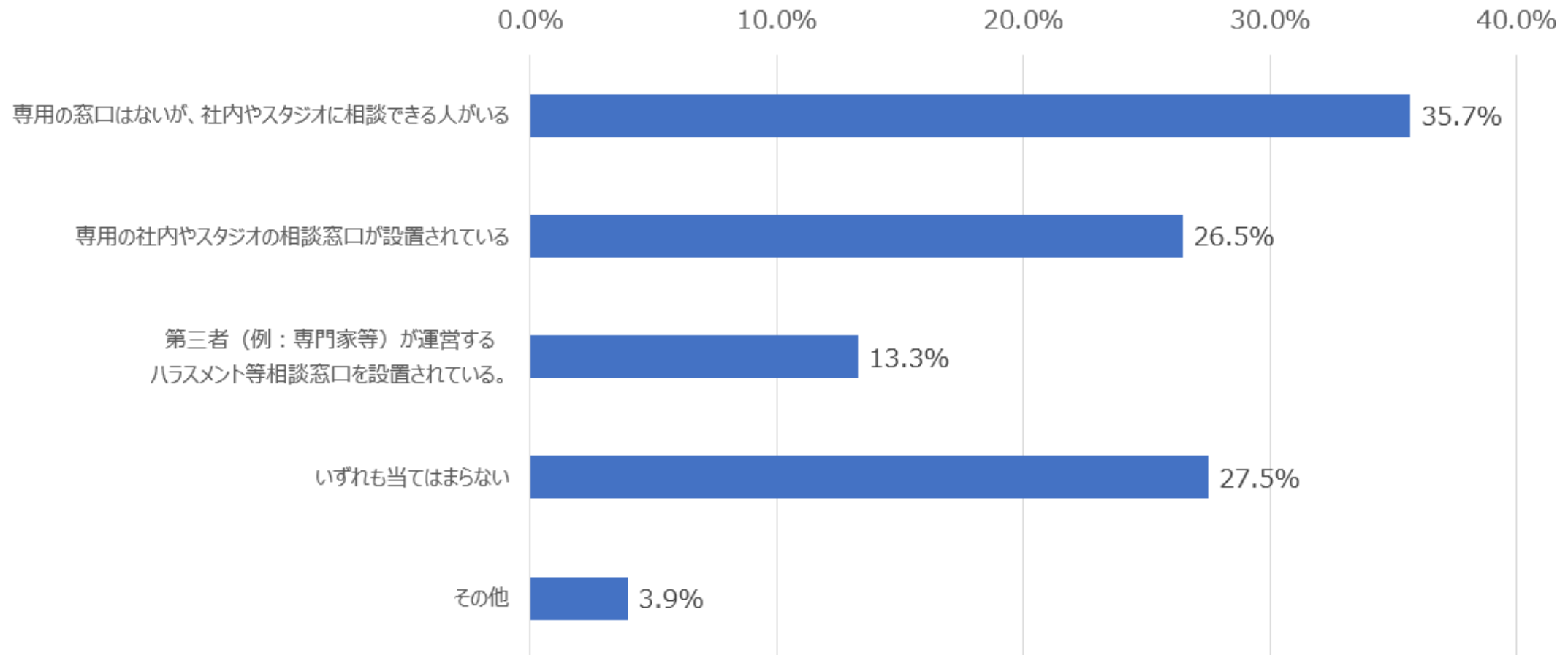


(Q27(a),それぞれ単数回答,無回答は除く)

# 73. 職場モラル

	n	m (平均点)	全くない (1点)	あまりない (2点)	どちらとも いえない (3点)	ややある (4点)	とてもある (5点)
自分の仕事や成果物はチームにとって重要だと思いますか？	970	3.89	3.1%	6.4%	20.3%	38.7%	31.5%
職場や同業者の上役とは良好な関係性がありますか？	972	3.77	2.5%	5.5%	26.4%	44.3%	21.3%
職場や同業者から気に掛けられていますか？	969	3.54	5.0%	9.2%	28.4%	42.2%	15.3%
自分の仕事が、職場や同業者に評価されていると感じますか？	973	3.46	5.5%	13.8%	24.9%	40.8%	15.0%
職場や仕事のストレスが、私生活に影響がありますか？	970	3.46	8.6%	16.5%	17.9%	34.5%	22.5%
あなたの職場や同業者からは、どの程度、評価や賞賛を受けることがありますか？	967	3.40	7.3%	12.2%	25.1%	43.7%	11.6%
あなたは、職場や働き方での仕事に安心感がありますか？	972	3.28	8.4%	15.7%	27.6%	35.6%	12.7%
この6ヶ月の間に、職場や同業者の誰かがあなたの進歩について話してくれましたか？	972	3.21	15.5%	12.2%	23.0%	34.4%	14.8%
あなたは、組織や同業者があなたに期待していることをご存知ですか？	971	3.19	14.1%	12.0%	28.4%	31.8%	13.6%
現在の職場や働き方をあなたの友人や同僚に推薦することができますか？	972	3.09	11.4%	18.1%	32.2%	26.7%	11.5%

## 74. ハラスメントや仕事上・心身の悩み等の相談先



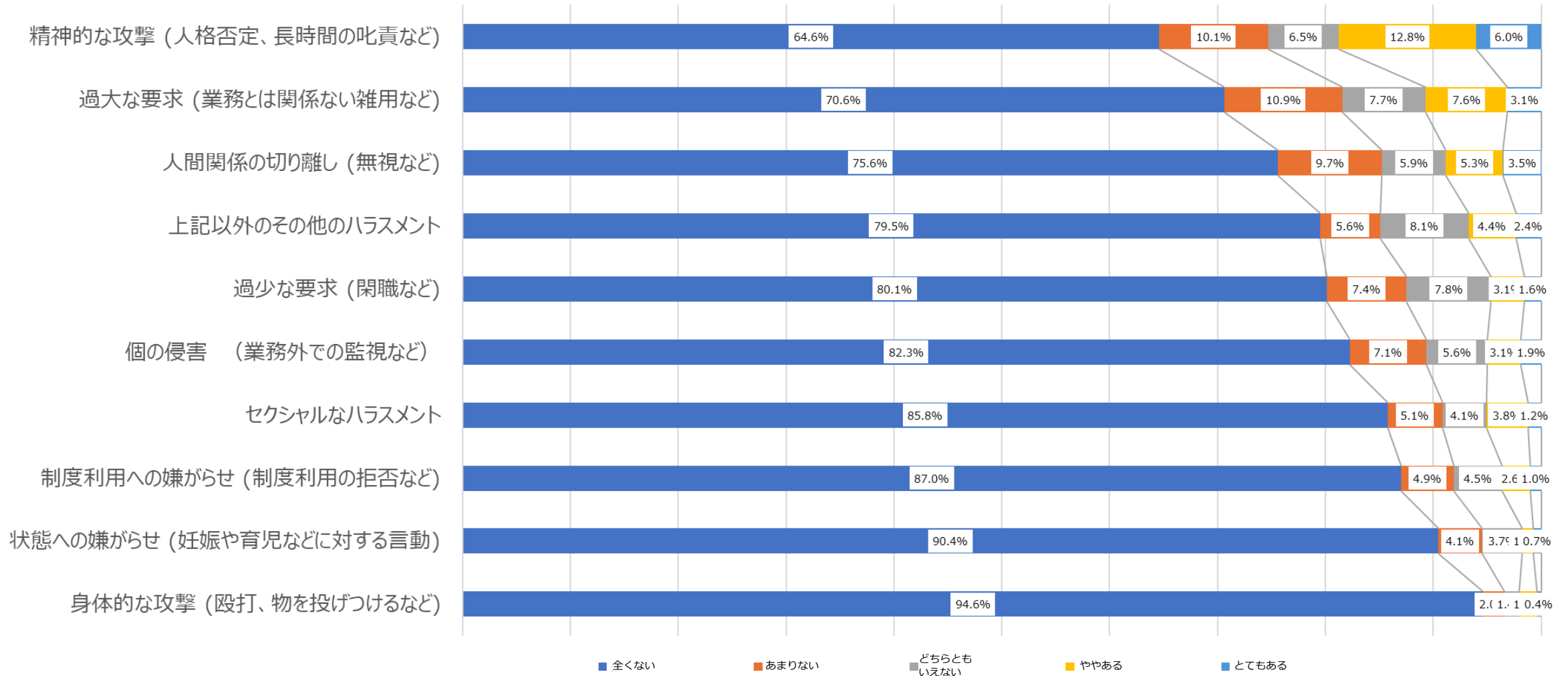
# 74. ハラスメントや仕事上・心身の悩み等の相談先

(その他の自由記述, []内の数字は件数)

知らない[8]  
わからない[4]  
別スタジオのフリーランス同士で相談し合うことがあります  
分からない  
入社したばかりなのでくわしく知らない  
多分産業医がいます  
存在の有無を知らない。  
窓口はあるが信用出来ない  
相談できる知人がいる  
相談しない。できる人もいない！  
専用の社内やスタジオの相談窓口が設置されているが、社内やスタジオに相談できる人がいる  
自分のやってる会社にはあるが、アニメーターはフリーランスなのでそちらはない  
自分には必要ないと感じる  
自分で考えてその都度対処しています  
今の上司とは良好なので相談は出来るが、解決するかは、動いてもらえるかはわからない。  
講習がある  
個人宅での作業であり職場へは通勤していない  
去年後輩へのハラスメント対応が嫌になって退職したので、その後相談窓口が設置されたかわからない。  
基本1だが相談しても暖簾に腕押し  
わからないが、相談できそうな人はいそう  
もちろん差別やハラスメントがいいわけではないが、マスコミが喜々として取り上げて、軽微だったり無実だったり事実誤認だったりするのに、しつこくしつこく加害者（とされる者）をなじり倒すような類のそれだったら、相手にしなくてよらしい。  
フリーランスなので自分が利用出来るか知らない  
どちらかという側  
コロナ以降、悩みやハラスメントを感じたことが無い  
あるのかもしれないがフリーランスで席を借りているだけなので分からないです  
あるのかもしれないが知らない  
あっても相談しようと思わない  
(以前の職場)専用の窓口はあったが、機能していなかった

## 75. ハラスメント

0.0% 10.0% 20.0% 30.0% 40.0% 50.0% 60.0% 70.0% 80.0% 90.0% 100.0%

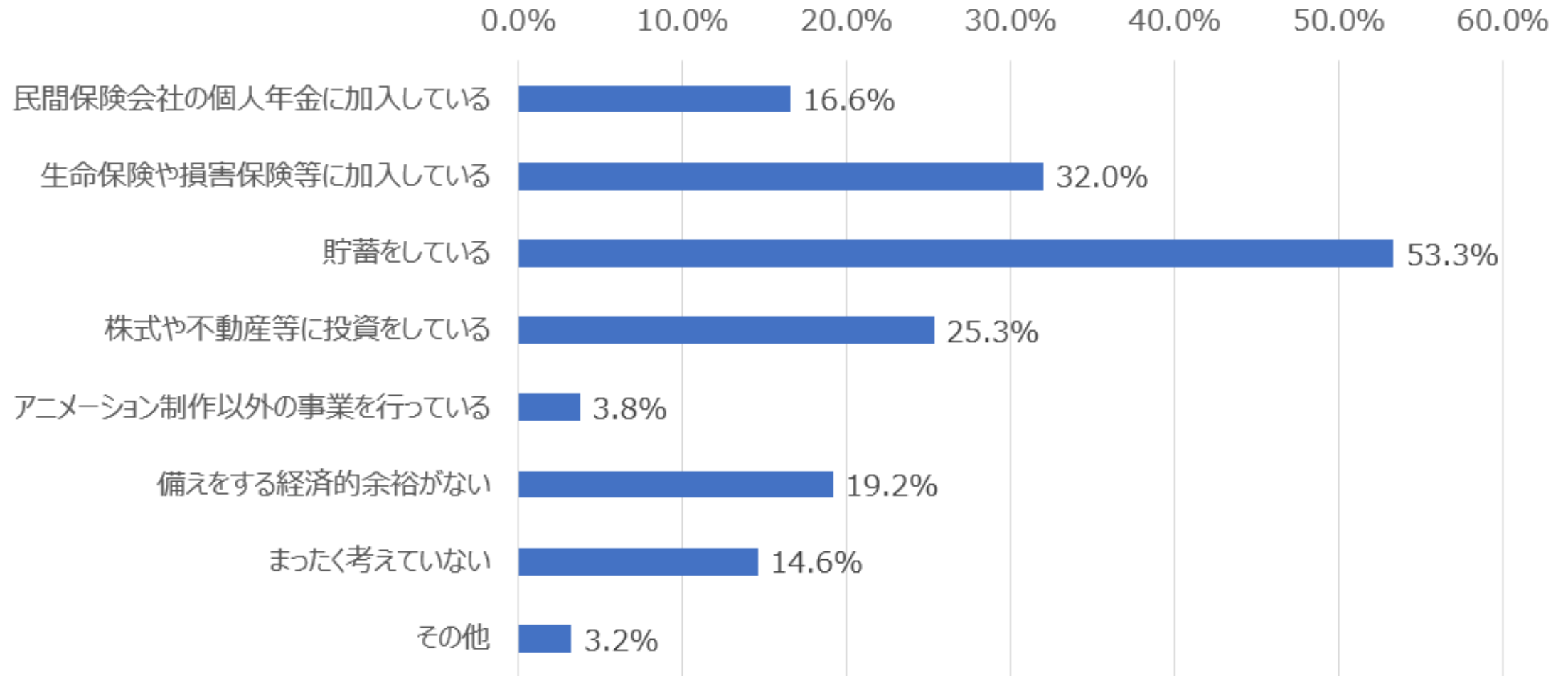


(Q27(c),それぞれ単数回答,無回答は除く)

## 75. ハラスメント

	n	m (平均点)	全くない (1点)	あまりない (2点)	どちらとも いえない(3点)	ややある (4点)	とてもある (5点)
精神的な攻撃 (人格否定、長時間の叱責など)	963	1.86	64.6%	10.1%	6.5%	12.8%	6.0%
過大な要求 (業務とは関係ない雑用など)	960	1.62	70.6%	10.9%	7.7%	7.6%	3.1%
人間関係の切り離し (無視など)	962	1.52	75.6%	9.7%	5.9%	5.3%	3.5%
上記以外のその他のハラスメント	933	1.44	79.5%	5.6%	8.1%	4.4%	2.4%
過少な要求 (閑職など)	960	1.39	80.1%	7.4%	7.8%	3.1%	1.6%
個の侵害 (業務外での監視など)	959	1.35	82.3%	7.1%	5.6%	3.1%	1.9%
セクシャルなハラスメント	962	1.30	85.8%	5.1%	4.1%	3.8%	1.2%
制度利用への嫌がらせ (制度利用の拒否など)	962	1.26	87.0%	4.9%	4.5%	2.6%	1.0%
状態への嫌がらせ (妊娠や育児などに対する言動)	961	1.18	90.4%	4.1%	3.7%	1.0%	0.7%
身体的な攻撃 (殴打、物を投げつけるなど)	961	1.11	94.6%	2.0%	1.4%	1.7%	0.4%

## 76. 万が一の場合や老後への備え



## 76. 万が一の場合や老後への備え

(その他の自由記述, []内の数字は件数)

- 小規模企業共済[2]
- NISA[2]
- NISA,iDeCo[2]
- 老後に備えられるほど貯蓄はない
- 理学療法士への再就職など
- 副業禁止だから積み立てNISAを始める準備中
- 副業
- 日本では生活費が高くて、収入が生活費にほとんど消えてしまうので、あまり余裕がありません。
- 投資信託
- 転職（または兼業）を検討中
- 大型自動車免許を取得して、いつでもトラック運転手になれるようにしている。
- 早死にする
- 積み立てnisa
- 親が年収1000万円ほどあり、複数の土地なども持ってるので、困ったら親を頼ればいいかなと思っている。今も仕送りをもらっている。
- 実家に帰る
- 今のまま
- 国に帰る
- 考えてるけどわからない
- 公的年金
- 現在勤めている会社では長期的にみて将来安心できるだけの収入を得られないと考えているため、自身のスキルアップを行い経験と実績を積むための場所として現在の職場を見据え転職用にポートフォリオの作成等個人製作を行っている。金銭的な余裕はなく学費の支払い等もあり貯蓄などはしたくてもできていない。
- 株投資（NISAなど
- 家族（夫）の個人年金、厚生年金だのみ
- 下準備は進めている
- 遺産の生前贈与を受けている
- むしろ母が他界した際の年金が無くなると生活が立ちいなくなる不安の方が大きいです。
- これからNISAを始めようと考えている
- アニメーション制作以外の事業を行う準備をしている。
- NISAを検討中

# 77. 自由記述項目

基本的に原文ママですが、一部固有名称等を置換しています。

## ●監督

□・良い作品を作らせて欲しい・利益はスタッフに還元してほしい(監督,男性) □50代をすぎると若いプロデューサーから仕事が来なくなることが心配。また、制作プロダクションの酷い制作体制のせいで酷い作品ができたり、監督を降りた場合に全て監督の責任になる状況に嫌悪感を覚えます。現状のアニメ需要過多の状況で元請け能力のないグロス会社に元請けの発注がいく仕組みは改善する必要があると思います。(監督,男性) □アニメーション担当しているクリエイターに権利が充てられる事を願っています。(監督,女性) □このアンケートが予想以上に長かったです。(監督,男性) □このアンケートの内容等人として、仕事として意識して、人生設計を語れる人が少なすぎます。特にフリーランスなのに、自分の管理ができてなく、仕事優先の人が多すぎます。そもそもフリーランスである限り定年退職がないのに、自分自身の仕事のプロデュースができない人が多すぎます。(監督,男性) □コマ撮りアニメーションを専門としていますが、2Dアニメーションのプロデューサー等と交流する場があると良いなと思います。(監督,男性) □パワハラなどに関して会社名は控えるが、大手会社が当人の仕事を優先してパワハラ被害者に寄り添うように見せかけて結果変わらない現場やそれを隠す事をしたりなど、そのような事を目にするると労働環境はそうとうな強制力がないと変わらないと感じる。外国人アニメーターの基礎知識の無さが現場負担を増大させている。(監督,男性) □フリーランス新法をあきらかにムシしたような対応をしていく会社がまだにあります...今後の仕ゴトのことを考えると云っていいものか悩むことがあります(監督,女性) □まずこのアンケートの質問解答欄が不十分なところが多い。アニメーション制作については制作形態が科学技術の進歩に対して全く変わってない。政府の補助金等があるのならば現場の改善のためにソフト面などの技術開発に回すべきであろう。デジタル作画はマストにすべきである。いつまでタイムシートが存在するのか。不十分なソフトなのにそれに依存する形になっている。など業界や企業が技術開発に積極的でない。他人材については特に中間層20代後半から30代のアニメーターにちゃんと教育されている人間が少なく理解度が低い。ほぼ独学やネットの情報だけになっていて間違っても咎める人も少ない。人材派遣等もそうだがよくわかっていない人たちによる適当な人材バラマキがとマージン搾取が起きている。(監督,男性) □よくアニメーターは薄給と言うが、アニメーター自身にも問題はあろうと思う。仕事をしない、スケジュールを守らない、作品の選り好みをする。こういう人が減らないので、お金を出し渋る気持ちわかる。ただ同時に、ユーザーに作品を届けようと本気になっている会社も少ないと思う。「エンタメ業界である以上、ユーザーに心から楽しんでもらえる作品とは何か?を追求し、届け、そして対価をもらい、スタッフに還元する」このサイクルを作れない以上、小手先の施策をどんなにやっても、業界の未来は明るくならないと思う。(監督,男性) □一般的な1クルールのシリーズものは仕事内容・スケジュールに対して報酬があまりにも見合わなくなってきたので仕事の関わり方について考えている。原作ものは原作サイドが協力的であったとしても確認作業、修正作業が煩雑で時間・ストレスがかかり予算と見合っていない。現在の予算組みはスケジュールがあまり考慮されていない、考慮されていても見立てが甘すぎる。プロダクションはもちろん、プリプロも非常に遅延するのは常態化しているが対処が難しい。メインスタッフはほとんど遅延するスケジュールに作品単位の単価ではついていけない。成功報酬なども原作ものではほとんど期待できない。(監督,男性) □運営お疲れ様です。(監督,男性) □割と満足しているので特にありません。(監督,男性) □求められているものに対応できなくなると思うので、新しいやり方、価値観を柔軟にとりいれるようにしたい。(監督,男性) □作品タイトルが売れても制作者側が儲からない仕組みを変えてほしい。売れたらバックがほしい。モチベが下がる。(監督,女性) □昨今の若手の技術力不足と人手不足でベテランのアニメーターや演出家への作業負担が増しており、制作会社の経済規模で作品のクオリティー維持に大きな差が生じている。アニメの制作現場は自由競争なのでスタッフが条件の良い会社に移る事は仕方ないと思うが、経済的に余力のあの大手会社は自社での新人育成をもっと積極的に進め、人材を金で引き抜くような行いは控えて欲しい。今後、現場でのAI活用も進むと思うが、それでも制作を行うのは人だという事を基本に据え、出来る人材を育成して欲しい。(監督,男性) □四半世紀ほど前に比べればアニメ業界の金銭的待遇も幾らか改善され(二極化したという気もするが)、世間でもアニメに対する評価は極めて高いけれども、絶対的にはアニメ業界は未だ貧しい。他業種の友人の話などを聞いていると、自分も他業種で今と同程度の仕事をしていれば最低でも5割増、多分2倍くらいの金は取れていたとしか思えない。世界で評判の日本のアニメは一体、金になっているのか?クライアントが作品を制作会社に発注せず、人工知能で生成しようとする時期が遠からず訪れるだろうが、プロのディレクションをしていないので上手くいかない事が必ず発覚する。そうなった時に、アニメのスタッフが持つ本職の技にどの程度の値札が付くのか、というのが今後の勝負どころではないだろうか(ちなみにAIは使いたい)(監督,男性) □若い人達が業界に憧れを持って沢山入ってきています。今後活躍してくれる人材の育成は各会社やスタジオが積極的に行っていけるといいと思います。(監督,男性) □若手アニメーターが確定申告などお金・税金に関わる知識を得られる機会が必要だと感じています。私は制作会社に新卒のアニメーターとして所属しましたが業務委託で正社員になったことはありません。自分で調べて確定申告をするようになりましたが、まわりの同僚は全く知識のない人も多かったです。自己責任といってしまうとそれまでですが、正直なところ学校を出たばかりの若者に「会社の言う通り仕事をしろ、ただし税金は自分で調べて払え」というのはなかなか難しい話だと思います。講習会などもすでに行われていると思いますが他に良い手はないでしょうか?自分の収入や税金をきちんと把握すれば、仕事の契約や報酬の交渉などにも自然と意識が向くと思います。若手が安心して仕事ができるよう、私も考えていきたいと思っています。(監督,男性) □単価が上がって欲しい。海外にばら撒かず日本の従事者にお金が行くようにして欲しい。とにかく単価。こういう業界は量をこなしてなんぼ、量が質を生むところがあるので、昔の働き方がいいとは言わないが、今の働き方で育った次世代がどうなるのか、と思うことがある。(監督,女性) □優秀な人材不足の懸念。(自分事) 働く時間が規制されている事で、現若手の将来的な成長の鈍化の懸念。(他人事) ーーと言いつつ、まあ特にはありません。フリーランスなのでその都度状況を見て必要な情報を得て対応するしかないの。仕事の依頼がなくなれば、違う仕事を探すだけの話かと。(監督,男性)

