

2020年12月15日(火曜)
労働政策フォーラム
【事例報告】

東映動画労組の歴史と 労働者としての権利



映演労連 全東映労連
東映動画労働組合
副委員長 沼子 哲也

1. 東映アニメの会社概要

- 「ドラゴンボール」「ワンピース」「プリキュア」などを製作
- 売上500億円、営業・経常利益150億円、当期利益100億円
 - ・好決算でバブル状態ととらえている
 - ・海外も含めたアニメの二次利用やキャラクターの著作権収入が大きい
- 従業員数 780名
 - ・直接雇用500名(社員200名・契約300名)、社内フリー約250名
 - ・正規:非正規=3:7 直接雇用:フリー=7:3 (それぞれ概算)
- 備考
 - ・2016年まで社員以外は、労基法適用せず
 - ・2000年まで社員以外は、個人事業主として確定申告

2. 東映動画労組の紹介

● 組合結成

- ・1959年に結成を試みるが、会社の介入で潰される
- ・会社に対抗するため、2年間準備
- ・1961年に正式結成

● オープンショップの組合

- ・組合加入の意志を持った人が入る
- ・従業員全員が加入する組合とは違う
- ・現在44人の組合員

3. 労組の歴史① 「組合結成時」

● 組合結成当時の要求

- ・女性社員「子供が生まれたら退職する」の誓約書撤回
- ・NHKの「なつぞら」では、5分で実現
- ・現実では、要求獲得まで2年以上
- ・東映の映画館のチケット窓口働く女性などにも適用

● 組合活動の意義

- ・不当な制度を改善させる
- ・獲得した要求を他の労働者にも適用させる
- ・実現せずに退職していく労働者と引き継ぐ労働者



② 「アニメの出来高制度～『合理化』」

● 劇場作品からテレビアニメ製作へ

- ・虫プロ「鉄腕アトム」、東映アニメ「狼少年ケン」始まる
- ・短時間で大量の製作数へ
- ・契約者を雇う アニメーターは出来高
- ・社員からも契約者やフリーに雇用替え

