

アニメ産業における労働

勇上和史

アニメの二つの価値

日本初の国産テレビアニメである「鉄腕アトム」の放送から40年余りが過ぎた現在、国内では毎週70本ものテレビアニメが放映され、世界のアニメ放送量の約6割を日本製が占めるとまで言われる（経済産業省（2004））。もとより、コンテンツ（知的生産物）としてのアニメの商業的価値はメディアでの流通にとどまらない。マンガや実写映画、ゲームといった他のコンテンツ分野とは、作品の題材やアニメ作品発のコンテンツを媒介とした関連を深化させており、さらに、アニメ発のキャラクタービジネスが国内外で進展するなど多様な波及効果にも注目が集まっている。

アニメが持ついまひとつの価値は、その芸術性である。とりわけ近年、国内第一人者である宮崎駿監督のアニメ作品が欧米の映画賞を相次いで受賞したことは、日本製アニメの芸術性の高さを国内外に示した。しかし、映画賞の受賞記者会見¹⁾では、「いい作品」（芸術的価値）と「いい商品」（商業的価値）の相克という文化産業に付きまとう普遍的な課題が指摘されるとともに、「日本のアニメーションはどん詰まり」とも言われるなど、日本のアニメ産業の将来への危機感も示されている。

では、「どん詰まり」とは何を指しているのか。以下では、アニメ産業の特性と近年の変化について概観した後、当機構が近年実施したヒアリング調査結果（労働政策研究・研修機構（2005））をもとに、アニメ産業における労働の現状と課題について考察する。

産業特性と技術変化

アニメの製作工程は、企画・脚本・演出等の「前工程」のほか、アニメの基礎となる原画・動画や背景画の「作画」、彩色等を施す「仕上げ」、それらを合成する「撮影」、音声の「編集」などに細分化されており、各工程を担当する専門職（「原画マン」、「背景マン」等）の人海戦術の様相を呈している。実際、30分枠のテレビシリーズ1話の製作に150人前後の人手で3カ月以上を要するとされており（鷺谷（2004））、極めて労働集約的な産業といえる。

第2の特色は、東京西北部を中心とした産業集積が見られる点である。東京におけるアニメ産業の集積構造を分析した半澤（2001）によれば、まず、1960年代半ば以降のテレビアニメシリーズの本格化以降、大手制作会社に内製化されていた各工程が、テレビアニメ特有の受注の不安定性に伴う労働費用の変動費化の要請と正社員のフリーランス志望を受けて、特定工程に特化した小規模企業へと垂直分割が進んだことが指摘されている。またその際には、工程（企業）間の情報や製品（動画やセル画）のやり取りと同時に、取引先の能力把握と信頼性の構築が重視されたため、大手制作会社の周辺に集積が進んだ。その結果、2002年時点の全国のアニメ企業約440社のうち359社が立地する東京都のなかでも、練馬・杉並の両区内だけで145社と全国の33%を占めるとともに²⁾、その80%以上が作画や撮影工程などに特化した従業員規模30人未満の小企業となっている³⁾。

しかし近年、製作過程における技術革新が、既存の分業構造に変容を迫りつつあると言われる。

1990年代後半より、コスト削減と製作工程の効率化を目的として、PCを用いた製作工程のデジタル化が図られており、特にセル彩色やアナログ撮影工程では技能の単純化と工程間分業の境界の変化が現れている(福川(2002))。また、テレビアニメ需要の拡大に対応するため、1970年代以降本格化した海外への外注は、海外企業の作画能力の向上や受け渡しの容易なデジタルデータ化の進展とともにいっそう高まる傾向にあり、技術水準の低い国内企業との代替可能性の高まりも指摘されている(半澤(2001))。これらの変化は、既存人材の技術転換問題を生じており、さらに、次代を担うアニメーター(原・動画の作画担当者)の育成にも影を落としている。

アニメにおける労働と課題

アニメ産業の担い手の問題を取り上げる際には、「芸術の労働市場」に関する考察が参考になる。例えばThrosby(2001)は、芸術の労働市場の特性として①フルタイムの正規労働者は少数であること、②所得分配の歪みと平均所得の低さの一方で、労働力供給は過剰であり、③創作活動からの収入を決定するのは経験であるが、④大きな不確実性を伴うことを挙げている。この点を個人の合理的な職業選択行動として説明するMiller(1984)は、適性に関する情報があふれている職業の場合、適性を知るまでは低賃金を受け入れる未経験な若者が集まる傾向があり、多数の低賃金労働者とごく少数の熟達した成功者が併存する結果として、平均収入の低さと所得分配の歪みが生じるとしている。

日本のアニメ産業においても⁴⁾、いわゆる雇用者は大手制作会社における制作管理職種など少数であり、特定の企業で働いている作画担当者(アニメーター)や背景画担当者は多くの場合、業務委託契約に基づく非雇用者である。また、40歳代以上のベテランは制作、作画を問わずフリーランスとして完全に独立するなど、芸術の労働市場一般に共通する特徴を有している。しかしながら同時に、構造的な問題に起因する特異性もまた浮かび上がってくる。例えば、完全出来高払い制が一般的なアニメーターの場合、主に新人が担当す

