

第112回労働政策フォーラム
アニメーターの職場から考えるフリーランサーの働き方

事例報告 実態調査にみるアニメ制作従事者の働き方

一般社団法人 日本アニメーター・演出協会
桶田 大介（監事、弁護士）

2020年12月15日

一般社団法人 日本アニメーター・演出協会(JAniCA)

2

JAniCA
Japan Animation Creators Association

「アニメーション制作者実態調査2019」実施
報告書を公開しています

一般社団法人 日本アニメーター・演出協会

組織概要 活動とお知らせ 入会案内 お問い合わせ

時代の風を 帆に受けて

JAniCA は業界の健全な発展に寄与し、アニメ制作者の地位向上を目指します

一般社団法人
日本アニメーター・演出協会

TOPICS

- 2019/11/29 『クロッキー会(本協会編)』(第004回)開催のお知らせ
- 2019/11/20 「アニメーター向け健康診断」(2019年)実施のお知らせ
- 2019/11/18 『人形デザイン・クロッキー会』(第160、161回)開催のお知らせ
- 2019/11/11 「アニメーション制作費実態調査2019」へのご協力ありがとうございます。
- 2019/11/01 「Vandal」発会!「京都アニメーション応援委員会」について
- 2019/08/04 「京都アニメーション」就労条件の補正になった方々には、
「京都アニメーション応援委員会」を発起しました。
- 2019/07/26

JAniCA のあゆみ
Japan Animation Creators Association

アニメイト 精鋭アニメ制作会社が
作り上げる4作品!!
— animemirai —

携帯電話から
QRコード
携帯電話からも
ご覧になれます

アニメーター、演出の外、制作進行や美術背景などアニメ制作に従事する個人、漫画家やイラストレーターなどアニメ制作に関連する個人事業主が加入する同業者団体。

・アニメ事業従事者の社会保障の充実

割安な健康保険組合(文芸美術国民健康保険組合等)への団体加入、加入斡旋、健康診断の定期実施

・アニメーションの質向上、アニメーター・演出の技術向上、知識技術の継承

若手アニメーター等人材育成事業(2010年～2014年)、クロッキー会(毎月2回)、解剖学講座(年5回)、パース/レイアウト講座(年5回)、下請法ガイドライン講習会(年1回)、ACTF[デジタル作画の情報交流]等

・取材対応

NHK「クローズアップ現代+」等

・官公庁への協力、委託事業の実施

内閣府、公正取引委員会、経済産業省、中小企業庁、厚生労働省、労働基準監督署、文化庁等

一般社団法人 日本アニメーター・演出協会(JAniCA)

正会員 : 1,173 人
 業界会員 : 52 人
 準会員 : 426 人
 賛助個人 : 15 人
 応援団 : 318 人
 (2020/11/25時点)

種別	説明	会費	国保加入
正会員	2D商業アニメーション制作のアニメーター、または演出家	2,000円/月	加入OK
無料正会員	2D商業アニメーション制作のアニメーター、または演出家	会費なし	
業界会員	2D商業アニメーション制作のアニメーター、または演出家以外(例: 背景、制作、仕上げ、音響、声優) ※「 背景部会 」を発足しました	2,000円/月	加入OK
準会員	商業アニメーション制作又はこれに類する事業に従事する個人(例: 3DCGアニメ関係者、フラッシュアニメ関係者、漫画家、アニメ雑誌編集者、ライター、ゲーム関係、小説家、イラストレーター)	3,000円/月	加入OK
個人賛助会員	個人の方 ※「 賛助会員 」の説明はこちら	6,000円/年	
法人賛助会員	法人の方。 ※「 賛助会員 」の説明はこちら	100,000円/年	
応援団	どなたでも(個人/法人) ※「 応援団 」の説明はこちら ※「 応援団一覧 」はこちら	会費なし	

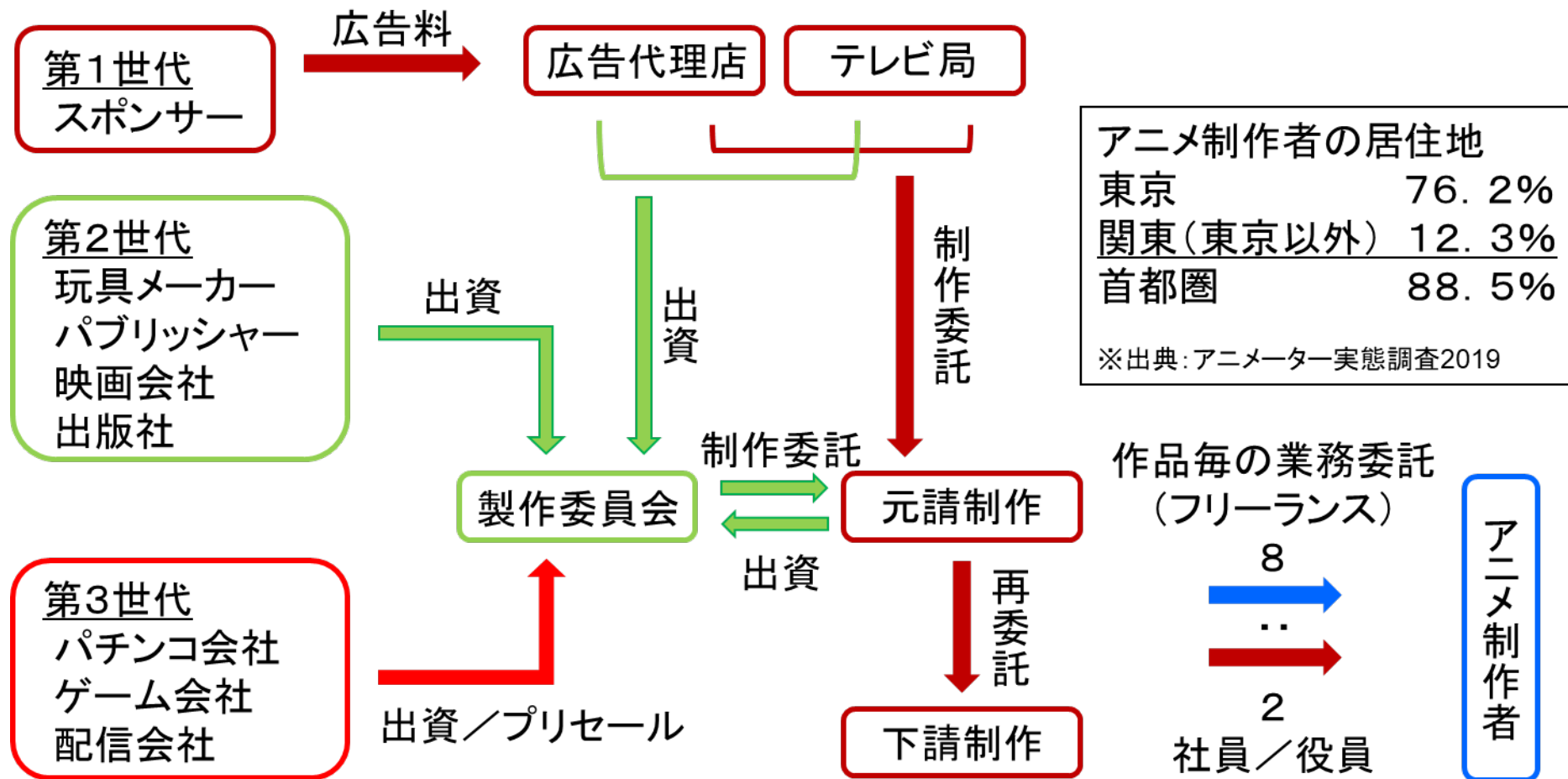
既存の先行調査

	芸団協(2005)	JAniCA(2009)	芸団協 JAniCA (2015)	DNP JAniCA (2019)
調査 報告書	『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』
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	
期間	2005/2/10～	2008/10/1～2009/2/28	2014/8/1～2014/9/30	2018/11/6～2018/12/19
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、L0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、L0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	
有効N (有効回答率)	83 (27.0%)	728 (約36.4%)	759 (28.6%)	382 (24.2%)