## ●シナリオ

□同人誌で金を儲けるのがもてはやされるのに、ノベライズ等のスピンオフがロイヤリティを大きく持って行かれるのはどう考えてもおかしい。企業はコミケを礼賛するのなら、我々コミカライズやノベライズからロイヤリティを搾取するのをやめるべきではないか。あるいは、同人誌から金を取るべきではないか。(シナリオ,男性) □メーカー、クライアント、発注元からの、アニメ制作工程への理解度が年々減っている。或いは意図的に厳しい現実を無視し、要求をしていると感じる。立場が弱い制作スタジオは、現在無謀な製作プロデューサーからの無謀な要求を呑んでしまう事が増えた。(シナリオ,男性) □現状、最も気がかりなのは収入。特に中国アニメ市場の事を考えると、現在の政治は我々の収入に大きな打撃を与える危険性があり、実際に現在進行中のアニメ製作にもその影響が出ることを危惧している。(シナリオ,男性) □脚本家は著作権が守られているため収入は悪くないほうです。が、アニメーションに限らず映像の脚本家は同じですが、フリーランスとして新しい仕事になかなか結びつのが難しいです。わたし自身も仕事がないことが多くありました。脚本家を目指す方々にはかなり困難な状況があると感じます。(シナリオ,女性)

- \* 演出 (各話演出、劇場用の演出 (監督助手) を含む)
- \* デザイン (キャラクター、メカ、プロップ等)
- \* 総作画監督 (シリーズ、劇場用等の別は問わない)
- \* 作画監督 (総作画監督以外の作監すべて。作監、各話作監、メカ作監、レイアウト作監等)

## 77.

## 自由記述項目

## ●絵コンテ

□国や団体で育成事業をしているけど全く意味がなく無駄に思う(絵コンテ,男性) □アニメーションに関わって25年経ちました。貧乏なのも寝る時間がないのも、大変でしたが脇における程にがむしゃらに過ごしてきました。本気で関われる仕事があり、仲間たちと研鑽を積む毎日が今に続いている、と感じています。現在アニメーション産業は25年前に比べて、陽の目を浴びていると感じます。注目度が高い為、無茶な仕事は出来ない状態なので修行時間が取れないという弊害があるように思います。私が過ごしてきた、がむしゃらな毎日は今ではもう時代にそぐわないのかもしれませんが、若い人材には思い切り羽を伸ばし、羽ばたく場所と時間があって欲しい。創作活動では、ほとんどが実を結ばない、練習と試行錯誤に時間が費やされます。私の頃は会社がその場と時間を与えてくれました。今の若者にも、どこかでそのような場を見つけて欲しいと願っています。(絵コンテ,男性) □クリエイターに不利な契約書について頑なに条件を変えない会社への対処法が欲しい(絵コンテ,男性) □海外の取引先、下請けの品質を保証してくれる契約、監視する団体を作ってほしい。(絵コンテ,男性) □職種別の組合結成が必要(絵コンテ,男性) □あきらかにアニメーションスタジオのスタッフの権利が少ない。弱すぎる。私は動画〜カットまで全てのセクションを経験しましたが、最も作業が多く、全てのセクション。そして完成品に影響をあたえる「絵コンテ」が30〜40万。それで約1ヶ月ところが、脚本は、今や原作をうつすのみ。1話数2〜3日で終わるにもかかわらず、印税の収入まで入れると1話数100万をこえるコトも有る。あまりにも不平等。原画や作カントと修正による権利の話は複雑化するが、せめて、カット、絵コンテ、キャラデザだけは脚本と同等に権利を守っていただきたい。良い作品を作っても権利はなく、悪い作品を作れば叩かれる。これではいずれAIによって日本のアニメは不要になると思う。(絵コンテ,男性)

## ●演出

□将来的人材不足とAI等の侵食における現場作業の剥奪が現状の流れでは懸念事項(演出,男性) □人材不足を理由に、著しく技能の低い人でも業界に入れるようになってしまっており、その人達の尻ぬぐいに追われる日々で辟易する。最近では国外からの人も入ってきており、日本語が分からないため、問題しか起きない。しかもその上でお金はその人たちに入ってしまう。例えば英語能力の保証としてTOEICや英検があるように、客観的な技能テストの受験を推奨するなどして、ある程度の技術水準であることを保証するシステムを構築してほしい。(演出,男性) □年齢的なこともあり、自分より技術の未熟なスタッフの手伝いの仕事が多くなりました。(演出,男性) □座りすぎによる背中、腰のたるさから整体に通っていますが、月々の費用負担が大きいため悩んでいます(演出,男性) □国保が高すぎて払えない(演出,女性) □老後が不安。(演出,男性) □アニメーション産業について、業界外の人イメージする華やかな印象と、現場にいる自分との認識の違いを多く感じます。①賃金についてここ数年で一部の華型作品・華型アニメーターの単価や拘束費は格段に上がっているのを目にしますが、演出や絵コンテなど自分の役職についてはまだまだ10年前と変わらない水準と感じます。アニメ=アニメーターの一般認識のまま、アニメーター以外を軽んじる空気が現場にあるのではと思っています。また、漫画等と違ってメインスタッフにもロイヤリティシステムの浸透がまだまだなのが課題だと思えます。実際自分がメインスタッフで参加した作品も、配信やイベントでの上映等何度も擦られて映像が使われているにも関わらず、一度の買い切り単価のみの支払いです。漫画だったら、単行本やダウンロード数に応じた印税が入るのにな...と考えたことが何度もあります。②市場の変化による現場の変化 アニメIP=儲かる 的なブームがここ数年流行ですが、それによって現場に理解のない人間の参入が増えたと感じています。各会社に企画P部門が設立され、現場を知らない自称Pが、制作会社もメインスタッフも決まっていない状態で企画を通して...おかしな話のように思います。自分たちのところに話が降りてきたタイミングでは、既にスケジュールが圧迫されているということがザラにあります。また、上に立つ人があまりに現場を知らないため、その下の現場P・制作進行すら現場に理解がないことが増えてきました。アニメは需要がある、需要があるのに人手が足りない、足りないのならAIで...などという意見も目にしますが、コンテンツ産業である以前にアニメーションは技術職です。その技術者に対してリスペクトが欠ける(理解のない)サラリーマン制作が、技術職の苦勞を知らずシステム的に仕事を回す要求をする、という図がここ5年で一気に増えました。私たちは誰でも同じ絵が描ける・作れる機械ではなく、得意不得意があり・それぞれ違う情熱を持ったクリエイターなのであるということを知ってほしいです。③労働時間についていわゆる「やりがい搾取」をされているなという現場がまだまだあります。自分で選択して、納得してやっている場合はクリエイターの責任ですが、土日も頑張ればできるでしょ、と会社側に要求されるのは違います。徹夜前提のスケジュールを要求される現場がまだまだありますが、体力的に先10年続けられないと感じます。先述した印税システムが導入されるのは業界的に難しいと思うので、この業界は太く短く生きるしかないのだなと考えています。その割には「太く」の部分の対価は少ないので、まずはクリエイターへの報酬単価を上げるべきだと強く思います。最後に、自分個人としてはアニメーションは誇るべき芸術だと思っています。安い企画でどうしようもないクオリティの作品が乱立しているのも事実ですが、1クルールの放送数を半分にして一本のクオリティを高められればどんなにいいかと思えます。(低クオリティ作品も決してクリエイターだけの責任でなく、用意された予算・期間等クリエイターの範疇外のところにも原因があると一般周知されてほしいです。作品批判をされたとき傷付くのは現場の人間です)また、鬼滅やチェンソーマン等、後世に残る最高技術の作品がどんどん生まれているにも関わらず、大半のクリエイターは使い捨てられ、保障も手当もないまま体を壊し引退している人もいます。現場では何千、何万枚という絵が描かれ、その一枚一枚は人が手作業で描いて塗って息を吹き込んでいます。そして、それを確実なクオリティに引き上げられるクリエイターはほんの一握りです。その事実をもっと広く一般の人に知ってもらいたいです。アニメーションは一枚ずつ人が描いている、という事実を、鬼滅の刃を見た人の内何%が知っているのか。大衆エンタメとして楽な職業と軽んじられている昨今、この娯楽はクリエイターの軌跡によって成り立っている希少な芸術なのだ、と世間にもっと知ってもらいたいです。(演出,女性) □加齢に応じた体力の低下上りの質の低下スケジュールの切迫によって質の悪いもので妥協、許容、強要する制作(演出,男性) □調査ごころうさまで。この調査が業界の未来に役立つことを願います。(演出,男性) □ごく一部の人気を集めた作品に対して世界的にアニメは注目を集めています。ですが、技術者や知識、経験が豊富な方々もいずれ年をとり亡くなります。新たに育てば良いですが、とって代われるほどの技量が育つでしょうか？現状は無理です。技量の低い人が幅を利かせ土壌汚染が広がっています。チェンソーマンや鬼滅の刃を作ったスタッフだけではなく世界的に認められている宮崎駿氏や富野由悠季氏でさえもう危ういです。彼らを失う時代は必ず訪れます。そのとき、日本のアニメは世界から見捨てられるのです。【見る価値のある作品を作る人がいない】と。出版社はワンピースの代わりを探そうと必死になっています。だから新連載を出しては読み切りで次から次へと入れ替わり立ち代わりで原作者を投入・呼び入れています。アニメも今が正念場といえるでしょう。 私が演出やコンテ、それ以前に作監やプロップデザインを始めた理由です。周囲の技量・知識が低くなり誰かが支えないと終わるからです。私は本来原画だけをやりたい人です。そんな私でさえ上に少しづつ立たないと人を育てるよりも先にアニメ業界が終わると感じたからです。いまや動画は中国や韓国にまかせっきりの時代ではないです。原画もそうなり作監もいずれそうなるでしょう。演出や監督もそうなるでしょう。そのとき日本の技術者は未熟のまま世界から見捨てられるのです。そうなるからでは遅いんです。(演出,男性) □収入、ビザ習得、地震、副業不可能(演出,女性) □とにかく報酬が低い(演出,男性) □新しい政権になったところで、もっと政府に積極的に働きかけて欲しい(演出,男性)

## 77.

## 自由記述項目

□昨今の制作会社の技術低下が著しい。初監督や初演出、初作監でも何でもいいが、技術や知識が低すぎる。昨今TVを見ていても脚本のレベルが低すぎてリダダンシーやインフォダンプ。オーバーナレーションなど破綻しているものを見てきた。また、ネット小説原作による稚拙で見るに堪えない視聴率も大して稼げない作品も乱発された。場面説明のカットも入れずイマジナリーラインを平然と越え混乱を呼ぶフィルムを作る監督も大勢散見された。プロデューサー陣やクライアントも語彙力が無くなり幼稚な座組に成り下がった。経歴だけで技術の良し悪しの判断が出来ない人向けの企画も多かった。今は1%に満たない作品が海外でも注目を集めているが、いずれすぐに見放されるぞ。宮崎駿や庵野らが老衰で亡くなったらよいよアニメそのものが終わるといったレベルだ。ユーフォーや京アニが消えたら？MAPPAが消えたら？いったいどうするつもりなのか。業界関係者としての責務を果たせるかどうか？このまま行けば2030年には減んでしまうぞ(演出,男性) □テレビシリーズに集められる原画マンの質の低下が著しいように感じる。人材の少なさを素人同然の人間で補っている印象。経験値の浅いフリーランスを多用するのであれば、プロとして恥ずかしくないレベルまで育成する為のスケジュールの余裕と、教える側教えられる側の対等な契約が必要に思う。(演出,女性) □政府には、有効で強力な海賊版対策をお願いしたい(演出,男性) □ここ数年で、余裕ある制作スケジュール提示が増えてきたように思います。(演出,男性) □ロングスリーパーなので睡眠時間が人より多く必要だがなかなか生活改善できなくて体調が常に悪い…。絵を描く系の仕事(原画・絵コンテ・漫画)を丁寧にしすぎて手が遅い(素の手の速さは普通)今後年齢を重ねていくにつれ無理ができなくなるので将来が不安どうにも絵が固い…。悩みは尽きません…。(演出,女性) □今後、AIによるアニメが普及してしまい我々が失業してしまった時どのように生きていけるか不安になります。(演出,男性) □大勢のスタッフがはなれるほどのひどいパワハラがあっても作品が売れば評価され、全てが帳消しになってしまう現実がっかりしました。問題のある人は残り、まともな人達がどんどん心と体をこわして入れ換えていく事に何か対策が出来ればいいのですが…。そういう所は契約書をかわしている事もあり、問題として出せず関わらない以外にも方法があれば作品のことを好きでいられたと思います。(演出,女性) □アニメーションが、出版社や原作者の下請けになってる気がします。何んでもかんでも「原作通り」と出版社(編集者、原作者)が強要していく局面が作ってる過程で多くなってきています。出資してるだけのサラリーマンがクリエイター気取りでとんちんかんな要求をしてくるのはお互いの為にならないと強く思います。もちはもち屋に任せて欲しいです。(演出,男性) □作画部門での人材不足と技術力の低下が身近なところで散見されるようになりました。いくつかのスタジオが倒産しているとも聞きます。制作作品数の増加と変わらぬ予算、売り上げの無還元、作画工程の悪化など業界のこの先の見通しは決して明るくない。改善に取り込むのが遅くなると取り返しがつかないことになるかもしれない。「作らせてもらっている」から「我々が作っている」に意識を変えて、要求すべきことは提示し、環境を変えていかないと、未来は暗い…。明るいのは相変わらずクリエイターたちの熱意だけだ。これが消えてしまったら…。ないとはいえない。調査の立案、実施、ありがとうございます。これから協力していきたいと思います。よろしくお願いたします。(演出,男性)

## ●デザイン

□進行さんが少し先の仕事の打診をした後に連絡を忘れるので仕事がすっぽかされることがよくある(こちらも他の仕事で受ける余裕がない時は連絡しないのでそのままなかったことになる)。探しているのが原画なら忘れられるのかもしれないかなとは思いますが、サブキャラデザイン、作監、拘束レベルの連絡も忘れられるのがあるあるなのはちょっとどうかと思う。(デザイン,女性) □アニメ業界に勤めて15年を過ぎましたが、年々、環境は良くなっていると感じます。特に大手スタジオであれば収入面での困難を聞くことがかなり減ったように感じます。私が新卒で入った2005年前後は、収入面・長時間労働でアニメ業界をやめる話が本当に多かったので…。その分、今でもスタジオ内でのセクハラや盗撮問題などを同じ業界の友人から聞くこともあり、そのあたりはまだ道半ばの部分もあるのかな、とも思います。私は、去年末までフリーランスで今年から会社員になり、出産も経て復帰のめどもたち、アニメの仕事で生活を続けられることをうれしくおもっています。(デザイン,女性) □仕事のオファーに関して、スケジュールに余裕の無いケースが多い。そういう仕事は一切断っているが、スタッフの確保&管理が出来ていない会社が多いように思う。資産形成について勉強会をした方が良い。例えば「確定拠出年金」「小規模企業共済」といった国が用意した制度は節税にも繋がる。老後対策にとっても有効。(デザイン,男性) □色々悩みはあります。例えば「消費税は預かり税的 な税であり～」と国民に誤認させる説明をする 政治 メディア に不信感を持ったという事が悩みです。(デザイン,男性) □特にございませませんが、噂を流されるのは少々面倒なことはあります、人間らしいとはおもいますが・・・(デザイン,女性) □仕事を始めた頃から3Kの影響を受けやすいせいで慢性的人手不足による人の出入りが激しい業界だった。未だ普通にサラリーマンの仕事をして大丈夫な現場でもない。この先制度により益々健全化していくのだから果たして会社やスタジオ(特に中小)は維持していけるのだろうか、正直怖い。(デザイン,男性) □アニメ制作会社どうしでもっと交流した方がいいと思う。人や技術、意識を業界全体で交換、交流していかないとただ消費されて会社人も技術も終わってしまうと思う。(デザイン,女性)

## ●版權

□給料が少なすぎる、放送までの制作スケジュールが狂っている。人間の生活を送れない(版權,女性) □フリーランス法の違反があり申告をしたものの、対応がなく、業界が変わる希望が持ちにくい。作業に見合った単価設定など、1日も早くより良い業界になることを望みます。(版權,女性)

## ●総作画監督

□昨今はSNS上で匿名で運用しているアカウントにDMで依頼が来るようになった。まだSNSからの依頼を受けたことはないが、作品情報の取り扱いや実際に仕事を受ける際に騙されていないかの確認が怖く感じている。(総作画監督,女性) □ネットでも身近でも5、60代のアニメーターや画業に携わる人の訃報をよく耳にするので、これから健康に仕事を続けることが出来るのか、将来が不安である(総作画監督,女性) □昨今の物価高で今後の給与が心配。企業も給与を上げるよう努力しているようだが、アニメ業界にもそれが出来るか疑問、不安がある。また、自分がフリーランスのため、歳を重ねるごとに病気やケガによる失職が怖くなってきた。健康でも何歳までこの仕事出来るのか不安がある。(総作画監督,女性) □経験や作画力が伴っていない人、いいかげんな仕事をすする人が多くなり、仕事の負担がどんどん増えてきた。作品が多くてスタッフの取り合い。デジタル化についていけず、数年後仕事が続けられるか不安です。(総作画監督,女性) □コロナから物価3倍になっても単価を3倍にできないアニメ会社しか存在しない。契約書を交わす知識もなければ予算交渉できない経営者しかいないです。(総作画監督,男性) □動画経験も無しに原画マンをやる人が増えてきているので、作画監督の負担が大きくなっている。しっかりと動画から経験する機会をもっと与えてほしい。未経験者つまりは素人をSNS等から引っ張ってくるのを本当にやめてほしい。(総作画監督,女性) □デジタル作画に移行したいが、独学で習得するしかないのが困る。講習会の様なものが定期的にはあれば良いと思う。(総作画監督,女性) □還暦を迎えあと何年働けるのかを考えると不安になりました。体力がもたなくなるか、線が引けなくなるか、絵柄についていけなくなるか、どれが最初にやってくるのでしょうか。(総作画監督,男性) □アニメのことで自由に語れるクローズドなSNSが欲しい。素人にやいやいや言われぬような場所。(総作画監督,女性) □作画はほぼフリーランスなので、未婚が結構多いここ5年位でスケジュールや収入は相当改善されたが、この状態がいつまで続いていくか不安。(総作画監督,男性) □クオリティは現場によって雲泥の差であるといえます。新しい制作会社が増えすぎて、制作進行の育成もままならぬ、素人集団の会社と、そうでない会社の2極化していると思います。作品数が多すぎです。作品数を絞って、もっとみんなで研鑽しながら、満足いく作品を作りたいです。(総作画監督,女性)

## 77.

## 自由記述項目

□デジタル化が進み個人で様々な工程をこなす人が増え、かつ海外アニメーターの参加も増えたなかで、かつて業界全体である程度統一されていた作法や方法論が崩壊している。職種によってはかなり面倒が増えてきていると感じる。(総作画監督,男性) □日本のアニメーションの技術の退化や劣化が心配(総作画監督,女性) □Q10~12:ランダム(総作画監督,男性) □福岡県に移住したいがデジタル作画を覚える暇がない。フリーランスになった場合の請求書の切り方等助言をもらえる人が少ない。会社に来てもずっと寝てる人がいて作業を全くしない、こういう人間を会社が切らない事にストレスがたまる。涼みに来て寝るだけより、新人の机を確保した方が良いと思うけど、何もしない。(総作画監督,男性) □仕事のスケジュールが全く無い状態が今でも続いているのが苦に思います。まだ無理をしないとイケない状態が続く事があり、今後やっていけるのか不安です。フリーランスでも、机を借りた先にパワハラをしている自覚が無い人達が多数いる会社があったりします。どういものがパワハラに当たるかお互い分かっていないのだと思います。これが原因で数年前うつ病になり、現在でも苦しい状態です。何か対策出来る事はないでしょうか。(総作画監督,女性) □まだもう少し頑張るよ...(総作画監督,男性)