る「動画」の平均月収はおよそ5~10万円、中核的アニメーターが担当する「原画」でも15万円前後と極めて低く、不規則・長時間労働と相まって、作画新人の1年目の離職率は5~8割にもものぼるとされている。現状では、職業への適性をはかる以前に生活苦から離職を余儀なくされる傾向が強く、結果として慢性的な人手不足と中堅アニメーターの不在を挙げる企業が多い。

こうした構造的な問題に加えて、製作工程におけるデジタル化とグローバル化が人材育成に与える影響も危惧されている。仕上げ(従来のセル彩色等)や撮影といったコンピュータ化が進む職務では、技能の単純化や作業単価の低下、海外委託が増加しており、既存人材の再訓練や再配置に問題が生じている。一方、デジタル化は演出や原画といった中核的な技能のシャドープライスを高めているといわれるものの、これまで原画担当者の訓練機会として機能してきた「動画」工程の海外委託が進んでおり、新たな技能形成の仕組みづくりが課題となっている(福川(2002))。

むすびにかえて

アニメーションが芸術や文化の領域にかかわる以上、労働のインセンティブとしての非金銭的報酬の存在は無視できない。しかしながら、独占的競争による搾取のような「市場の失敗」がある場合には(Filer(1986))、やはり政策的な関与が重要となる。アニメ業界では、広告代理店や放送局等の流通業者による制作費の切り下げと著作権の独占が、適正水準を下回る作業単価と人材の早期離職を引き起こしてきた。すでに、業界団体の組織化に経済産業省が乗り出すとともに、改正下請代金支払遅延防止法(流通業者と制作事業者の公正な取引環境の確立)や改正信託業法(制作事業者の資金調達環境の整備)が成立するなど、国による環境整備が図られているものの、今後も独占禁止法の執行など、クリエイター側を強くするための政策的介入が必要であろう(岸本(2005))。

また、訓練機会の減少が懸念されるアニメーターを始めとする次代の人材育成にも、いくつかの萌芽が認められる。これまで、アニメ産業に人材を供給してきた専門学校と制作会社の連携は弱く、

Off-JTによる教育には限界があるとする学校サイドと、即戦力を求める企業サイドには「溝がある」とされてきた。しかし、近年は両者の提携による人材育成機関の設立が相次ぐとともに、大手制作会社が独自の訓練制度（機関）を設置するなど、制作会社による人材育成の機運が高まっている。また、全国有数のアニメ産業の集積地である杉並区が、制作会社への委託訓練助成を始めるなど人材育成への行政機関の関与も注目される。アニメ業界では人材の流動性が高く、企業を超えたスキルの一般性も高いとされているが、いずれも「業界に有能な人材を輩出する」ことが目指されており、産学官による次代の担い手育成が始められたといえる。

将来への危機感をバネにしたこれらの取り組みは、アニメ産業の繁栄に忍び寄る衰退（宮崎駿氏の言う「どん詰まり」）をいくばくかでも食い止めるに違いない。

注

- 1) 「千と千尋の神隠し」第52回ベルリン国際映画祭金熊賞受賞記者会見（2002年2月19日：URL：<http://www.eiga-portal.com/butaiaisatsu/sentochihiro-kin/01.shtml>）
- 2) 東京国際アニメフェア実行委員会調べ。
- 3) 東京商工会議所杉並支部『杉並アニメーション事業実態調査報告書』（2001年調査）および同、練馬支部『練馬区アニメ産業実態調査報告書』（2003年調査）。
- 4) 以下の記述は、当機構が2004年に実施したヒアリング調

査（労働政策研究・研修機構（2005））に基づく。

参考文献

- 岸本周平（2005）「日本のコンテンツ産業と政策のあり方」『一橋ビジネスレビュー』、第53巻、第3号、pp.6-20.
- 経済産業省文化情報関連産業課（2004）「コンテンツ産業の現状と課題」
http://www.meti.go.jp/policy/media_contents/downloadfiles/kobetsugenjyokadai/genjyokadai1215.pdf
- 半澤誠司（2001）「東京におけるアニメーション産業集積の構造と変容」『経済地理学年報』、第47巻、第4号、pp.288-302.
- 福川信也（2002）「都市集積をみせるアニメ産業」、関満博・佐藤日出海『21世紀地場産業の発展戦略』第4章、新評論.
- 労働政策研究・研修機構（2005）『コンテンツ産業の雇用と人材育成——アニメーション産業実態調査』労働政策研究報告書 No. 25.
- 鷲谷正史（2004）「アニメーション製作」経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課編『プロデューサー・カリキュラム：コンテンツ・プロデュース機能の基盤強化に関する調査研究』Vol. 2.
- Filer, Randall K. (1986) "The "Starving Artist": Myth or Reality?: Earnings of Artists in the United States," *Journal of Political Economy*, Vol. 94, No. 2, pp. 56-75.
- Miller, Robert A. (1984) "Job Matching and Occupational Choice," *Journal of Political Economy*, Vol. 92, pp. 1086-1121.
- Throsby, David (2001) *Economics and Culture*, Cambridge University Press (中谷武雄・後藤和子監訳『文化経済学入門』日本経済新聞社).

ゆうがみ・かずふみ 労働政策研究・研修機構研究員。