「アニメ業界」とは？

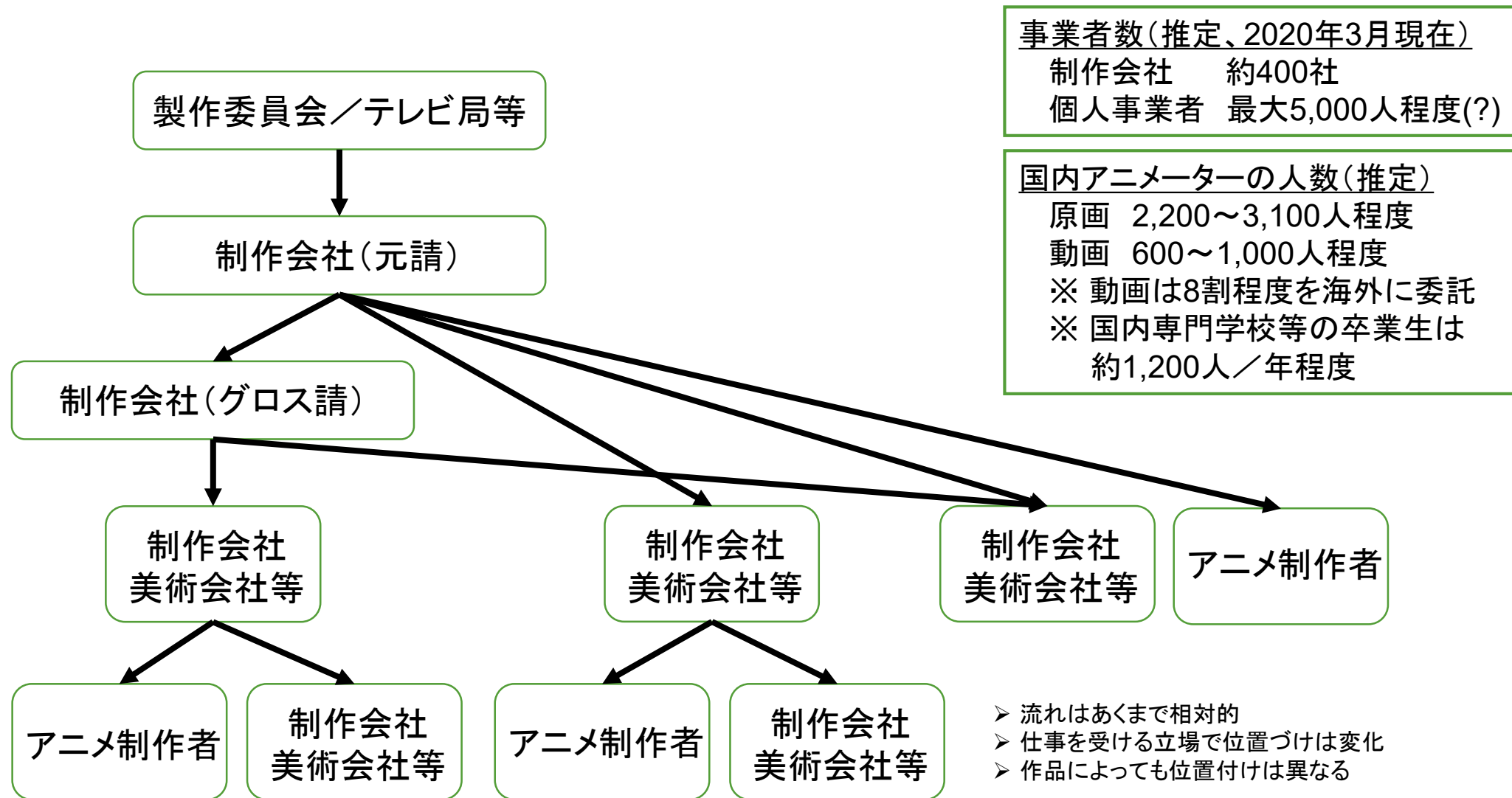


アニメ制作の取引関係 1



➡ 2016年ころから外需(配信・海外)、劇場とで活況、製作(作品)数は過去最高ペース。均一的だった制作予算について、差異が大きくなりつつある

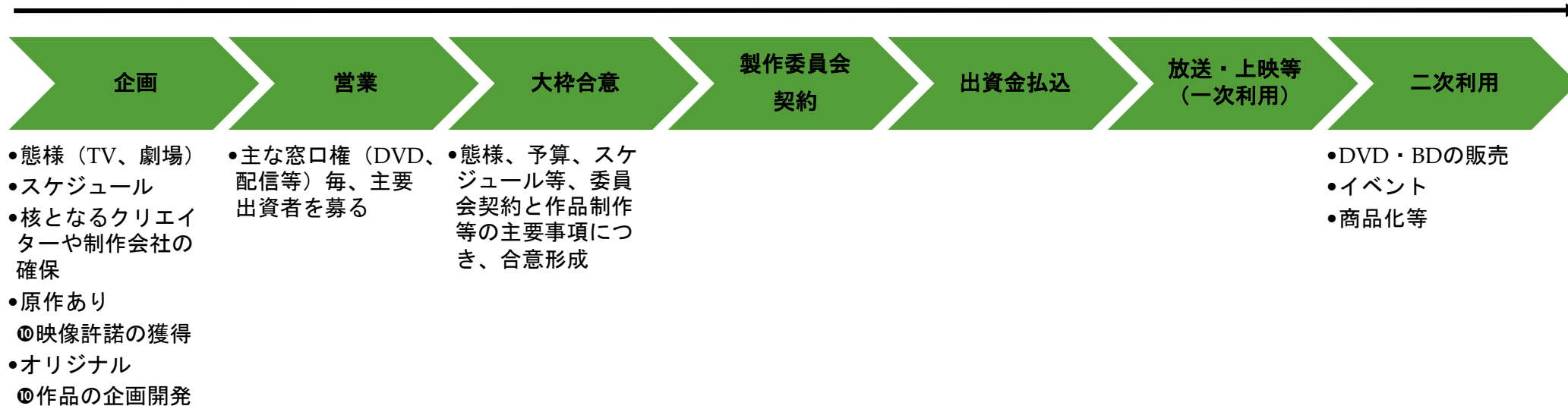
アニメ制作の取引関係 2



アニメ制作のタイムライン

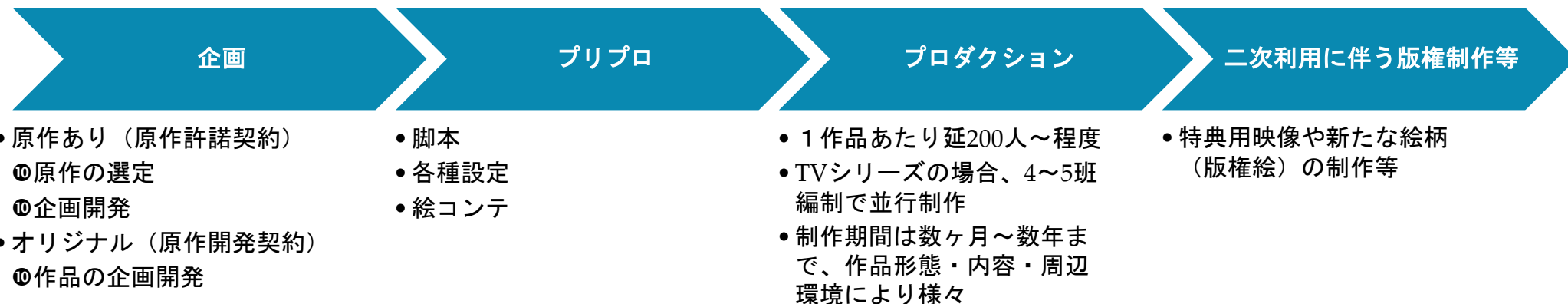
概ね3年程度～

製作

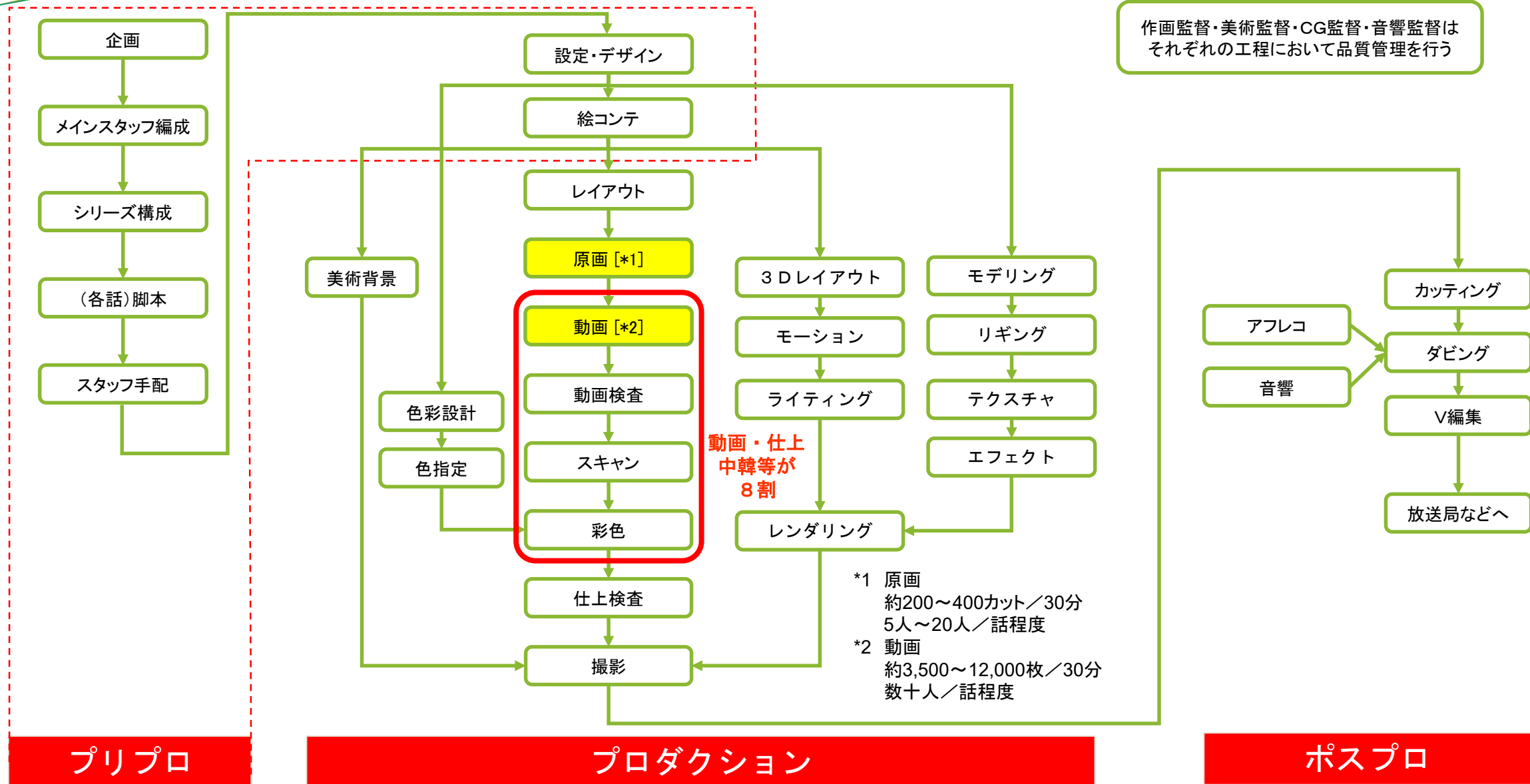


概ね2年程度～

制作

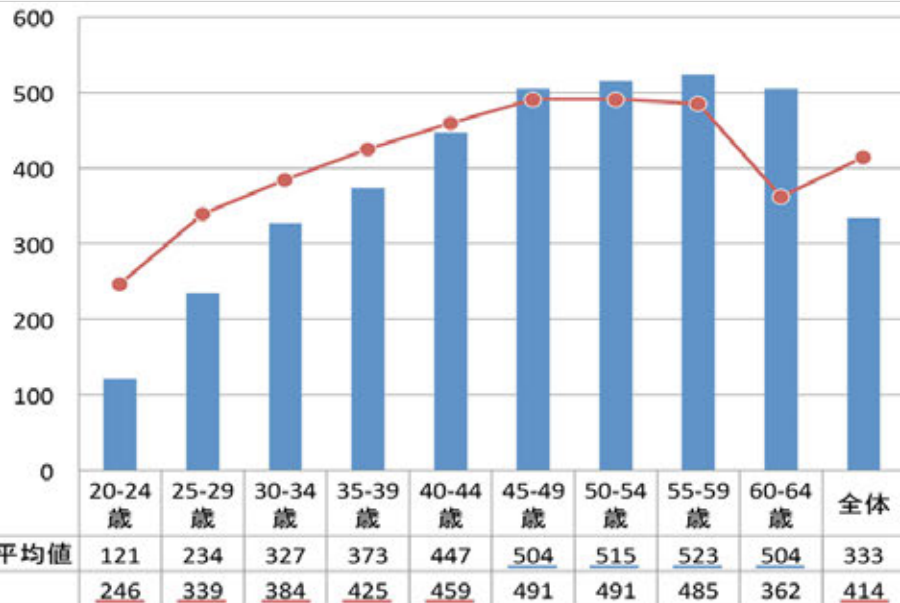


アニメ制作フロー



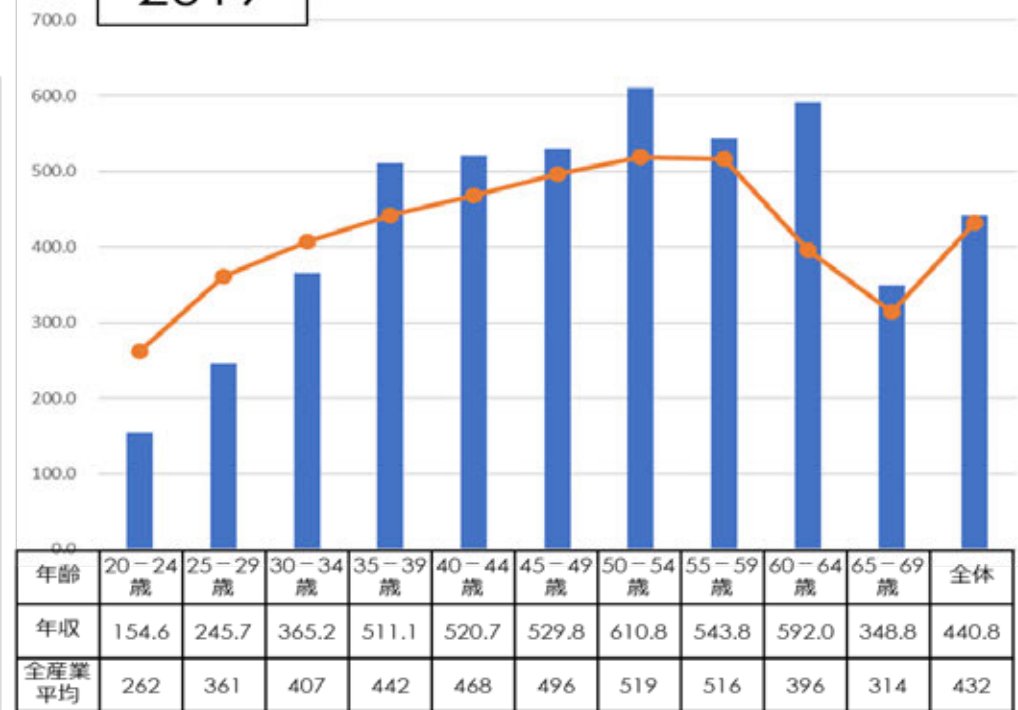
年齢階層別平均年収

2015



JAniCA (2014)「アニメーション制作者実態調査」、
国税庁長官官房企画課 (2014)『平成25年分民間給与実態統計調査 調査結果報告』p.18をもとに作成

