

# アニメーション制作者 実態調査2023

本報告書は、文化庁令和4年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の一環として  
昨年度実施された「アニメーター実態調査」の調査結果をまとめたものです。



## 01.

## 調査の趣旨・概要 (沿革)



| 実施団体    | 芸団協                                     | JAniCA   | 芸団協・JAniCA   | DNP・JAniCA   |                       |
|---------|---|--|--|--|-----------------------|
| 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 |
| 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  |
| 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 |                       |
| 有効N     | 83                                      | 728  | 759  | 382  | 429                   |
| 有効回答率   | 27.0%                                   | 36.4%  | 28.6%  | 24.2%  | 推定不能                  |

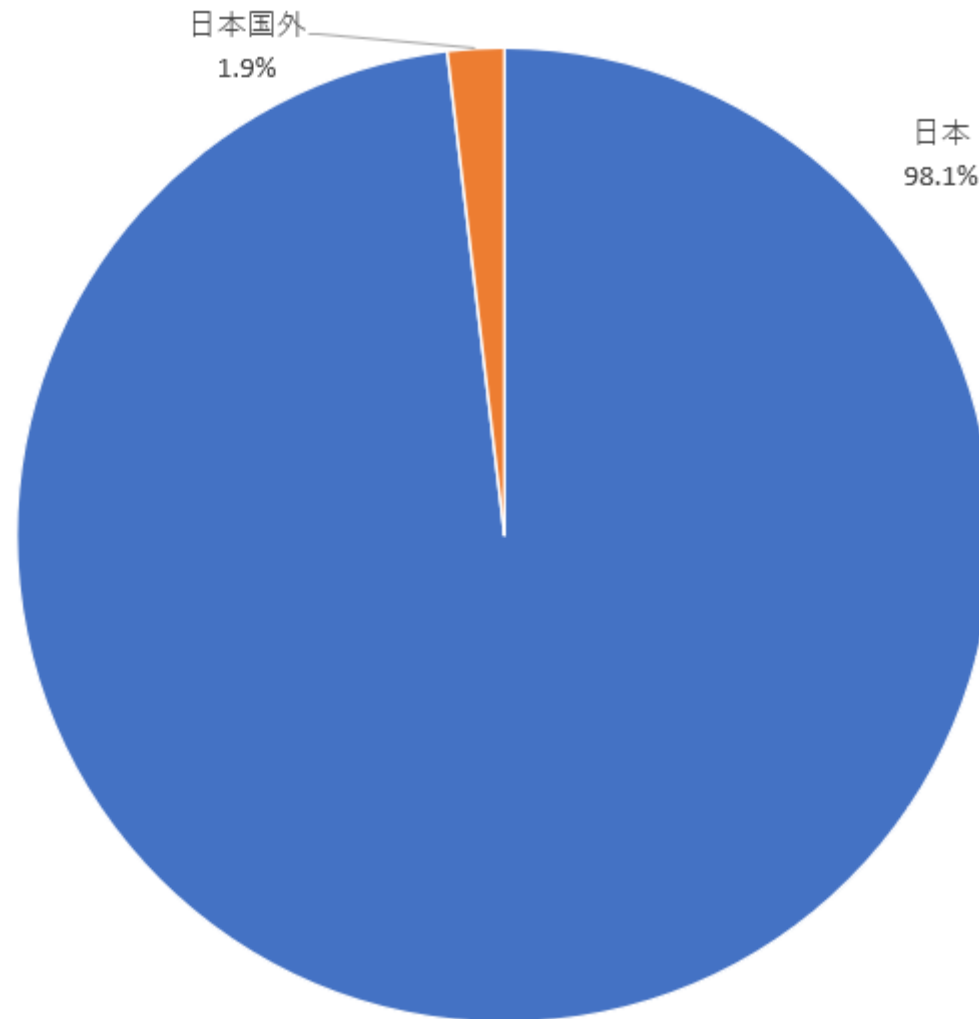
# 02. 調査回答者の概要 (沿革)



| 実施団体    |         | 芸団協                                    | JAniCA         | 芸団協・JAniCA            | DNP・JAniCA            |                       |
|---------|---------|--|----------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 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 |
| 性別      | (男)     | 58.8 %                                 | 59.3 %         | 60.1 %                | 57.6 %                | 53.9 %                |
|         | (女)     | 39.2 %                                 | 40.2 %         | 39.3 %                | 41.4 %                | 44.0 %                |
| 年齢      | (平均値)   | 33.7 歳                                 | 31.9 歳         | 34.3 歳                | 39.3 歳                | 38.8 歳                |
| 勤続年数    | (平均値)   | 12.6 年                                 | 10.8 年         | 11.5 年                | 16.3 年                | 15.7 年                |
| 年収      | (平均値)   | –                                      | 255.2 万円       | 332.8 万円              | 440.8 万円              | 455.5万円               |
|         | (中央値)   | 200-300 万円                             | –              | 300 万円                | 370 万円                | 422.5万円               |
| 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                | 8.84 時間               |
|         | (1月平均値) | –                                      | 約 273 時間       | 262.6 時間              | 231.0 時間              | 198.3 時間              |
| 休日      | (1月平均値) | 3.7 日                                  | 4.0 日          | 4.6 日                 | 5.4 日                 | 6.8 日                 |
| 配偶関係    | (配偶者なし) | 75.3 %                                 | 78.2 %         | 71.5 %                | 59.9 %                | 57.4 %                |
|         | (配偶者あり) | 23.7 %                                 | 21.2 %         | 25.3 %                | 39.3 %                | 38.6 %                |
| 子どもの有無  | (子どもなし) | 78.4 %                                 | 88.8 %         | 84.6 %                | 78.0 %                | 79.5 %                |
|         | (子どもあり) | 19.6 %                                 | 11.2 %         | 13.6 %                | 20.7 %                | 20.5 %                |

## 2. 回答者の概要

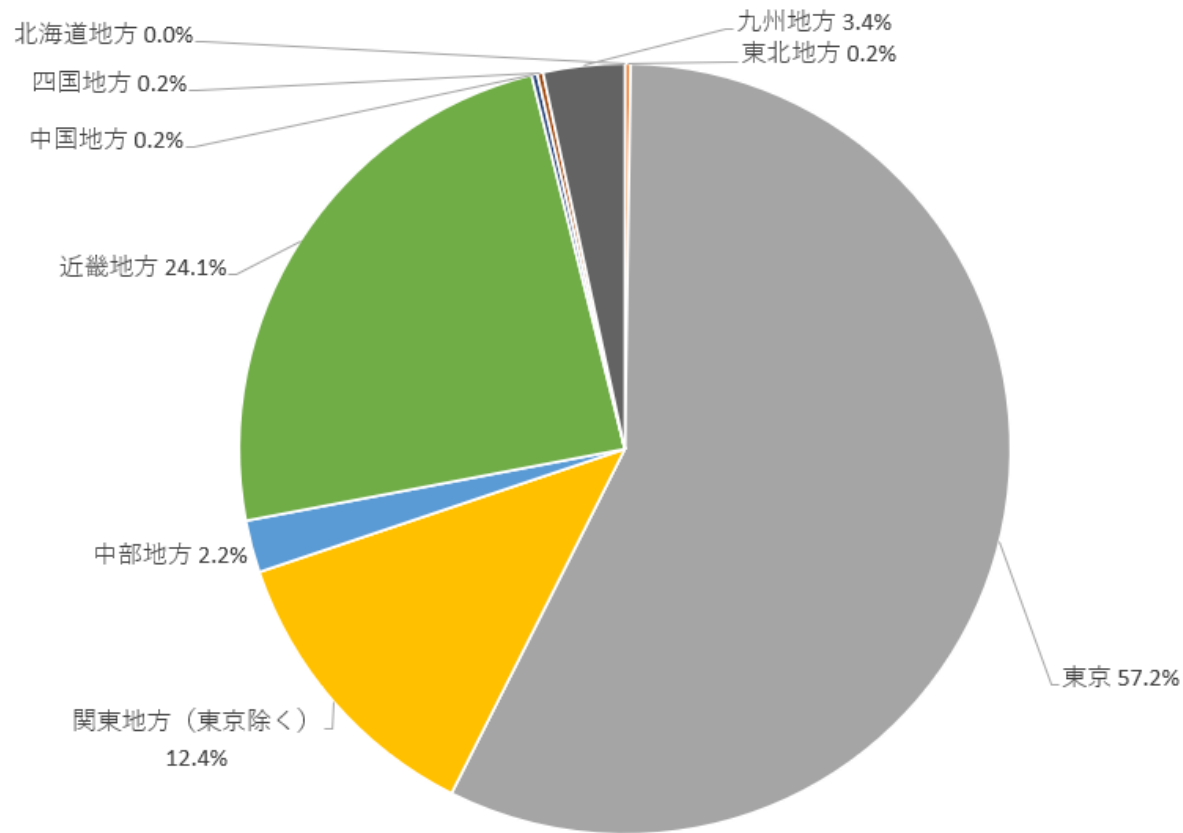
## 03. 国籍



(F1, n=427, 単数回答, 無回答は除く)

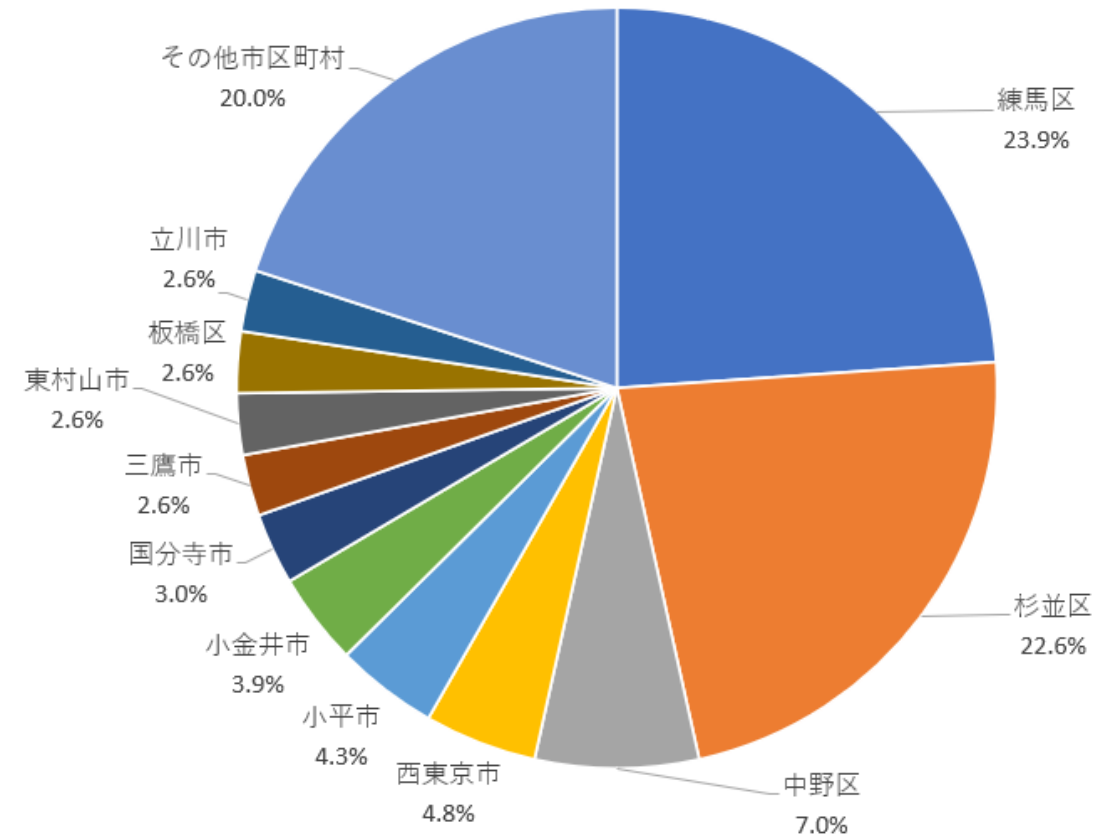
# 04. 居住地

## 全国



(F2(a), n=427, 単数回答, 無回答は除く)