## ●作画監督

□単価がもう少し上がればいいと思う。40代以上のプロデューサークラスの方の意識が低い。作業者を使い捨てだと思っており、妊娠したと伝えると即契約を切りにくるプロデューサーもいたし、単価についても「そんなに上げられるか」という態度でかなり威圧的なプロデューサーもいる。30代になるとそのような方はなかなかいない気がするが、とにかく40代以上の方の時代錯誤が甚だしいと感じる。その年代が意識改革するか、引退しないとアニメ業界のブラックはなくなるらないし、全体的な単価もなかなか上がらないのではないと思う。(作画監督,女性) □夢を叶える仕事として、休みが少なくても、長時間労働でも一生懸命がんばってきましたが、もう自分の中では、やり切った感じです。ずっと疲れています。社員さんみたいに、夏休み、有給休暇など全くありません。そろそろ、普通の生活がしたいです。収入は下がるのは承知で、次の契約は、仕事を会社の方に相談しようと思います…。テレビアニメシリーズ(長寿番組の為)の作監は、ほぼノルマの毎日で頭が休まりません…達成感を通り越して、つらいです。私より長くやっている方もいらっしゃるの、本当に凄いです。近年は制作進行さんも、働き方改革で、残業もせず、休みもしっかり取って、昔とだいぶ変わりました。それはいいのですが、スケジュールと作業量が変わらないので、その分、平日のノルマが上がって、土日はぐったり寝込んで、終わってしまう週も多々あります。仕事が押し込まれる時は、「土曜日は、すみませんが稼働してください〜」とか制作さんに言われて稼働しても、回収は別の方に頼んで、担当の制作さんは休んでいます。昔はもっと寄り添ってくれたのですが、今はドライな関係です。月給も休みも貰ってもしっかりもらっている今の制作と、なんでもこんなにキツキツで、昔と変わらず仕事しないといけないか、モチベーションの維持に苦慮しますが、アニメ制作会社の為ではなく、この作品と、見てくださる視聴者の方々の為と思って、がんばっております。年齢的にも体力的にもつらくなってきて、最近10日以上お風呂に入れないまま(疲れて寝るので精一杯…)スタジオ通いしてました。ちょうど原画制作の時期で、この時期は、毎日のノルマが絶対にこぼせません!!! もう本当にヤバいと思いました…。悪くなる一方で。フリーランスは「自己管理・自己責任」ですので、自分で改めなくては! ! ! と思います。いろいろ書いてしまっ、すみません。聞いていただける機会があって有り難いです。仕事の仕方、会社側に流されないように、自分を守るように働きたいです。(作画監督,女性) □LO、原画単価がまだまだ低すぎる気がするので改善をお願いしたいです(作画監督,女性) □うつ病であり元気に働けていない(作画監督,女性) □・何年も前からだが、アニメーション制作においての共通認識やルールが崩壊してきている。例えばセル番号の最後にENDマークをつけるとか。なぜ必ずつけなくてはいけないのか、その理由を合わせて教えることのできる人間がいなくなってきた。・コンテや演出のレベル低下が著しい。思うに、アニメを見て育った人間が焼き直しで作ってるから。アニメーションは媒体が違うだけで映像作品であるから、実写を見て勉強する必要があるのでそれを理解できてない、もしくは実写に興味のない人ばかり。・動画マンは絶対に出来高制でやるべき。これは実体験からきている。まだ動画マンに拘束料を払うというのが普及する前の2005年頃、所属していた会社が半拘束料を払うようにしたらその代の人間は誰も育たなかった。そのため出来高に戻ると徐々に育っていった。私は完全出来高時代に動画マンを4年経験したが、動画は作業量が賃金に直結するのでモチベーションを保ちやすい。またスピードをつけるという意識をこの段階で身につけないと一生スピードは上がらない。それはアニメーターとしての終わりを意味する。アニメーターで飯を食うということが理解できない人は、遠くないうちに頭打ちになり終わる。今の動画は線が多く閉じ口が書き込みになったりエフェクトが3Dに置き変わったりと、枚数を稼ぐには難しくなっている。なので100枚単位で枚数超えたら+何万円とかの出来高が理想。モチベーションも保てる。・動画を十分に経験していないアニメーターが増えたせいで、原画のレベル低下も甚だしい。動画目線を知らないと無理な原画を描いてしまったり、参考を入れるべき箇所がわからなかったり、原画にするべきか動画に任せるべきかの判断も身に付かない。・ジャンカが開催するような勉強会は無意味と思っている。こういうのに参加する人は参加するだけで満足して終わる。どの分野においてもレベルの低い状態というのはそもそも練習のやり方を知らないし、練習のやり方を知っていない自分自身に気付くことができない。まず教えるべきは練習のやり方であると私は考える。(作画監督,男性) □一度も会社に所属し教育を受けていない、または動画経験無しのまま基本的なことを知らずに原画になっているアニメーターがかなり存在し、それをレイアウト作監時に全修するということが多々あり、とても大変です。そういう人に限ってテレビシリーズだろうと、原画枚数が多い演技を作ってしまい、直すのも一苦労です。自分が1からレイアウト作業をしている気分になります。キャラ設定に合わせた頭身で描く、似せようと努力する気配のない上がりで、上がりとしてはコンテ撮程度の精度しかありません。リテイクにしたいですが、レイアウト上がりの日付が数カ月前で戻すこともできません。せめてレイアウト作業者にその修正が行けば良いのですが、スケジュールが長期化しているせいなのか、本人に戻らず2原撒きになることが多いです。一応制作さんに、作業者さんには原画作業しないにしても、修正を一度見て欲しいと伝えていますが、本当に届いているかは不明です。原画、2原上がりもデジタル作画の弊害か修正をコピーしてくるので、もはやどうしたら良いか分かりません……下手にトレスされるよりは良いのかもかもしれませんが、少しモヤモヤします……ただひたすら私の労働時間だけがが増えていきます……人伝に今は会社にアニメーター応募が多く、少しセンスのあり、「上手い」人はすぐ原画に上げてしまうと聞きましたが、ちゃんと時間かけて教育をして欲しいです。作監にしわ寄せが行きます。社内の人間なら伝えることもできるのですが、相手が社外の人間だった場合、外から詳しく教えることはできません……あまりにひどいとそういう人は自分の作監パートに入れなくて欲しいと伝えますが、次から次へと現れます……正直動画経験のない原画さんは入れて欲しくありません……派手な作画、枚数の多い作画が人気なのも、SNS等でバズるのも分かるのですが、教育だけはちゃんとして欲しいです……どんなに才能が溢れる人でも少なからず基本を押さえて、ちゃんと動画を理解し、原画作業を行えるようになってから原画になって欲しいです。「若いし、才能がある人なんで怒らないで下さい」と怒る前から言われてしまうとうとうどうしたら良いか分かりません。ひたすら仕事時間が長くなっていきます。このままではいつか必ず体を壊そうとしています。(作画監督,男性) □標準的な単価や拘束料、待遇等を知れるようなサイトが有ると助かる(作画監督,男性) □プロデューサーに身体的トラブルを相談して現在無視されたままです。仕事のスケジュールが遅れているにも関わらず具体的な解決策を提示してくれず私がやらなければ終わらない状況です。しかしこの仕事がおわったらきっと何食わぬ顔で「ありがとう、お疲れ様」などと声をかけてくる事でしょう。今もだけど頭に来ます。作品さえ仕上がれば現場の人間の健康なんかどうでもいいんでしょうね。(作画監督,女性) □今拘束されている会社が他社と比べてあまりにも単価が安い(作画監督,女性) □スケジュールが本当によめず、予定より遅れて一気に来たものを急いで作業すること短いスケジュールで全てのカットが書き込み過多(キャラが多い、設定細かい、料理や小物が多い、動きが多い、修正が多い)なこと特に金額を払うでもない視聴者の求めるハードルがどんどんあがること自分や家庭の不幸により作業を抑えたいことを頼んだが口だけで結局大変だったこと制作進行にはお世話になっているという気持ちと、反面で口だけでいつも騙されているように利用されてる気がすること体調が悪くても仕事が尽きず回復する機会がない、または休むと金銭面や復帰する場所がなくなると不安(作画監督,女性)

## 77.

## 自由記述項目

□デジタル作画に移行しつつあるが、メインで使っているアプリが業界でそれなりに主流なのですが、他が出てきたときに技術的にも金銭的にも勉強や導入、運用がスムーズに行くかが心配(作画監督,女性) □世間では薄給だと言われているが、きちんと仕事をしない、締め切りを守らないようなアニメーターに拘束費だけを支払っている現実がある。真面目なクリエイターほどその割りを食っていると感じます。(作画監督,女性) □国がもっとリアルに業界に関わり、予算面、作品制作環境を改善する事。動画協会やJAniCAも経産省のアンケートや白書ばかりでなくもっとリアルに環境改善を政府や広告代理店に強く働きかけて、中抜きしたとしても下請けにももっと予算を残してほしい。アメリカのようにクリエイターが一般職より稼ぐ職種にならなければおかしい。(作画監督,男性) □始めに、Q33の解答欄が、「少しある」までしかなく、「とてもある」がなかったのが、abcの解答をやむを得ず「少しある」にしました。「とてもある」が存在するのであれば変更をお願いしたいです。以下自由記述アニメ産業が過去最高の業績になっているにも関わらず、制作会社の倒産や買収が進んでいるのはどうかと思う。制作会社に利益が還元される仕組みが欲しい。また、古今の求められているクオリティは日に日に上がっている。報酬は10年前に比べれば上がってきているが、内容もハードになっているため、対比感が変わらないように感じる。元々内容に対して報酬が安すぎる、というところが発端のため、現在のクオリティのまま報酬を上げなければ内容に見合わないと思う。人手不足も深刻で、技術の継承も上手くいっていない。アニメーターの総人数があまり増えていないのに、作品タイトル数はとても増えている(製作委員会が現場を考えずにパカスカとアニメ化させている)。それでは人を集めることが出来ず、制作も間に合わず公開延期や倒産にいたるのも無理はないと思う。そのせいで新人を現場に早期投入せざるを得ず(教育の基礎になる動画職が低単価すぎて制作会社の儲けも出ないため早く原画に上げてしま)、すると教育期間が短くなり、技術の基礎ができていない新人が増え、チェッカーの仕事量が増える。フリーランスが多いため上司も存在せず、新人を教育する機会が入社(業界入り)直後しかないが教育にさせる人員もいない。業界を引っ張ってきたマンパワーのベテラン世代が引退に入ってきているため、世界の需要に反してアニメ制作者の能力が落ちていっているのではと感じる。外国人の作業員も増えているが、絵は上手くても、ちょっとした演技作りの感覚は海外を感じることも多い。海外アニメのような演技をジャパニメーションと言えののかは疑問である。日本を支える産業なのにも関わらず、ロステクノロジーになるかもしれないと、現場では言われている。全ては予算不足、制作会社の権利が少なすぎるのが原因と思う。制作委員会では海外窓口が1番儲かると聞くと、権利のない制作会社にそのポジションは与えられないと聞いている。そうやって仲介者にお金が出て言ってしまう仕組みをどうにかして欲しい。作品買い切り契約も多いため、会社に適切な印税(?)が入るようにして欲しい。(作画監督,女性) □引越したいが時間がない(作画監督,男性) □私は仕事にやりがいを持ち、周りの人にも恵まれています。意見のぶつかりあいはあるものの、作業する人がみな真剣である証拠だと思います。しかし、そんな恵まれた環境でもなお、仕事量に絶望的になったり、仕事以外のことが全く出来ない状況がざらにあるのはアニメーション産業そのものにかなり無理があるように感じてしまいます。健康をケアする時間、自分の表現を見つめ直す時間、人生を豊かに出来る時間を収入の心配無く得られるような改善がなされていくことを期待します。(作画監督,男性) □アニメーション会社で正社員になりたいがなかなかない、インボイス制度開始の際会社の態度がギリギリまで決まらず虚偽の説明をうけ。登録事業者となるような恣意などがあった公正取引委員会に通報したが指導が入ったか不明である。仕事は原画から作監デザインなど任されるようになってきたが報酬が全く上がっていない。(作画監督,その他) □最低子ども1人養うことが出来るか不安。老後の資金。(作画監督,男性) □現在は健康的に仕事に従事できていますが、以前勤めていた会社がいわゆるブラック企業でした。1週間のうち半数以上会社に寝泊まりせざるを得ない期間があった事や、勤務時間を偽るよう指示してくる事、3~4時間会議室で業務に直接関係ない説教をする事、脅してくる事(「管理職をやらないならずっと下っ端のままでいいか?」など)、言葉によるセクハラ(業務と無関係の異性の性的な話題など)、退社したい旨を伝えた際会議室で机を叩いて大きな声で怒ったり「あなたのせいで会社が潰れる」といった発言があった事、「他の会社に行くなら名前を変えてくれ」といった発言や「退社しても着信拒否はしないでください」といった発言などがありました。その後退社しましたが健康的(体調や精神的に快調な状態)に社会復帰するまでに1年以上かかりました。その後労働基準監督署に匿名で報告しました。その時の経験が全く無駄だったとは思いますが、もう他の誰にもこのような同じ事を経験してほしくない切実に思います。長くなってしまい申し訳ありません。アンケートを実施していただきありがとうございます。(作画監督,女性) □心身疲労によるスタジオの脱退から長期休養を経て、現在生活費の確保とリハビリを兼ね知人から紹介を受けたスタジオから少量の仕事を得ているが、健常時ほど働けず必要生活費に対して得られる報酬との差と自分の現在の個人的負担を契約相手にどれほど共有・相談・援助の申し出などをして良いものか悩んでいる。(作画監督,女性) □スケジュールが遅れて作業期間が少なくなりいいフィルムが作れるのか不安(作画監督,女性) □出会いがありません(作画監督,男性) □アナログの要素が無くならないでいて欲しい(作画監督,男性) □監督業をやりたい(作画監督,男性) □悩みや不安はあれど、もらえる金額が増えればすべて解決しますので業界全体で賃上げ出来るように尽力していただきたいです。この調査で何が違って今現在どのような取り組みをしているのかを分かりやすく従事者に伝えて欲しいです。アンケートの要望はx(旧Twitter)で流れてきますが上記の結果や成果が全く私の所に入って来ません。嫌でも目に入る形で情報を発信してほしいです。それとX(旧Twitter)にてこのアンケートに一般の方が記入するといった投稿も見ることがありますのでアンケート事態に信憑性はないのかな?と思いました。(作画監督,男性) □アニメ会社ももっと制作委員会に入って、制作費以外の収入を増えるべき、でないとグッズどんなに売っても、クリエイター達に関係ない、それは不公平だと思います。(作画監督,女性) □最近のアニメはすごいなと思う作品が増えたと思います。一方で人が育っていないんだと感じる作品も多々あると思います。法令を守り、ビジネスとして利益を求めて経営する会社が増えることを望んでいます。まだアニメ業界は権利を主張できると思います。ビジネスチャンスも色々あると思います。(作画監督,男性) □在宅で育児しながら時間を確保するのが難しい!! 制作作業をできる、アニメーター用の会員制のレンタルオフィスのところがあるかとすかります。(作画監督,女性) □質問に回答するのに昨年の記録が必要だが、前もって知らされていないとそのデータが無く答えられない人が多くなると思う。前回は記述したと思うが、前もって(今回だと例えば2023年後半に)記録用のフォーマットを配布し、それに必要な期間の記録をしてもらってから調査の回答をするようにすれば良いと思う。(作画監督,女性) □体のケアを今はとくに気にしている。仕事がある時は、デスクから動かないことが多いが、ムラがある仕事なので、手が空いた時は、動画をみながら自分でストレッチなどやるようにしている。極力すぐ整体などに頼らず、まず自分で解決するようにしている。が、仕事でその継続がとぎれてしまったりするので、悩み、整体に行っても保険がきかない場合が大半なので、あまり利用していない(ほとんど利用しないかも)。体力づくりや健康面をどうしていったらよいか日々悩んでいます。(作画監督,女性) □業界内での自力人材育成、中間層の安定産量が必須と思われる。近年、大手制作会社の引き抜きが横行していると良く耳にします。職業選択の自由があるとは言え、いかがな物かと思っています。(作画監督,男性) □現状はタイトルが多いので仕事が多くなるということはないが、今後のことを考えると不安しかたない。今は仕事をつつ、少しでも労働寿命をのばせるように努力しているところ。デジタル作画もやってみているが、作業者まかせで各社テンプレートが違うので困る。機材購入費も高いので、機材が故障した時(不具合がおきた)大変。(作画監督,女性) □基本的に社会人不適合者の集まる業界だと思っているので色々な意味で上がってくれば多少はマシになるのだが。(作画監督,男性) □年金受給年齢になったとして生活に十分な金額ではないですよねえ...一生働けてることかな。ほんとしんどいです。(作画監督,女性) □要求されるレベルが年々上がっているような気がします。言われているわけではないが、そういった作品が増えたな。人気や売上があるなと感じます。数を上げて、単価で生活していくというのは難しいのかなと思うこともあります。自分はムリ。また無理をしてまで技術習得をするような気力もないですし、体を壊すのも、もうご免です。自分に能力がないだけ、ならこれでおわりの話だし、そんな人材はどれだけ続けたくてもAIに仕事を取られておしまいな気がします。そんな時代になったのかなとか、用済みになるのを待ちながら仕事をしています。(作画監督,男性) □これをして何か変えてくれるのですか?(作画監督,女性)