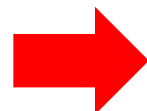
2019



国税庁長官官房企画課 (2018年)「平成29年分 民間給与実態統計調査 調査結果報告」p.19をもとに作成
外れ値を除く

2014年調査
全体平均 333万円
20代前半平均 121万円

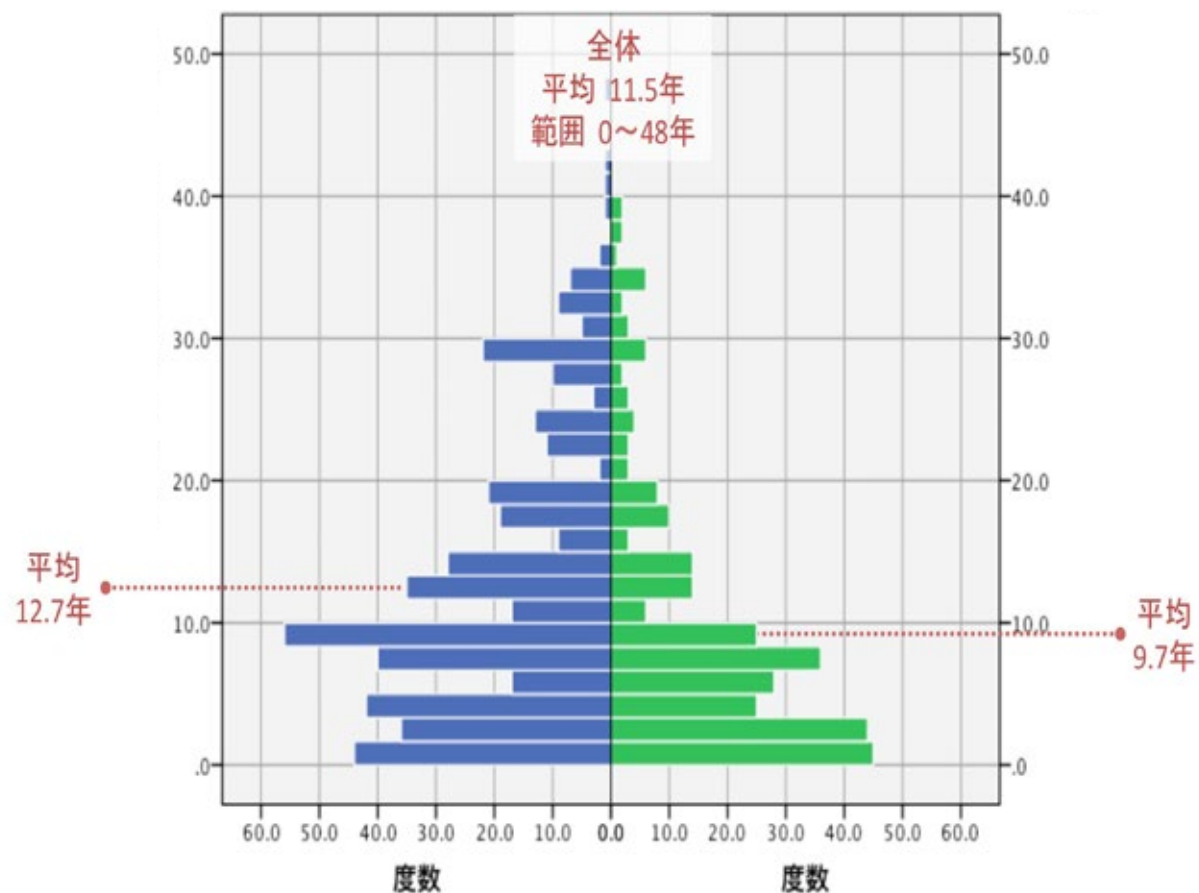
+33%



+28%

2018年調査
全体平均 441万円
20代前半平均 155万円

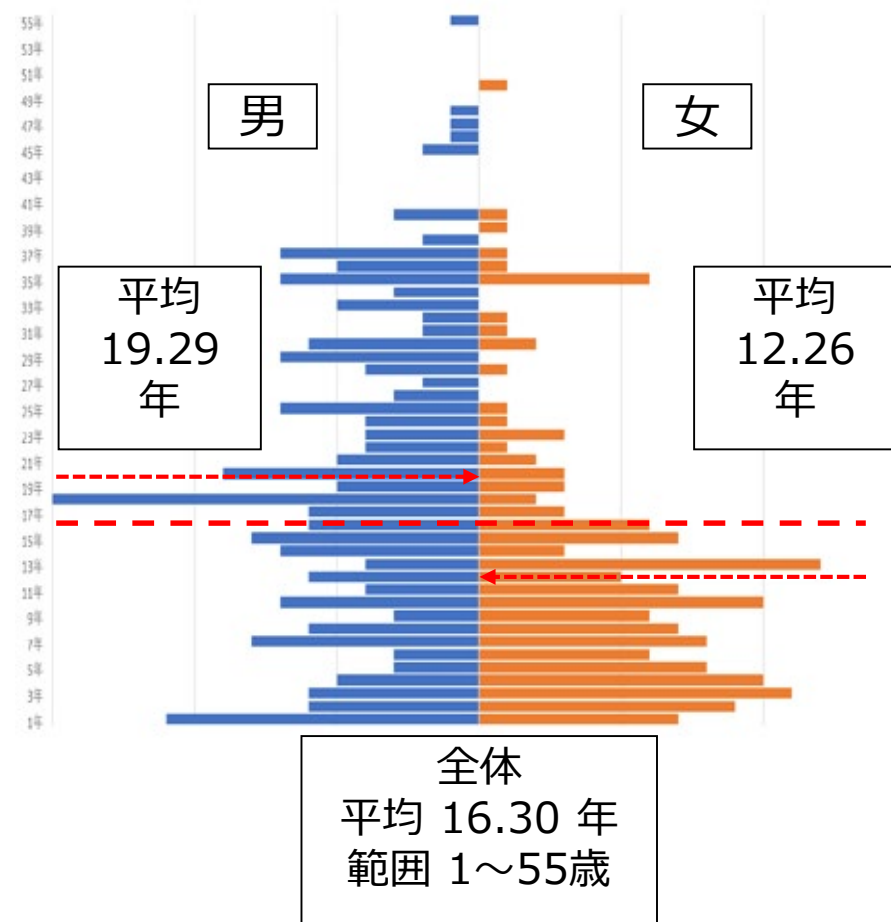
年齢構成



JAniCA(2014)「アニメーション制作者実態調査」、JAniCA(2015)『アニメーション制作者実態調査報告書2015』p.22をもとに作成

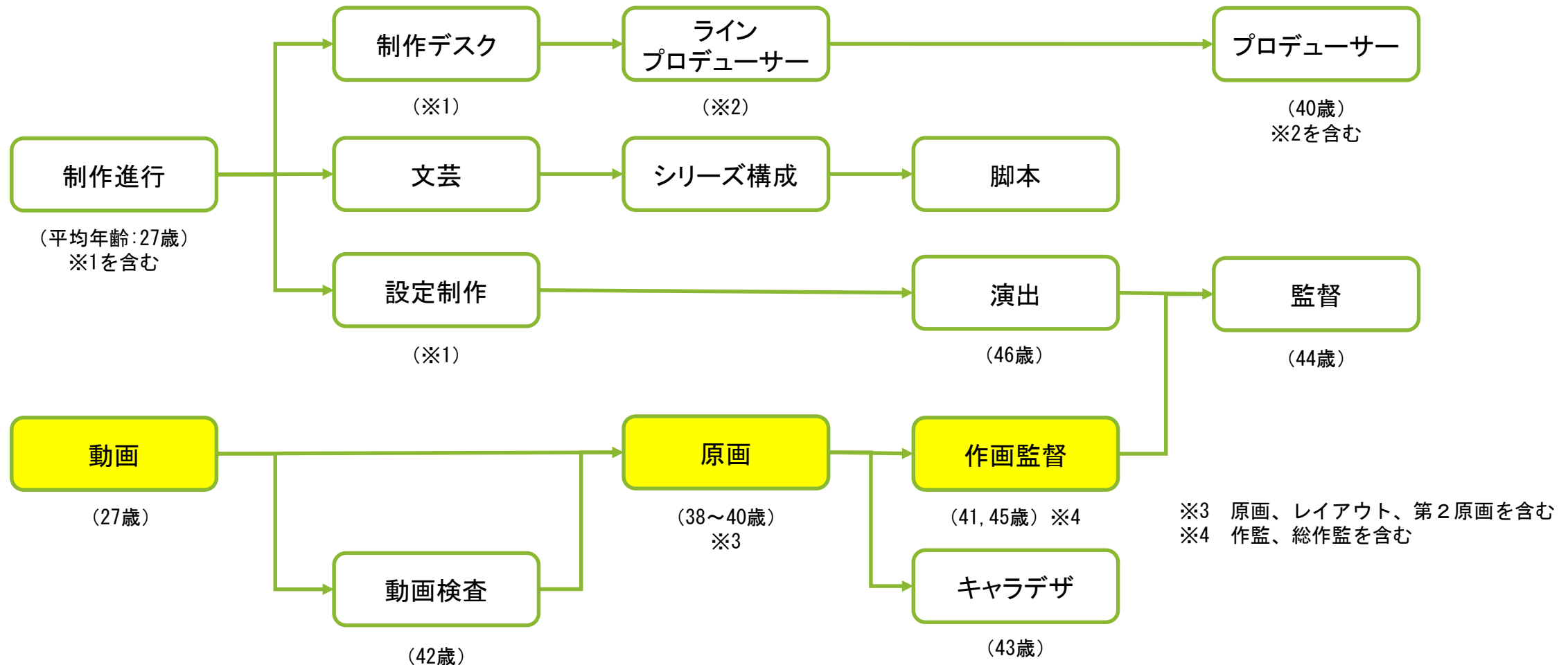
2014年調査
平均経験年数11.5年

➡
+4.8年



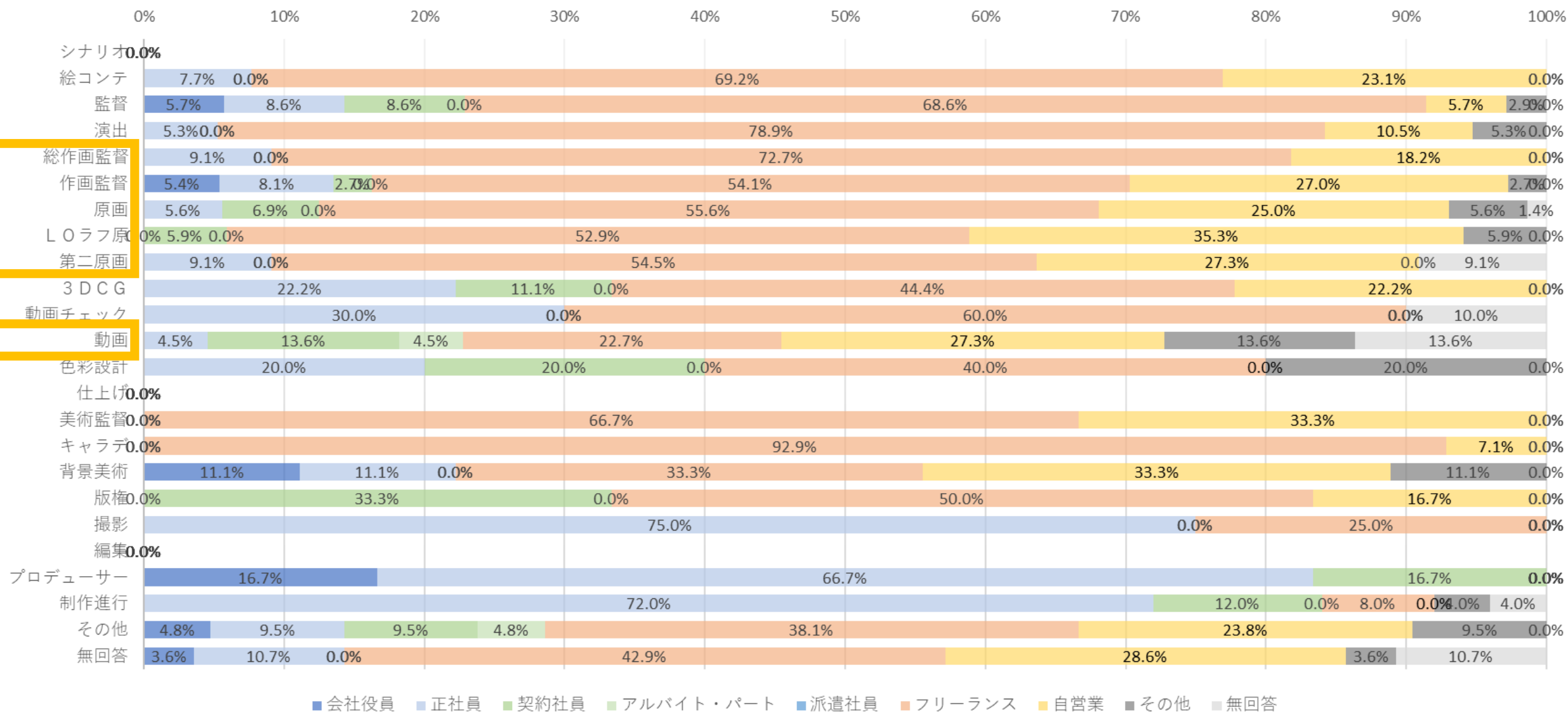
2018年調査
平均経験年数16.3年

アニメ制作の職種

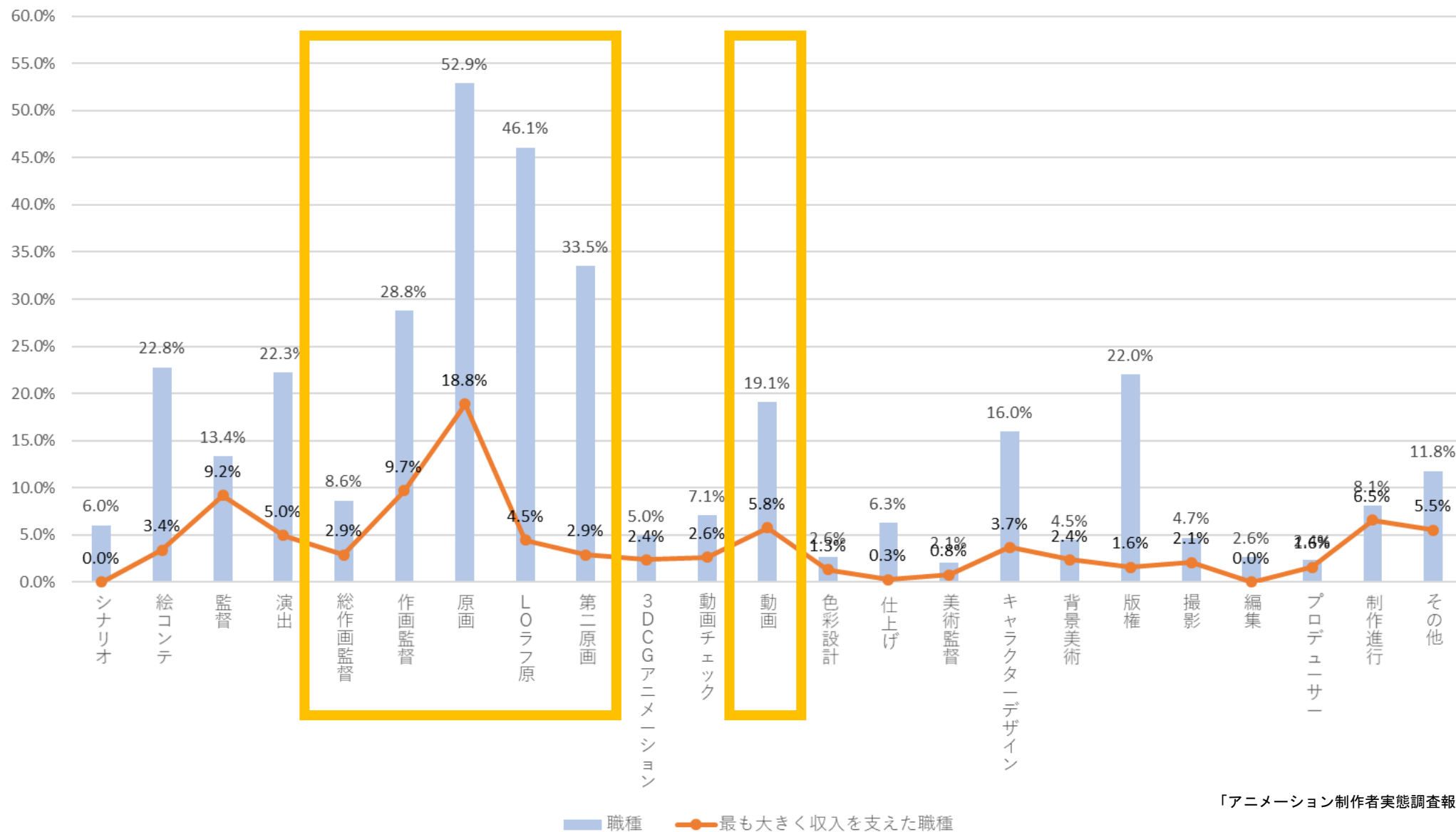


・職務、流れは「アニメ創りの世界(キャリアパス)」(一般社団法人日本動画協会, 2016年)から抜粋
・数字は「アニメーション制作者実態調査報告書2019」から『平均年齢』を抜粋