● テレビアニメの受注額から出来高制度へ

- ・採算無視の劇場製作から、テレビアニメの低い受注額へ
- ・1970年代の赤字経営 → 「合理化」
- ・従業員の半数を狙った「合理化」

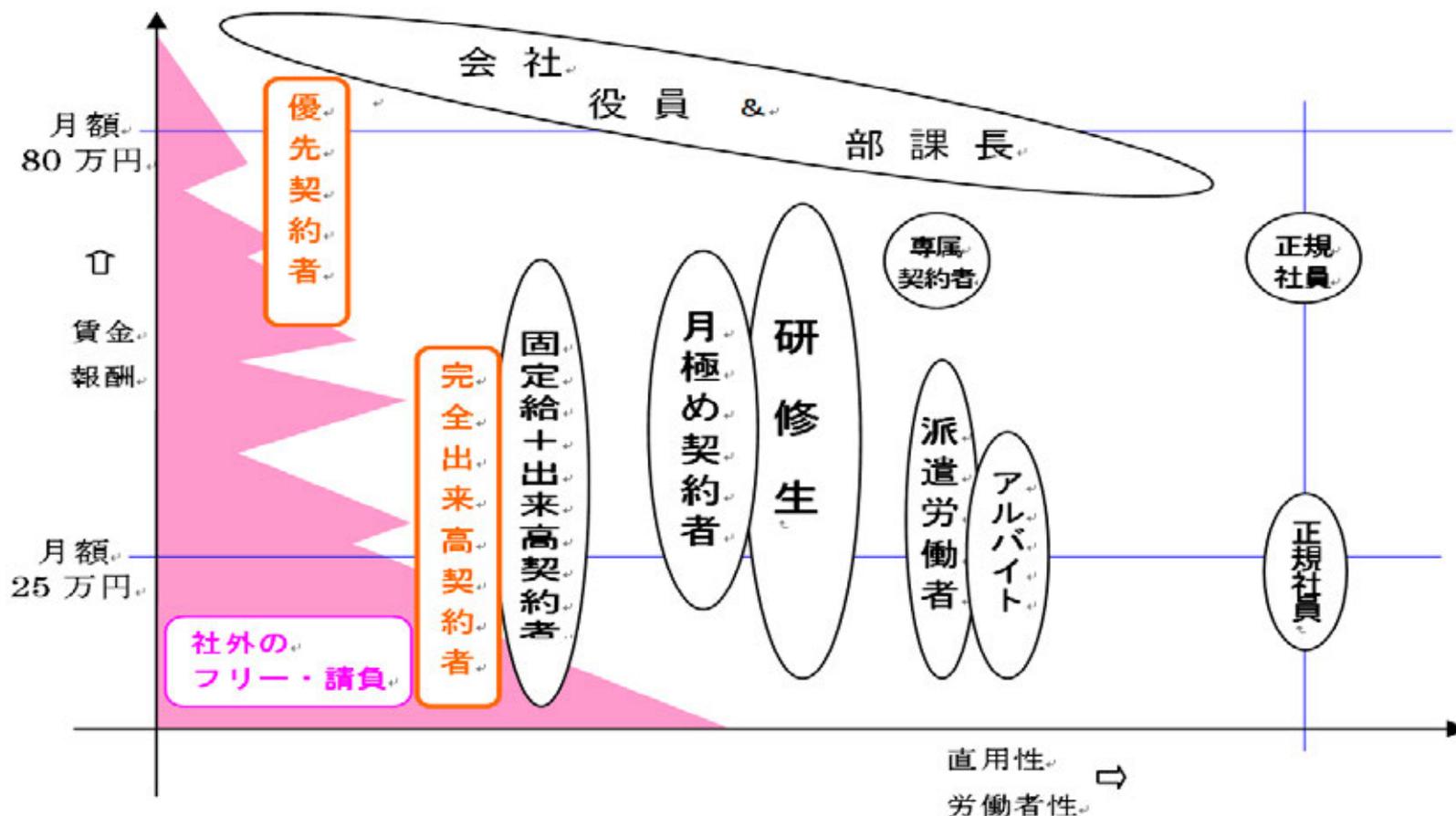
● 東映動画労組の18名の裁判闘争

- ・1972年に18名の解雇撤回に向けて裁判闘争
- ・裁判は勝利、アニメ作家の流出で創造性が失われる

③ 「分断で生まれた多様な雇用形態」

● 社員採用を止め、不足する人材を契約者で埋める

- ・1965～1991年までの26年間、正規社員採用なし
- ・不足する人材は契約者(非正規労働者・偽装請負)で対応



④ 「繰返される『合理化』と経営の転換点」

● 1980年代、研修生を多数採用し、製作体制を強化

- ・研修生の採用、第一期(15名)、第二期(30名)採用
- ・アニメ製作の中心となる人材発掘
- ・アメリカのテレビアニメを下請製作 → 人員補強

● 円高ドル安でアメリカ下請製作が廃止

- ・期待していた利益の消滅
- ・研修生はフリー化の方針 → 研修生の組合加入
- ・雇用を切ろうとする会社と雇用をつなげようとする組合

● 「ドラゴンボール」と経営の転換点

- ・研修生はその後の収益を上げる作品の中心スタッフに
- ・東映アニメの雇用政策は東映本社が握る
- ・全東映労連(上部団体)の支援も含めて雇用改善へ



⑤ 「組合の姿勢と『労働者』への条件獲得」

● 退職金の闘争と給与所得化(1990年代)

- ・専属契約者の退職金制度が労使合意
- ・個人事業主に退職金 → 税務署が調査
- ・会社は契約者をフリー化へ → 組合は裁判闘争を準備
- ・154名の契約者が給与所得へ
- ・さらに社員に準じる就業規則も適用

● 30年働いてきたフリー扱い労働者の解雇撤回裁判

- ・東映アニメだけの仕事を30年続けた組合員が配転を希望
- ・完全出来高(フリー労働者)のため、雇用継続を拒否＝解雇通告
- ・産別組合 映演労連の支援、裁判で雇用継続を守る

● 給与所得と解雇撤回裁判での上部団体の支援

- ・東映動画労組だけでは、実現できなかった

4. 労働者性の獲得

● 契約者へ労基法適用 契約社員制度(2017年)

- ・偽装請負から労基法適用へ
- ・毎年7,000円の定期昇給、同一労働同一賃金で各種手当
- ・出来高計算と残業時間計算、多いほうの額がもらえる

● 出来高中心から社員型昇給制度まで獲得した理由

- ・経営が良かったから？
- ・ヒット作「ドラゴン」「セーラー」「星矢」「プリキュア」は誰が作った？
- ・研修生などスタッフの重要性を会社は認識していたか？
- ・安い賃金で作られるアニメ作品の商品価値は？

◆ 改めて振り返る

- ・会社は採算を得るため、雇用の分断を行う
- ・労働組合は対抗し、労働者のまとまりを作る
- ・1976年 社員と契約者の組合が統一し共同行動
- ・現在、フリーも正規社員もない組合、今後の課題

5. アニメ産業におけるフリー労働者

● 個人事業主とは名ばかりの偽装請負

- ・スタッフに労基法を適用せず、最低賃金も守らない、長時間労働
- ・実態は偽装請負、劣悪な条件でもアニメ製作に携わりたい
- ・アニメ会社は、違法がないようにしたい → 個人事業主へ

● 動画労組は社員型の年功序列賃金を目標にした

- ・東映グループの正規社員の闘争
- ・全国規模の春闘行動と連動して、回答を引出せた

● アニメ産業での相場ができている出来高単価

- ・製作現場の労働者は出来高単価アップの要求が強い
- ・仕事に埋没し、組合活動は遠慮がち
- ・出来高アップは限られた人員が闘っても厳しい
- ・フリー労働者の組合組織化が重要



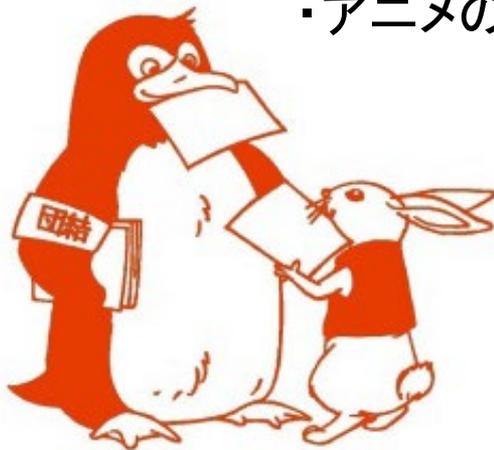
6. まとめ

● 書籍「アニメーターはどう働いているのか」

- ・X社は同じ条件の労働者の結集
- ・職能としてのアニメーターの職場のあり方

● 2兆円のアニメ市場と少額の製作費

- ・年間2兆円のアニメ市場 ⇔ 製作現場は総額500億円？
- ・「ワンピース」が、わずか年間5億円(発注額)でできる矛盾
- ・海外市場で数十億円という利益になる
- ・アニメの二次利用の利益を製作者に還元させる



● アニメーターの春闘へ

- ・毎年の春闘交渉で出来高単価を上げる

(イラスト 動画労組0B・阿部 隆さん)