## 東京都内（内訳）



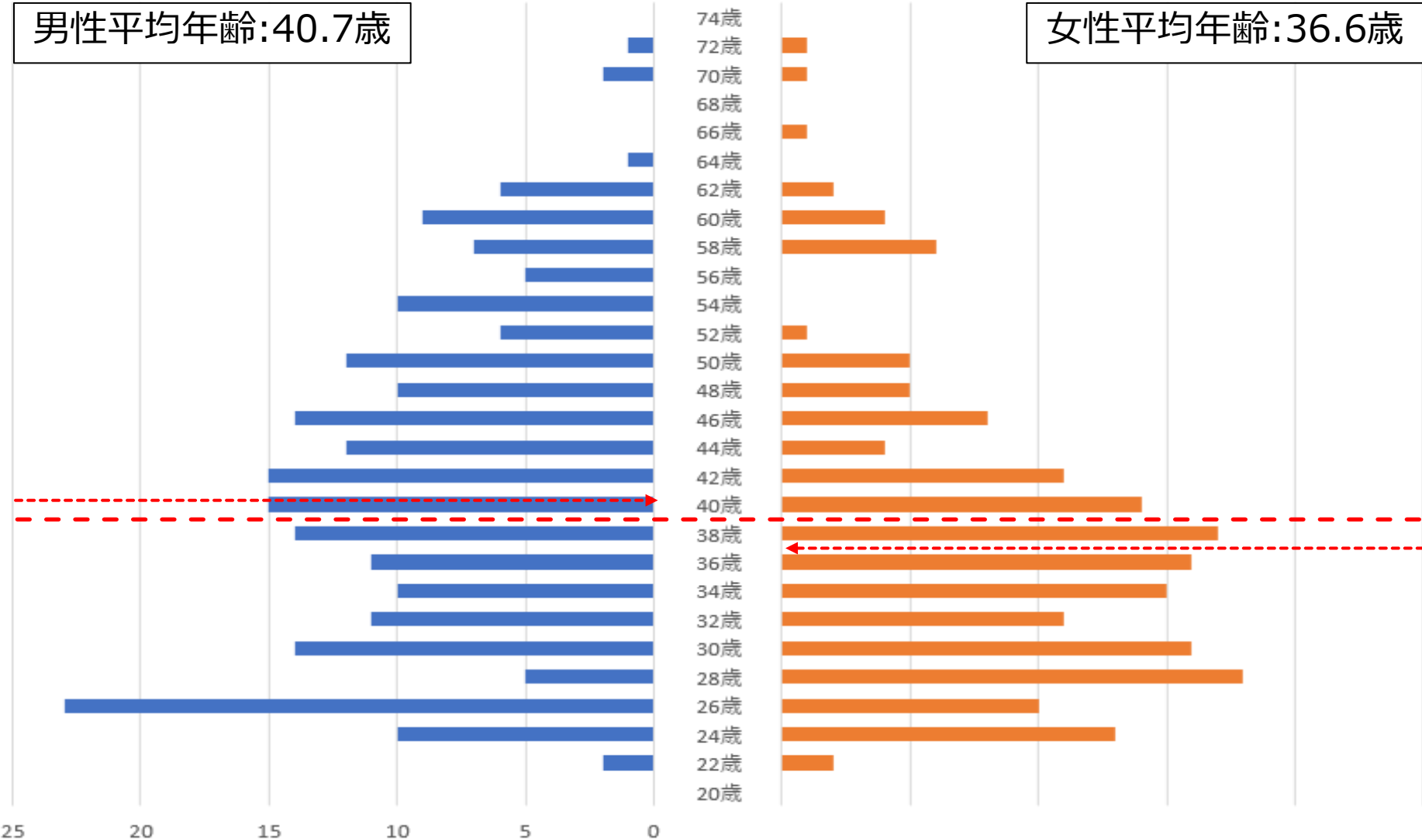
(F2(b), n=230, 単数回答, 無回答は除く)

# 05. 男女年齢別分布

(単位：人) 0 5 10 15 20 25

男性平均年齢:40.7歳

女性平均年齢:36.6歳



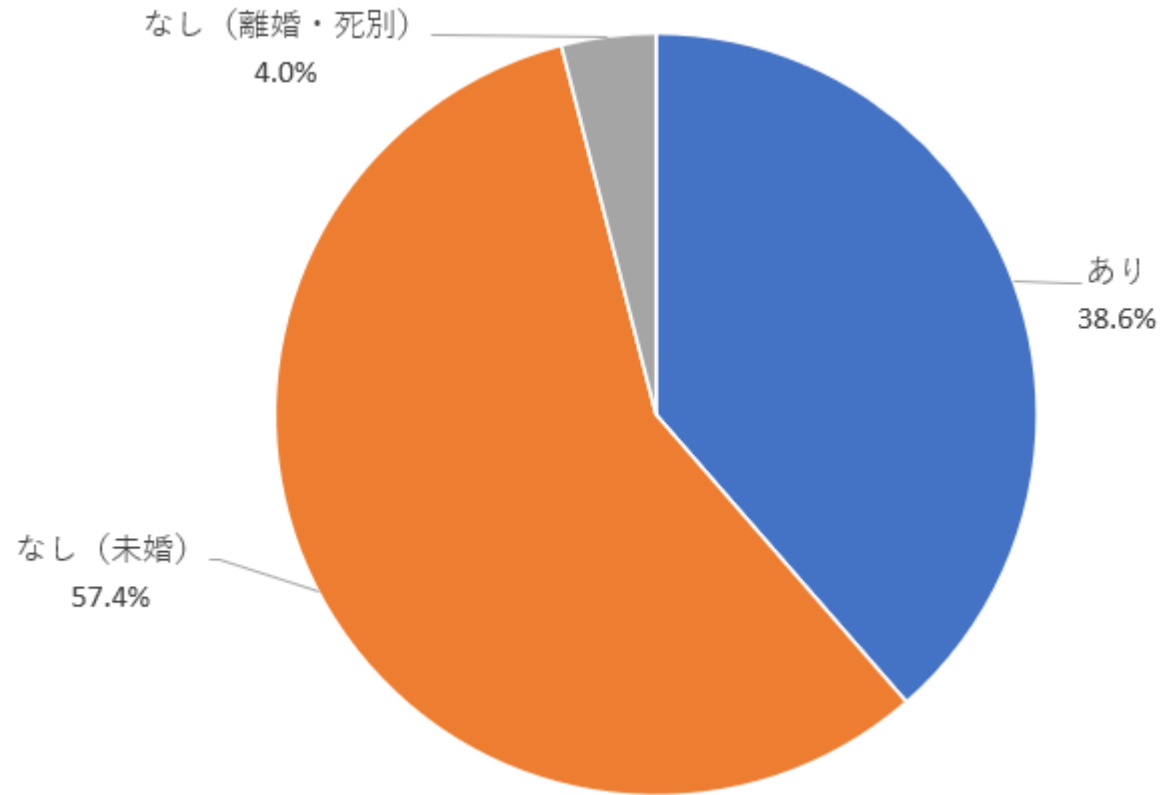
性別の割合  
 ・男性(53.9%)  
 ・女性(44.0%)  
 ・その他 (2.1%)

・全体平均年齢:38.8歳  
 ・範囲:21~72歳

(F3(a,b), n=427, 単数回答, 外れ値は除く)

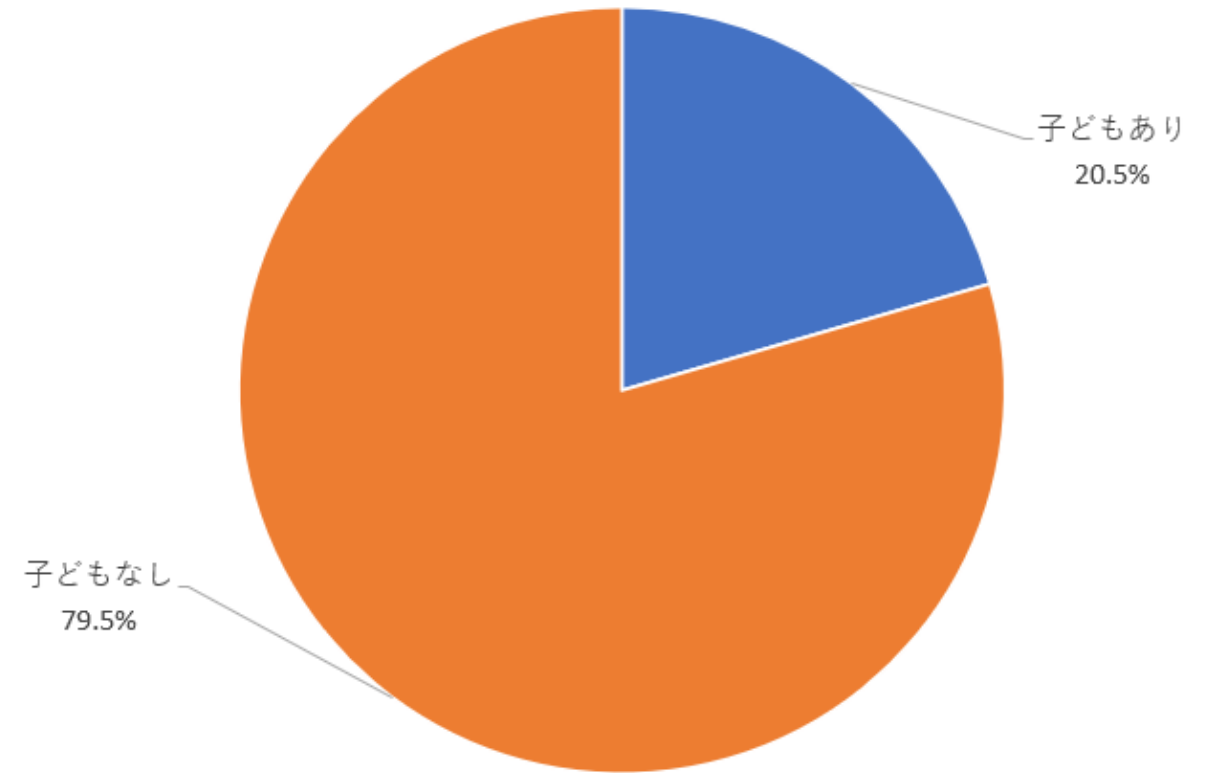
## 06. 配偶者、子どもの有無

### 配偶者



(F5, n=425, 単数回答, 無回答は除く)