職種別就業形態

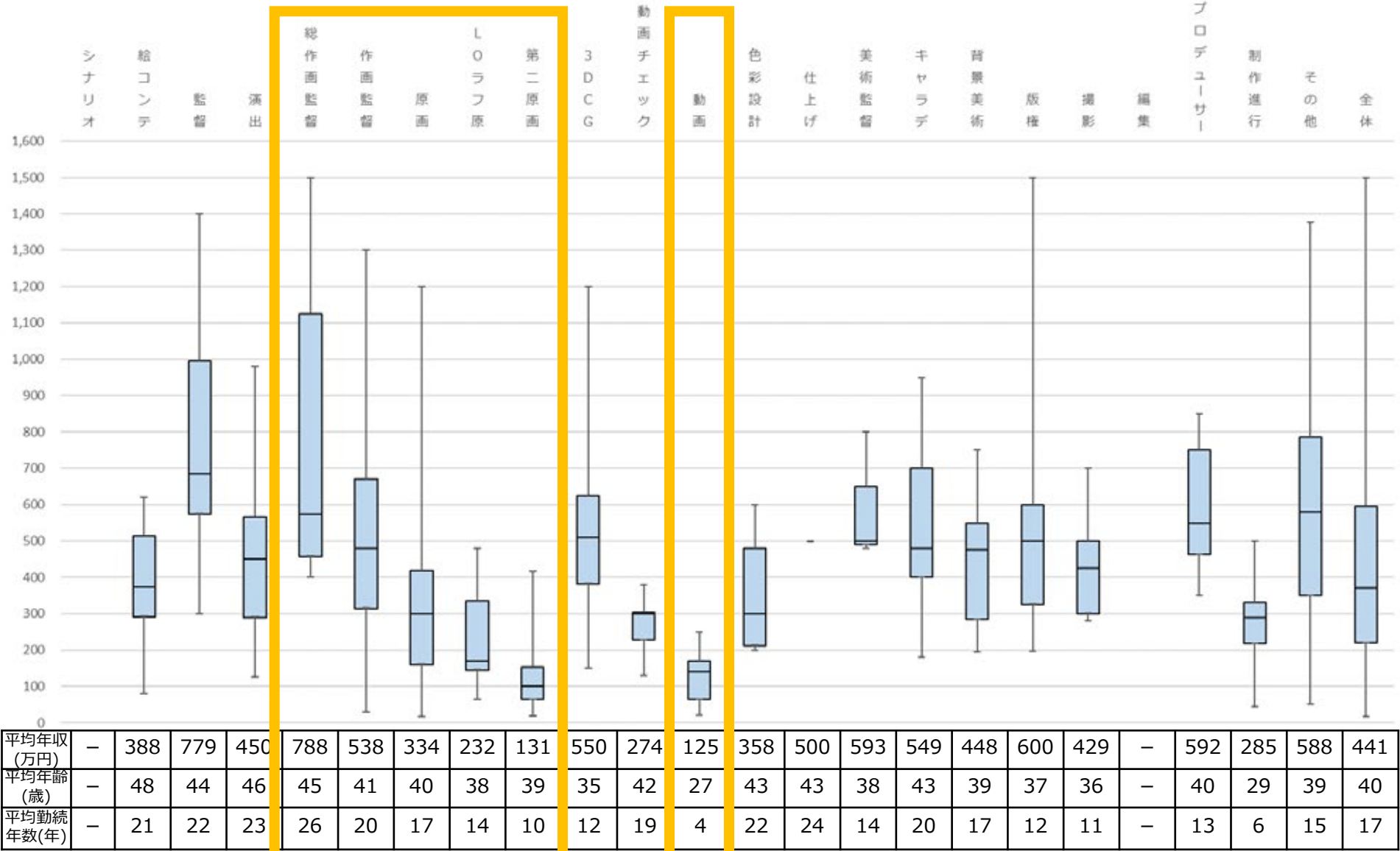


アニメ業界内の職種



「アニメーション制作者実態調査報告書2019」より

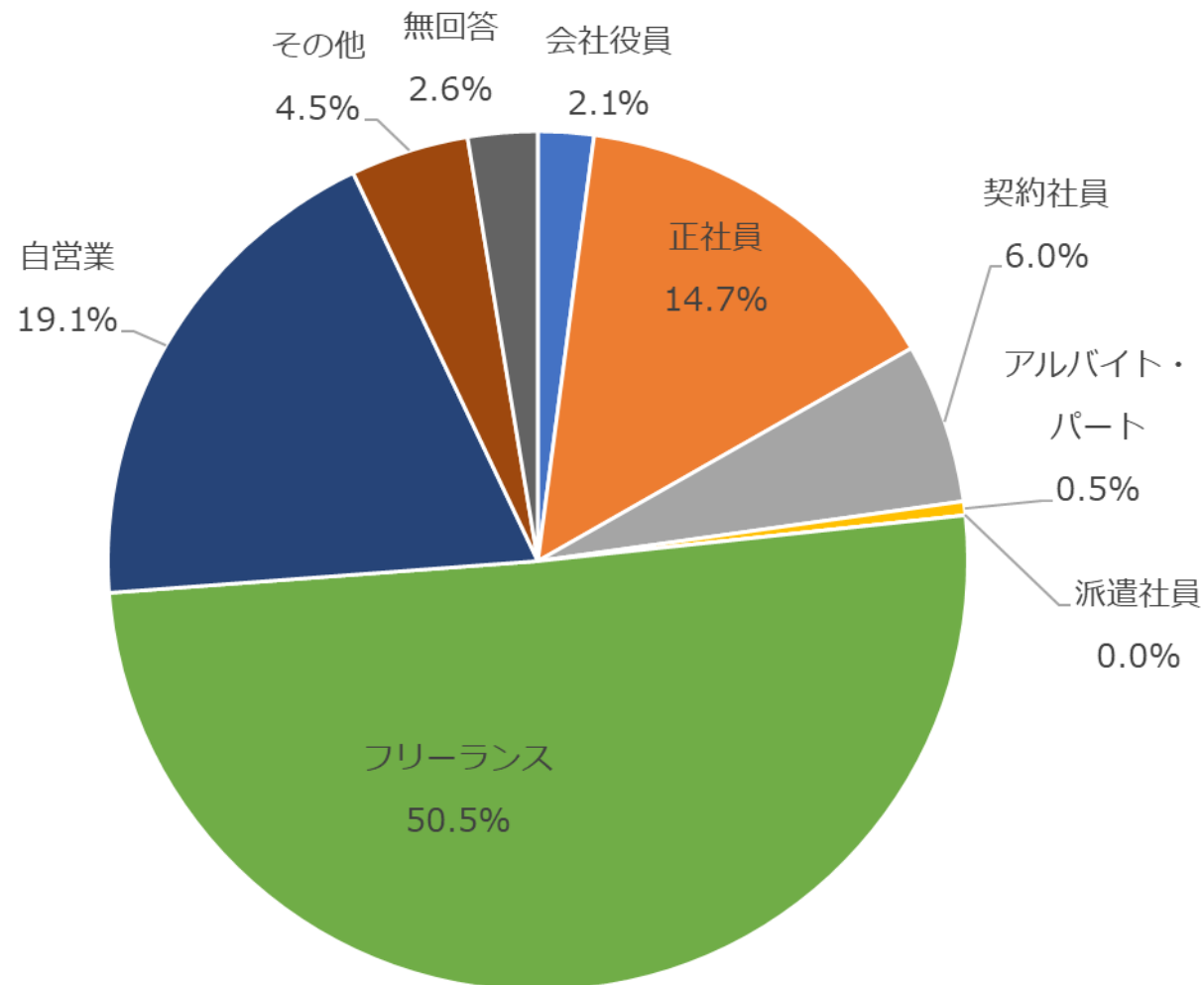
職種別年収・年齢・勤続年数



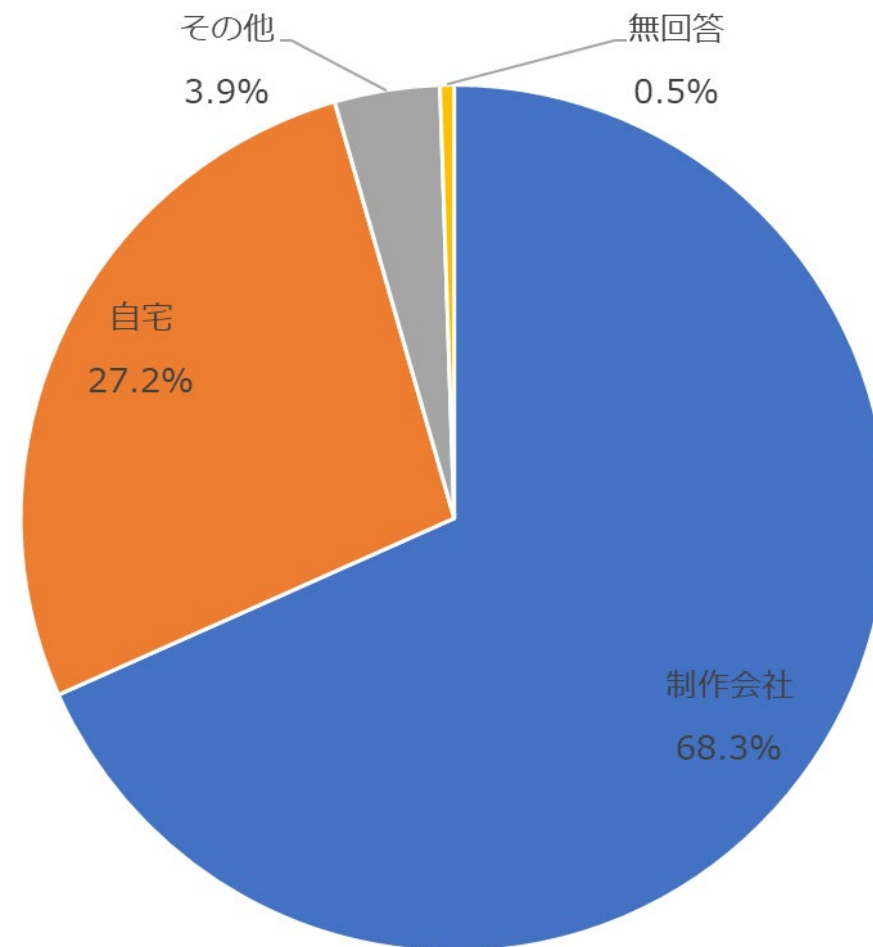
外れ値を除く

就業形態と就業場所