## 77.

## 自由記述項目

## ●原画

□子どもが生まれたがフリーランスなので仕事をしなくて収入が無くなるが、育児と仕事の両立が難しく行き詰っている。(原画,男性) □皆が平和に働けますように(原画,男性) □デジタル作画に移行したいのですが、有料でもいいので講習会などを定期的に開いていただけるととても助かります。(原画,女性) □インボイスが早くなくなってほしい。あと業界単価がもっと上がってほしい(原画,男性) □世代的に既に亡くなっている方も増えてきて、年齢的な不安や悩みが増えるのは仕方が無いですね。テレビ以外にアニメーションを売り込める時代になって本当に良かったと思っています。地上波の電波オークションも導入される事を願って。(原画,男性) □最初に入った会社で社員原画になったもののプレッシャーの弱さ、ノルマや締め切りのハードさ、作風の合わなさ、一人暮らしで家事の余裕がない、人間関係の敏感さ、作品の盛り上がりさからのモチベーション維持の困難さなど理由が重なりメンタルを壊し1年のブランクの末、今はフリーで実家でゆっくり仕事しています。まだ心身の不調があり、体を壊す限界まで頑張らなくてもっと早く会社は辞めてもよかったと思っています。現在は仕事量を絞っている割には単価を上げてもらってやりたい作品ができていて充実感がありますが同世代と比べると経済的には弱いのは悩みです。しかし、ゆっくりやりたいタイトルができているのは幸せなことだと感じます。仕事再開した春クールの作品が多くのアニメファン・作画ファンが盛り上がっていたのをsnsで見られたのは本当に嬉しかったです。会社員時代の原画をやった作品はほとんど盛り上がりせず精神的にも疲弊していたので、フリーになってやっと日の目を浴びた気持ちもあります。精神通院しながら少しずつ体調も改善はしているのでこの調子でゆっくり続けられたらと思います。(原画,男性) □他社と比べて自分の実力や労働時間がどのくらい多いのか少ないのかわからないので不安。一日何カット上げているか等の自分の作業能力が、業界内でどの程度の位置にいるのかわからない。制作進行に「他社はこのペースで仕事上げる」と無理な量を要求されるが、友達に聞いてもハイペースすぎると言われる量で何が適正な仕事量、仕事ペースなのかわからない。(原画,男性) □クリエイター同士の連携が難しい。演出の至らない問題を棚に上げ作画叩きが業界内に浸透している。作画は自信がなく交渉力が弱い傾向にあり責任を負わされがち。ベテランというだけで上の椅子に座りろくな仕事をせず、下に迷惑をかけていることも考えない者が中堅層の活躍を阻害している。30後半から50未満くらいがいちばん脂が乗る時期であり、この層の人材を適切に使ってほしい。(原画,女性) □原作のアニメ化ばかりだと、産業としては先細りしていくのではないかと感じています。個人的には国内外問わず短編アニメーションも好きなので、多くの人にアニメーションのさまざまな技法や表現の仕方、魅力が伝わって欲しいです。観る環境や、制作される環境、学校を卒業してアニメーション作家として活躍できる土壌を整えることに興味があります。テレビや劇場作品を作ってきた現状完成していると思われる制作手法、集団作業のやり方を押し通しているだけでは新しい人材や業界が望んでいるような才能とは出会えないと思います。いつでも人材不足を憂う声を聞かれますが、人材を育てる気が本当にあるのかと疑っています。良い人材というのは、して欲しい仕事をただこなせる人間のことでないです。今の方法を作り、支えてきた先輩方のことは尊敬していますが、知識がない人物や経験の浅さ技能の達していないことを嘆いて当人をsnsなどで叩き、さらす態度はいつも見ている不快です。知識がないならそのとき教えてあげて欲しい。作業者がどんな出自か判らないのに、断定して人格否定までするのは何故なのか聞きたいです。集まった人間でやっていくしかないし、蹴寄せが作監や総作監、後の工程に行くのは理解できます。演出の発言やそれに影響された制作が作監の愚痴を増長させているのも不快です。愚痴や不満を言うのは勝手ですが、ファンや制作の実態を知らない方達にいい影響があるとは思えません。そういう遊びなのかもしれないですが、これから参入しようとしているひと、未熟さを自覚しているひとを怯えさせないで欲しいです。せめて隠れて言って欲しいです。内輪だけで、顔見知りだけで作れるならそうすれば良いし、現状はたくさんのひとに頼るしかないのに、おどして何の特になるのか、分らないです。技能のことといえば作画や絵に関わる職ばかり標的にされますが、コンテマン、演出も育てて欲しいです。コンテの枠に収まっていない、俯瞰か煽りかも判別しにくい絵で「コンテ通りに」と言うてくるのはやめて欲しいです。パース警察、イマジナリーライン警察と化しているだけの演出も頭が痛くなります。作画の意図を読もうとしない対話のない、一方的な指示。番号の振っていない、タップの合わせもあっていない、何と合成かも判らない原画足し。怒りをぶつけるだけの長い手紙、「この人に戻さないでください!!!」という殴り書きや最近は見ないですがガチガチに閉じてあるLO用紙など私に向けられていなくても二原などで見かけると精神が削られます。読めない文字も後の作業者の時間を奪っていると思って欲しいです。字が読み取れないだけでとても疲れます。怒らないで伝えて欲しいです。そのゆりの持てる環境になって欲しいです。考えないで作業しているひとは基本的にいないと思って欲しいです。みんな、むしろ怒られたくなくて考え過ぎてのびのびできてないのだと思います。絵は作監に任せて欲しいです。その分、早く戻して欲しいです。演出は伝える勉強をした方が良いと思います。ひとが育つには時間がかかるし、本人が望んでいることと担当している業務内容、作業の方法が合致しているのかも判らないです。デジタル化が進んで、今までは力を発揮できなかったひとでも能力を示せるようになってきていると思います。いわゆる、使えるひとは過重労働や煩雑な業務、色々なことに疲弊して仕事を辞めてしまうこともあります。そして離れたら二度と帰ってこないです。いつでも、ひとを求めているという割に育てない、育つのを待てない、不寛容で閉鎖的な環境、技能の足りない作業者を罰するような傾向は、忙し過ぎてみな心の余裕がないからだと思います。心の安全も確保されていないですし、依頼者は私のことを本当に機械だと思っている気がします。不調があっても、熱があるなどでなければ納期の延長を相談し辛いです。不調な時は頭も回らないので、考えもまとまらないです。甘えているとか、たるんでいるとか、向いていないやつは辞めるとか、悲しくなります。日本の専門学校、大学を出ている、sns経由で仕事を受けている、日本のアニメのファンだけど海外の出身で日本の集団制作の方法は知らない、動画の経験はない、二原の経験はない、二原から仕事を始めた。少し前より様々な出自のひとが寄り集まって仕事をしているのに、チームという認識もなく、誰になにを言えば伝わるのか現場はとて混乱していると思います。取引のある制作さんや演出さんからは「ありがとうございます、お世話になりました」と言われますが、社交辞令としか受け取れないです。制作さんはすぐに二原に撒きまわすって言わないでください。基本的にラフ原、一原、LOの作業員に戻るようにして欲しいです。私がスケジュールを宣言しなければならぬのも疲れます。同じ会社の同じタイトルの別話数なのに制作どうしの連携が取れていないのは何故ですか。私に聞く前に社内確認とって欲しいです。それも含めてスケジュール管理なのではないですか。私がアニメの仕事に携わり始めたときも、質が良く、たくさんの量を速く、早くあげることが要求されてきました。今もそれは変わらず、何でもそんなにたくさんの量を早くあげないといけないんだ。たくさん、早く、良いものをあげないと認められないのか、と今も苦しいです。実現する気がしませんが、一部の会社や組織に所属している従事者だけが特権的に恵まれているのではなく、常識とされていることから解放されて、どんな生活環境の人でも参入しやすく、仕事を離れても戻ってきやすい環境に近づけば良いのと思っています。(原画,女性) □アニメーション制作の低賃金問題はずっと言われていますが、これだけ日本を代表する産業になってもまだ、制作現場が疲弊しているのは、この仕組みそのものの問題もあり、対価としての給与及び、制作にたずさわった方々に、ライセンスが分配される仕組みがあれば良いかとも思います。そう言う意味で、アニメーターたちが、生活面を不安に感じない状態では、クリエイティブな良い仕事をせいかい力を奮える業界になってほしいです。(原画,男性) □年齢的にアニメ業界にこれからはついてこれるか心配(原画,男性) □拘束費についても根本的なフリーランスの待遇は変わらない。スタジオ側に経営や法律の知識や関心が無く、適切に対応してもらえない。カットという曖昧な単価ではなく1枚の作業工程で単価を可視化してほしい。(原画,女性) □去年の終わりから作品契約なので安定度が途中から段違いに違います。前半は去年の物、後半は今年の物です。(原画,女性) □急に儲かる産業として注目され始めて制作費のインフレ化が進んでいるので数年以内にバブルがはじけるのでは無いかと思っています(原画,男性) □ジャニカ運営ご苦労様です。感謝しております。(原画,男性) □このアンケートは時間がかかり過ぎて自由記述する時間も無くなりますね(笑)人には勧められないです。(原画,女性)

## 77.

## 自由記述項目

□年間本数が多いので減らしてほしいなと思います。あと制作を使い捨てるのも本当にやめてほしい。有能で頑張る進行ほど辞めていってしまうし、とりあえず作品を終わらせる為という動かし方をして使いつぶすやり方をやめてほしいです...その人材も一人の人間なんだぞ...誰かの大切な息子や娘なんだぞ...と上に立つ人（P・デスク・やり取りのある演出）は肝に銘じてほしいです。本当に。愚痴みたいなことを書いてすみません。（原画,女性） □運動不足で本当に体調が悪くなっていった仕事のモチベが下がるので、フィットネスジムに通う補助金や組合の割引があればなあと思います（原画,女性） □老後の収入、生活への不安と健康の不安がある。（原画,女性） □テレビでは政府がアニメ産業に投資してるとはいうが恩恵を感じられない、特にお金面。（原画,女性） □欧米に比べて生成AIに関して社会倫理などの面からの規制、法整備が遅れているので仕事なくなるの不安です。（原画,男性） □フリーランスとして第二原画からLO、原画とデジタルの環境で入ってしまったので他のアニメーターの知り合いがおらず情報交換の場がないのが一番の不安。そこからAIのこと、各企業の風土や推奨環境など、情報交換の場があることで得られるものがあると思うのでまずはその場があればいいと思うことはある。（原画,男性） □アニメは大好きだけど、人材不足でアニメーションの力量の差や業界内の混沌さが増して来ていることに不安を感じる。アニメの大量消費社会化を急速化させずとも、手をかけた良いものを生み出すことで、きちんと生活できるくらいの制作者にも配慮されたアニメ文化づくりの方が、作品と時間をかけて向き合う分、人同士でコミュニケーションが取れ、作りながらも人材育成できる余裕が生まれるのではないかなと思う。お金を莫大にかけて、急速に短期にポンポン作るでは、新人は付いて来れず、ベテランと新人との差が激しく、人材が育つ時間の余裕がない。中堅が育たず。ずっと懐が潤うベテランと新しく入っては挫折の新人のみの業界となってしまふ。そして業界人全員が疲れている負の連鎖である。また、自国の重要な文化産業全般を政府は守る気は無いので、もっとアニメに対する文化価値を守るための強い組織づくりが必要だと感じる[AI無地帯化による人間技能の進化の妨げから、プロをきちんと守って欲しい](原画,無回答) □SNSでは制作費が上がっていると聞きますし若手は社員化の動きを見ますが、自分の範囲ですと1カットの単価も基本の5000円前後からなかなか上がりません。交渉するにしてもしばらくお付き合いして自分の仕事を評価してもらってからでないと交渉しづらいのが現実だなど。また、やりたい作品ほど単価が安かったりするのでジレンマを感じます。作業量に関して2,30代と違い40代になり体力的にも無理がきかずだいぶ減りました。大事なシーンを任せたいと言われても安い単価で辛いと思う事が増えてきました。デジタルを覚えればまだ少しは戦力になれそうですが、勉強する時間はほぼありませんし環境を揃えられる報酬も貰えていない中で色々厳しく感じます。仕事は続けていきたいですが、これから更に体力も落ち病気になるかもしれないと思うと何も保障の無い低単価のフリーランスで続けていく事に不安が募ります。（原画,女性） □フリーランスで様々な形態で仕事を受注しており、カット単価の原画の仕事と秒単価のアニメーション（原画・動画・仕上げ）の仕事が主ですが、原画のカット単価に関して不安があります。自身が手が遅いというも起因しますが、それを考慮しても、秒単価に比べて割に合わないと感じています。もちろん昔に比べて原画単価は上がっており、LO/原画で5000円を切るような単価設定はほぼ無くなってきましたが、仮に7000円の単価で月30万円を受け取るために40カット超をこなす必要があります。また、フリーランスの場合は正社員と比べ補償がないため、一般的には正社員での手取り30万円と比較し、倍額ほど稼ぐ必要があるとの見方もあります。月産80カットを現在のデジタル環境でこなせるアニメーターがどの程度いるのか、こういった部分についても調査し、適正価格を探る機会を増やしていただくと嬉しいです。（原画,男性） □アニメーション産業に対して日々思うことは、アニメ制作に従事している人たちへの報酬が低すぎます。動画で言えば、一枚単価200円などが当たり前。東京都の最低賃金に到達するには月に1000枚描かなくてははいけません。昨今のアニメはデザインも細かく、線数がとても多くなりつつあり、とにかく質が求められています。その中で一枚200円代。人は機械ではありません。アニメーターの報酬の見直しを業界全体でやっていただきたいです。（原画,女性） □絵しか描けないため辞められないが精神的に辛く、病院に通っているこの生活を脱却したい。（原画,女性） □特に無し（原画,男性） □私は多分生涯アニメーションで仕事すると必ず短命になると思います。会社の制度関係なくそういう性分だからだと思います（こだわりが強すぎる性格のため）でアニメーターはそういう人がたくさんいます。なので業界の社会制度が変わってもその人の生き方を変えない限り永遠に短命でブラックな職場は変わらないと思います。アニメーションのこれからの発展を祈ります（原画,女性） □今後日本が戦争をすとなったら、アニメーションがそのプロパガンダとして利用されないか不安です。社会のことを考える時間もあまりないがゆえ、社会からくる不安について相談できる人があまりいません。また、未成年を性的に眼差す表現がありふれているのも不安です。（原画,その他） □インボイス制度初年度の時点で、軽減措置期間があるにもかかわらず、フリーランスは1割引価格になると書面で連絡のある会社があったので、一方的に感じ、それ以来その会社の仕事は受けていません。軽減措置が終わる頃には、こちら世話になっている会社とは対応を考えていますが、人によっては1割の収入源になる話です。もっと重要な問題かと思っていましたが、こちらのアンケートではかなりあっさりしてびっくりしました。生活に問題を抱えるフリーランスのアニメーターの多くはこのアンケートに答える余裕もないと思うので、第三者からの意見として集めるなど、フリーランスのアニメーターの実態の把握や、解決策の模索に役立つような具体的な聞き取りアンケートがあれば良いなと思います。（原画,女性） □給料などお金に関する内容で事前告知が無い状態で決定事項のみ通知されることが度々あるので雇用形態問わず今の仕事が続くか不安がある（原画,男性） □デジタル作画が増えてきてる今、少しずつ取り入れながら仕事をしているが、やはり何10年と紙の作業を続けてきたので、スピードがまるで違う上に目が疲れる。結局は紙に戻ってしまうのでは？と思う。（原画,女性） □昨年あるスタジオと仕事をして請求書を出したところ、「インボイス登録をしていない方には消費税は払えない」と事前説明になかったことを言われ、揉めた。中小企業相談センターという所で相談したが「登録してください」の一点張り。作業側にとってくれる相談が欲しい。ちなみにこんな事を言ってきたのは今のところこのスタジオだけです。他のスタジオは良心的に対応していただいています。（原画,女性） □出産や育児で、12年間程、自宅で仕事をしてきました。やはり、勉強や、同じアニメーターとの交流が少ないと感じています。いまだに手描きの為、デジタルを学ぶ機会に完全に乗り遅れました。今後10年間でデジタルへと切り替えたいとは思いつつ、勉強の機会がなく、不安を感じています。（原画,女性） □A部分の質問で、どの時点での（2024年1月～12月か、2025年10月か）ことなのか明快ではない質問が感じられた。面倒でも、質問毎に、いつについての質問か書いてほしいと思った。つまり、作品製作会社によってそれだけ働き方に差があるということです。（原画,女性） □デジタル作画ペイントを学びたい若くないのでとても独学では無理なので。（原画,男性） □人材不足で個人のふたんが増えている。デジタルに移行したいが機材の知識やアニメーション特有のあつかいを知る機会や友人が少なくて困る。交通費が出ない制作会社は困る。今時でもスタジオに住んだり、汚机だったりの人がいて、気分が嫌になる。（原画,女性） □年々人を集める事が難しくなっています。労働人口が減って作品数が多いからでしょうか？適正な労働環境にするためには作品数を減らした方が良くと思います。さらに、体力仕事なので、働かないと収入が無い事が離職につながっているので、著作権収入が多くの人にあると良いと思います。アニメ業界人は助け合いの精神が足りないと思います。（原画,女性） □あれこれ問題はあるがおおむね満足している。（原画,女性） □仕事は大好きなので、精いっぱい頑張りたいし、自分でも勉強したり練習したりして技術を身につけたいと思っています。でも、そうすると気づけば部屋も荒れて生活がおろそかになっていて、家族も遠くにいるので、私は一生仕事だけのために一人で生きて一人で死ぬのかとときどき絶望しています。今の仕事を誇りに思っている反面、私からこの仕事を取ったら何も残らないので、振り落とされないように必死になっており、今、結構一杯一杯です。（原画,女性）

## 77.

## 自由記述項目

## ● L Oラフ原（第一原画含む）

□数年一度、気持ちが落ち込み仕事ができなくなる時期があります。長期の休みを取ったり、抗うつ薬を飲んだりして何とか復帰していますが、いずれもっと落ち込んで仕事が出来なくなるんじゃないかと不安になります。それとAIに作画の仕事が取られるかも心配です(L Oラフ原（第一原画含む）,男性) □現状の生成AIに対する業界、団体として何らかの抗議の声明などを発信して欲しい。また政府に規制を正す活動などもして欲しい。(L Oラフ原（第一原画含む）,男性) □技能の高い人の賃金が、そうでない人に比べて高くなってきているのは良いことだと思います。(L Oラフ原（第一原画含む）,男性) □・テレビアニメを見ていると、聞いたとこのない名前のスタジオを目にする機会が増えた。小さなスタジオが増える一方、大きなスタジオでどれだけの人員が抜けているのか。小さなスタジオは生き続けているのか。国内のクリエイター人口自体は増えているのか、減っているのか。・インフレに伴って報酬を上げられる会社が今どれだけあるのか。アニメーション制作費のうち、一体何割がスタジオやクリエイターに宛てられているのか。・アニメーション制作は著作権を扱う仕事でアニメーターは他人の著作物を取り扱うが、動きを作る事自体はアニメーターの手腕であり、この「動きそのもの」に権利はないのか。(L Oラフ原（第一原画含む）,女性) □Q33 一番ポジティブな回答選択肢が「少し思う」となっており、不適切に感じた。フリーランス、個人事業主の定義があいまいに感じた。上記該当者にとって上司、同僚、職場といった関係性や環境はほぼ存在せず正しく回答できる設問に限られる。労働時間、日数等を詳細に記録しているアニメーターは少なく年間ベースで正しく回答することは困難。結局1日このくらい、週に〇日、1ヶ月このくらいだからと概算を計算することになるので初めから年間単位の設問は無い方が効率的、週・月単位で十分。プラスで繁忙期、通常期、閑散期を分けて回答させるなどした方が正確な統計結果が出るように感じる。携った作品本数等も詳細に記録しているアニメーターは少数派で、過去の請求書や伝票を参照する手間があり、回答し辛い。産休の利用について、出産経験がないものが回答できる形式になっており、正しいアンケート結果が得られない。上記以外にも回答が困難と感じた設問が多くあった。また、郵送で届いたアンケートと内容が重複しているようにも感じられ、正しい統計結果が得られるか疑問に感じた。アンケートで回答数が集まらない一つの要因は、上記のような条件が揃いすぐにアンケートが回答し辛いためではないかと思う。まずはアンケートで得たい情報を整理し、必要であれば専門の事業者に依頼して正しい回答結果が得られるようにアンケートを作成すべき。回答結果が正しく活用されることを切に願います。(L Oラフ原（第一原画含む）,女性) □アニメ業界全体の連携が弱い印象なので、上層部もっと連携して頑張してほしい。コンテンツ庁とか、訳わからない提案する政府に振り回されないようにしてほしい。(L Oラフ原（第一原画含む）,男性) □今月も先月請求分について話し合いをしたがとにかく頭から数で割って来て内容が全く反映されないし話も通じない。止め口パクカットだけ綺麗に抜かれている所など見ると明らかに面倒だけ押し付けられているのに制作は手マネージャーは手を抜いて数を上げればいい、など話にならない。とにかく前提となる予算が全く現場に降りていないし分配の方法も理不尽極まりない。デジタル時代に於いて仕事内容を把握出来ない制作が多すぎる。年々悪くなり、経験豊富なベテランは呆れ、老いて去って行く。このままでいいの？改善されないままどんどん日数だけが消費されて行っている。(L Oラフ原（第一原画含む）,女性) □出会いが無いので業界人同士の合コンを開催して欲しい(L Oラフ原（第一原画含む）,男性) □物価が上がり続けているうえに作品も重くなり単価では生活ができない。カット単価は今の時点でLO2500円から6000円原画2000円から6000円くらいだがLO1万円原画1万円くらいまで上がらないと仕事が続けられない。必死で倍単価など交渉をしているが交渉が苦手なのでとても疲れる。(L Oラフ原（第一原画含む）,女性) □アニメの本数に対して、作業者が圧倒的に足りない事と作品の作業濃度が高い割に作業報酬が見合わない事が問題だと思います。現場のスケジュール管理不足と制作進行者の質の低下も気になります。いわゆるハウレンソウがほとんど出来ていないと強く感じます。職場の労働環境が悪い為か、制作進行者の退職離職も最近多いと感じます。作画監督の作業時やレイアウトの戻しの際、作監のレベル低下、レイアウトのレベル低下も気になります。日本のアニメ業界の危機感を非常に感じます。(L Oラフ原（第一原画含む）,女性) □認知症の母の面倒を見ながら仕事をすることに著しく不具合を感じる程度の収入しか得られないことに嘆息しています。40年前に比較すれば作画セクションはかなりマシになりましたが40年前が酷過ぎたので比較にもなりません。若手のアニメーター志望者に夢と希望を抱いてもらえる業界に変貌しなければ、20兆産業への道は開けないと確信いたします。そのために報酬額の大幅な引き上げは喫緊の課題と繰り返し申し述べさせていただきます。(L Oラフ原（第一原画含む）,男性) □海外との競争や作品の質の二極化を見ると産業の将来が心配になる。アニメの仕事は続けたいが、雇用の不安定さのため自分の将来に見通しが立たない。教育を受ける時間がないため技術向上が足りず、生成AIに代わられる不安がある。制作会社が首都圏に集中しており地方からは社員雇用の企業に応募できない。(L Oラフ原（第一原画含む）,女性) □前述したパワハラの問題が不安になって仕事が手につかないことが多い泣き寝入りになったパワハラ問題が多い業界だと思っていますフリーランスで働くアニメーターが多いのが問題だと思うフリーランスがほとんどという業界の仕組みから、会社所属で働きやすい世界になって欲しい一般企業と違って闇の多い業界だと思う一般企業のような働き方ができるような仕組みを作って欲しいフリーランスで自分どうにか生きていかなきゃいけないというアニメーターがほとんどなのが本当に問題だと思う会社に入りやすい仕組みが欲しいフリーランスばかりの世界というのはアニメ業界特有で、本当におかしな仕組みだと思う(L Oラフ原（第一原画含む）,女性) □彼女作ったりするチャンスも余裕もない(L Oラフ原（第一原画含む）,男性) □どんなに上手くても、アニメーター志望の人にSNSで仕事を出すのはやめてほしい。(L Oラフ原（第一原画含む）,女性) □仕事量やストレスなど色々な要因が重なってうつ病になってしまいましたが、それでもアニメーションの仕事には携わっていきたいと思っています。病気などで治療をしながら、可能な範囲でのお仕事が続けたいと思います。また、病気でも安心して働ける環境（仕事内容、金銭面、スケジュール、支援、配慮など）が作れる仕組みがあったらと思います。(L Oラフ原（第一原画含む）,女性) □最近原作ものばかりで、オリジナルな作品がないですね。お金になることを狙ってばかりで、業界も国もいろんな視点でもっとアニメを見てくれたらと思います。(L Oラフ原（第一原画含む）,男性) □あと10年、仕事をするとして、自分自身がどこまで出来るか分からないが、続けれる限りは続けたいそのための健康管理、仕事の保証、収入が続くかが不安材料であること(L Oラフ原（第一原画含む）,男性) □SNSで活躍しているような方々のように、見栄えのいい仕事をやりたいが自分の実力が伴わずその機会に恵まれないこと。絵が上手になりたい。(L Oラフ原（第一原画含む）,男性) □オタク以外の一般視聴者が増えてきたので、ここらでもう一度。アニメは一週間で作れないということ、毎週放送ができてるのは現場の人が寿命を削ってでも作業して間に合わせてるからできてるんだということももっと一般の視聴者に知られてほしい。(L Oラフ原（第一原画含む）,女性) □フリーランスは会社と対当でない立場が弱いのが不安です。(L Oラフ原（第一原画含む）,男性) □メンタル追いこまれた時、相談できる所があれば良いのと思う。新人の作画の育成でしばらく固定補助金をつける会社が増え良かったと思うが、業界全体が儲かる仕組みになっていないのでなんとかならんか。外資に内側からジワジワ食いつぶされていくのが口惜しい。作画の中堅にも少し手をさしのべて欲しい。作画料が少し増えても次の年度に税金が累進課税でござり増えて支払えなくなる。差し押さえずっとこのくり返し。真綿で首をしめられてる感じ。作画のデジタル化の波がすごいが機材投資の予算も、ソフトの操作を覚える余裕も無い…。デジタル作画の研修に何度か通ったが、3ヶ月や半年では難しい。研修終わっても仕事しながら分らなくなるそこで止まってしまう、メッキリ画に合わなく結局アナログになってしまう。生まれた時からデジタルになれたらと世世代とはSTART地点が大きくひらきが有り過ぎだ。アナログで作画もできたら続いて欲しい。(L Oラフ原（第一原画含む）,女性) □AIアニメによる侵害で業界が萎縮しないか心配。(L Oラフ原（第一原画含む）,男性)