### 子ども

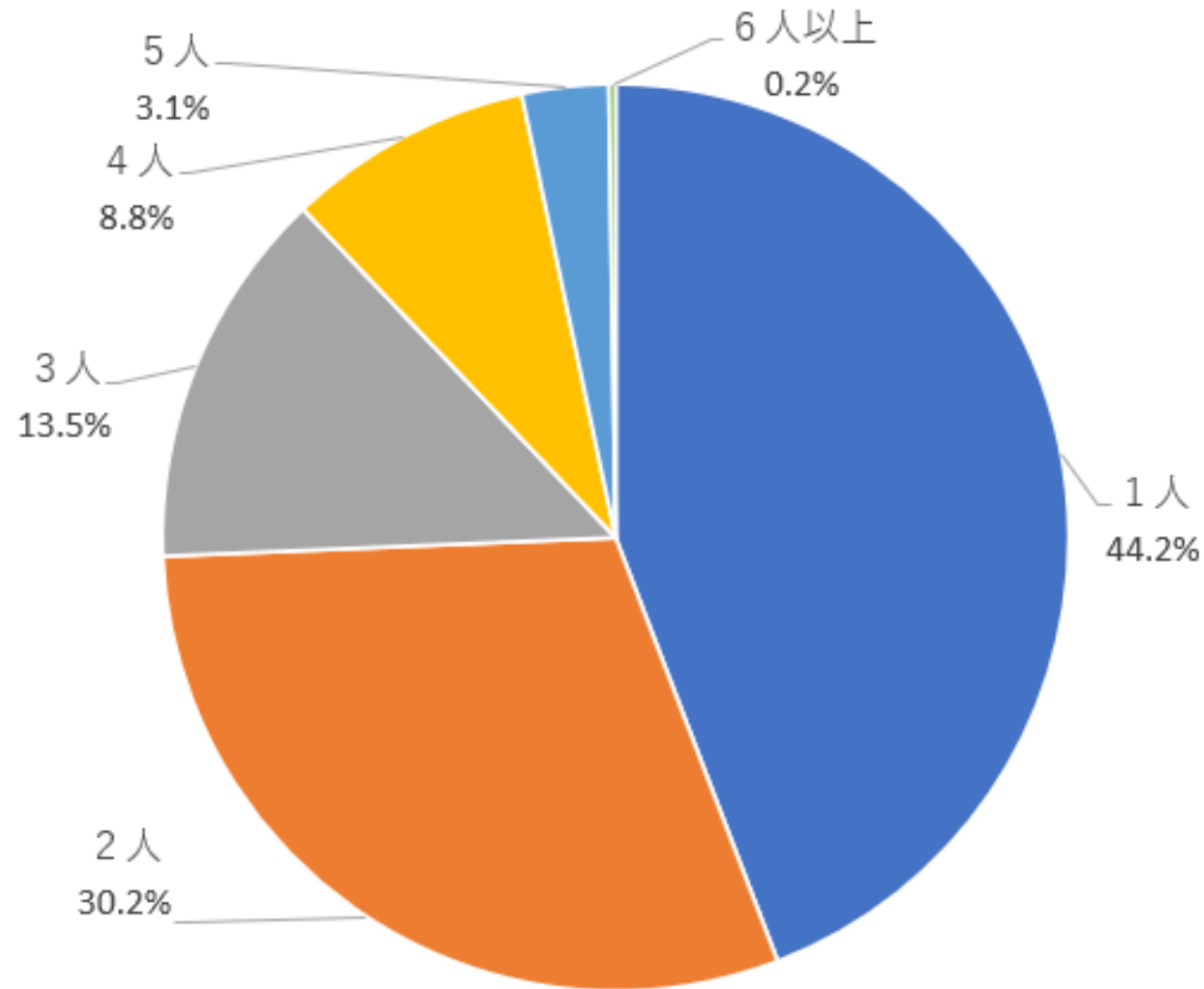


(F6, n=424, 単数回答, 無回答は除く)



# 07.

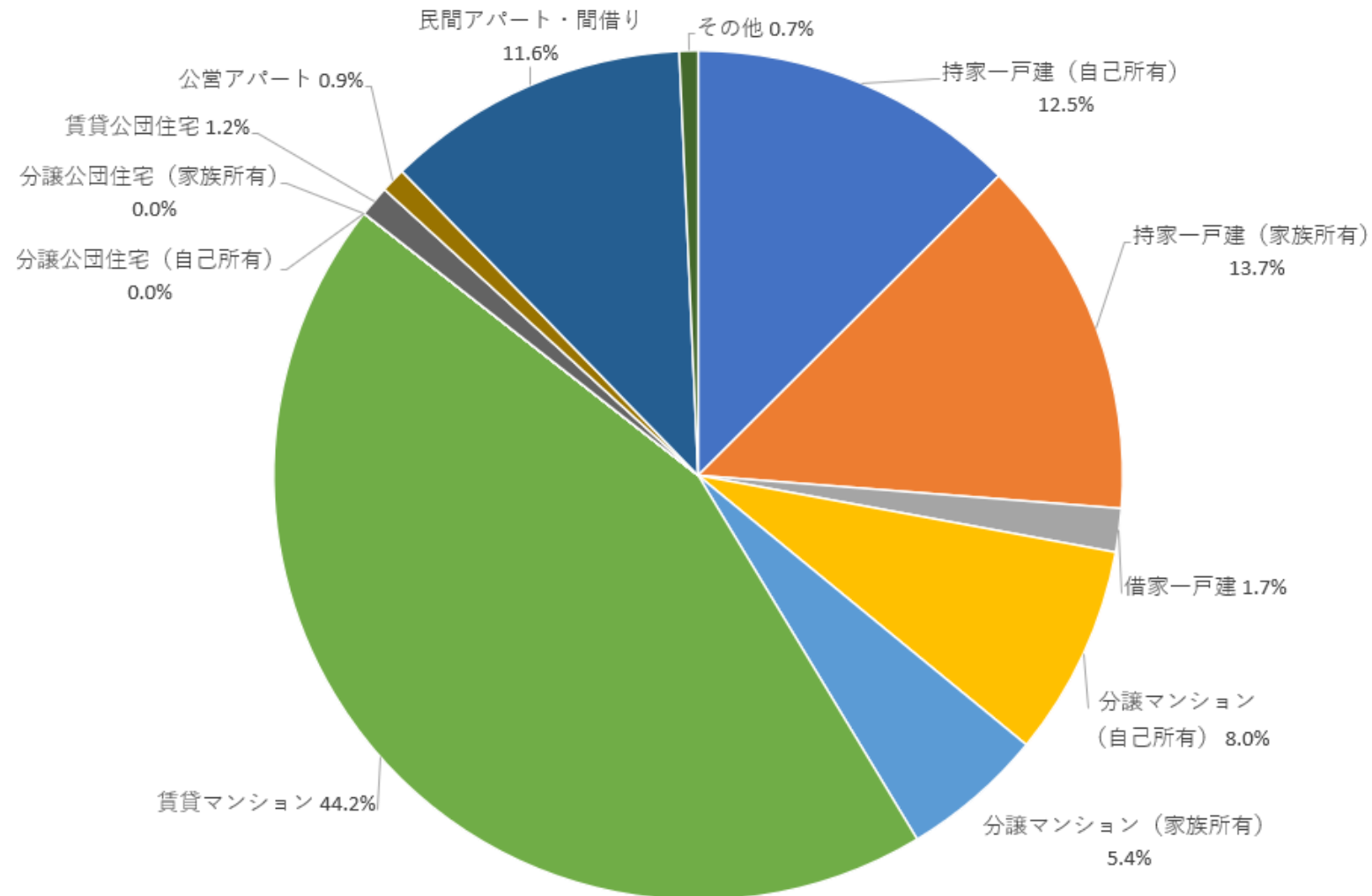
## 家族人数



(F7, n=421, 単数回答, 無回答は除く)

## 08.

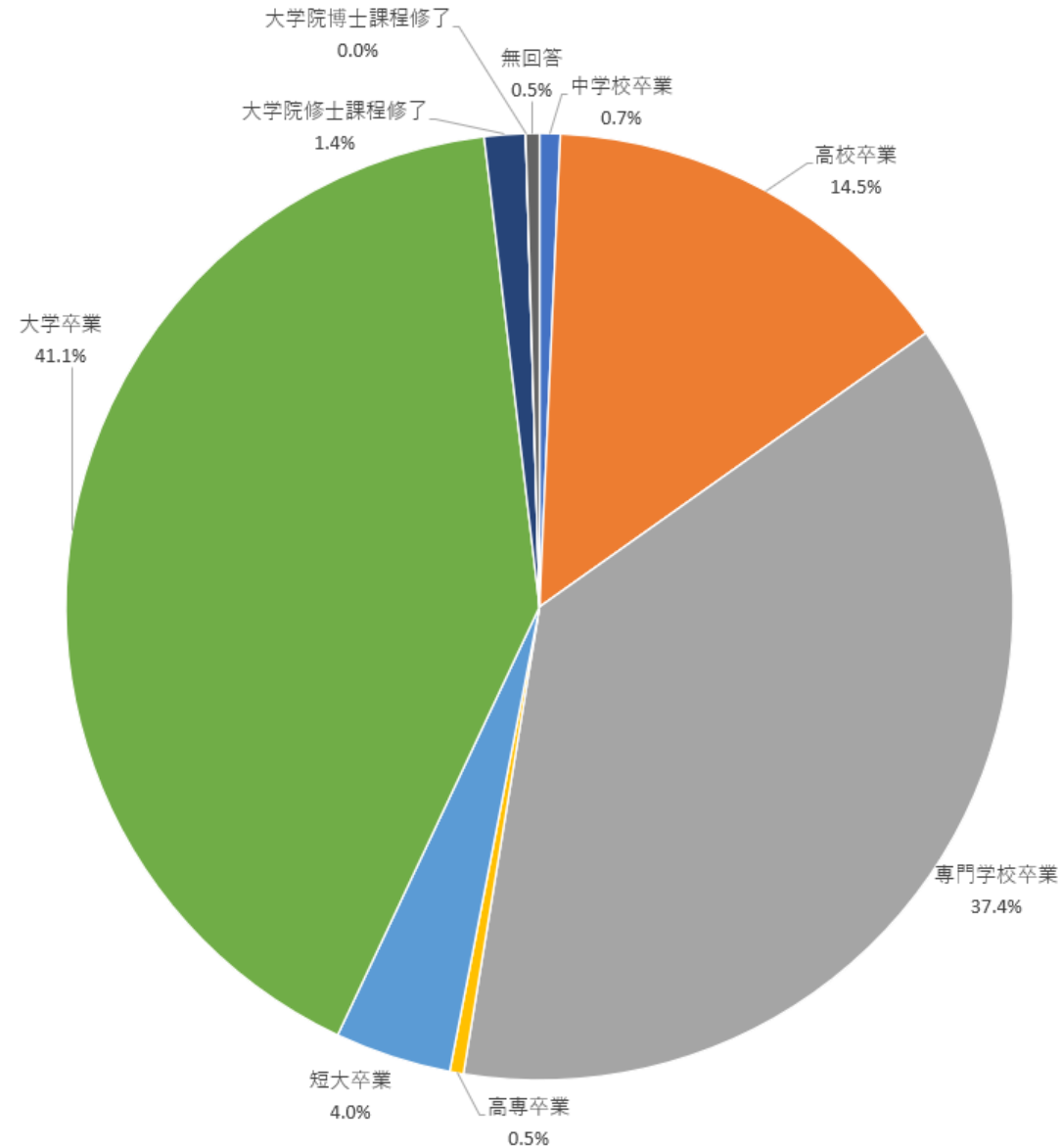
## 住居形態



(F9, n=423, 単数回答, 無回答は除く)