就業形態

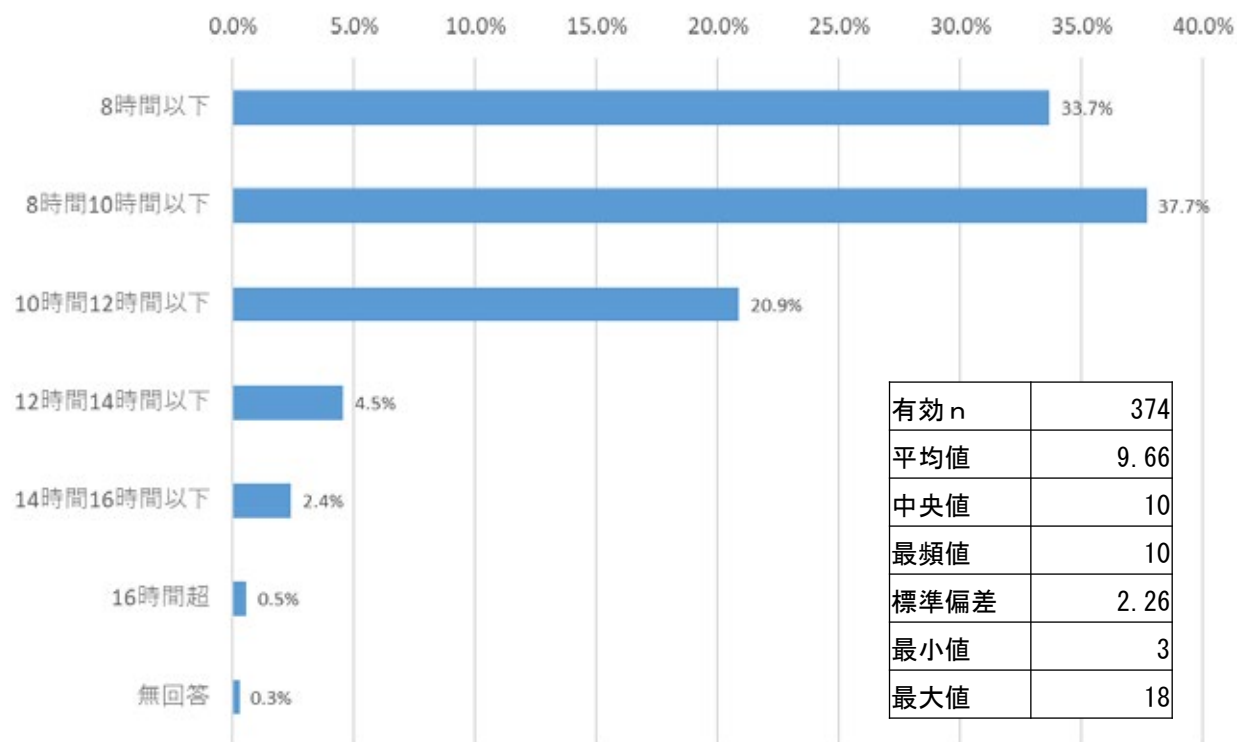


就業場所

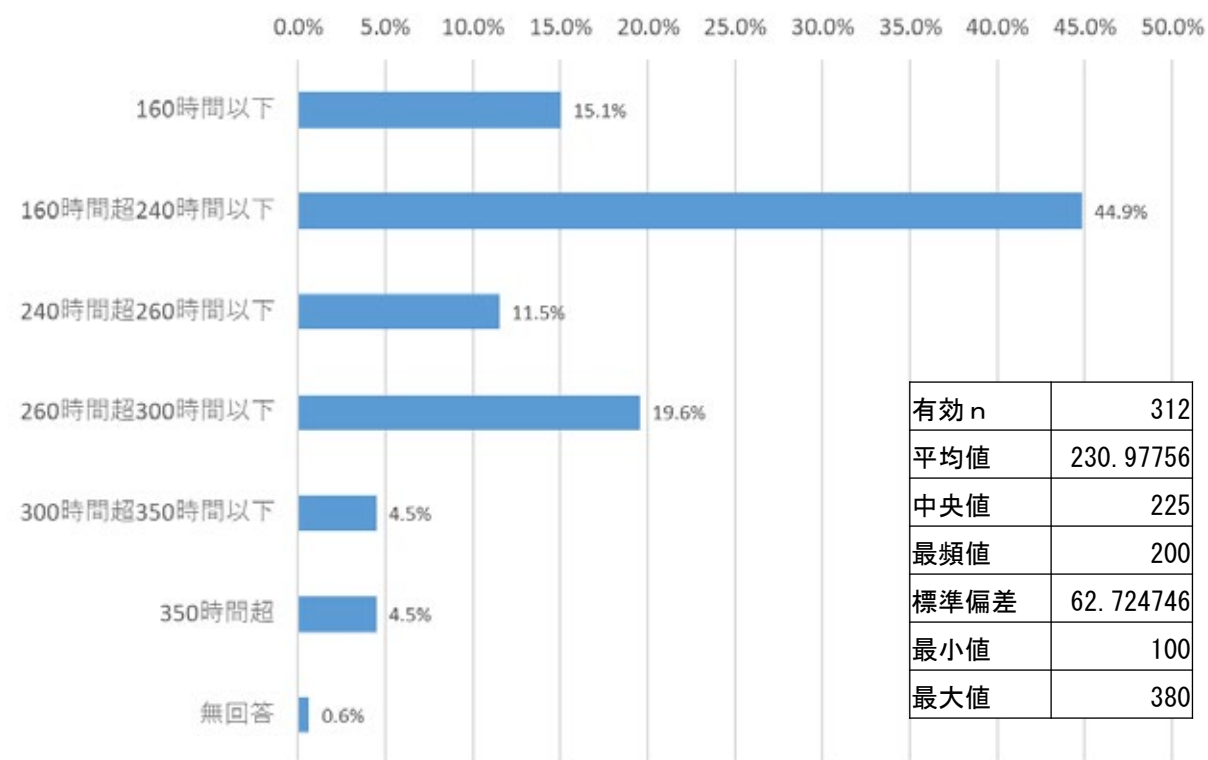


平均作業時間

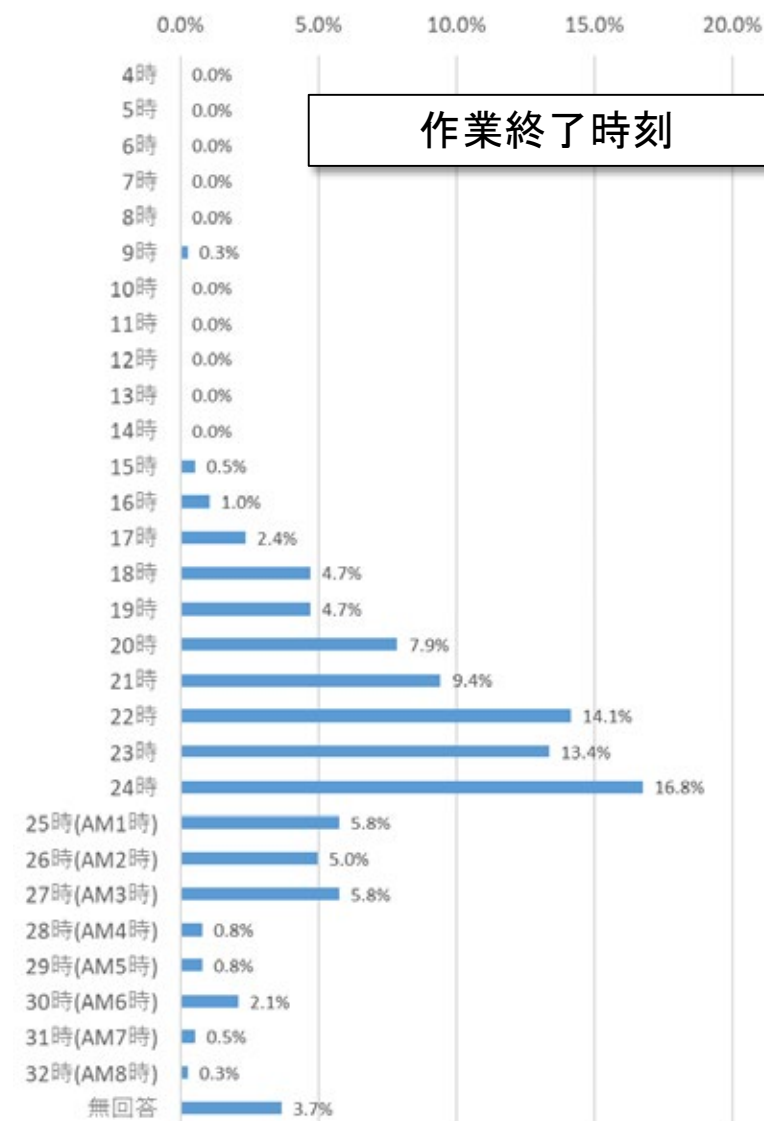
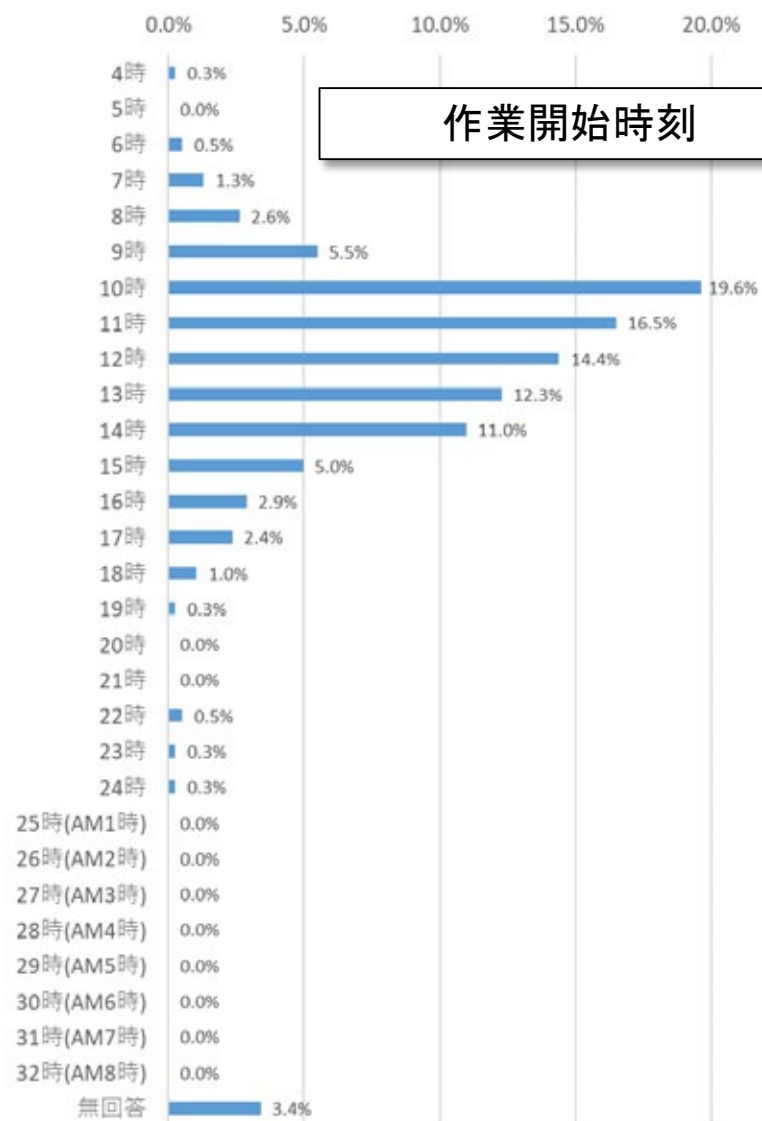
1日あたりの平均作業時間