## 77.

## 自由記述項目

□何才まで続けられるか疑問に思ってしまう。作監など責任あるポジションにつくととたんに自由時間が無くなり精神的、身体的に追いつめられるため、若いうちしかできないのではとあってしまいます。描けない人を描ける人数人で支えてアニメーションを何とかしている状態で、描ける人が教育する余力がスタジオにない(教えられる人が描く作業でいっぱいいなため)。描けない人を教育してくれる外部機関があればとても需要があると思います。原画版サユリみたいな...。(L Oラフ原(第一原画含む)女性) □アニメ業界内では待遇のしっかりした会社で正社員として働いていますが、内情を知らない業界内外からの待遇に関するデマ発信が多く見受けられます。社員はSNSで発信ができないため、特に年配のフリーランスの方からの決めつけが多く困っています。スタジオ立地への苦言など、悪評を煽るような言い方はやめていただきたいです。直近仕事をしていて感じるの、成果を出せるスタジオは待遇も良くなってきているという印象です。単価も10倍ほど(L/O 25,000/25,000)の仕事がそこそこ来ます。そのため金払いの渋いスタジオの仕事はそもそも受けなくなりました。多少の淘汰は避けられないかと思っています。(L Oラフ原(第一原画含む)女性) □アニメーターでも家族を養う程度の収入がある人が、増えているのか?それでも、昔から変わらないのか?アニメーターは収入が低いなんてことはないという。「アニメ」などのライターで、「X」などで発信してる人も、実体はどうなっているのか。やはり自分が悪いのか?どんなにがんばっても年収が、250万円をこえることは、全くない...やる気がなくなっても、仕方なく、続けている感じで、この数年200万円を下回る収入しかない。誰に相談すればいいのか?(L Oラフ原(第一原画含む)男性) □デジタル化が進むにつれて、どんどんやらなくてはならないことが増えていきました。フォルダの整理や命名規則など紙の時には必要なかった作業時間がとられます。また、デジタル作画ならできるからと言って、今まで制作や仕上げがやっていたようなことまでさせられます。作画以降のセクションは、作画のデジタル化による恩恵をうけていると確かに感じますが、作画は苦しくなる一方です。撮影などは技術の進歩でやれることがどんどん増えていて、撮影さんと話すたびにおどろかされます。しかし、作画は、クリスタというソフトの都合なのかデジタル化しても全く進化していません。それも、苦しくなる原因の一つだと思います。(L Oラフ原(第一原画含む)男性)

## ●第二原画

□海外への動仕撤きが多いので2原時でのやることが多すぎて仕事量が増える。特にデジタルになってから最近では合成のあたり線を入れないといけなかったり参考入れも絵を描いたことがない人に入れるような参考入れをしないといけなくなってきたりものすごく大変。単価で仕事してる人たちは2原で苦しい思いをするのと、2原の仕事の評価してほしい。最終防衛ラインの動検の一手前の仕事でもあるから、昨今だとLOが評価されすぎてそれがすべてじゃないし、2原作業時で修正すらも動きがおかしかったら2原で直すしキャラのバランスもおかしかったら直すし、芝居も確率は低いけど直すことだってある、直す際はちゃんと各セクションの管理者に聞くという時間も取られるからその人が理解できるように説明する努力もしいといけな。大変なんですよ。あと知らないことがいっぱいあるその共有がほしいです。実際に会ったりボイスチャットだと緊張してストレスになってしまうので、業界人だけの専用作業情報共有ができる場所とかあったらいいなと思いました。Discordとか生かして参加とかいいと思います。文字だけ読めたらそれでいい、時間があるとき読めばいいので。毎日が勉強です。(第二原画男性) □予算内、時間内に作品を取める意識がない作業者が多すぎる。その結果資金が無駄になったり、余剰に必要な。私はグロス会社所属だったが、元請けの曖昧な指示や今更感のあるリテイクなどで待たされ、いつもスケジュールを圧迫された煽りを受けていた。急かされても原画単価はグロス会社提示の数千円。1週間かけた36枚の原画が2倍単価で7200円だったときは乾いた笑いが出ました。(会社側は上げてやったのだ!と言わんばかり。)(第二原画男性) □自分の仕事で手一杯になってしまうので、全過程の他の業種の仕事も把握したい。今は難しくてもAIをうまく使えば、中割りやパースに乗せた背景など簡単にできないかなと考える。あくまでも補助的に使いたい。いいものを良く作りたいので、全体的なアニメの本数は減っていいと思う。もっとアニメ業界にお金が回ってくる仕組みを成り立たせる必要があると思う。(第二原画、その他) □1カットの単価(第二原画2,500~5,000円)が、あまりにも低いと感じます。これまで60カットほどフリーで受けたのですが、時給換算すると平均して200~300円程度でした。作業時間が2~3時間で終わることは滅多にありません。また、作業スピードが上がればどうにかなる問題でもありません(物量的に)。10年以上前と比べれば、カット単価は上がった方だと聞きますが、それでも最低賃金(時給)の全国平均の半分以下なのはおかしいと思います。(雇用形態がちがうと言われれば、それまでなのですが...)これまで他業種(アニメ撮影制作進行、デザイナー、接客、工場の日雇いバイト等)も経験してきましたが、アニメーターはカット制作の専門知識や身体的な修練が必要なため、「誰でもできる簡単な仕事」では決してないと思います。スタジオで研修を受けた経験がないため、最近になってようやく拘束をいただけるようになりましたが、経験や信頼を得るまでの対価があまりにも低かったと感じます。月に20日以上作業をしても、得られたのは2万円足らずだったこともあり。これでは生活に支障をきたすので、能力があっても続けられない人も多いのではないのでしょうか。作品全体の制作費を上げると年間に作れる本数も減ってしまうそうですが、それでも作画スタッフのやりがいに頼っている今の不健全な状態からは、少しは改善されるべきだと思います。個々の制作会社の問題や個人でも交渉次第で何とかなっていく問題かもしれませんが、業界全体として、やはりカット単価の値上げは必要だと思います。つらつらと吐き出させていただきました。読みにくい文章になっていたら申し訳ありません。最後まで読んでくださり、ありがとうございました。(第二原画女性) □以前(2~3年前だったか)にはこの欄で、勤務先の会社への不満というか悪口というか、そんなことを書きつづった(全部事実だが)が、今回はさすがにそうする気はない。会社は相変わらず「いかなるものか」でも、私自身の能力と人格も、ほめられたものではないからだ。それも年々悪化。27[a].j:能力的に低いのでそこが期待されるわけがない。(第二原画男性) □腱鞘炎と椎間板ヘルニアになり、健康に不安を感じる。手取りが少ない。(第二原画女性) □アニメーションは農業と同じです。絵を描く人ではなく絵を売る人がお金をたくさんもらうしくみです。もっとクリエイターが安心して絵を描けるしくみになってほしい。(第二原画女性)

## ●3DCG(美術以外)

□AIから仕事の奪われるのが怖い(3DCG(美術以外)男性)

## 77.

## 自由記述項目

□私は日本での生活が好きです。ずっと昔から日本は私の憧れの国であり、いつかここに住みたいと思っていました。若い頃からずっと、日本は私にとって憧れの国でした。いつかこの国で暮らし、働き、人々の中で生きてみたい—そんな夢をずっと抱いていました。今、その夢の中で生きています。実際に日本で暮らしてみると、人々の社会的な文化や考え方が自分の国とは違うと感じますが、妻と一緒に暮らしているおかげで、その違いにも慣れてきました。私たちは結婚して10年になります。いつか子どもを授かることができばうれいです。日本の子どものようにかわいく、立派に育ててくれたらと思います。そして、もしそれが少しでも日本の人口問題の助けになるなら幸いです。私たちはこれまでに何度か妊活プログラムにも参加しました。自治体の補助金のおかげで助かりました。日本の子どもを養子に迎えることも考えましたが、それは現実的に難しいと思います。今は二人で幸せに暮らしていますが、そろそろ結婚生活を次の段階に進めたいとも思っています。私たちの人生を引き継いでくれる存在ができれば、そしてその子が将来日本や人々のために大きな力になれるなら、それ以上の喜びはありません。仕事面では、日本語が私の一番の課題です。現在の日本語力でも仕事自体は問題なく進められていますが、キャリアをさらに成長させるためには、もっと上達する必要があります。日本語の勉強にもっとお金をかけたいと思っていますが、なかなか貯金ができず、時々それが大きなストレスになります。将来、年を取った時にちゃんと生活できるのか、不安になることもあります。私は日本での生活マナーをしっかりと守り、税金や年金、公共料金なども遅れずに支払っています。妻にはパートの仕事をしてもらっています。少しでも社会経験を積み、家庭の経済を助けてほしいと思ったからです。でも、彼女に負担をかけてしまっているのではないかと申し訳なく思うこともあります。母国にいる両親も収入や貯金がなく、家も持っていません。私が仕送りを続けるしかない状況で、すべての責任が自分の肩にかかっているように感じます。それでも、私は自分の未来のために頑張り続けたいと思っています。アニメーションの仕事は大変です。体力も必要で、毎年若い才能ある人たちが業界に入ってきます。時々、自分がいつまで続けられるか不安になりますが、言葉の壁に負けずに頑張ろうと思います。仕事が多忙で、妻と話す時間が少なくなるのが寂しいです。家に帰る頃にはいつも疲れきっています。アニメ業界の収入も、他のサラリーマンのように年収700万~800万円ほどに改善されればと思います。また、労働時間や勤務環境もより良くなってほしいです。私たちは家でも多くの家事や家庭のことをこなさなければならぬので、仕事と生活のバランスがとても大切だと思います。将来的には、株式投資やNISA口座を開くこと、そして自分のビジネスを立ち上げることも考えていますが、最近は経済的に厳しくなっています。それでも、夏になるととても幸せな気持ちになります。外に出ると、日本の家族たちが子どもと一緒にピクニックをしたり、花火を楽しんだりしている姿を見て、温かい気持ちになります。今の日本の不安定な状況の中でも、あの人たちの幸せがいつまでも続いてほしいと願っています。休日には妻と旅行をしますが、それも貯金を使うことになるので、嬉しい反面、将来の不安も感じます。私たちの生活は経済的には停滞していますが、心の中では「きっと良くなる」と信じたいです。ただ、今の業界や社会の状況を見ると、正直なところ確信は持っていません。それでも私は感謝しています。日本で暮らし、働き、愛する人と共に生きられることに。聞いてくださってありがとうございます。(3 D C G (美術以外) 男性) □仕事以外に割ける時間が他職種より少ないと感じる(3 D C G (美術以外) 男性)□これから世界的に評価されるアニメが増えるため頑張り続けたいと思っています。アニメーションの仕事は大変です。体力も必要で、毎年若い才能ある人たちが業界に入ってきます。時々、自分がいつまで続けられるか不安になりますが、言葉の壁に負けずに頑張ろうと思います。仕事が多忙で、妻と話す時間が少なくなるのが寂しいです。家に帰る頃にはいつも疲れきっています。アニメ業界の収入も、他のサラリーマンのように年収700万~800万円ほどに改善されればと思います。また、労働時間や勤務環境もより良くなってほしいです。私たちは家でも多くの家事や家庭のことをこなさなければならぬので、仕事と生活のバランスがとても大切だと思います。将来的には、株式投資やNISA口座を開くこと、そして自分のビジネスを立ち上げることも考えていますが、最近は経済的に厳しくなっています。それでも、夏になるととても幸せな気持ちになります。外に出ると、日本の家族たちが子どもと一緒にピクニックをしたり、花火を楽しんだりしている姿を見て、温かい気持ちになります。今の日本の不安定な状況の中でも、あの人たちの幸せがいつまでも続いてほしいと願っています。休日には妻と旅行をしますが、それも貯金を使うことになるので、嬉しい反面、将来の不安も感じます。私たちの生活は経済的には停滞していますが、心の中では「きっと良くなる」と信じたいです。ただ、今の業界や社会の状況を見ると、正直なところ確信は持っていません。それでも私は感謝しています。日本で暮らし、働き、愛する人と共に生きられることに。聞いてくださってありがとうございます。(3 D C G (美術以外) 男性) □アニメーション産業毎クール膨大な数が放送、配信されているが今のペースでは必ず破綻する。そのためには作品数を今の半分ほどに抑え1作品に注ぎ込めるリソースを増やした方が長期的にアニメーション産業をより発展できると感じる。そのためにアニメーターの賃金をいち早く増額してほしい(3 D C G (美術以外) 男性) □役員報酬により会社の黒字を保てない状況に説明が欲しい状態です(3 D C G (美術以外) 女性) □世間ではヒット作が出ると、日本が誇るアニメ産業というワードが出るが、それは一部の会社であり、一部の層にしか収入は還元出来てない。おもに製作委員会が出資している人のみが利益を受けれると思いますが、2次、3次業者には回ってこない。当然ながら権利を持っているといえは間違いのないのだが、作業者末端にまで利益還元出来るとよいと思います。(3 D C G (美術以外) 男性) □CGアニメーターとして勤務しています。お金(報酬)の循環の仕方として、作業をしている技術職である現場の人間にまわるのが少なく、現場の人間が生み出した作品を管理している側、運営している側の方が多くまわっているのは仕組みとしておかしいのでは?と些か疑問に感じています。我々職人側、技術をもったスペシャリストのはずなのに、何も技術をもっていない、作品を生み出せない側の方が(態度が大きく)多くの報酬を得ている現状のシステムはやはりおかしいのでは?と思っています。数年に一度は昼夜を問わず、土日もなく働く状況を乗り越えてどうにか作品を回しているのは現場なのに。結果として、どこかの職種もそうなのかもしれませんが、専門学校へ訪問を続けている肌感覚として現場側のなり手、若者が年々減っていている気がしています。減っている原因のひとつとして労働時間と賃金の問題は少なからずあるのではないのでしょうか。(3 D C G (美術以外) 男性) □実力のある方に仕事が集中して全体のスケジュールが押してしまうのが解決していくといいなと思っています(3 D C G (美術以外) 男性) □将来への希望がない(3 D C G (美術以外) 男性)□生活が苦しい(3 D C G (美術以外) 男性)□給料増えてほしい(3 D C G (美術以外) 女性)□プリプロ段階で携わる人間にもっと脚本の重要性を感じてほしいなと思います(実写のように、オリジナル脚本を書ける人間を育てる等の努力をしてほしいです)(3 D C G (美術以外) 女性)□気が付いたら6年経った(3 D C G (美術以外) 男性) □・将来的な不安があるので業界全体の給与が上がって欲しい・無理のあるスケジュールは業界全体から撲滅してほしい。余裕を持って仕事がしたい(3 D C G (美術以外) 男性) □制作スタジオにリターンが入るように改善してください(3 D C G (美術以外) 男性)□何か書いても統計的にしか処理されないのなら、何を書いても変わることは無いのだから(3 D C G (美術以外) 男性)□定額残業手当が1900円なのに、月40時間以内の残業代が一切出ないのはおかしいと思う。(3 D C G (美術以外) 女性)□レイアウトや服装ごとのカットや動き方のまとめみたいなのがあれば良いなと思います。(3 D C G (美術以外) 女性) □求められる技術に対して収入が安いというも感じていたので、もう少し収入が増えたいと切におもいます。今の業界には夢が感じられず将来性が見えないので人に勧めたくない。(3 D C G (美術以外) 男性) □今後、制作プロダクションは「請負」だけでなく、自社工場による独自の制作ラインを持つべきであると考えます。長年続いている製作委員会方式は、リスク分散の面で優れていますが、現場スタッフの献身的なクオリティ確保を前提としすぎている側面が否めません。「制作費」しか支払われない環境では、作品がどれだけヒットしても個人の給与や会社の利益には反映されず、モチベーションの維持が困難になっています。しかし、制作会社がいきなりテレビシリーズ全額を出資するのはリスクが高すぎます。そこで提案したいのが、ショート動画隆盛の現代に合わせた「短編アニメーション」の自社制作です。5分程度の作品であれば、低予算で自社IP(知的財産)を持つことが可能です。これは新たな収入源になるだけでなく、クライアントワークではない実験的な表現の場、そして若手スタッフの実践的な育成の場としても機能します。同時に、出資者側からの歩み寄りも不可欠です。従来の「版權買い切り」ではなく、制作会社に数パーセントの権利(収益分配権)を残す契約や、原作者に対してもヒットに応じたインセンティブが発生する仕組みが必要で、現在の構造は、現場のクリエイターや原作者という「生みの親」へのリスペクトを欠き、一部の上部層のみが利益を独占しているように映ります。かつて日本の研究職が待遇の悪さから海外へ流出したように、アニメ業界でも中国、韓国、ベトナムなどの台頭が著しく、資金力と待遇で日本が追い抜かれる未来はすぐそこまで来ています。日本のアニメーションが培ってきた技術と伝統を守り、さらに発展させるためには、現場の実制作者が報われる健全なエコシステムの構築が急務であると考えます。(3 D C G (美術以外) 男性) □給料が少ない(3 D C G (美術以外) 男性) □副業を禁止されています。副業を禁止しているのに給与の水準がそこまで高くない(と思っている)・給与アップがほぼない為、このままだと今後転職を検討する必要があるかもと少し不安です。(仕事内容や人間関係には不満は多くないので、なるべく今の職場で働きたいとは思っています。)(3 D C G (美術以外) 男性) □数年前に京都アニメーションの事件があった以降、徐々に会社のことや自分が参加した作品のことを知人に話さなくなってきたのが仕事のことを人に聞かれたときに悩まされます。また、業界全体として給与が上がってくると生活費用や将来のライフイベントに備えることができるので助かります。(3 D C G (美術以外) 男性) □・もっとアニメーションに携わっている人たちの給料が上がってほしい、これだけ日本のアニメは人気があるのになぜ作業している人たちに何の恩恵がないのかわからない。・製作委員会方式をなくしてください。(3 D C G (美術以外) 男性)

## 77.

## 自由記述項目

□セミリタイアしたら農業がしたい。余った時間の趣味で自主制作アニメを作りたい。(3DCG (美術以外), 男性) □経営の方々はAIに未来を見すぎているので不安。社長が給与を上げたがらないので将来的に不安(3DCG (美術以外), 男性) □家事する時間が少ない、給料が少ないです。(3DCG (美術以外), 男性) □AIの進化が恐ろしく感じます。(3DCG (美術以外), 男性) □アニメの仕事は決まりが多いですが、そのことを聞くことができる相談所みたいなところもなく、仕事の上がりか問題ない内容なのか?改善点はどこにあるのか?ということを見てもらえるところもなく、知識を深めることも、技術や仕事の質を高めることも、自分の仕事内容での相場も分かることがとても難しいと感じます。自信家な方は強気で交渉できると思いますが自信のない者は交渉をしていくことが難しいです。単価は昔より上がってはいても、物価高とうはそれ以上に思えます。今年、漫画家さんのアシスタントをしましたが、日給制で驚きました。アニメの世界でも、時給や日給での支払いが広がってもいいと思いました。世の中は時給1226円(東京)、目指せ1500円、1700円です。(3DCG (美術以外), 女性) □都内の家が高すぎて買えないので困る。通勤は長距離は忙しすぎて難しい(3DCG (美術以外), 男性) □社長およびメインスタッフの高齢化にともなう退任や退職の不安。自分の定年までこの職場で働けると思っていないので、いつフリーランスになってもいいようにSNSアカウントを育てるなどの準備をしている。今の職場以外の制作会社で働くのは辛いので転職は考えられない。(3DCG (美術以外), 女性) □「実際にアニメーション産業で働いている人」と「そうではない一般人・学生」の間で、アニメーション産業についての認識は大きくズレがあると感じることが多いです。例)アニメは儲かっている(ネットのニュースなど)→アニメーションスタジオは赤字や会社の吸収が起こっている(大きく儲かっているのは、配給会社が多い)、アニメはとてもブラックだ(学生に多い)→残業やスケジュールの厳しさは多少あるが、そこまで酷くはない。認識のズレが大きくある以上、制作環境や世間のアニメへの印象と評価は変わらない一方なのではないかと思っています。(3DCG (美術以外), 男性) □業界をよくするために尽力いただきありがとうございます。(3DCG (美術以外), 男性) □物価高や税金等で収入が上がっても実感がわきづらい。4、5、6月に納期などで残業が大幅に増えた場合、その月以降が普通でも9月からの社会保険料が増えてしまって悲しい。(3DCG (美術以外), 男性)