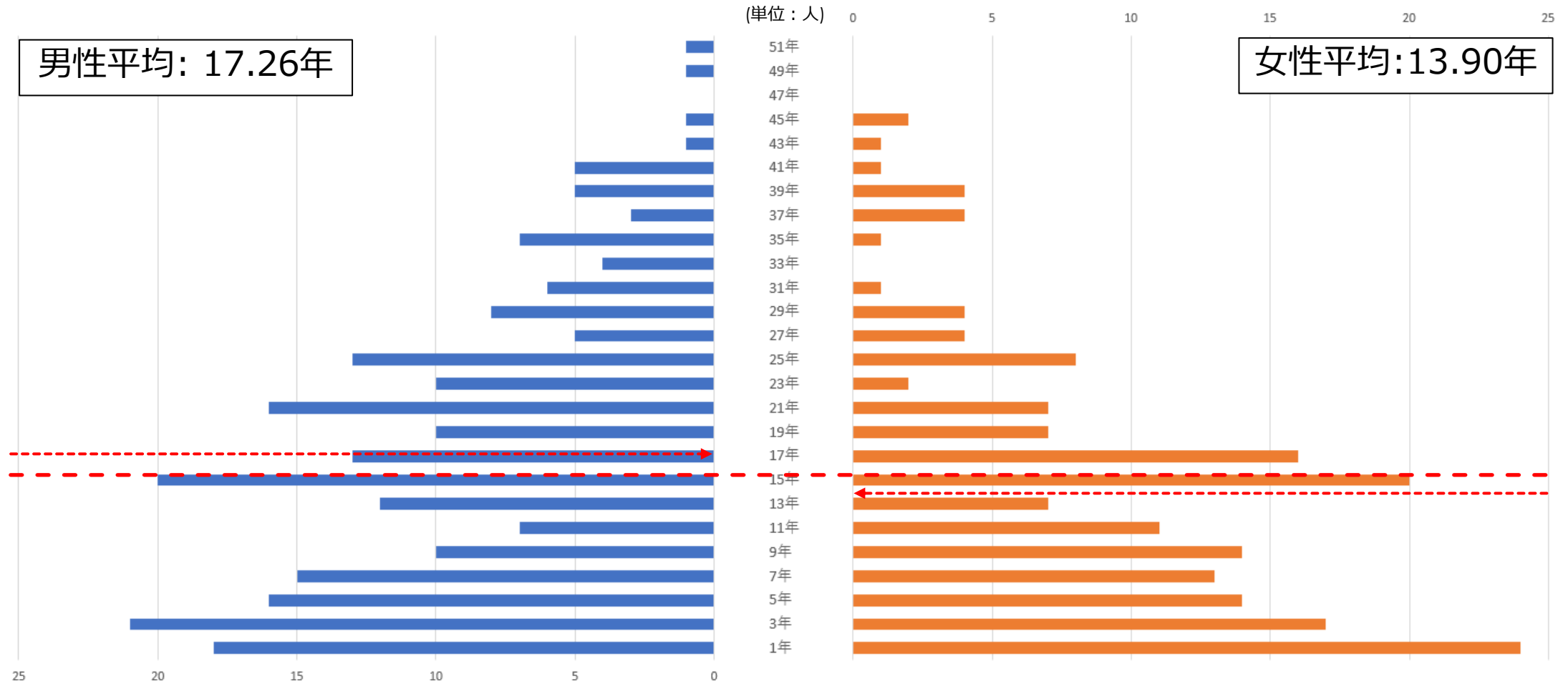
## 09.

## 最終学歴



(F4, n=426, 単数回答, 無回答はのぞく)

# 10. 仕事経験年数



男性平均: 17.26年

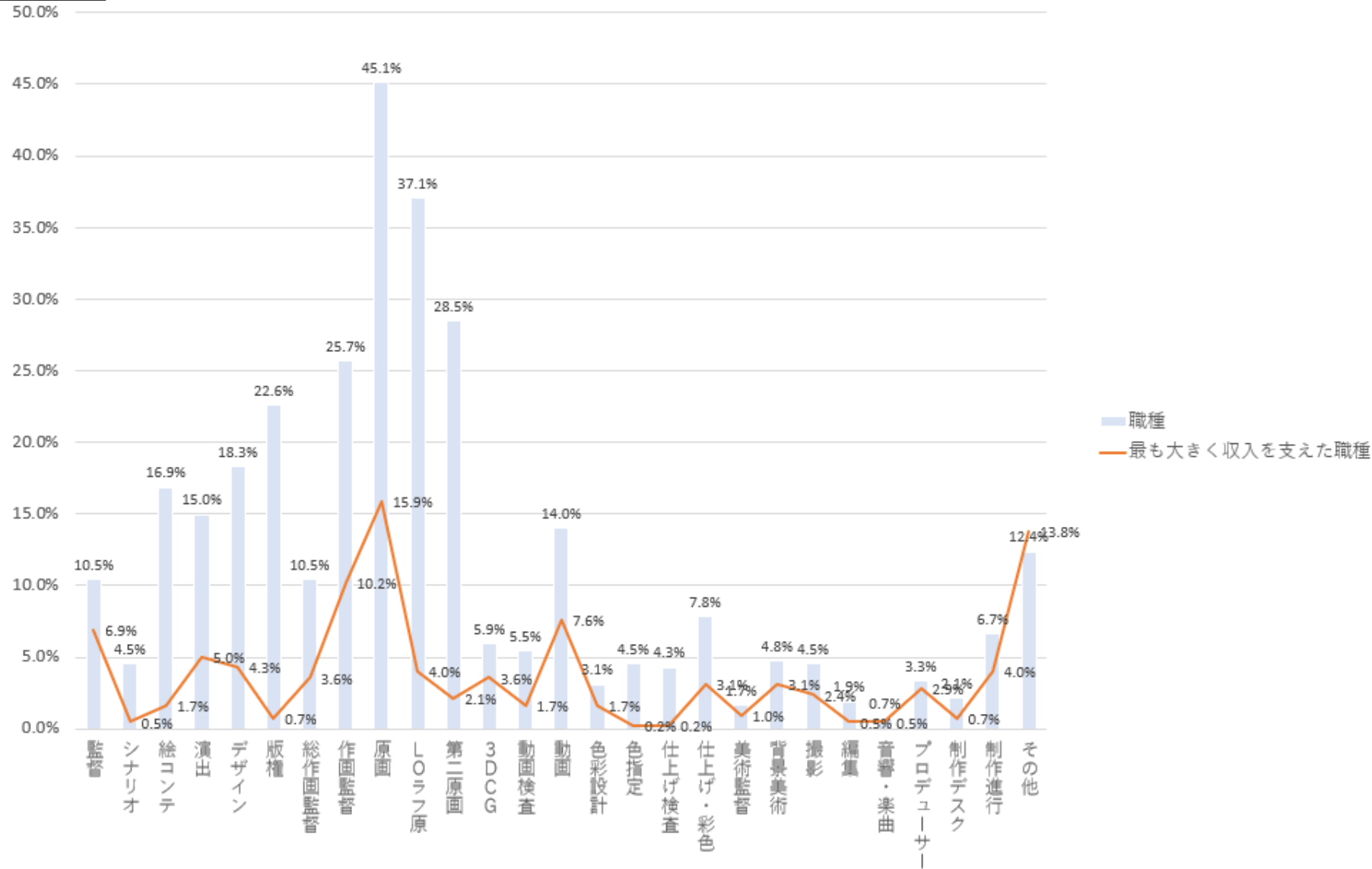
女性平均: 13.90年

全体平均: 15.68年  
範囲: 0.5~51年

(Q3, n=418, 単数回答, 無回答は除く)

### 3. アニメーション制作者の仕事

# 11. アニメーション制作者の仕事①:携わった職種



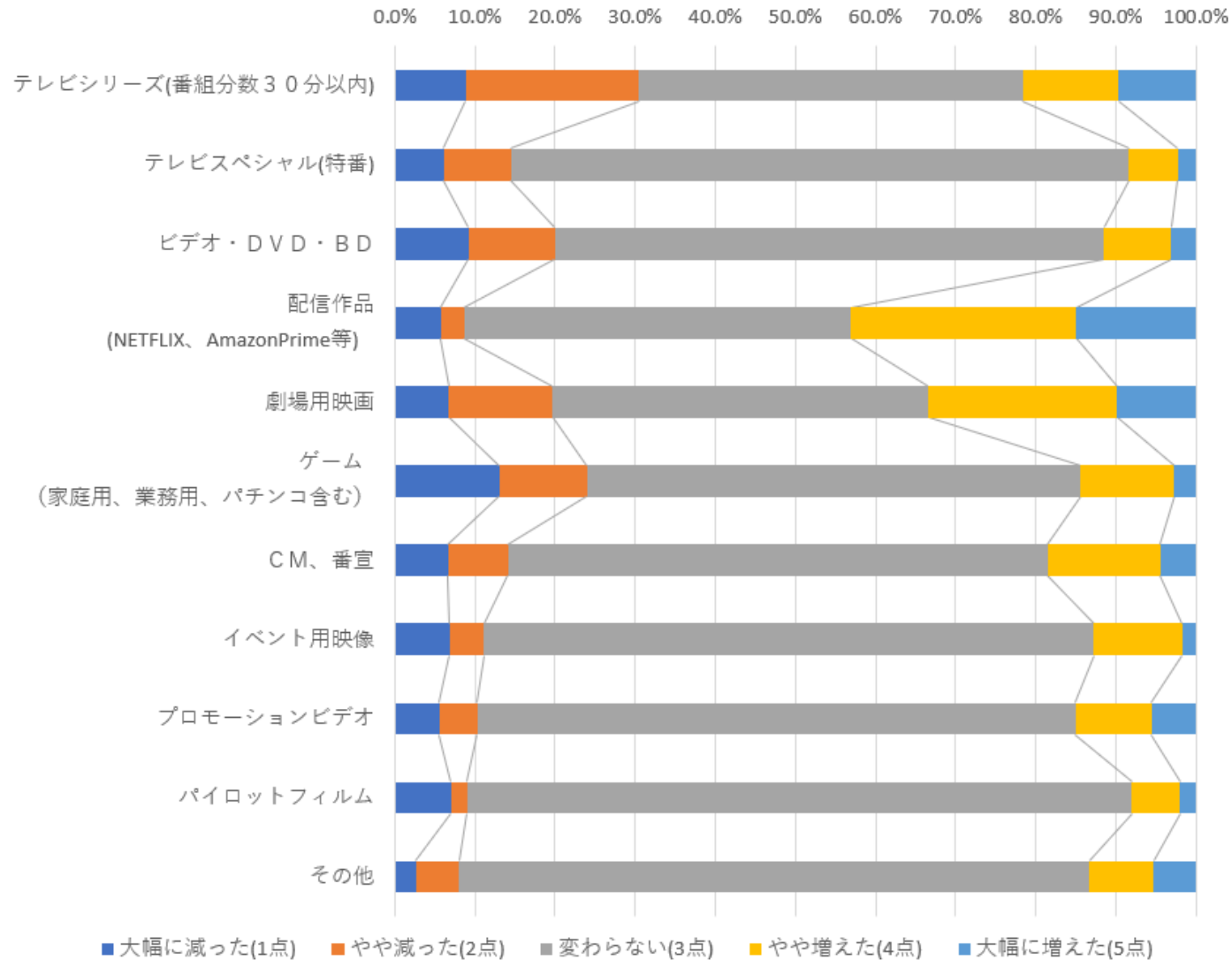
(Q1(a,b), n=421, 複数回答,  
全ての項目に無回答の7件除く)