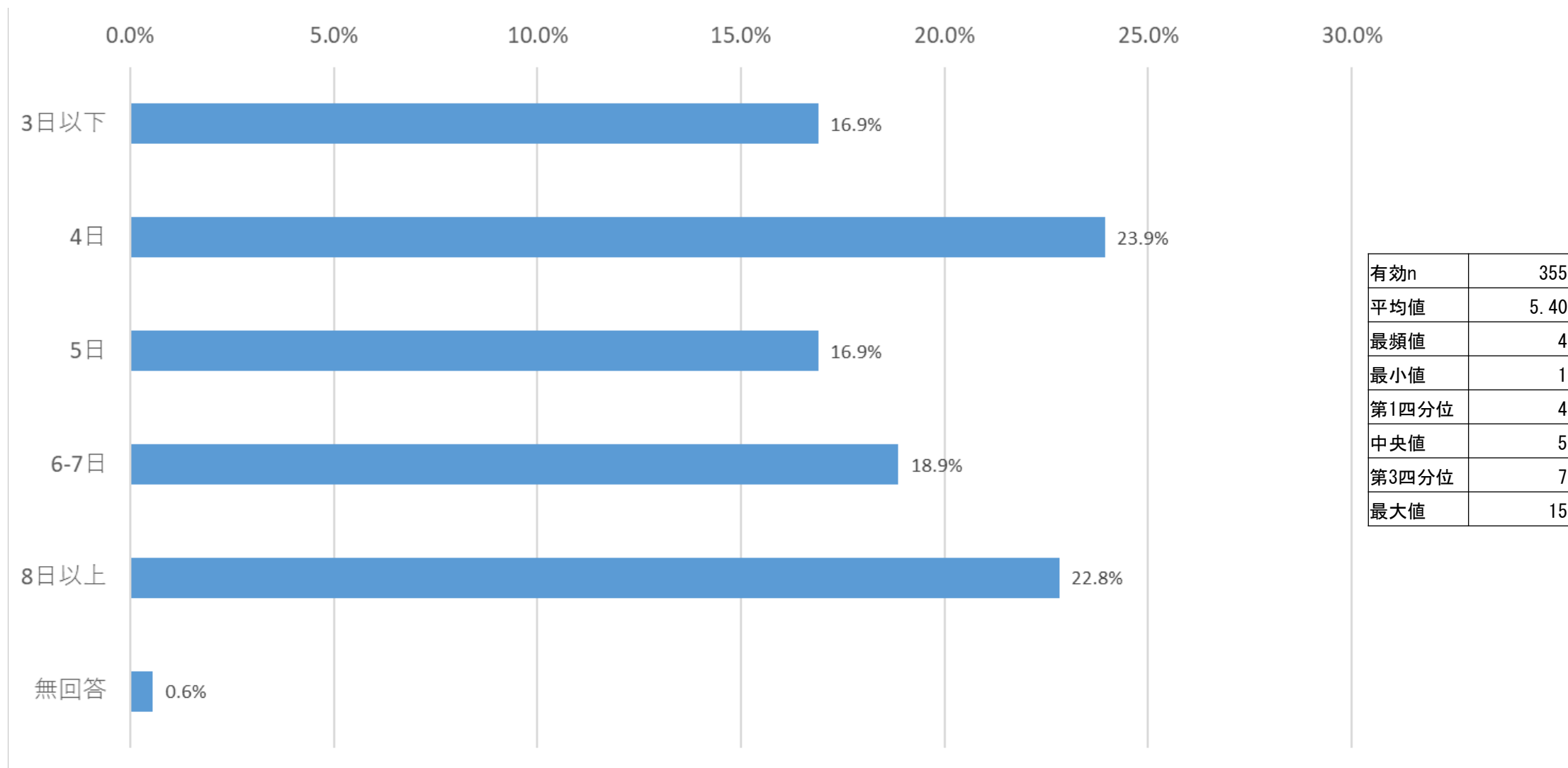
1ヶ月あたりの平均作業時間



作業開始・終了時刻

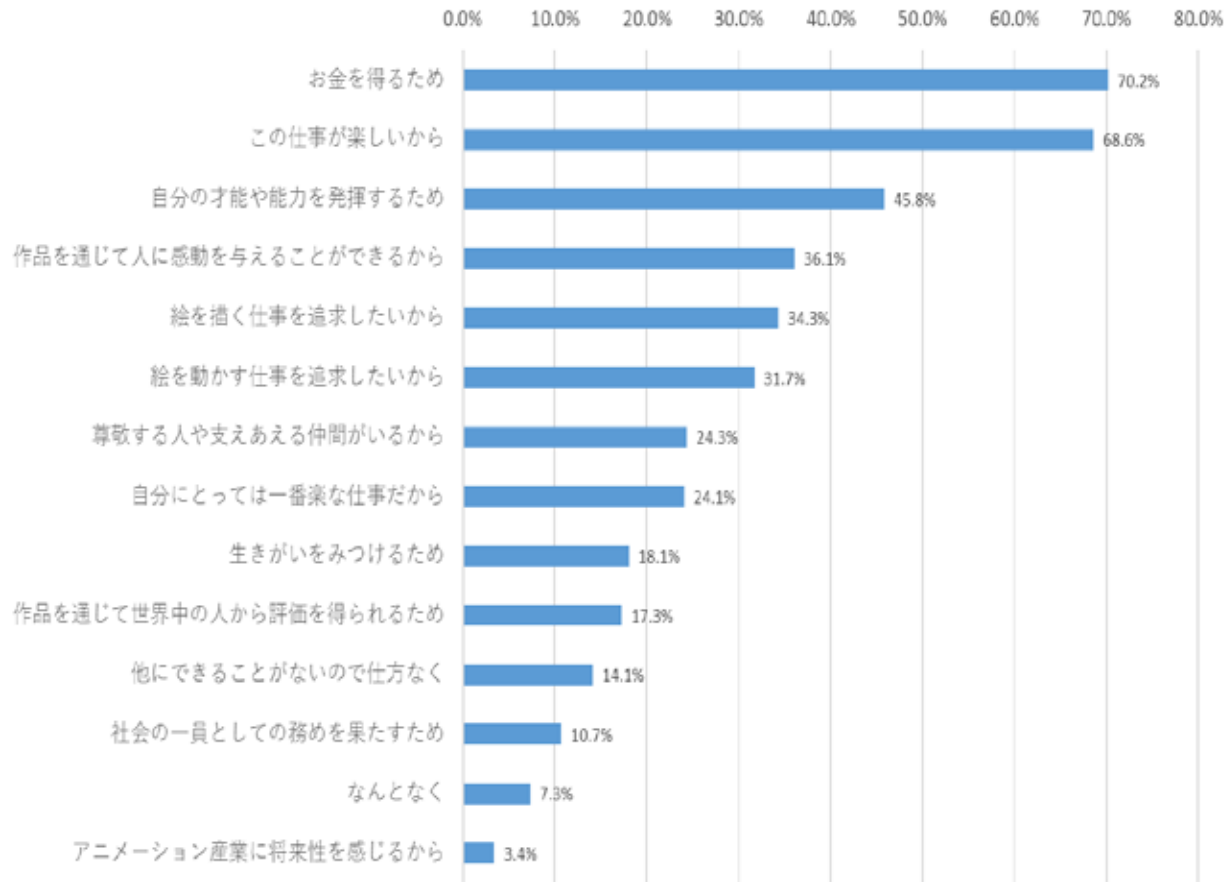


月平均休日

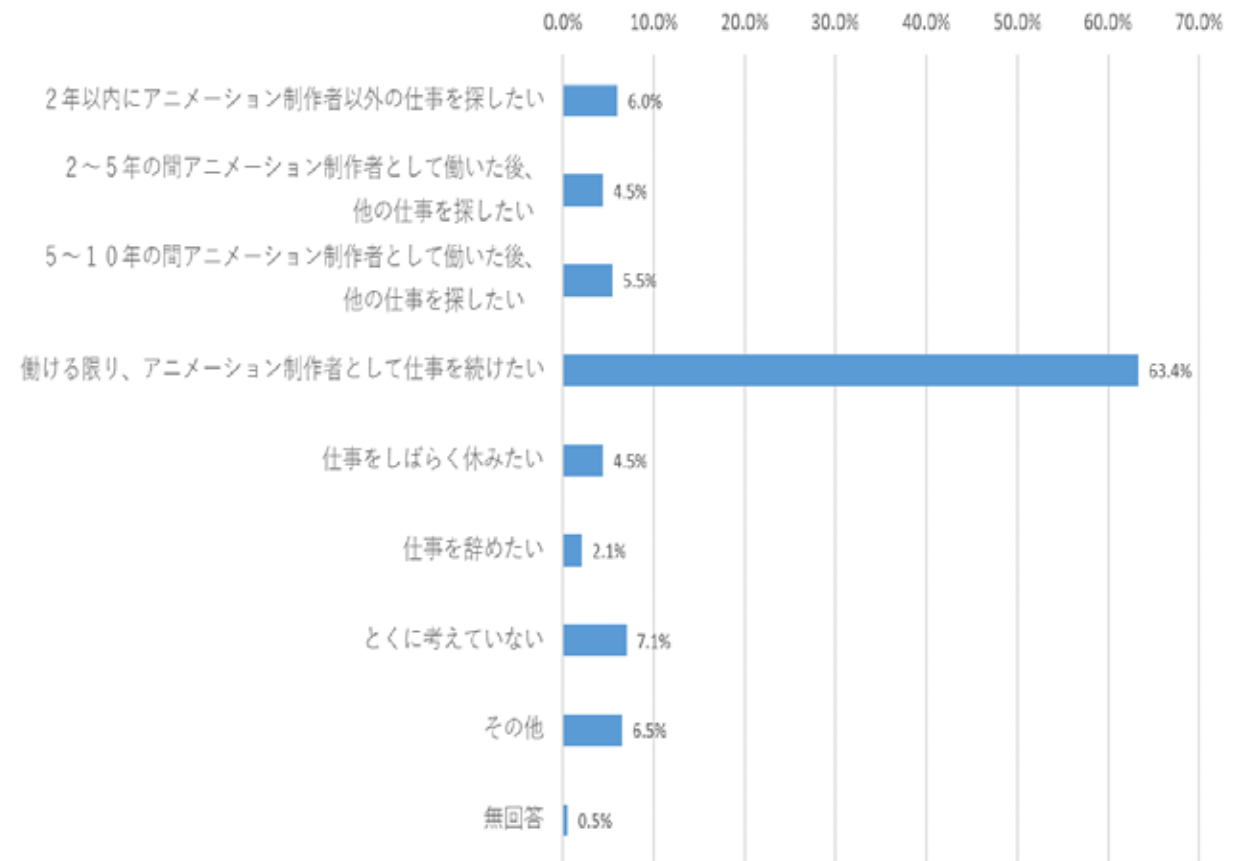


就業動機と今後

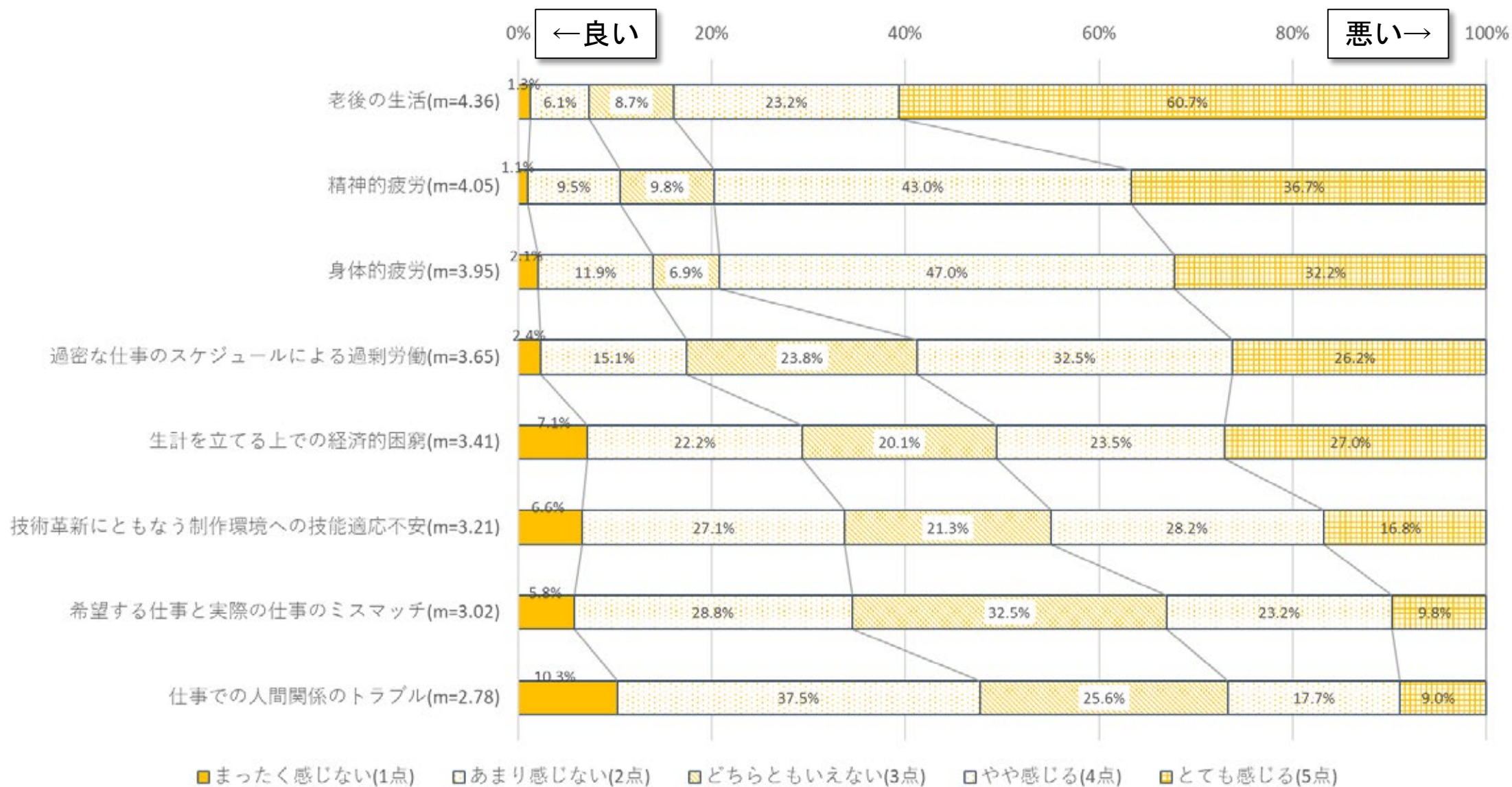
現在の仕事継続理由



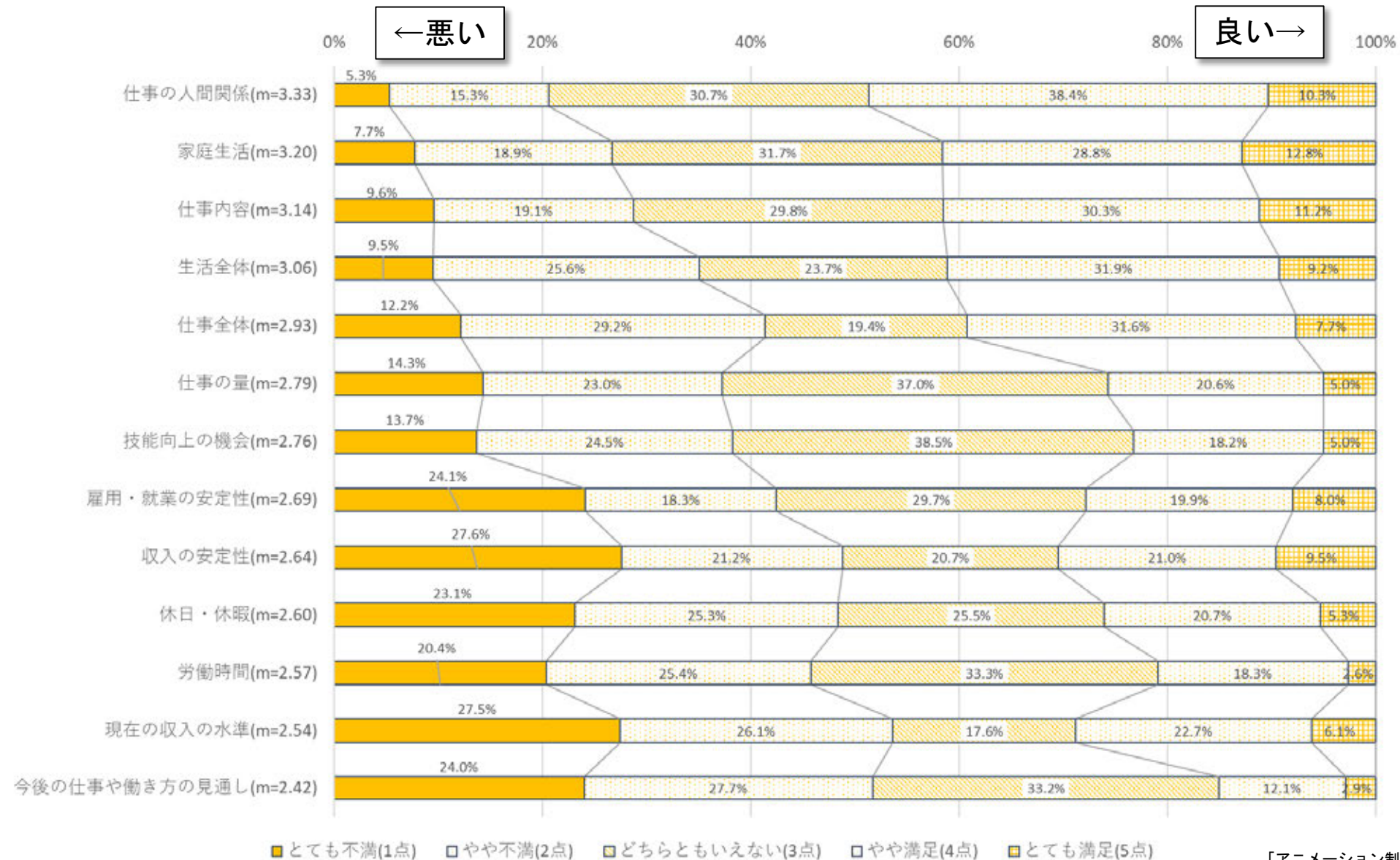