## ●動画検査

□業界全体で統一的な制作プロセスが存在しないため、そのすり合わせに時間がかかっているように感じる。アナログとデジタルが混在するのは商業アニメーションの歴史がデジタルデバイスの発展前から始まったため仕方ないが、デジタルで作業する場合の使用ソフトが会社ごとで異なるのは問題に感じる。ここまで使用ソフトが多様化していると統一するのは困難かもしれないが、アニメ作業に特化したソフトを関係各所の出資等によって開発、利用を推進することで、この統一感のない作業形態を改善できるのではないかと思う。それによって、無駄な作業(データの整理など)をせず、アニメーターは作画に、制作は本来の制作業務に集中し、より質の高い作品が生まれるのではないかと考える。(動画検査, 男性) □アニメ制作会社で働いている全ての人の生活が安定するような賃金が業界全体で上がるようになってほしいです。(動画検査, 女性) □一般企業のように退職金が出る仕組み(国の支援など含む)がほしい(動画検査, 女性) □家賃補助が欲しい(動画検査, 女性) □まともな作り方になるのはいつになるのか(動画検査, 女性) □動画単価を国内だけでも今の2倍から3倍に上げて、日本人の動画マンを育てるべき。国内アニメの90%の動画を海外に出している今、日本の技術者はいなくなってしまう。ジャパニメーションは存在しなくなってしまうと思う。まず、動画マンを育成するべき。(動画検査, 女性) □会社にそこまでの不満はないが、他業種(アニメ以外)に比べると給料が低いのがどうしても気になる。自分の給料だけでは豊かな暮らしはおくれないと思っています。(動画検査, 女性)

## ●動画

□今後、動画マンを含めたアニメ業界の給料がもっと良くなりますように...月7万(+交通費5000以内)がしんどくて早く辞めたいですが、自身の技術がまだ足りないため今の会社にしがみついて頑張っています。今回の回答で、『拘束料』があるのを思い出しました。こちらは週6\_10:00~18:00完全拘束でも、拘束料や保険料、契約書類自体が一切無いことを改めて痛感しました。最高権力者の人柄がかなり良く辞められています。先輩等は『月200枚も動画できなくて仕事ナメてるのか』の態度でいます。雑用の仕事(会社の掃除)もあり、09:30までに行く日が週1以上であるのもしんどいです。もっと上に上がれるように頑張ります。ありがとうございます。(動画, 女性) □動画作業の収入が低すぎる(動画, 男性) □貴重な地方スタジオの為にアニメの仕事として他に選択肢が無く、報酬も単価の半分をスタジオ維持費で引かれる為、超低賃金の中枚数が上がらないハイレベルクオリティ作業の連続で仕事に対してモチベーションが下がる時か有るしかし「アニメの仕事が好き」という気持ちが強くて、又スタジオが解散閉鎖しても凄く困る為に結果的に今の状況を受け入れざるを得ない(動画, 男性) □アニメーターをしている中で、本当にこの国のアニメはもう衰退しはじめてしまっていることを痛感しました。・ベテランアニメーターがもう10年で引退していく・低賃金、過重労働でスキルのある人材が一握りしか育たない・海外発注がなければもうアニメは作れないクールジャパンのような現場のスタッフに何一つ還元されないような国の政策(利権)は無意味なので本当に辞めて欲しい。資金力のある会社ばかりが潤う政策も、IPに出資できる一部の会社しか恩恵を受けない。インボイスもアニメを支える人たちにっては本当に悪でしかない。アニメの労働環境や単価が悪いことは、映像業界全体に波及している。ちなみに私は20代の頃、半年間務めていたアニメ制作会社が長時間労働(オフィスに泊まる/休みがない)で残業代も払われず、身体を壊して辞めた経験がある。アニメーション業界の健全化は、映像業界全体の健全化にもつながる。私のように過重労働でうつ病になり、二度と無理ができない身体になってしまうようなクリエイターが一人でも減ることを願っている。(動画, 女性) □AIは構わないが、生成AIは規制は必要だと思っている。(動画, 女性) □私はとある制作会社で研修生として働いている者です。技術、知識や経験もまだ伴っていない身分でこんなことを言うのはおこがましいとは思っていますが、アニメーション業界で重労働がやむを得ないものとなっている状況を変えるべきだと思っています。変えてほしいというのではなく、私自身も変える人になれたらいいと思って、自分なりにできる範疇で迷惑をかけないような仕事を心がけていますが、疲れた様子で会社に来られるベテランさんを見てると無力感と罪悪感が心が痛みます。私の技術力不足だけでなく、コミュニケーション能力が足りないのも悪いのかもしれませんが、アニメーションを作るのを純粋に楽しめなくなっていると感じます。悪いことばかり書いてしまってますみません。本心はこうですが、できる限りの範疇で普段から改善できることを考えて仕事ができるように、前向きに考えています。(動画, 女性)

# 77. 自由記述項目

□アニメ業界の現状について消費者にもっと知ってもらふ必要はあるが、制度に過度に介入されることは不健全な作品をも作る自由が、結果的に制限されかねないのではという思いがある。出資制度が容認しても、社会が、社会の金で非社会的作品を通ることを見守れるほどこの社会が寛容に発達しているとは思わなくて、少しばかりむずかしく、簡単に申し上げれば、適度に放っておいてほしい。放置できないからこうなっていることは理解しているし、近年改善されていることへのありがたみも十分にあるけれど。(動画,女性) □アニメというコンテンツ自体は、盛り上がっているし売り上げもそれなりにあるはずなのに、制作現場にはそれが還元されないシステムがずっと続くのかなと思うと、長くこの業界で働くのは不安だなと思います。(動画,女性) □よい未来につながるよう健闘しましょう。(動画,女性) □給料少ない、都心の一等地に会社構えるくらいなら給料上げてほしい。手取り15万で東京サバイブするのきちー。バイトの方が稼げるわーw(動画,男性) □時代にそぐわず労働環境が整備されていない業界という印象を受けています。当社ではデジタル使用者とアナログ使用者が混在し、1つのカットがスキャンと印刷を繰り返してセクションを渡っていきます。業務の効率化のために業界全体でのデジタルへの移行、労働環境改善のために残業を美とする風潮の是正が課題であり、それに必要なアニメーター人口増加。これらを達成するには業界での教育体制の確立、給与周りの安定が不可欠だと思います。また、AIとどう付き合っていくかも大きな課題です。簡単な動画作業や背景美術なら任せられそうなAIも登場してきました。「完全手書きアニメーション」が、例えば今で言う「特撮」のような、絶滅こそしないがマニアックなジャンルになる日も近いように思えます。(動画,男性) □アニメーション映画で高い興行収入が得られてもアニメ会社に回ってくるお金はそんなにない。アニメ自体作っているのはアニメ会社で、時間をかけて綺麗で良いものをつくらうと頑張るアニメーター陣もいるのに、その金銭面から不平等さを感じる。出来上がったそのアニメを良いように使っている他会社にお金がガツガツ入っていくのは納得できない。要は、アニメーターにも、都内で余裕ある生活ができるようもっと給与水準を上げてほしい。物価高のこのご時世、毎月手取り17万は厳しすぎる。(動画,女性) □女性アニメーターも増えた昨今、アニメでコミュニケーションを学んだ男性社員が、女性に対しての距離の詰め方を間違えていて不愉快です。(動画,女性) □アニメーションは芸術であり日本の文化です。韓国のエンターテインメント産業のように、国が育てて稼げる仕組みにしていけばいいと感じます。私は大学のアニメーションクラスで学びましたが、給料面や労働環境に不安を感じ、沢山の才能がゲーム業界に流れていきました。今後も日本の才能あるクリエイター達が安心してアニメーションを制作していけるよう、また、若者がアニメーション業界に希望を持って入れるよう、労働環境の改善や給料面の改善を希望します。また、アニメーション業界は教育の制度が整っていません。昔の慣習が残り、自分から動かないと教育を受けることができず、技術の継承の面でかなり非効率な状況に陥っている若手が多いです。(動画,女性) □世界的にヒットしている作品を制作していても、報酬金の上がり幅が少なく、同年代の報酬金と比べて低い。一時的なボーナスはあるが、毎月の報酬金が上がらないとこの物価高なご時世では生活がなり立たない。(動画,女性) □AI技術について、法整備が早く整えば良いと思います。(動画,女性) □外洗濯機、ユニットバスでない家に住みたい。税が多く手取り額が少ないため月3~4万で生活すべてをやりくりすると自分の楽しみに使うお金がない(貯金1万円の場合)(動画,女性) □Q6(a) 1 4 5 0 0 マレーシアリングット(動画,男性) □業界全体に比べると良い待遇だが、他業種に行った友達よりはやはり少ないのは悲しい。また会社のクオリティが高い故に原画に挑戦できないのはもどかしい(仕方ないとはいえ)(動画,女性) □仕事の給料をもう少し増やしてほしい。(動画,男性) □アニメーション産業は盛り上がっているが、業界全体的に経済的余裕がないように思います。そのギャップ差がなくなってほしいです。求められるクオリティ、技術は向上、仕組みも複雑化して、1つ1つの仕事はレベルが上がっていくのに、給料は、何も変わらないように感じます。(動画,女性)

## ●色彩設計

□「人手不足」だと何年も前から耳にしますが、目立つ人に仕事が集中しているだけの印象です。目立たない作品のスタッフには仕事が来ないので、ひっそりと辞めていく人も多いのではないのでしょうか。メインスタッフのコンペを行うなど、作品とスタッフの相性などを踏まえた現場があっても良いとは思っています。(色彩設計,女性) □原作付きの仕事の場合、全てのチェックが入り、その為制作スケジュールが滞る事が多い。(色彩設計,女性) □・コロナ以降リモートが増え、ラッシュチェックで集まることもほとんどなくなったため、スタッフ間の繋がりが希薄になり、みんなで一つの作品を創っている仲間意識が薄くなったことがさびしいし、フィルムの質にも影響していることが悲しいです...・仕上げパートの問題は作画パートの問題が原因になっていることも多く、自分の力ではどうしようもないし、それを知っている人が他セクションではごくわずかで、「誰にでもできる簡単な仕事」と思っている人がそれなりにいるため、そもそも国内に彩色の仕事がなくて人が育たないことを問題だと思っている人が殆どいないため闇が深いなと思います...(色彩設計,女性) □アニメーションのレベルが昨今あがりすぎていて自社の作品があまり流行りに乗れないため今後どうなるのかとても心配になる。会社が全体で見直すときなのではと思います。(色彩設計,女性)

## ●色指定

□外の仕上げに外注しているのに最低限のお金しか払う気がない会社が多すぎるこちらにスケジュールを押し付け期日を守らせる癖に親会社側は平然とv編を伸ばし、実質的に減額させられそうになる。たぶん舐めていると思う。特にあるスタジオがひどい、そんなに嫌なら内製化すればいいと思う。(色指定,男性) □賃金が低すぎます。やりがい搾取でギリギリ成り立っている状態が良くないかと思えます。また、長く業界にいる方が新人を潰すことが非常に多い。(色指定,女性) □作品公開よりもきちんと前にスケジュールが引かれて、作業が後ろ詰まりにならないことがベースとなってほしいです。残業代もより出やすい環境となることを望みます。(色指定,女性)

## ●仕上げ検査

□労働量、時間に報酬が見合って無さすぎる。お昼休憩は1週間合計で30分あるかないか。上司に気に入られないと、上の仕事に行けないし、報酬も上がらない。やりがい搾取が過ぎる。作業してもクレジットされない。(仕上げ検査,男性) □仕事に関する悩み作画作業(特に作画・原画)がどの工程の作業よりも最優先されてしまう傾向を感じることがよくあります。そのため他工程が振り回されてしまい、スケジュールが圧迫されてしまうこともあります。特にフリーランスの方は、「社員ではないから」とやや無責任になりがちな言動も時々伺えます。大前提として作画無しではアニメーションは作れませんし、しっかり後工程のことを考えて動いてくださるアニメーターさまもたくさんいらっしゃるし、スケジュールは制作進行によっても大きく異なるので一概には言えません。しかし、作画の時間を延ばすだけ延ばして、結局短時間の海外動仕になり作画の質が落ちてしまう...といった事態も多々あるため、後工程やリテイク期間を意識していただけるだけでも大変ありがたいです。(仕上げ検査,女性)

## ●仕上げ・彩色

□政府がアニメに理解を示し、アニメ会社に助成金をだしてほしい。新卒でなくても30代以降でもやる気と技術があれば、会社側が雇ってくれる風潮になってほしい(仕上げ・彩色,女性) □会社入籍時から、国内の山賊と出会うことが多く、検査でも演出や制作の役割をやって疲れてしまう。今やっている作品は、酷いため、ギャラの交渉も考えているが、中国の動仕の方が指示が通じて泣ける。(仕上げ・彩色,男性) □AIアニメの規制をしてほしい。会社内の会議でも仕上げはあと数年の仕事を言われています。あと数年で色指定検査までステップアップできなければ、業界で働いていけないと危機感を抱いています。(仕上げ・彩色,女性) □もっともっとアニメ業界全体が働きやすい環境になればいいなと願っております。(仕上げ・彩色,女性) □ローンが組めない退職金がないので老後が心配いつまでこの仕事ができるか本当にAIにとってかわられるのか(仕上げ・彩色,女性) □今のまま一人で生きていけるか不安(仕上げ・彩色,女性)

## 77.

## 自由記述項目

## ●美術監督

□求められる技術にどこまでついていけるか(美術監督,女性) □◎美術監督をしても、1話数/25万~30万の金額に対して制作にかかる日数が1ヵ月~6ヵ月(ひどいときは1年弱)かかることもあり、1話数納品して初めて30万が振り込まれる仕組みです。安いと思いますしそれで生活はできませんので、フリーランスになれば結果「普通のカットを単価で」受ける方が稼げるし安定するという結果になり、美術監督業が続けたくても難しくなっています。◎単純に物価高騰にたいして仕事の単価が安すぎます。◎作品の制作費用をあげられても、美術に使ってもらえる費用の割合は変わらないし、増えた分よそに使われて終わりです。◎1話数納品単位での支払いではなく、1話数作成にかかった月単位での支払いが普及してほしい。◎フリーランスでも育休・産休の時に助成金として毎月お金が出してもらえらる制度が欲しい。(フリーランスで産休育休すると収入が無くなってしまいうから子供をつくりにくい) ◎描いた背景に対して権利が欲しい。ボードを描いたものは自分で画集にしたりうったりして利益にさせてほしい。手元に何の権利も残らないのがむなし。◎人がいない、定着しない業界になっていて、ここ数年制作会社の中に背景の技術者が囲われてきています。昔の様に個人にスポットがあたることはないまま、技術の継承や普及も自社の中でのみになると思っています。そうなれば過去の偉人(男鹿和雄さんなど)が亡くなればもう自由に吸収していた背景の世代がどんどん消えて、自社の技術のみに特化した集団になるのではないかと思います。そうなれば、技術の偏りと途絶えてしまうものがあると思っています。◎働き方についていま背景の力を付けた人たちのほとんどがフリーランスになっています。理由は時間の自由さにあると思います。子育てをしながら・介護をしながら仕事を続けるうえで、制度としては会社員でいたくても難しくからか。30~40代の働きやすさとキャリアのバランスが取れていないと思います。◎上記の内容もあいまって背景の男女比は女性の方が確実に多くなっているにも関わらず、主要の役職(美術監督)になると男性の方がお名前が多い印象です。美術監督ができる女性陣がフリーランスに多いのも、キャリアとライフステージのバランスが取れていないからかと感じています。◎また男性においても、若く結婚して美術だけで家庭を支えていくのに限界を感じて他業種に転職する人や、ほかのことはできないからがむしゃらに働いているが私生活とバランスが難しくなっている人もいました。◎どれだけ作品が売れても、アニメ産業が右肩上がりでもつくっているクリエイターへの還元は全くなく、もっと手元に還元してほしい。↓売れたら売ただけお金が入るならいいものをつくりたくなるのですがそうではないならここから先、数を稼ぐだけの仕事も増え、ちゃんとアニメを作れる人も減りクオリティは下がると感じます。単純な話、普通の商売と同じに・多くアニメのクリエイターにお金をだした人(作品)にいいアニメーションがつけられる。・安いお金しか出せないものはそれ相応のものしか作らない。というのでもういいのではと思っています。◎「AIに人手不足を～」と言っている浅い考えの方もいる世の中ですがAIは人のものの二番煎じしかだせません。10年後も今と同じか、今より劣化したアニメしか見れなくなって良いのなら推し進めればいいですが、10年もAIに業界が侵食されれば、それこそ正しく培われてきたいい動きをかける人はいなくなり知識は無くなり、蓄積された、世界で評価されている日本のアニメの各部署の技術はなくなって、再生は不可能になります。この産業の文化を無くしたい人・新しいアニメや表現は一生要らない人はAIでアニメを作ればいいです。50年まえのアニメの絵柄や表現を今もずっと焼き直して使いまわて、新しい表現もいまま変わらずこれからもずっとそれだけを毎週垂れ流すアニメ産業に世界の評価は伴うとはおもえません。今のアニメがあるのは、そこで働くクリエイターたちのセンスや価値観、はやりすたりへの敏感さや新しい事への挑戦しつづける技術、細部まで理解しこだわってきたからこそ、「日本人特有のこだわりの強さが画面に表れているから」こそその世界的な評価だと思っています。そしてそれがあるから今まで廃れずに文化として残っているのだと思っています。技術の継承。ものづくりにおける心構え。生活の安定。環境の支援。権利の主張。など色々と考えさせられる昨今です。疲れた。(美術監督,女性) □優良な人材の不足を懸念しています。(美術監督,男性) □アニメ産業の盛り上がりとは裏腹に現場の収入は全く上がっていない。40代なら月収40~50万は欲しいが、実際にはその半分程度である。そのため、会社に許可をもらって個人でもが以外の会社と協力して仕事を受けて収入を補填している。その結果ほぼ休日が無い。収入が低く、制作スケジュールも崩壊しては若い世代が入ってこないのなんとか改善されることを願っている。(美術監督,男性) □今後制作現場でAIを利用する流れになると思うが、イチから絵を描ける人材の育成が疎かになることを危惧している。制作会社は「絵を描ける人」がいなくなることへの危機感が薄いと感じる。(美術監督,女性) □とにかく単価をあげないと先細りするばかり。Q25\_14: 要求が高くなっている分下がっている感覚、Q27\_5: 学校にはある、F9\_4: 市の健康診断(美術監督,男性)

## ●背景美術(美術監督以外)

□内容に見合った報酬にしてもらいたい。(背景美術(美術監督以外),男性) □アニメ業界の法整備や見直しを進めて欲しい(背景美術(美術監督以外),女性) □ヒットしたアニメーションの恩恵が制作スタッフにも受けられるようになったらいいのに.....(背景美術(美術監督以外),女性) □アニメーターだけではなく、背景美術も労働時間とノルマが過酷で低収入の会社がまだ存在します。(背景美術(美術監督以外),女性) □背景作業の時に渡される原図のレベルが年々下がってきていて、落書きのようなものが回ってくるが多くなりました。原図を作業した人にはそれでも適正価格が支払われるのですが、修正して放送に乗せられるレベルまで上げた背景作業をするときの加算はありません。個人としても、会社としてもそのような仕事は利益につながらないですし、単価が30年前から変わっていないといわれている中でとても不満に思っています。(背景美術(美術監督以外),女性)" □日本のクリエイターに支払われる対価は海外に比べると低く、立場も弱いです。有能な人は海外にどんどん流出しています。いずれ日本のカルチャーはすたれてくと思います。インボイスなどでどんどん山のすそ野を削っていると日々感じます。(背景美術(美術監督以外),女性) □末端の作業スタッフがいるからこそ作品は完成しているの、彼らの健康を守るために住宅補助金を出してほしい。末端の作業スタッフに今よりもっとやる気が出る、頑張ろうと思えるように賃金を上げてほしい。(入社2~3年目で手取り30万はあるように) 政府は勤務先までの交通費や定期券代を所得税に入れないでほしい。いつもお腹が空いたと言っている後輩が減ってほしい。上司や同業者はもっとお互いが良いと思っているところ(仕事や仕事以外でも)を伝え合ってほしい。(背景美術(美術監督以外),女性)" □アニメーション業界の中でもよい環境にいるとは思いますが、役職が少し上がると労働時間と精神的な疲労度がかかり変わってくるように見受けられるので、責務がある立場の人もう少し働きやすくなるといいなと思います。(背景美術(美術監督以外),女性) □やりたくてこの仕事を選んでいるので、この生活を続けられる環境がもっと良くなれば、と思っています。税金が高すぎて収入が上がらない。他業種と比べて全体的に低いので将来が不安です。(背景美術(美術監督以外),女性) □元の業務(本来の)とは違う仕事を課され、ストレスがたまっている。(背景美術(美術監督以外),女性)

## ●撮影(特殊効果含む)

□これからも日本のアニメーションが世界で注目され続けてほしいと思っています。その裏で僕たち雇われのクリエイターは低賃金で長時間労働を強いられている方がほとんどであり自分もその一人です。これからも日本の素晴らしいアニメーションを世界に送り続けるため、僕たちは引き続き頑張りたいと思っています。そのためにはクリエイターの我々にも一般企業の方々と同じような安定した収入、長時間労働の廃止は必ず必要になります。さらに今以上の国からの援助(サポート)も必要だと感じております。(※アニメの制作費・予算を更上げて頂き、社員やフリーランスの方々にももう少し還元して欲しいです。) 韓国・中国のアニメーションが増え続けている昨今、これ以上これらの事が改善され続けなければ本当に日本のアニメは衰退していくと思います。もう少し余裕な気持ちを持って、安心して仕事ができる日が来ることを祈っています。(撮影(特殊効果含む),男性) □今回のような取り組みからアニメーション業界が良くなっていくことや後進たちがより良く働ける環境になるキッカケになれば幸いです。(撮影(特殊効果含む),男性)