# 12. アニメーション制作者の仕事①:携わった職種

(その他で挙げられた職種、自由記述、[]内の数字は件数)

|                             |                       |
|-----------------------------|-----------------------|
| 文芸[4]                       | 設定制作[3]               |
| 制作マネージャー[2]                 | 2dワーク                 |
| マネージャー[2]                   | 作画育成                  |
| 3dld                        | 社長アシスタント業務            |
| 3d美術                        | 社内マニュアルの作成や動画班の管理など雑務 |
| cgアドバイザー、ue4アーティスト、cgディレクター | 社内作画管理                |
| janica理事、講師の活動              | 就職前                   |
| tp修正(2)                     | 商品企画、開発               |
| web制作                       | 制作事務                  |
| アシスタントプロデューサー、宣伝            | 制作統括                  |
| アニメ物販販売                     | 設定                    |
| アプリ内素材の作成                   | 宣伝                    |
| アルバイト                       | 総務                    |
| グッズデザイナー(グラフィックデザイナー)       | 総務、経理                 |
| グッズ企画                       | 総務業務                  |
| グッズ企画、デザイン                  | 動画監督                  |
| グッズ販売                       | 二次利用(グッズ制作、イベント制作とか)  |
| システムエンジニア                   | 物販                    |
| スタジオ管理                      | 文芸、商品制作               |
| バックオフィス全般(経理、人事、法務)         | 企画開発                  |
| プロダクション著作権管理                | 企画立案                  |
| リテイク後デジタル作画彩色修正             | 企画                    |

# 13. 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)

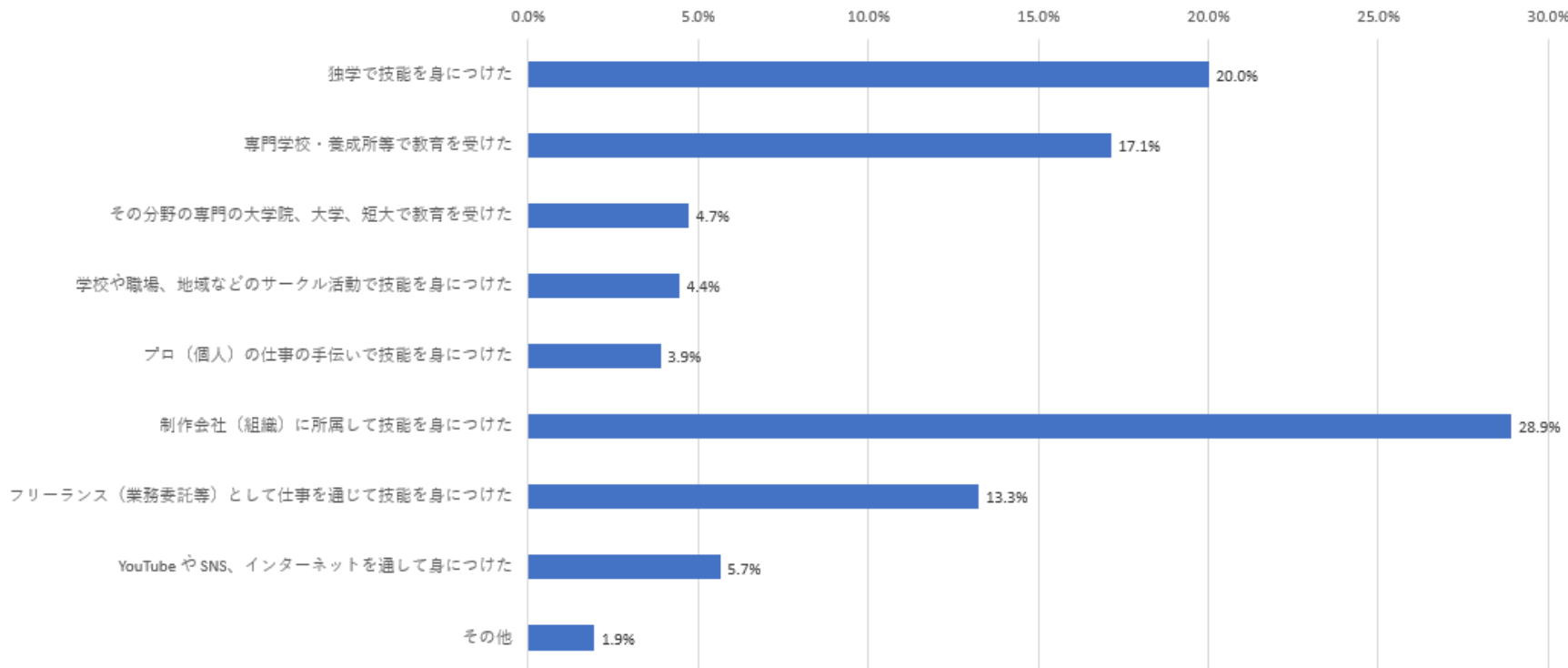


# 13. 仕事の機会の増減

|                                | n   | m(平均点) | 大幅に減った<br>(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<br>(5点) |
|--------------------------------|-----|--------|----------------|-----------|-----------|-----------|----------------|
| テレビシリーズ<br>(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、<br>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、<br>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%           |

# 14. 技術・職能習得方法

(その他の自由記述)

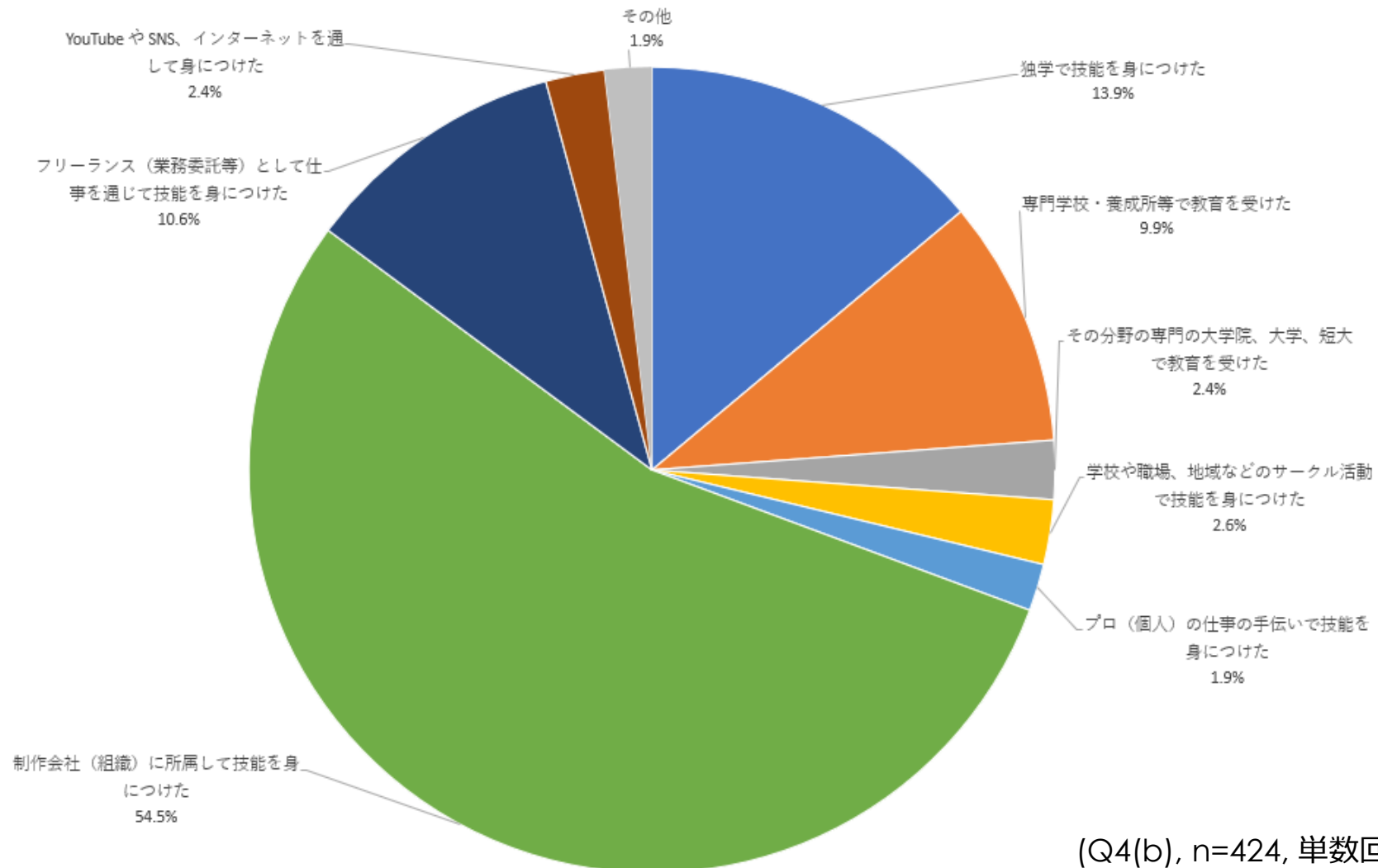


フリーランスの知り合いに教えていただいた  
アニメーションエイドというオンラインスクール  
書籍など  
α・ルーミス等の作画のための本や美大教授が  
出している構図・デッサン・風景画の本等  
カルチャースクールに通った  
同業者との交流の中で  
書籍  
制作スタジオ（業務委託）に所属して技能を身につけた  
美術予備校、アトリエ  
前職での経験  
もともと絵が得意だった  
生活する上で身につけた、ob訪問した  
日々の練習  
専門学校の先生がいるアトリエでデッサン、クロッキーに通って  
作画会社での習得  
入社してから  
ササユリ動画研修所  
通信教育  
会社の先輩達にやり方を聞いたり、色々なやり方を知り、自分に合う描き方を見つけた。  
会社に入社してから身につけた  
大学に通いながら、wスクールで絵の勉強をした。

(Q4(a), n=428, 複数回答, 無回答は除く)