今後の仕事計画



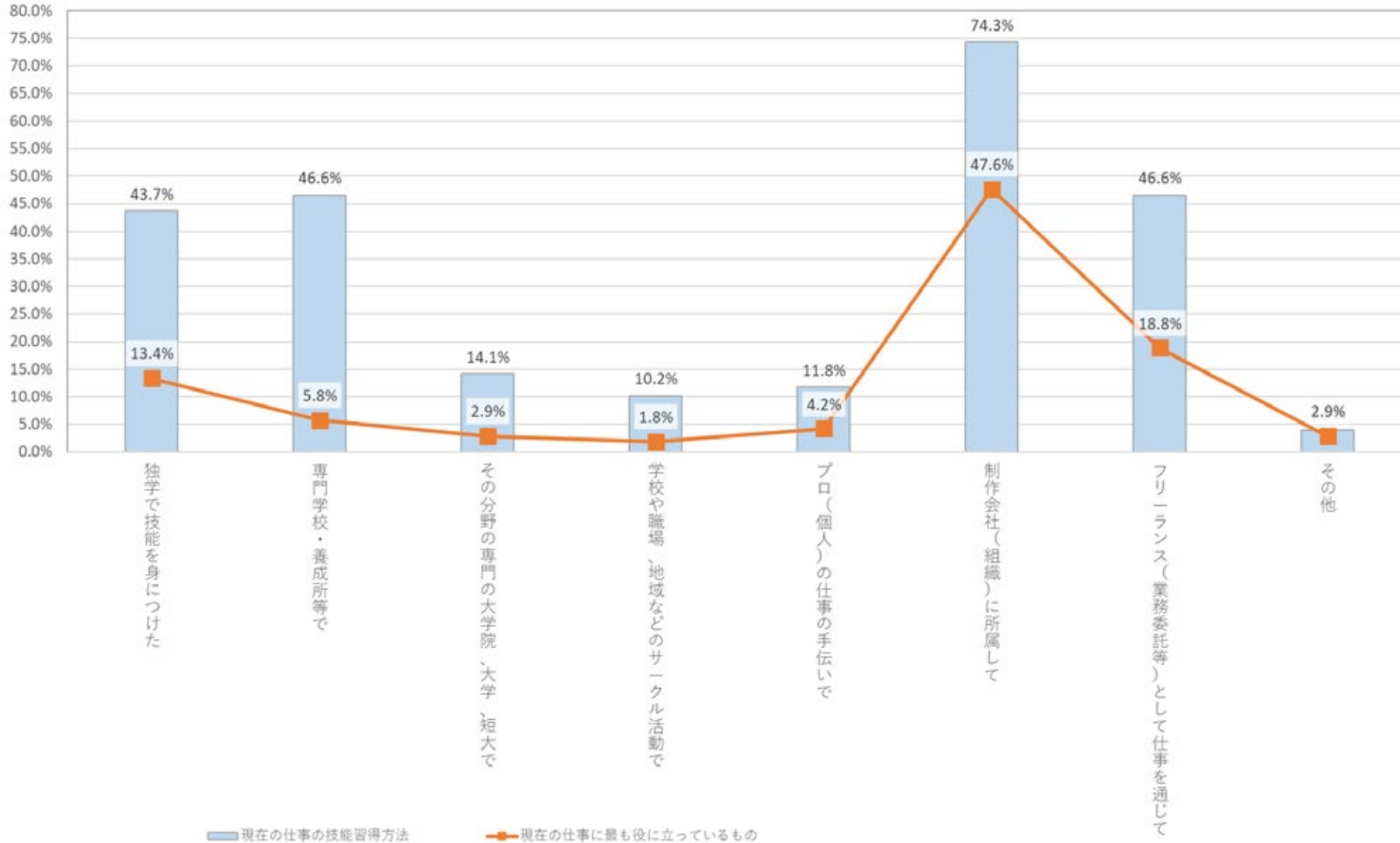
生活や仕事の状況



生活や仕事の満足度



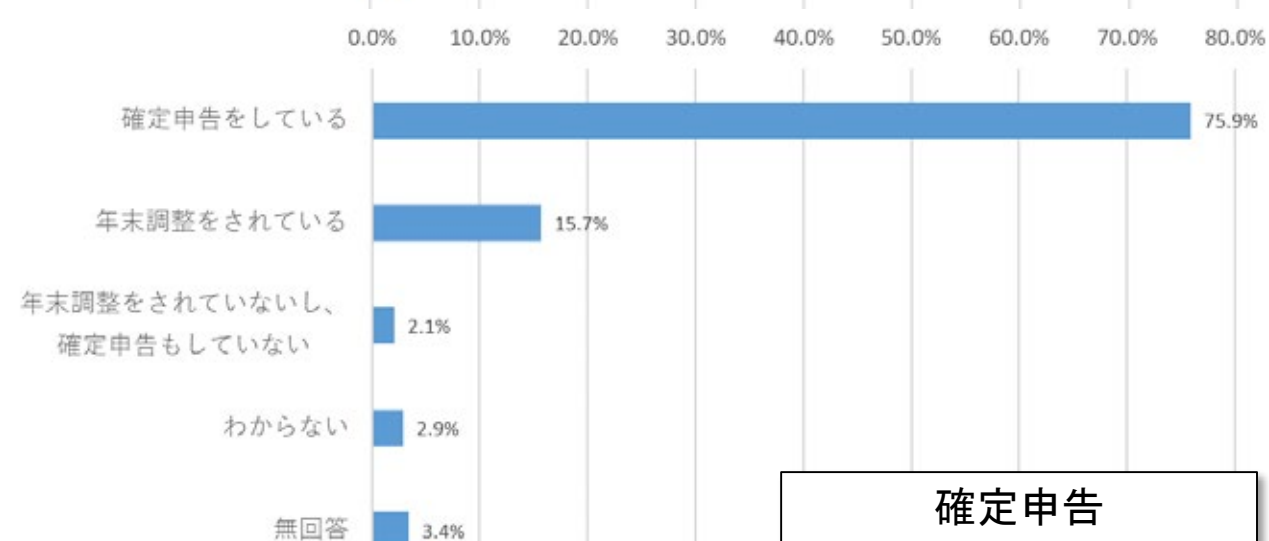
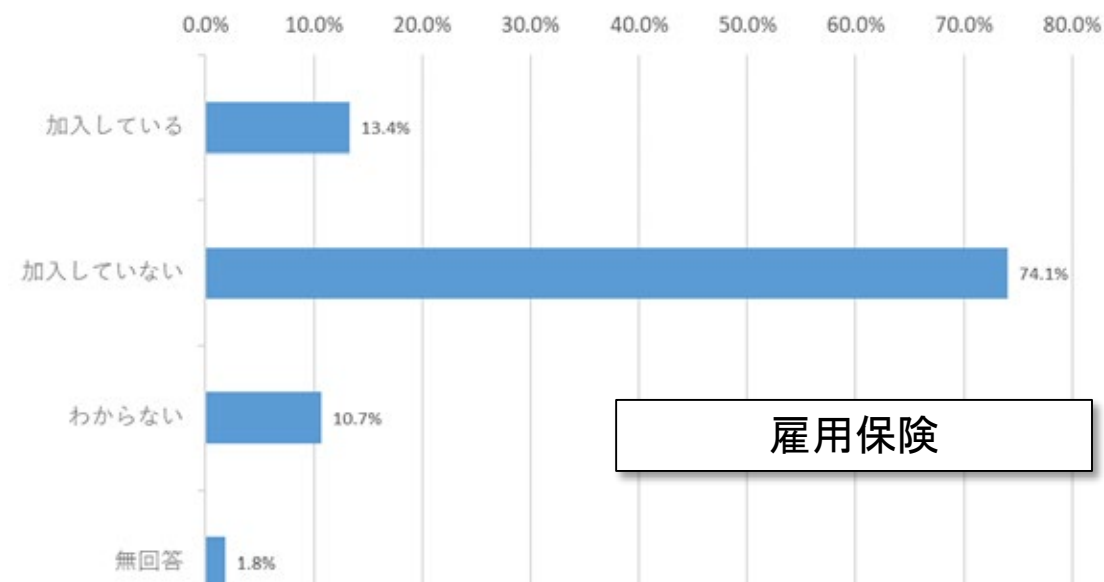
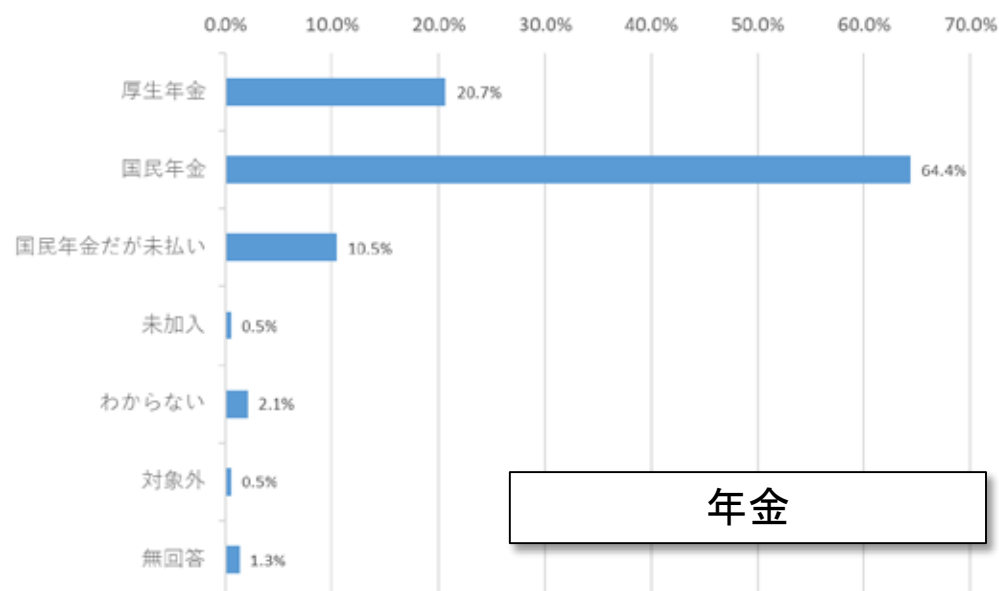
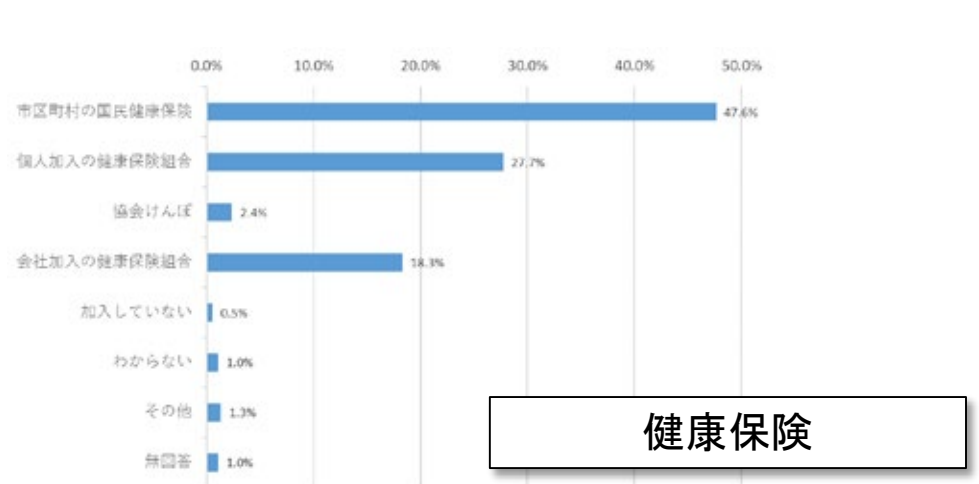
技能・技術の習得方法