## 77.

## 自由記述項目

□老後の生活も心配だが・・・最近年齢のせいか肌が荒れているので・・・もう少し気をつかえる生活をしたい。(撮影(特殊効果含む),男性) □理不尽に契約社員の人間に嘘をつかれ仕事の成果や自分の成果物を盗まれ、人格否定までされた。嘘を他の上司に流布し、自分の立場など陥れようとしている。契約書の話をして「それでは自分が困るから」との一点張りて話にならない。(撮影(特殊効果含む),男性) □アニメーション制作スタジオにいる人間と企画開発や営業をする人間とのアニメーションに対する意識の乖離が凄まじいため非常にもどかしい。企画や営業は本社業務のことが多く、高学歴であることがなぜ求められるようでそのような人たちからすると制作スタジオにいる人間は下の存在に見えるようです。本社の人間は「もっと製作費を抑えろ、でもクオリティは下げな」と矛盾したことを平然と言い、押さえつけるような物言いにうざりしたのか辞めていく制作スタジオ人間を何度も目にしました。もっと製作側にお金が回ってくればいいのにと常々思っています。(撮影(特殊効果含む),女性) □委員会やスポンサーなどの営業サイドと制作会社やスタジオなどの制作サイドのやり取りの練度が上がっていないチグハグさを感じる。クリエイティブと金銭的利益の繋がりをもっと研究するべき。(撮影(特殊効果含む),男性) □基本給が低いので長年働いても給料の上げ幅が低く感じる(撮影(特殊効果含む),女性) □アニメーション産業がもっと世界に知られて、労働環境がもう少し見直されて欲しいです。(撮影(特殊効果含む),女性) □40代以降になったときのキャリア形成の仕方が分からない。セカンドキャリアへの相談や斡旋などしてくれるような環境が欲しい。(撮影(特殊効果含む),女性) □コロナ下でリモートワークが定着していたが、急な体制変更で強制入社になった。会社の了承を得て遠方に引っ越し、フルリモートを行っていた社員もいたが、通勤のコストに耐えられず辞めてしまうことになった。(撮影(特殊効果含む),男性) □末端社員でも、資金や予算の詳しい使い道が知ることができたら嬉しい。毎週の放送に合わせる働き方はとても厳しく感じている。できれば放送前の全話納品や放送フォーマットに縛られない作品が主流となると嬉しい。作品が大きくヒットした際は末端作業員まで還元される仕組みが欲しい。(撮影(特殊効果含む),女性) □給与が低いので先行きが不安。確実に5年以内には辞める。(撮影(特殊効果含む),女性) □どの作品も予定スケジュール参考に行っているが1話などの頭切りはゆっくりなのに対して12話のようなラストに向かっていくごとに素材そろるのが遅いかつ後工程任せなことも多々あることで不満。とても忙しくなるのが多そう(撮影(特殊効果含む),男性) □年収が年代的に平均年収額になれる様にしていきたいです。(撮影(特殊効果含む),男性) □東京都の家賃が高すぎます(撮影(特殊効果含む),女性) □制作現場にもっとお金がおりてきてほしいです。制作現場の給与水準が上がってほしいです。(撮影(特殊効果含む),男性) □スケジュールに振り回され徹夜など大変な時期もたまにありますが、楽しくやりがいのある仕事です(撮影(特殊効果含む),女性) □自分がこの業界に入った時より、今の方がアニメ制作者に対しての待遇は良くなっているとは思いますが、今でも厳しい生活をしているアニメーターの方々のニュースを見るのでそういう人達が少しでも減るような政策が進むといいなと思っています。(撮影(特殊効果含む),女性)

## ●編集

□業界全体の高齢化が今後不安です。新人を育てていけるような環境や制度がないと、長い目で見た時に今のクオリティを保っていきえるとは思えません。(編集,女性) □会社の古い経営体質が改善されず、しんどいです。一従業員として何も尊重されず、自分の仕事には誇りを持っていますが、何気ない一言ややって当たり前という態度、言動に毎日心がすり減らされている思いです。過去に大きなタイトルに関わった制作やアニメーターの影響力が強く、ときにはハラスメントにしか見えない行動・言動もあり、それに異を唱えることも憚られる雰囲気のままだったらと今日まで制作が続いています。自分が入社して結構経ち、社内では数少ない30代スタッフにもなりました。時々他部署の若いスタッフから相談を受けることも増え、社内の閉鎖的な環境に声を上げられずに苦しんでいるスタッフの多いことに危機感を感じています。正社員として何年も同じスタッフが居座れることの弊害なのかもしれません。最近是新卒の社員の初給与も上がったようで、私が頑張ってコツコツ昇給で積み上げてきた金額を早いうちに超えていきそうです。その事実が、数年間低い給与でなんとか交渉しながら昇給につなげてきた頑張りを会社側から踏みにじられたように感じてしまいました。色々書きましたが、総じて思ったのは「30~40代スタッフが生き残っていくには転職しか無い。アニメーション業界を辞めるしか無い」と思わせる環境が揃ってしまっているということです。社内には同年代のスタッフの多くが結婚し子育てのライフステージに上がる中で辞めていきました。同年代で残っているのは結婚して子供がいない人、結婚して奥さんが仕事を辞め家庭に入った人、独身の人がばかりです。こんな状況でアニメーション業界に将来性なんてとても考えられません。そんな私もアニメーションで仕事を続けたいと思いつつ転職の可能性をいつも考えながら仕事をしています。ただシンプルに「人を感動させるようなアニメーションを作りたい」それだけなのですが...健康面でも収入面でも生き残っていくのがあまりにも厳しいと悩む毎日です。(編集,女性)

## ●音響(声優含む)・楽曲

□とくにない(音響(声優含む)・楽曲,男性) □制作会社がスケジュールを守らない事が多すぎます。「来年の2月スタートです」と言われていたのに半年のび、また1ヶ月のび、その間受けられた仕事すべてパーです。毎週テレビシリーズのミックス作業が組まれているので何の理由も伝えられず、「来週は無くなります」とメールが来るだけです。私の仕事はまだ他の作業をすればいいですが、スタジオなどはそのせいで丸一日の収入がなくなるので赤字だと言っていました。毎週やれば3ヶ月でおわるものを、音響制作6ヶ月~1年おさえます。そうやって技術スタッフも声優もおさえておいて、制作会社に良い顔をして恩を売るようです。下請けで立場の弱い私たちはキャンセル料も、延長料ももらえないし、他の制作会社の仕事にも迷惑がかかるので、仕事を減らすことしかできません。味方であるはずの音声連の理事たちはそういうやり方でお金をもうけている音響制作なので、自分たちに都合のいいルールしかつくりません。新しい制度ができた契約書が必須になると聞いていたから期待していたのに何も変わりません。制作会社はいいかげんスケジュールを守るルールを作してほしい。海外の会社が日本のアニメ業界に参入してきましたが、契約を守れなさすぎて、撤退する話が出ていると聞いて呆れました。世界的に遅れていると思います。(音響(声優含む)・楽曲,女性)

## ●プロデューサー

□アニメ業界に入った頃と比べると、労働環境は相当向上していると思うが、大企業からの支援を受けている会社に限ると感じる。下を見れば20年前と変わらない昭和な会社も存在するが、淘汰されていくべきだと思います。(プロデューサー,男性) □アニメ業界、ずいぶん変わってきましたね。どんどんクリエイターも増えてくれば、どんどん景気のいい業界になっていくと思いますが、そうするためには根本的な制作予算が更に上がっていき、全部のスタジオが動画マンから固定給を払えるようにできれば、アニメ業界をチャレンジしたい人ももっと増えて、新人アニメーターの離職率が下がっていき、更にいい人材が揃っていきえると思います。(プロデューサー,男性) □とくにありません(プロデューサー,男性) □早く制度を変更して、定年の年齢を引き上げて、企業側に雇用義務を負わせてください。75歳くらいまで引き上げてOKです。(プロデューサー,男性) □偽装フリーランス問題。スタジオの制作進行やメーカーの現場担当が偽装フリーランスが多い。勿論理解して仕事してりますが、一般的なフリーランス的な働き方はできないです。私はメーカーなので正社員とフリーランスや派遣の待遇格差もめっちゃくちゃ大きい。ワンチームで作品製作にあたれるわけがない。本社は事業を拡大に金を掛けていますが、そんなことの前にフリーランスや派遣を社員登用しろと言いたい。(プロデューサー,男性) □業界全体がマネーゲームの様相を呈しており、そもそも健全なビジネス環境を保持できるか(あるいはもとに戻れるのか)が不確定になっていると認識しています確かに個々のスタッフにフォーカスを当てた統計データも必要ですが、それ以上に、業界全体の統計データも取っていただき、公表してもらえればと思います(プロデューサー,男性)

# 77. 自由記述項目

□プロデューサー業は本当に多岐にわたり、スタジオスタッフへのケアなど人員の不足ため対応できず個人の稼働率を上げることでカバーしていたが心身共に壊してしまった。他業種や他セクションに対するリスペクトと配慮に欠けることが多く、チーム戦の意識がない場合が多い。クリエイターはそういったものという意見もわかるが、実際わりをくうのは下流工程であり常にジレンマを抱えていた。営業チーム内でも同様の問題を抱えている。現状の業務がいそがしすぎて学ぶ機会がない、育成の時間がない状態が常態化しており、体制的なカバーは人材の不足によりさらに対応できず悪循環に陥っている。作品数が業界全体で多すぎるため人的リソースの安定した確保がとりづらいのではと感じる。業界全体として社会性や技術の継承含めた人材の育成に目を向け、時間と金・労力をかけることが将来的な安定した作品作りへ注力できる環境を作れることとなるように感じる。国や組織的支援は体制の点でカバーできるにし、マネタイズを含め根本的な改革も必要になっている。生産を維持したうえでの改革が難しい。個人では本当に限界だった。(プロデューサー,女性) □クライアント側に作品発注単価UP(アニメーション従事者の賃金増加)が必要なことを認識してもらいたいです。(プロデューサー,女性) □業界全体の賃金向上を求む(プロデューサー,男性) □アニメ制作は属人制こそが作品個性になるので、産業化を進められる部分と、属人制高く芸術要素があることのバランスが必要と思われる。(プロデューサー,男性) □中間管理職に対する負担が大き、負担が大きいわりに費用が安い、なりたがる人が少ない(プロデューサー,男性) □アニメーション制作に携わる全ての人々のお給料を軒並みに引き上げるべきだと思います。賞与や昇給があっても物価高騰に追いついておらず、生計を立てることがとても困難です。(プロデューサー,男性) □日本でのアニメーション制作者の賃金、地位向上が一步步でもなされるように日々頑張っていますので、お互い努力し続けましょう(プロデューサー,男性)

## ●制作デスク

□現状アニメ業界はインフレを遥かに上回るバブルのような状態だが、いつか供給が絞られて収入が減るのではないかと不安に思う(制作デスク,男性) □自分が制作なのであくまでも制作部だけの話になりますが、アニメ業界全体が働きやすくなることで制作進行が辞めなくなるようにはなってきたし今後はもっと辞める人が減るとは思います。ただ、その場合他業種とは違って制作デスクやプロデューサーがいて昇進するチャンスがない場合にずっと制作進行をやり続ける人がいるのかどうか。漠然とそこはどうなるんだろうなという不安があります。(制作デスク,男性) □アニメーション業界の人手不足が今後も不安。(制作デスク,男性) □前回もこちらの調査に回答しましたが、まだ現実から離れている質問も見受けられました。しかし、情勢を踏まえて質問を作成していることも理解できました。業界として、労働時間と収入のバランスは大きな課題と考えます。仕組みとして改善ができなければ結局は最低賃金の引上げに伴い微増するに留まる可能性が高いと感じています。歳を重ねるにつれて体力的に厳しくなることを想像すると、未来に対しての不安がないとは言えません。(制作デスク,男性) □良い作品作っていききたい(制作デスク,男性) □仕事のことだけ悩むなら楽。プライベートもちゃんと取り組まないとだが、今の業界、というよりは日本では子供一人養っていくことすら厳しい。経済的にではなく、国という組織の環境的に、破滅を避けられないこの国で生きていくにはどういう選択をすればいいか。(制作デスク,男性)

## ●制作進行

□アニメーション産業の将来に関して楽観的ではいられないと感じています(制作進行,男性) □個人の意思や家庭事情のない限り、残業代や契約上の時間を超過した分について支払う契約をするべき作業員によって手の早い遅いはありますが発注時に加味すれば双方納得して仕事はできるはずの所を、昔からの慣習で流している部分が多いです。演出様や作業員様に関しても契約以上の仕事を納期を盾に要求する場面を何度も目にしております(逆に契約以下の仕事しかなかったり方もいる)ので、双方多重の請負や仕事の見通しを管理できる場は用意するべきではないでしょうか(制作進行,男性) □外食が増えた、洗濯物ため込んでしまうようになった(制作進行,男性) □給与の安さだけが不満です(制作進行,女性) □このアンケートについて。業界内では45分~1時間はかなり時間を要する作業に該当するため、このアンケート自体が負担になりえる。(制作進行,男性) □金銭面が特に厳しい(制作進行,男性) □描けるアニメーターが少ない。いても既に他社で拘束されていて、技術不足の人に依頼するしかなく、結局リメイクになり、他の人に依頼し直しが発生する。依頼し直す人を探すのも難しい。(制作進行,女性) □いずれAIが台頭してきた時に、自分の仕事は果たして残るのか。もしくは、自分の以外の仕事が残るのか。どれくらいの人員が職を失うのか。深くは考えていないがちょっと気になる。年を取ると怒りっぽくなったり言えぬ不安を抱くようになる。不安との向き合い方がしりたい。ストレスも同様。ストレスをためたくない感じとかない。腰が痛い。全体に通っているが矯正はなかなか時間がかかる。治るのだろうか。(制作進行,男性) □中国の状況を結合して話します:一回中国の制作会社の社長何人かと話をして、結論現在発行側(プラットフォーム)が圧倒的に強い立場で、性的描写、暴力描写、鬼神関連の描写それぞれ制限があり、いい作品を作れない、作ってもお金儲けできない。そのため、アニメーター、制作などの新卒または業界新人たちの報酬が極めて低い。からの、有能者、技術を持つ者たちはどんどんゲーム業界などに流出。という悪循環になりつつある。優秀な作業員の増員が必要とされる今、海外スタジオとの連携をより深めるべきだと思います。日本のアニメ業界が必要とする作業員、国内並のクオリティーを出してくれる海外スタジオの増加を図って、公式の交流場が増えたらいいな一と思っています。(制作進行,男性) □契約社員は上長の判断で首切り、解雇通知を平気で行うことをするため、個人で勝手に辞める場合は致し方ないとおもいますが、雇われた身からしたらとても今後の将来、新たな職場探しなど行うことが必然と必要になり大変苦勞し、結果職がありつけれなかったらマイナスが部分(金銭面)等が日ごとに摂取され人生の切望、及び自殺といった精神的苦痛に強いられることは容易に考えられます。私もその対象になりました。(制作進行,男性) □専門用語の統一やアニメーション制作のマニュアルが欲しいです(制作進行,男性)

## ●その他

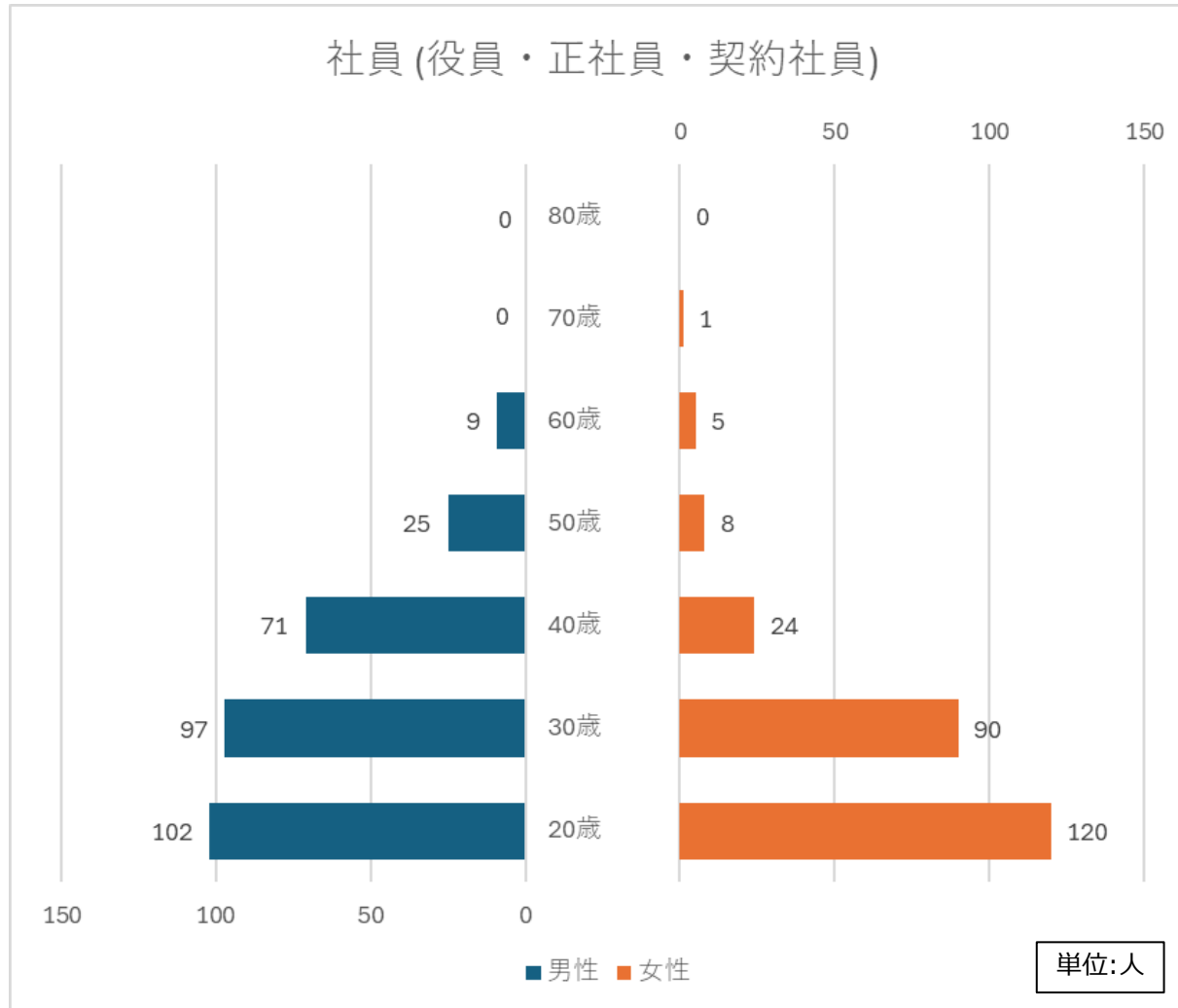
□生成AIの技術がどれほど2Dアニメーションの現場に恩恵をもたらすかどうか注視している。また外国人労働者が増えすぎていることに懸念を持っている。高校生以下の若い世代にもアプローチしていかないと、2Dアニメーションを志す若者が増えないと予測し危機感を覚えています。アナログの良さは分かっているが、現場がアナログ、デジタル混在状況の混乱を抱えている、この状態を考えると、ベテランの方々にデジタル対応を促したい。(その他,男性) □質問的にバックヤードには答えるのが難しいのと、年収回答はせめて〇万円~〇万円とかにした方が良かったと思います。(その他,男性) □税理士に相手にされない(提示された額が払える金額じゃなかった)税金等の事務処理が作業時間を削る。インボイスはあってもかまわないが、1000万以下の免税は維持してほしい(今のところインボイス登録のデメリットしか感じない)個人もちでPC等必要になるのでアニメーター演出等に別枠で補助金を作ってほしい(その他,男性) □アニメ業界がどのように生成AIと関わっていくのか、それによってどのように変化していくのかが先々の不安ではある(その他,男性) □本調査には抜本的な改善の必要性を強く感じます。調査自体の再設計が必要です。どういった目的で行う調査なのかあまりにも曖昧であり、また特定の属性の「制作者」のみを想定しているため回答が困難な項目も多く、回答の手間に対して調査としての有効性が極めて疑わしいです。(その他,男性) □特になし(その他,男性) □業務委託でアニメ業界に入りましたが、仕事で唯一話す人は「分からないことがあったら聞いてね」と言ってくれるものの、いざ分からないことを聞いても答えてくれません(分かったと言いつつもその後返事無し、もしくは無視)。撮まや自分でネットで調べて何とか凌いでたりもしますが、知りたい情報が見つからない時に途方にくれてしまいます。sns等にいるアニメ関係者に聞こうにも情報漏洩になる可能性を考えると難しく感じますし、詳しい人は大抵高圧的な人が多くて聞ける気がしません。こういった場合の救済措置がほしいです。(その他,女性)