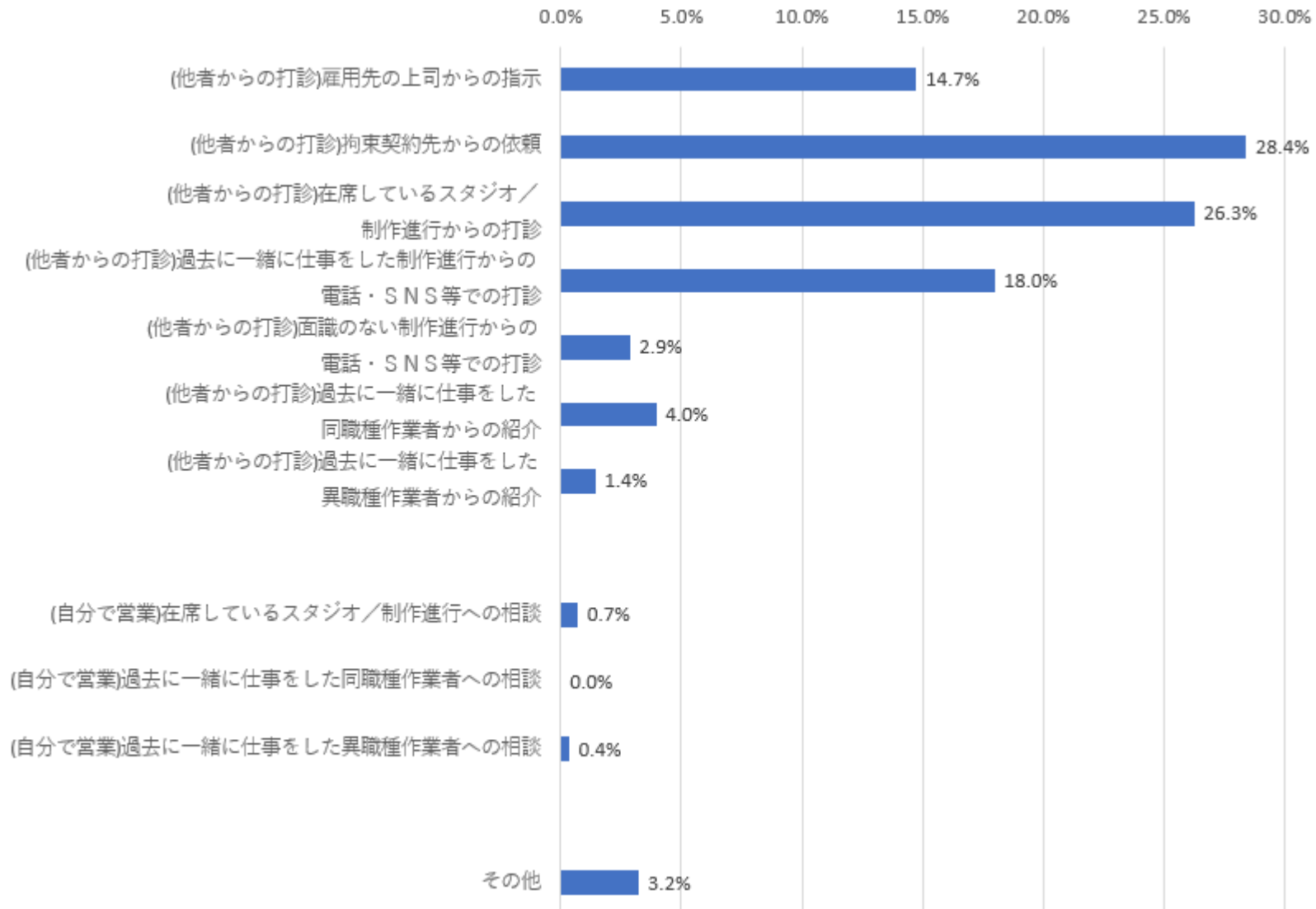
## 15.

## 技術・職能習得方法:最も役立っているもの



(Q4(b), n=424, 単数回答, 無回答は除く)

# 16. 仕事を選択する方法



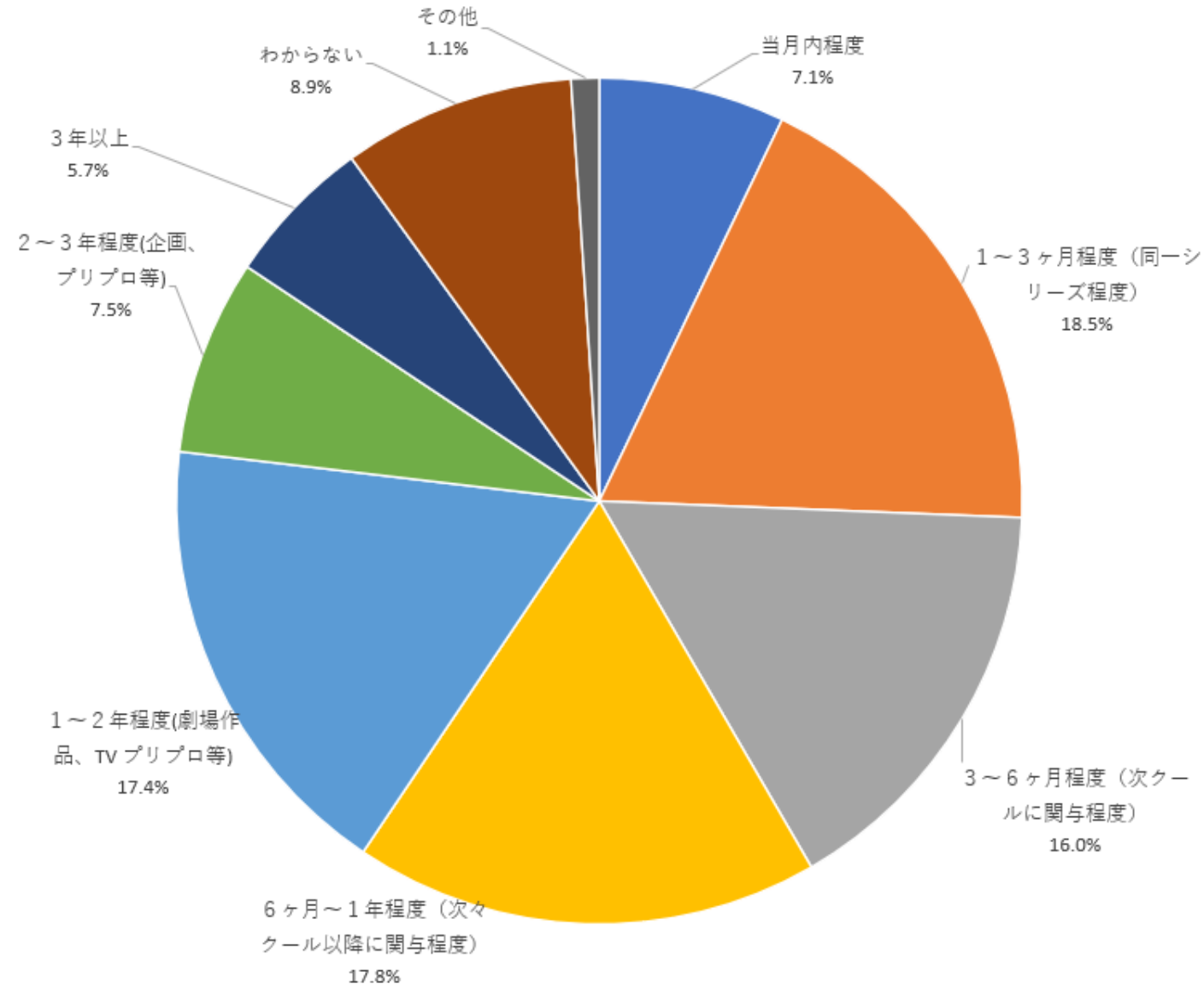
## (その他の自由記述)

仕事をしたことのない同職業者からの打診  
 業務委託元の会社の作品  
 前年からの作業（完全拘束）を継続。  
 当該作品の監督から依頼  
 クライアントからの受注  
 過去と一緒に仕事をした同職業者からの依頼  
 契約社員  
 該当なし(バックオフィスのため)  
 作品契約先の制作

(Q16, n=278, 単数回答, 無回答は除く)

## 17.

## 仕事の見通し

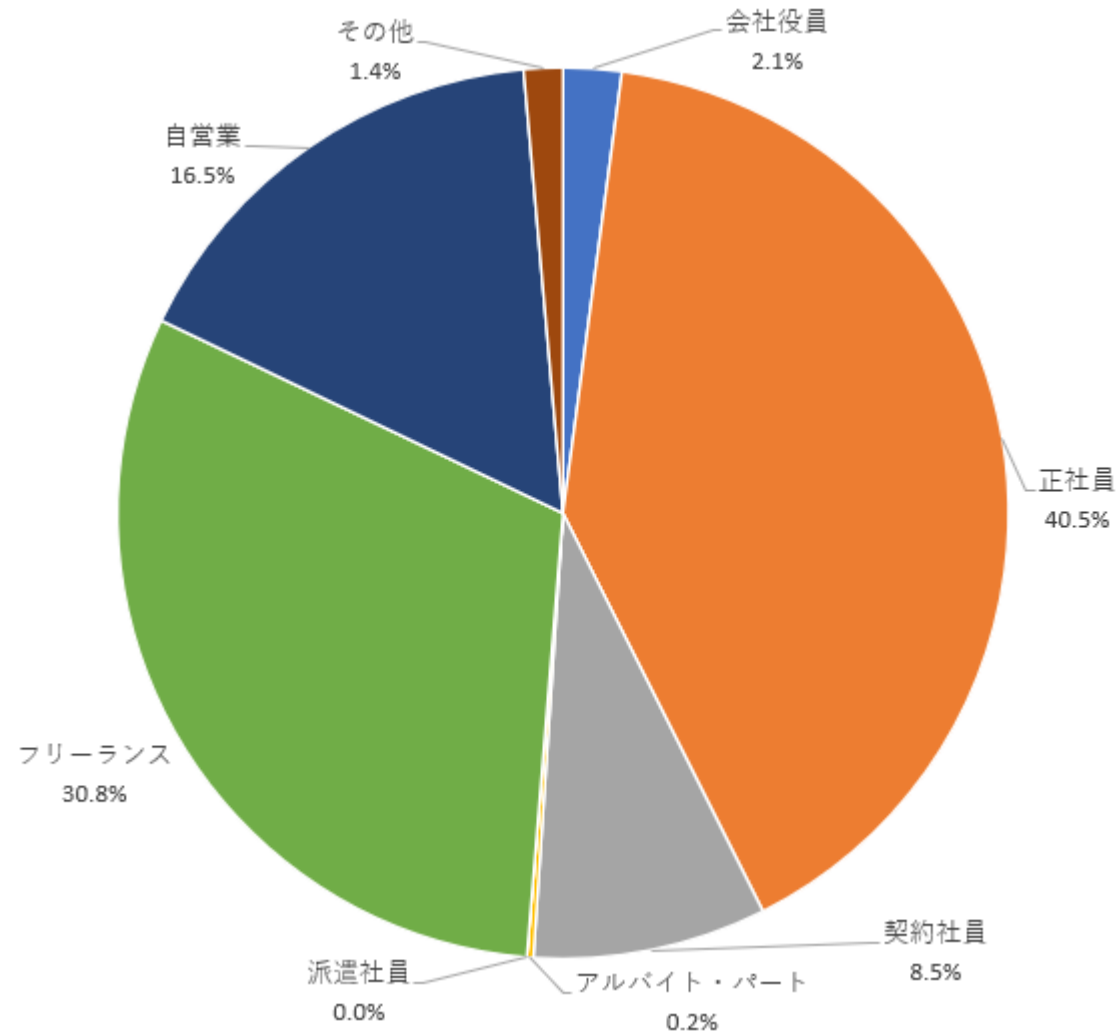


Q17, n=281, 単数回答,  
無回答は除く)