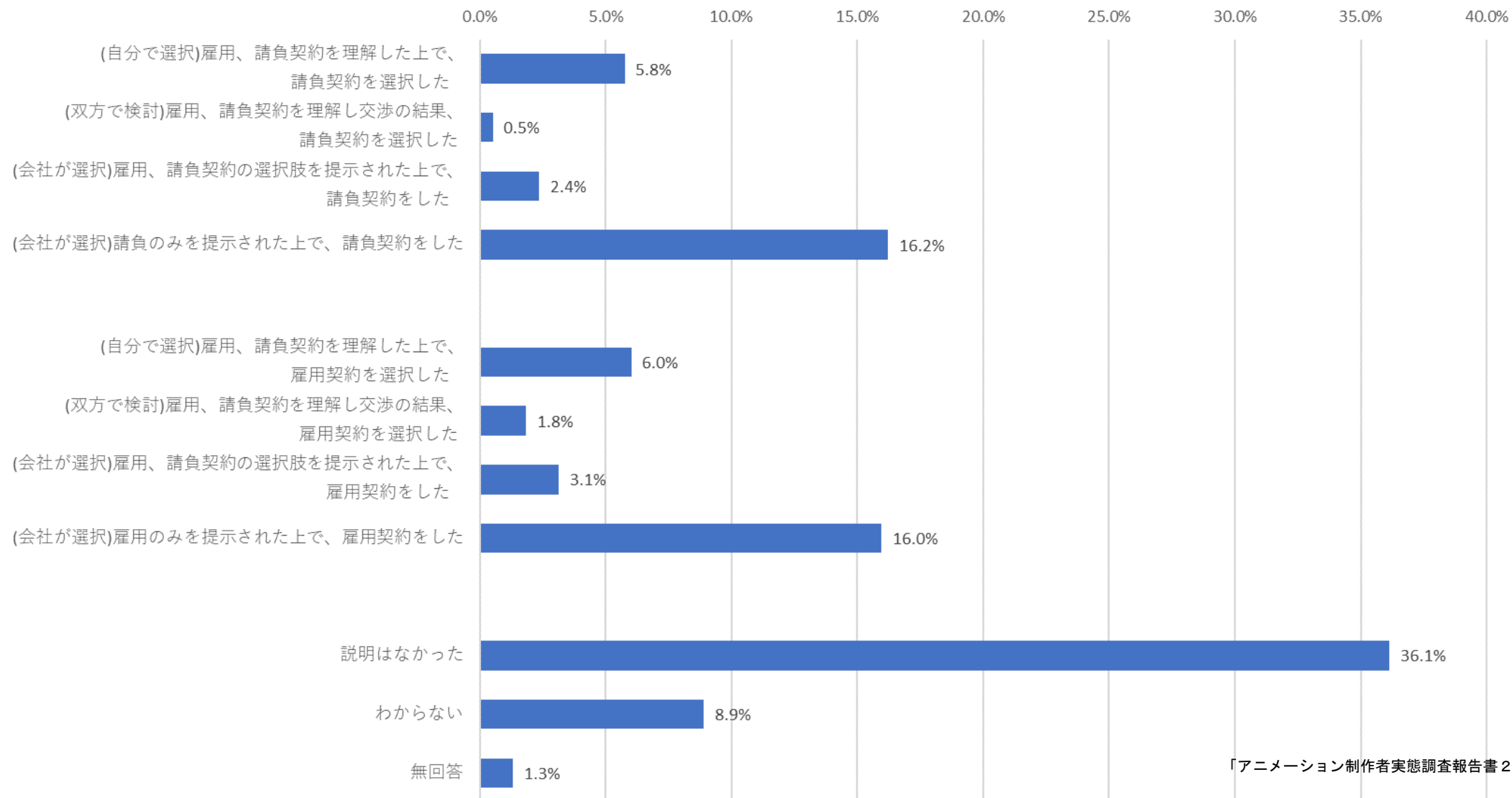
技能・職能を身につけた方法
（その他の回答の具体的内容）

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

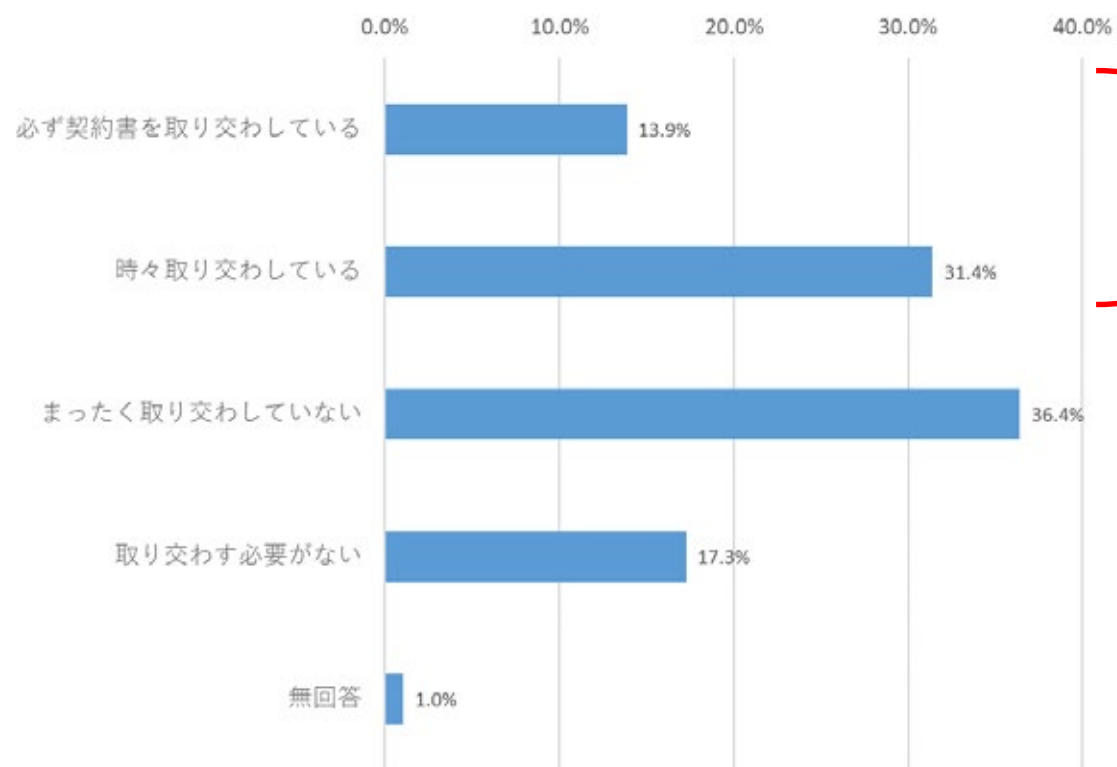
社会保障の状況



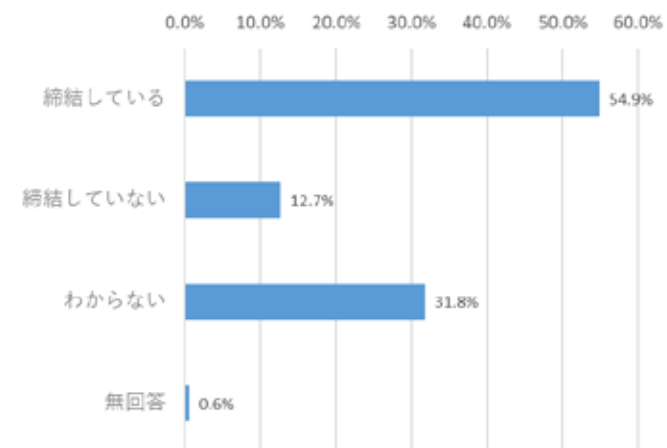
アニメ業界に初めて入ったときの 請負または雇用契約の選択状況



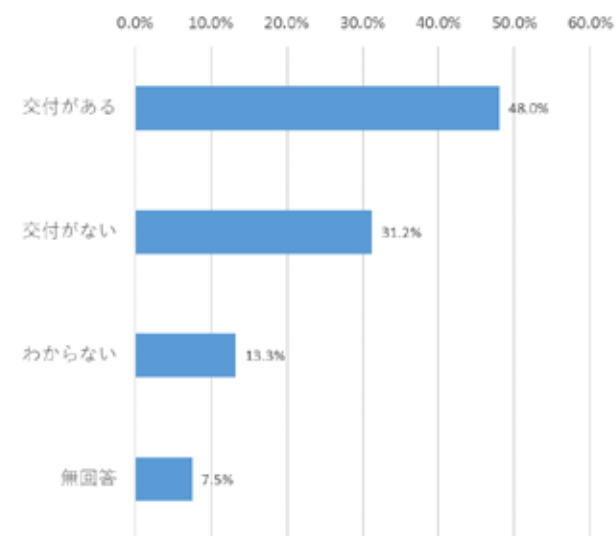
仕事での契約書の取り交わし状況



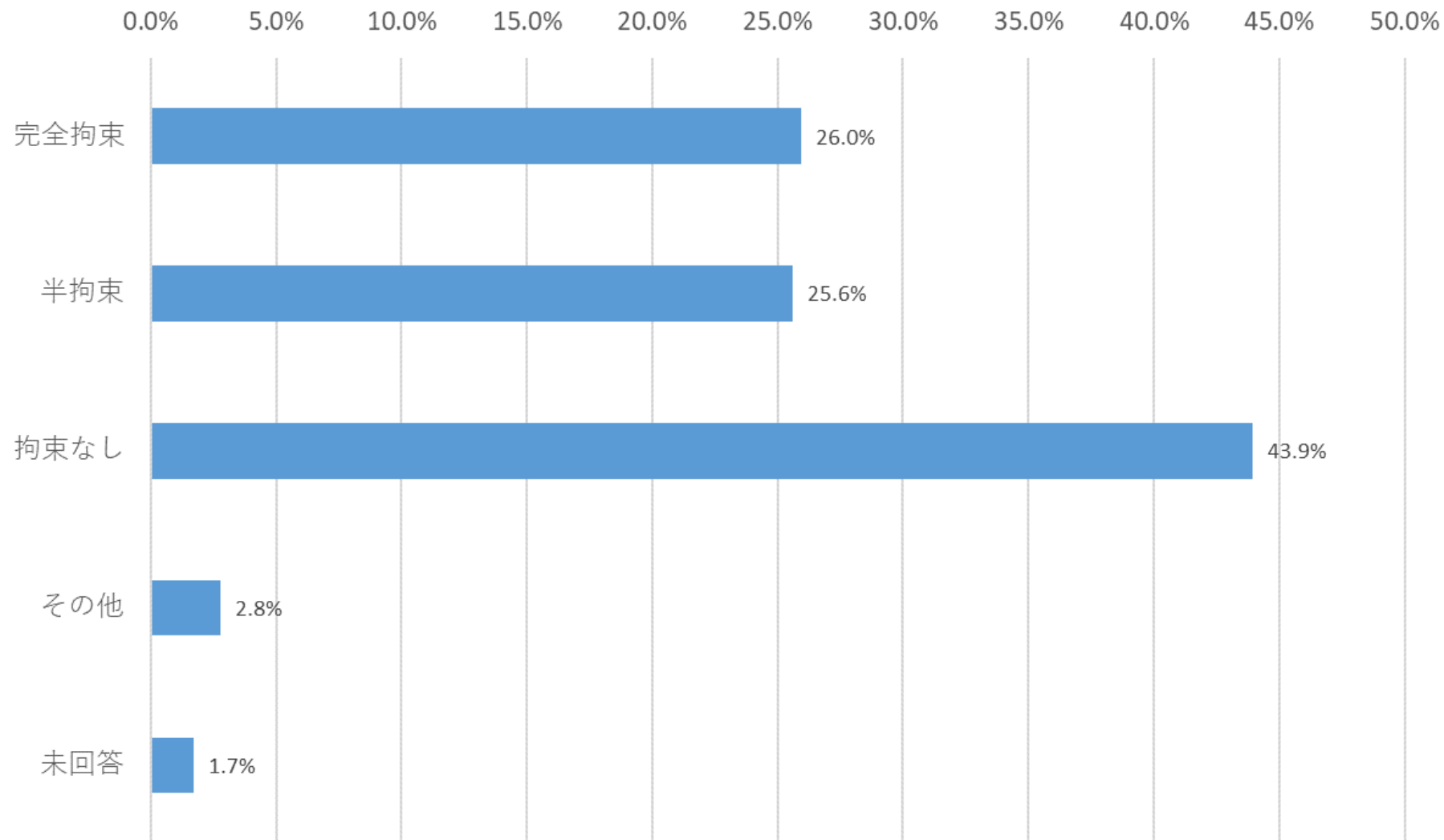
基本契約



発注書交付



拘束契約



拘束契約（その他の回答の具体的内容）

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

アニメ製作／制作の課題

□製作社（製作委員会等）

- 映像ビジネスは高リスク。超過利益は損失補填と将来投資に充当
- 制作者と直接契約関係になく、制作者への利益配分等が難しい

□制作会社

- 繁閑の差が大きく、固定人件費を増加させる社員化は困難
- フリーランスが主なため、人材育成に投資しても効率が悪い
- よい作品、人材を輩出しても、結果として累積赤字で倒産・買収も

□制作者（個人）

- フリーランスが主、作品毎に異なるメンバーと仕事、報酬は成果物や人月単位のため、後輩や若手の育成にインセンティブが薄い

□最近の傾向

- 配信など高コストの作品増、全体としての活況等により、一部制作会社を中心に社員化、囲い込みの動き
- テレビ局やメーカー、外資などによる制作会社の買収・出資が増加傾向

アニメ制作に関わる働き方に関する固有の課題

1. 関与人数が多い

作品数で主のTVアニメは、1クール（3ヶ月）が多く、多品種少量生産。2億円強のプロジェクトに延べ200人～程度が従事。

2. 多重／多層工程

TVアニメは4～5班編制で同時並行（多重）。それぞれウォーターフォール型で制作が進む（多層）。

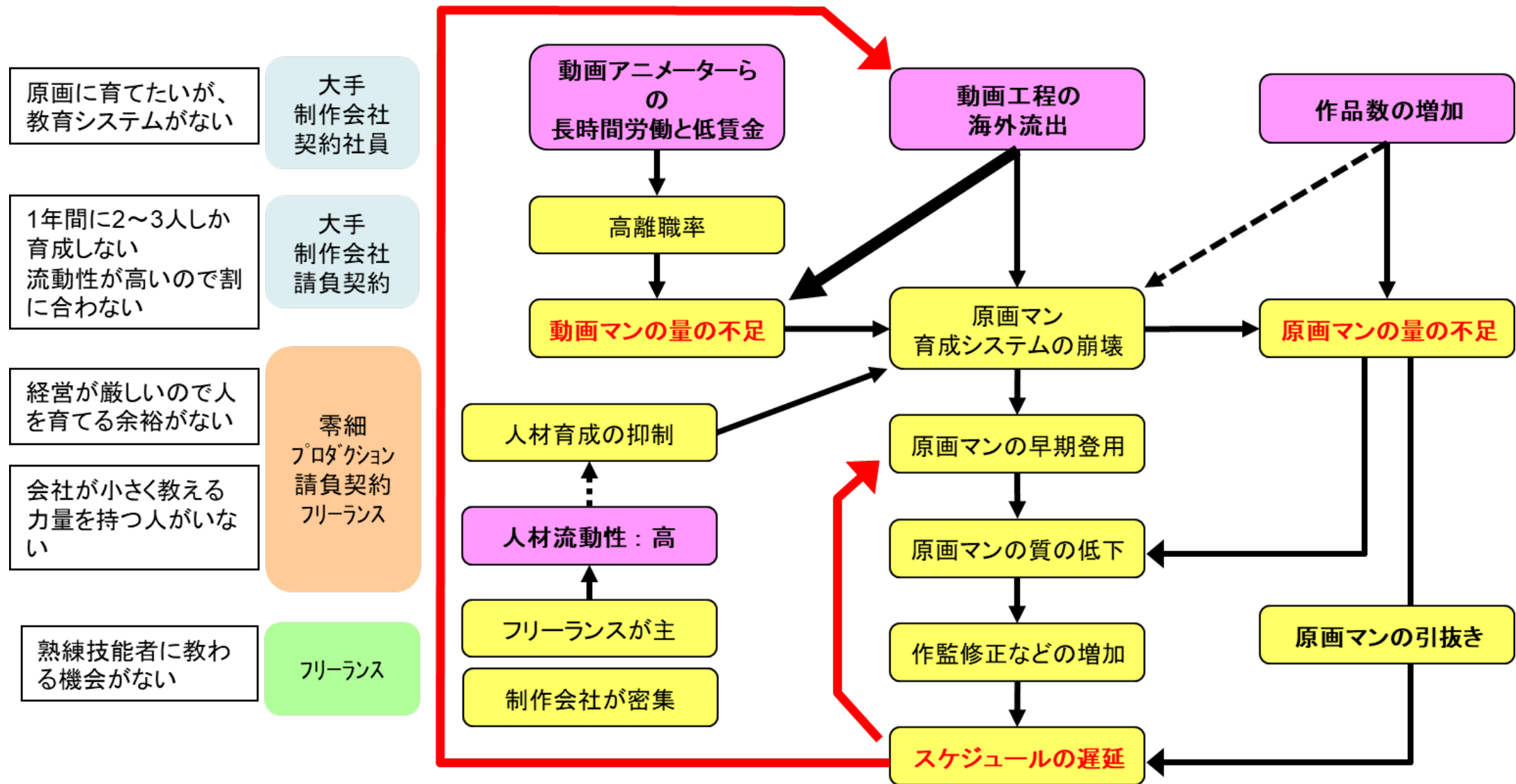
3. 工程（スケジュール）管理の困難

フリーランスが約8割、延べ人数が多いため、1人当りの作業量が少なく、結果として制作者は複数作品に従事するのが一般的。結果、1作品の進行に遅れが生じると、他作品に影響を及ぼす。

4. 非定量的な作業内容

高技能者なら1時間の作業が、低技能者は100時間でも達成できないこともある。技能も多様で、単一指標の評価が不可能。

アニメ制作現場における人材育成の問題点



参考資料

資料名：アニメーション制作者実態調査報告書 2019

URL：http://www.janica.jp/survey/survey2019Report.pdf

発行者：一般社団法人日本アニメーター・演出協会

発行年：2019/11/11

資料名：アニメ制作現場と「働き方改革」

URL：https://www.soumu.go.jp/main_content/000701040.pdf

発行者：一般社団法人日本アニメーター・演出協会

発行年：2020/06/24

資料名：アニメ創りの世界(キャリアパス)

URL：https://aja.gr.jp/jigyoku/ikusei/anime-gyokai_careemap_animedukurinosekai

発行者：一般社団法人日本動画協会 人材育成委員会

発行年：2016/06/22

資料名：平成27年度コンテンツ産業強化対策支援事業（アニメ下請ガイドラインフォローアップ等調査事業）

URL：http://www.meti.go.jp/meti_lib/report/2016fy/000709.pdf

発行者：経済産業省／三菱UFJリサーチ&コンサルティング

発行年：2015/02/29

資料名：アニメーターの社会学—職業規範と労働問題—

URL：http://emca.jp/archives/952

著者：松永 伸太郎

発行年：2017/08/10

備考：出版社：三重大学出版会、ISBN13:978-4903866413