## 77.

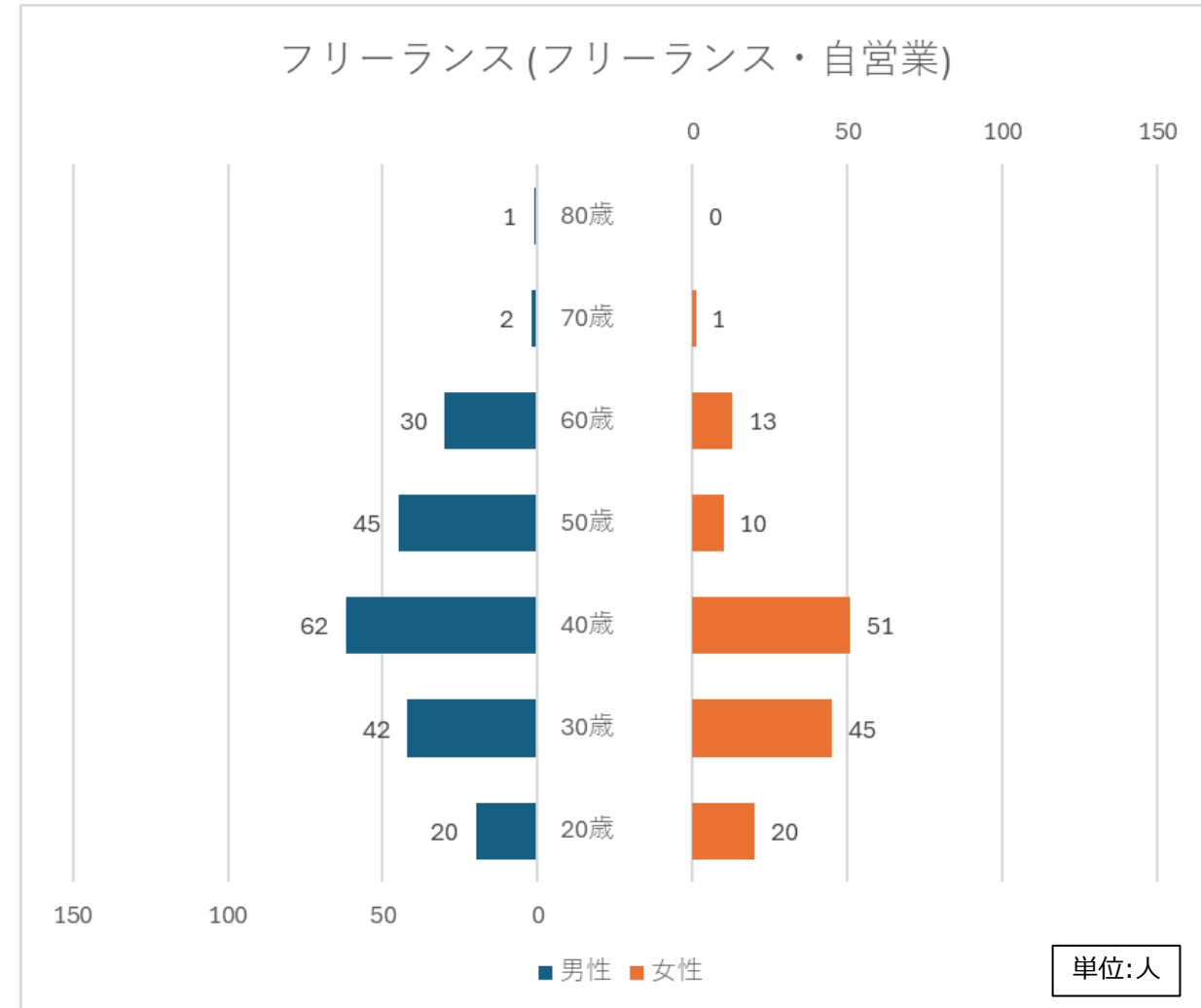
## 自由記述項目

□4年前に自律神経失調症にかかり、2年前コロナ後遺症も発症し、現状正社員として働くには少し難しい体になりました。フリーランス新法や確定申告についてなど個人的に情報収集はしているものの、アニメ制作会社がフリーランス新法を始めとした法律を把握しておらず、契約書を提出しない会社、源泉徴収時にマイナンバーの提出を不要としている会社や、発注書が納品物を提出してから提出される会社など。アニメ制作会社がしっかりと法律を理解し、フリーランス側が望めば適切な交渉ができる環境になれると望ましいです。(その他,女性) □定年過ぎても働かせてもらえるか不安。すでに「現役はあと5年」というニュアンスで言い渡されている。就業規則では、定年過ぎると嘱託扱いと記載されているが、それによって給与が下がることも健保関係の保障がなくなること不安。(その他,女性) □制作進行の役割と責任が重すぎる。他業界なら、スタッフを集めて、作品を回すのはかなりの上級職のはず。それを新卒に任せることにより、アニメーターが不要に疲弊し、現場にストレスを与えることもあるように思います。制作進行という役職は新人がやるもの。という、昔からの考え方は変えた方がいい。加えて、能力に合わせて細分化するべき。原画マンに営業をかけて人を集める、営業部、作品を回す管理部、タッグ貼りや雑務全般をこなす新人育成向けの部署等々、適材適所が可能な仕組みを会社は作るべき。現場、若くしてオールラウンダーな逸材を運で採用出来るかどうかの採用ガチャ化しており、制作進行の育成部分が置き去りにされている。その結果、作画方面にも不要なストレスを与えることとなり、クオリティの低下を招いていると考えます。(例、1人の進行が、次の話数のスタッフ集め、今の話数のタッグ貼り、カット用紙のスクリーン、スケジュール表の作成など立て込み、タッグ貼りが遅れたとします。そうすると素材をアニメーターに戻すのに数日遅れ、作画期間がとれずクオリティの低下に繋がります。そのクオリティを作画監督が調整する事で、疲弊し本来出せたはずのパフォーマンスが出せないことも。) (その他,男性) □AIがアニメーションを制作する上でどのような影響をもたらすのか不安がある。(その他,女性) □こちらの質問がわかりにくいもの、重複しているようなものがいくつかあって回答するのに悩んだ(その他,女性) □アニメーション制作者の育成も放送作品数の増加に合わせたペースにするため、・アニメ制作の用語集の整備、標準化・ストーリーテリング、演出手法の体系化を行ってほしい。(その他,男性) □物価は上がるのに給料はなかなか上がらない(その他,男性) □体調がどんどん悪くなってきている(その他,男性) □・アニメ会社勤務のすべての人の手取りが上がるように何かしらの対策をして欲しい。作業内容・作業量に対して月17万では生活がギリギリです。以前面接に行ったスタジオのアニメーターの給料は手取り6万といわれました。「実家は太いのか」「親から仕送りなどの経済的援助はしてもらえない環境なのか」とひたすら確認されました。その人の生活を賄えない分しか支給できない体制が当たり前存在しているのはおかしいです。今働いているスタジオの給料でも生活保護支給額レベルの額です。スタジオの社長は先日総会のような場で「アニメを質の良いクオリティでもっと早く・安く制作する」と言っていました。生成AIを使わせて時短させたり高いモーションキャプチャーをスタジオ内に設置したり、新しいスタジオを増設させて大量の人材を確保する前にやるべきことがあると思います。・健康に関する悩みはどんどん増えていきます。ちゃんと病院に行く時間もお金も欲しいですが余裕がないため行けません。明らかに不調だと自覚していますが寝て治すか薬を飲んで誤魔化して出勤しています。・新人に対するサポートがあまり充実していない。入社してすぐ自分のPCなどの機材を貸していただきましたが、2Dデザインはイラストを描くことも業務の一つなのに液タブの支給はなく、与えられたのは型落ちした板タブでした。自分のうちから液タブを持ってきて使ってと言われて持ってきたのに、「持ち込みはルール違反」とシステム部の人から注意を受けました。PCも先輩と同じ業務量なのに新人だからという理由でスペックの低いPCで、すぐにフリーズしたり電源が落ちてしまいます。半年近くそのPCを使い、ようやく業務に支障が出てると認知され、先日先輩と同等のスペックのPCを支給していただきました。椅子も前の人が使用したものから変えていないので、ボロボロで椅子を使うと座面の布の部分が剥がれ落ちてしまいます。初日からモニターの電源が入らないなど、歓迎されていない感じがしました。新人がその部署に来るのは数年ぶりということでしたが、先輩やリーダーから振られる仕事は時々新人のレベルでは時間内に完成しなさそうな難しい業務だったり、指示やリテイク内容があいまいだったり感情任せにダメ出しをされることがあります。時間内にできそうになれば事前に報告してと言われており、作業が厳しい時は数時間前に必ず相談していますがそこから作業時間が延びることはないですし、他の人が引き取ってくれることもありません。何年も同じ部署に新人が来ては一年ほどで他の部署に行ってしまうことから、そういう点などから異動してしまうんだなと感じています。是非アニメ業界全体で手取りを増やすこと、新人に対してただのコマではなくて育てるという意識をもってサポートを行うことを望んでいます。(その他,女性) □AIを積極的に活用できる世の中になってもらいたい。(その他,男性) □過去作品で、ほぼ自分のオリジナルアニメーションであっても、著作権をもてないのは、制作会社が個人より権利があるため、また、それらが、YouTubeやニコ動で再生されても、何の法的制御が出来ないのも、納得がいかないですね。個々の細かいところまで著作権が主張管理出来るようになると嬉しいですね。(その他,女性) □時代は変わる。とくに、この業界は、どんどん変化する。配信が入って来てガラッと変化したがこの後AIなどさらに変わって行くと思う…。とても不安です。今年は大病もして、どんどん老化すると思うとまだ大学生の子供のことやら将来がさらに不安。(その他,女性)

## 78. 就業形態（男女×年齢）

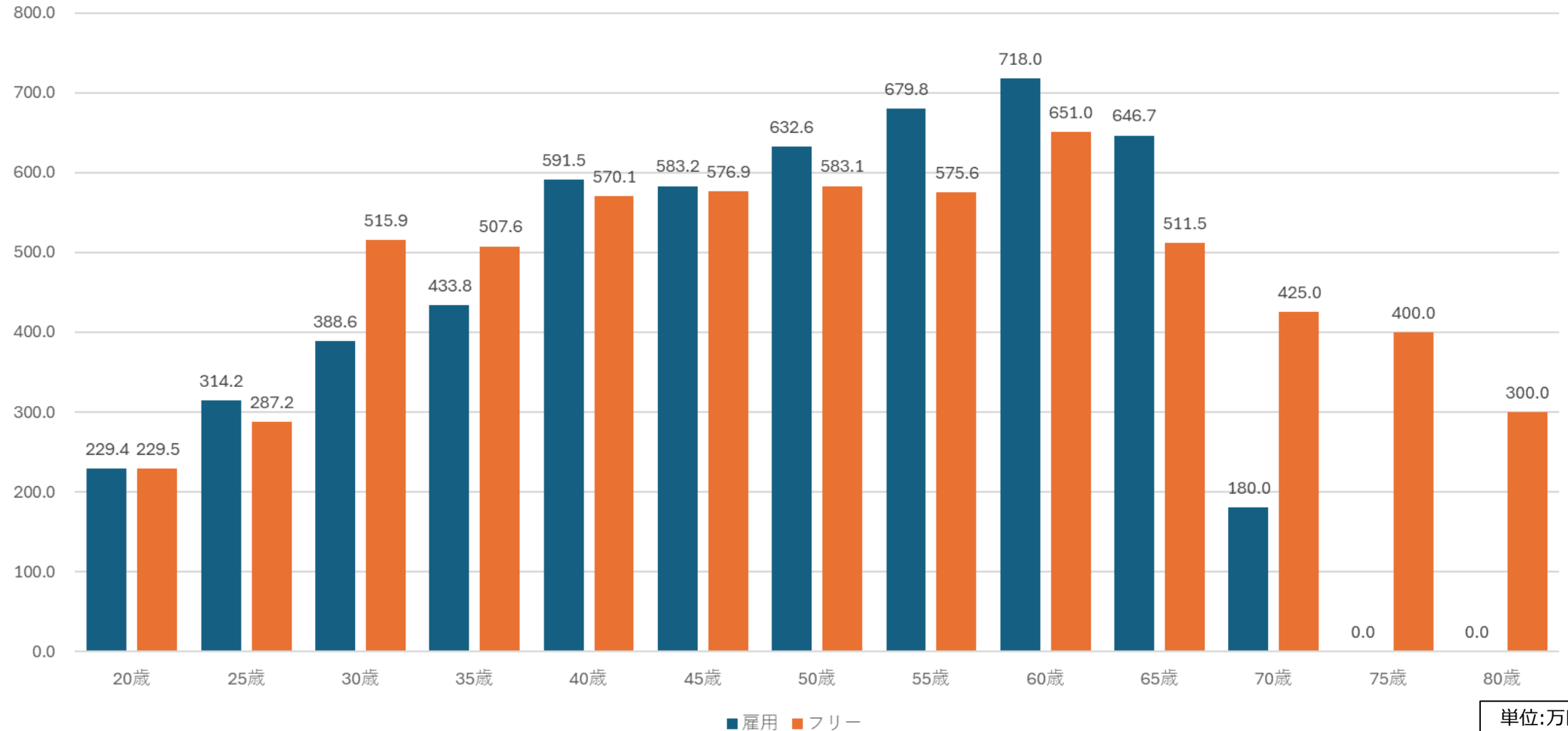


(F3、F4、Q161(a), n=552, 無回答・その他を除く)  
 (生年から年齢を計算し、第1桁を切り下げ、無回答を除く)



(F3、F4、Q161(a), n=342, 無回答・その他を除く)  
 (生年から年齢を計算し、第1桁を切り下げ、無回答を除く)

# 79. 平均年収（就業形態×年齢階層）

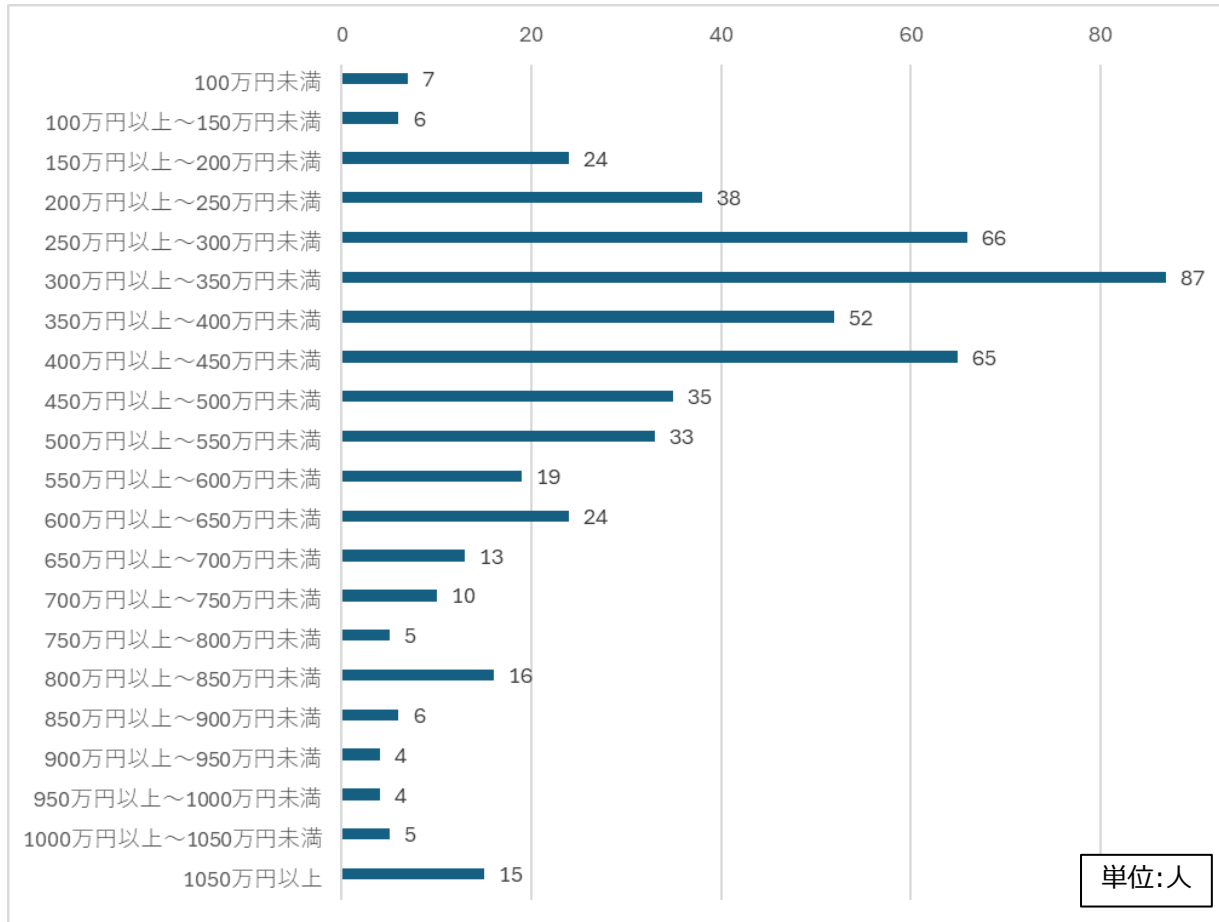


雇用(役員・正社員・契約社員)、フリー(フリーランス・自営業)

(F4、Q161(a), n=851, 外れ値を除く、無回答・その他を除く)  
(生年から年齢を計算し、第1桁を5歳毎に切り捨て、無回答を除く)

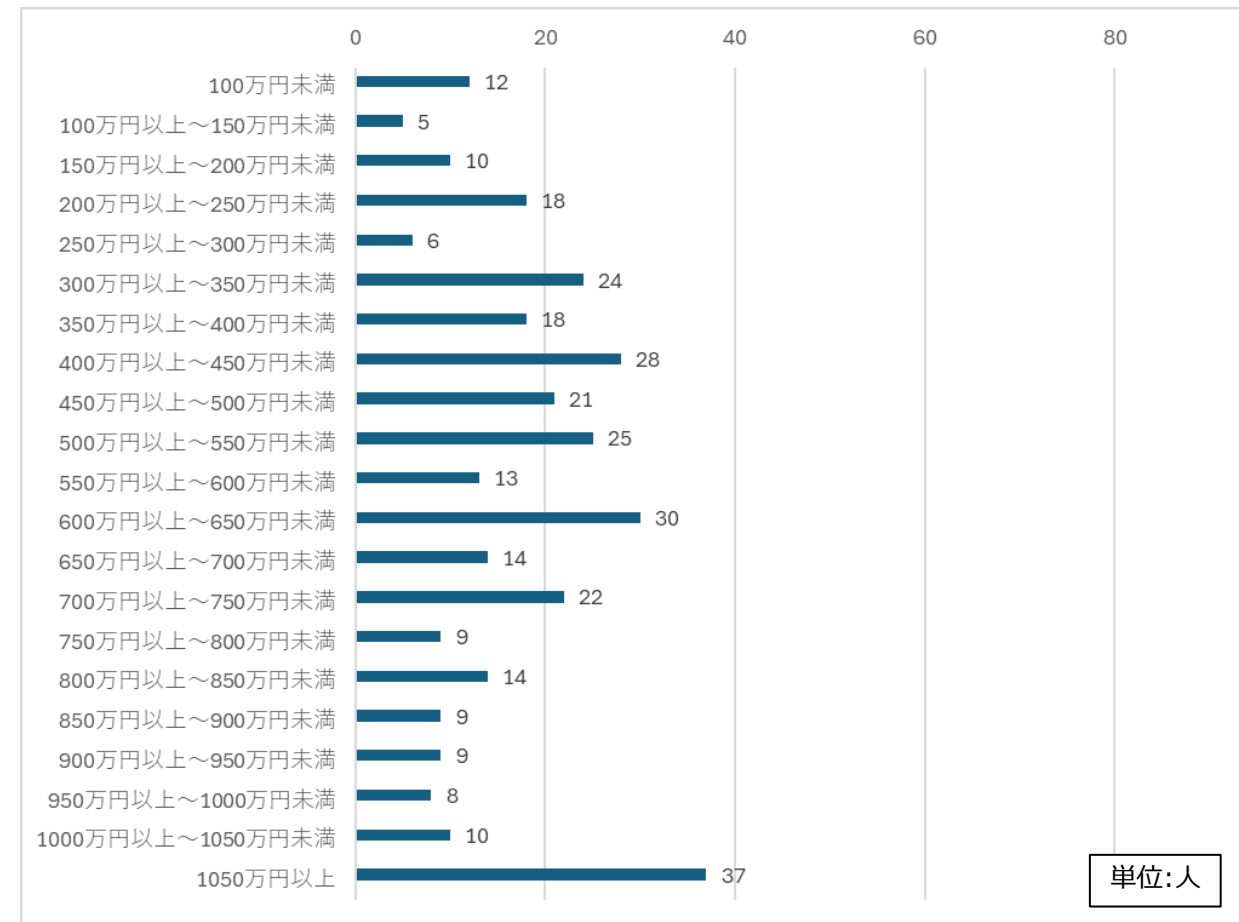
# 80. 就業形態別(年収分布)

雇用(役員・正社員・契約社員)



(F4、Q161(a), n=534, 外れ値を含む、無回答・その他を除く)

フリー(フリーランス・自営業)



(F4、Q161(a), n=342, 外れ値を含む、無回答・その他を除く)

# 奥付

この調査は、令和7年度文化庁「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」及び令和7年度経済産業省「アニメーション制作業における就業環境等に関する実態調査」の一環として、メディア芸術コンソーシアムJV事務局、一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）、三菱UFJリサーチ&コンサルティング株式会社（MURC）が協力して実施した調査の結果を一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）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2026』

発行年月日 （Ver1.00）2026年03月27日

（Ver1.01）2026年04月06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。