## 4. アニメーション制作者の働き方

## 18.

## アニメーション制作者の就業形態

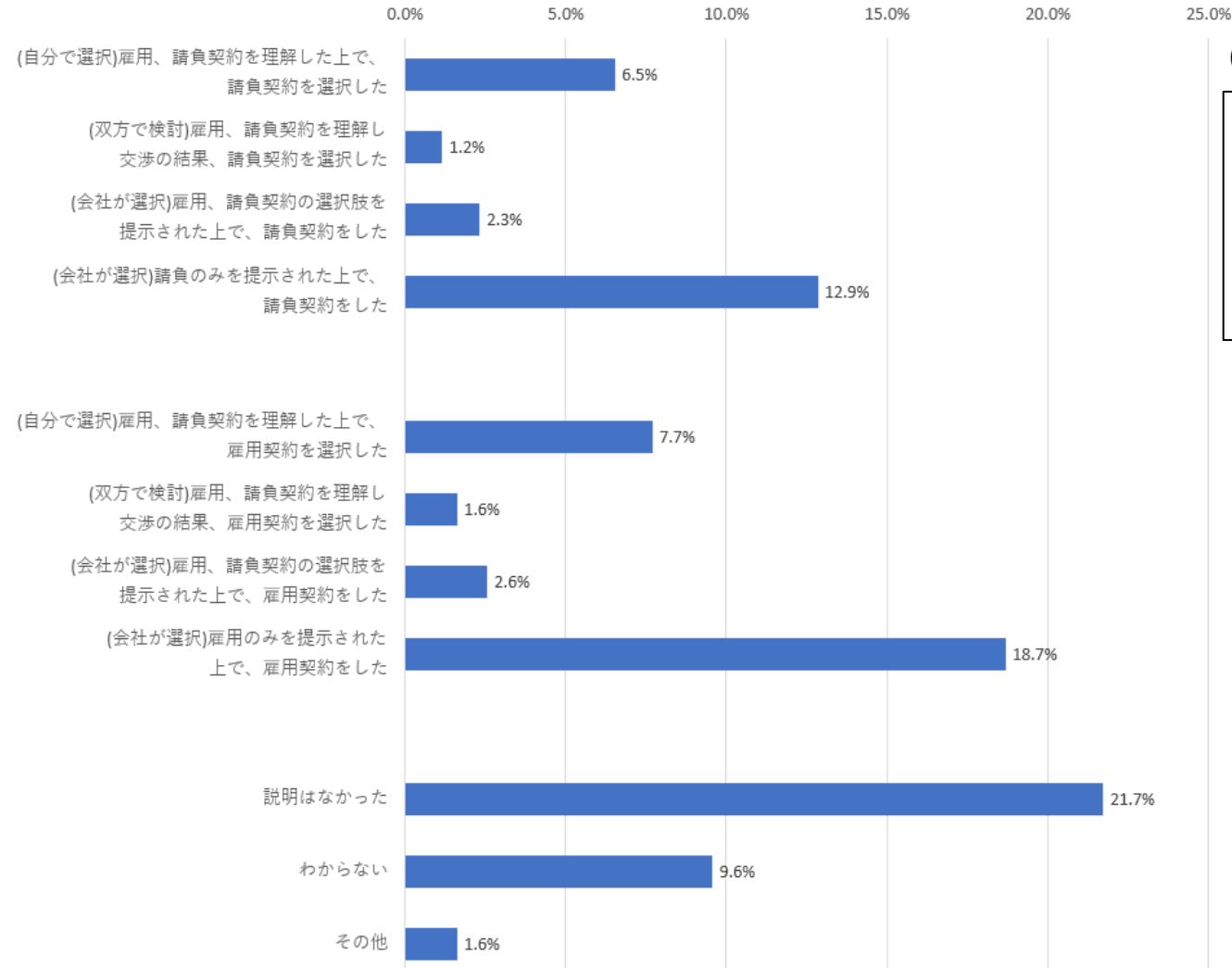


## (その他の自由記述)

2022年は人材系会社で就業。副業としてアニメーション制作に従事。  
業務委託契約  
作画スタジオ(個人事務所扱い)の所属スタッフですが、社員登録では無い  
為個人事業主扱い  
学生  
教員で個人事業主  
業務請負契約

(Q15(a), n=425, 単数回答,  
無回答は除く)

## 19.

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)

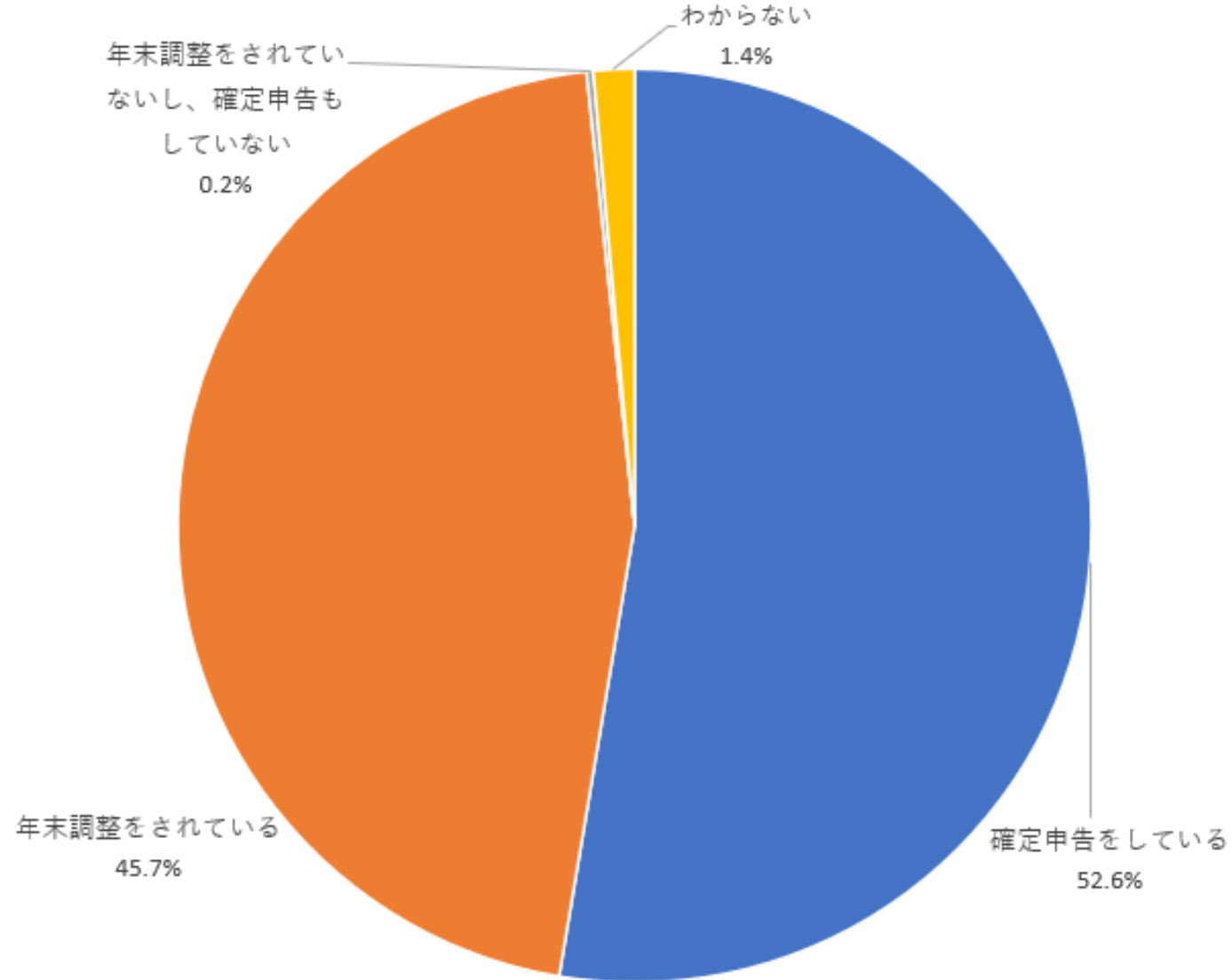
初めて入った時は契約をしていない  
会社所属ではない  
アルバイトの試用期間の後に雇用契約  
昔のことなのではっきり覚えていないが、おそらく「説明はなかった」  
正社員で普通に入社  
会社の社長から一方的に給料を提示（固定）され、契約書はなし  
入社時、新人は期間契約の選択肢のみだった

(Q22, n=428, 単数回答, 無回答は除く)



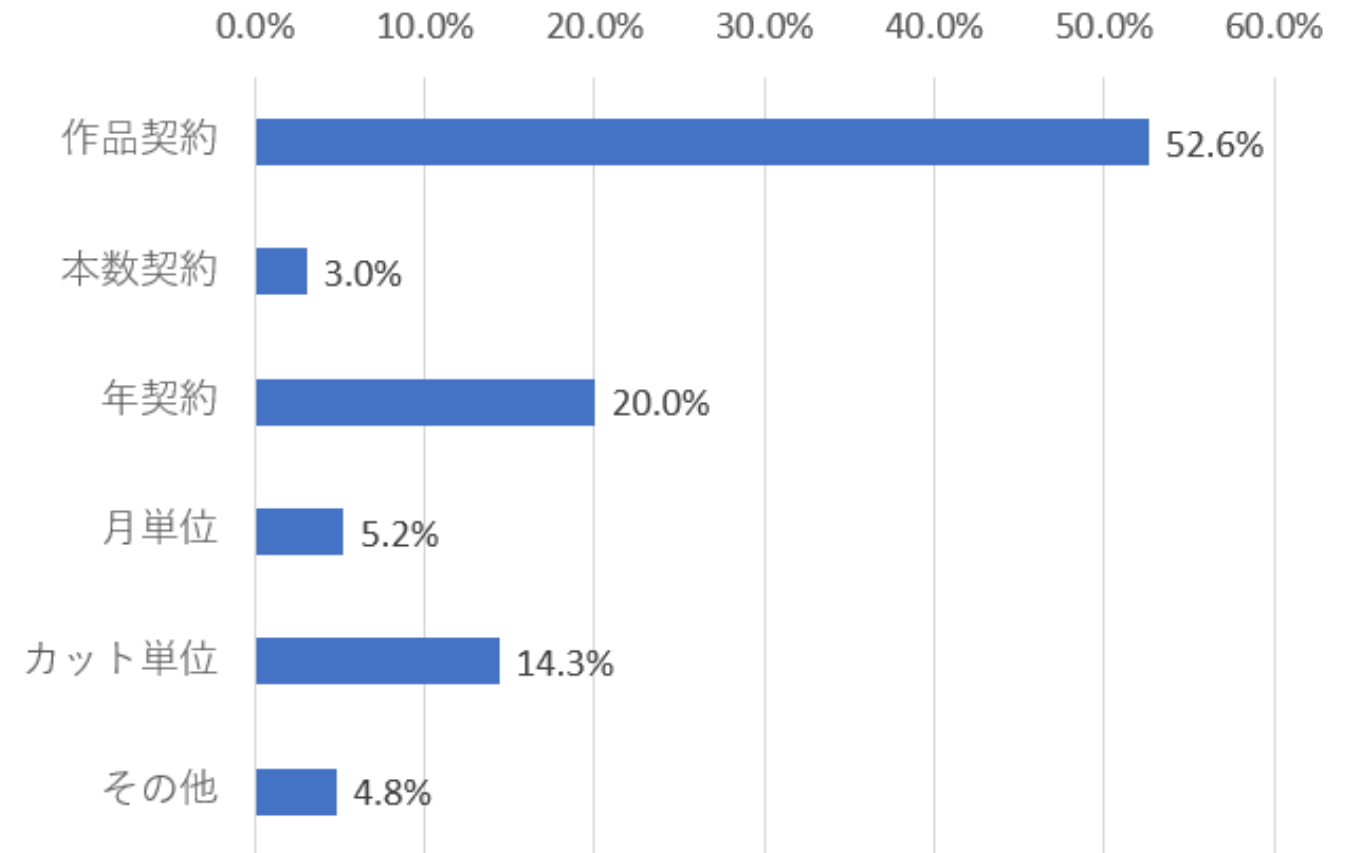
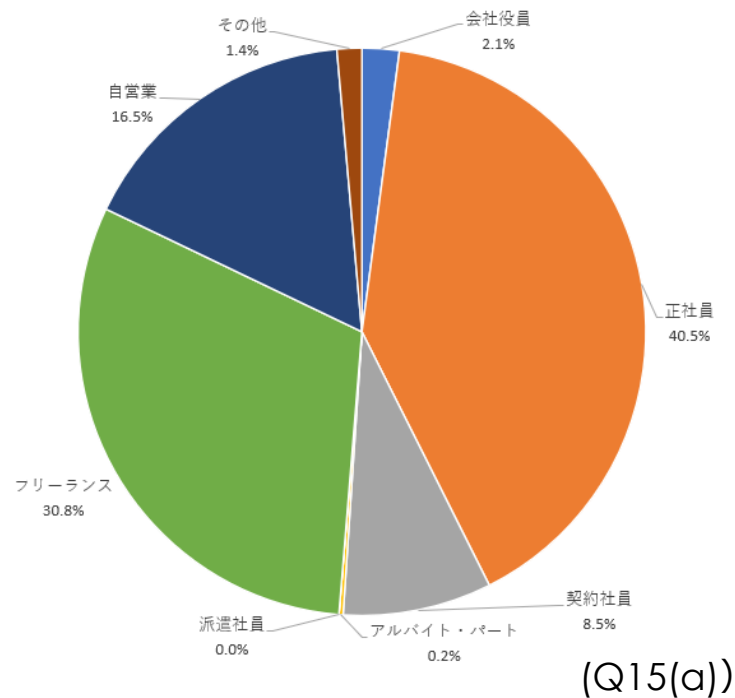
20.

# 確定申告または年末調整の状況



(Q21, n=428, 単数回答, 無回答は除く)

# 21. 契約締結状況①: 契約形態



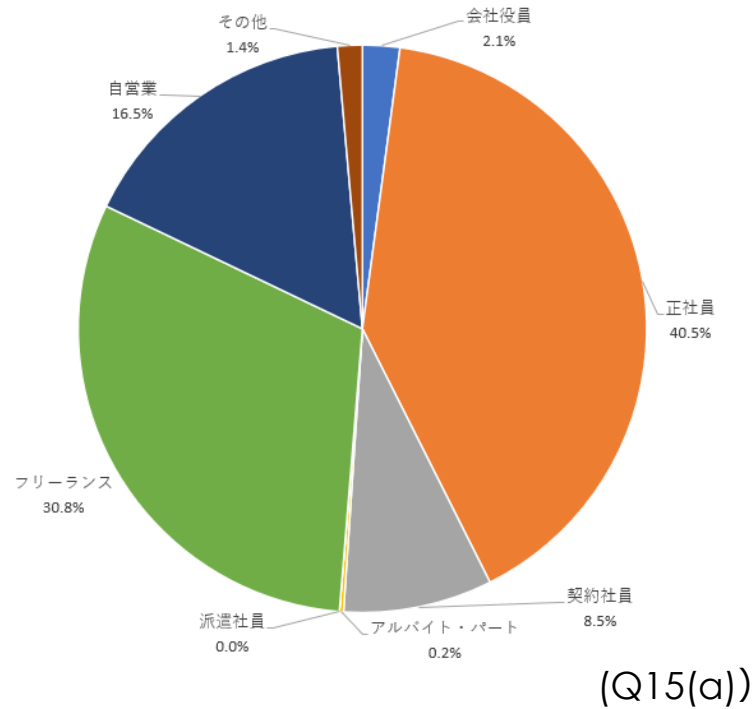
(その他の自由記述, []内の数字は件数)

会社拘束[2]  
 月単位とアセット(プロップ等)単位  
 契約は交わしていない。動検: 担当した話数分、動画: 枚数分  
 拘束  
 無期限、固定給と出来高  
 完全拘束(無期限)

何かない限りずっと同じ会社  
 半年単位  
 作画スタジオの所属スタッフの為に扱いは一般社員と同等  
 永年契約  
 無期限の拘束  
 話数単位

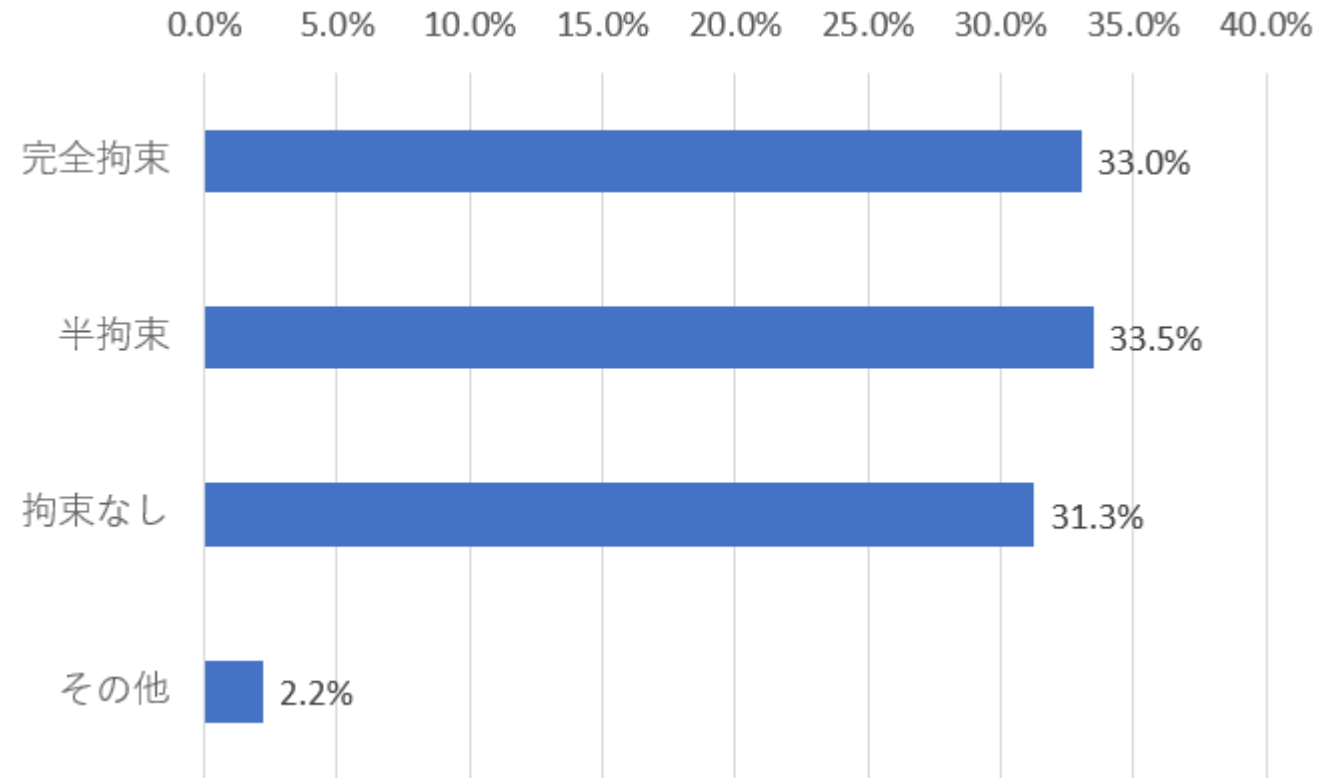
(Q15(b), n=230, 単数回答, 無回答は除く  
 Q15(a)で「契約社員」「フリーランス」  
 「自営業」を選択した人のみ)

## 22. 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

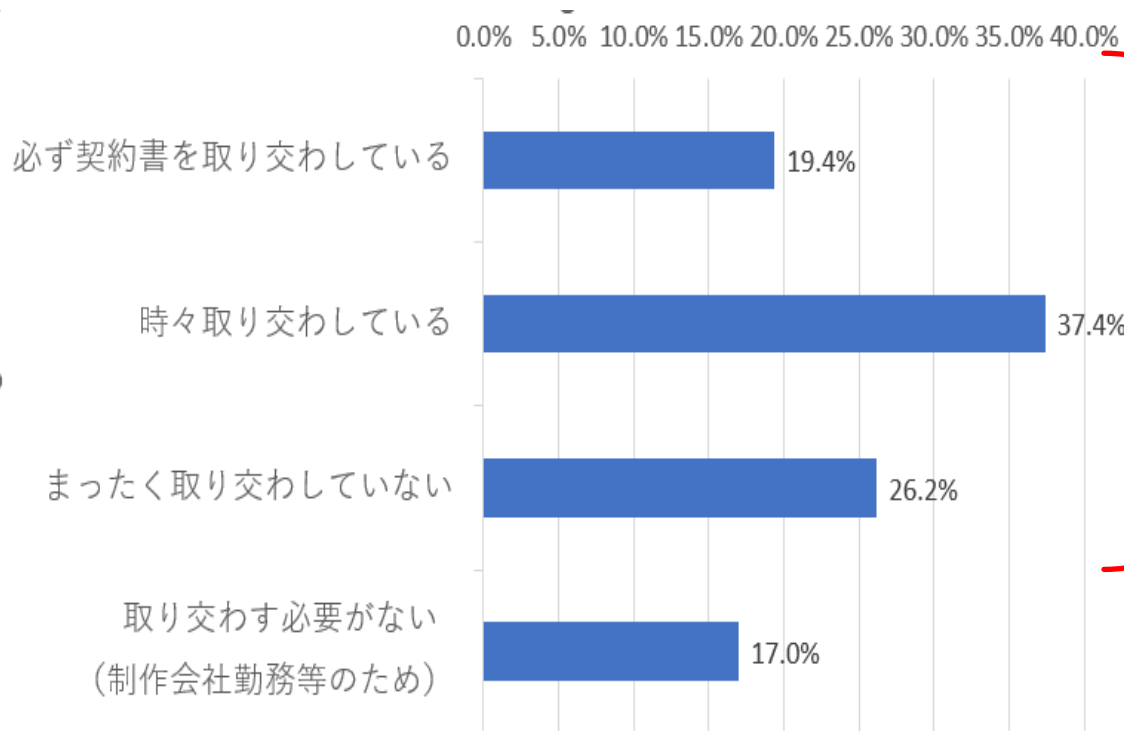


(Q15(c), n=227, 単数回答, 無回答は除く  
 Q15(a)で「契約社員」「フリーランス」  
 「自営業」を選択した人のみ)

## 23.

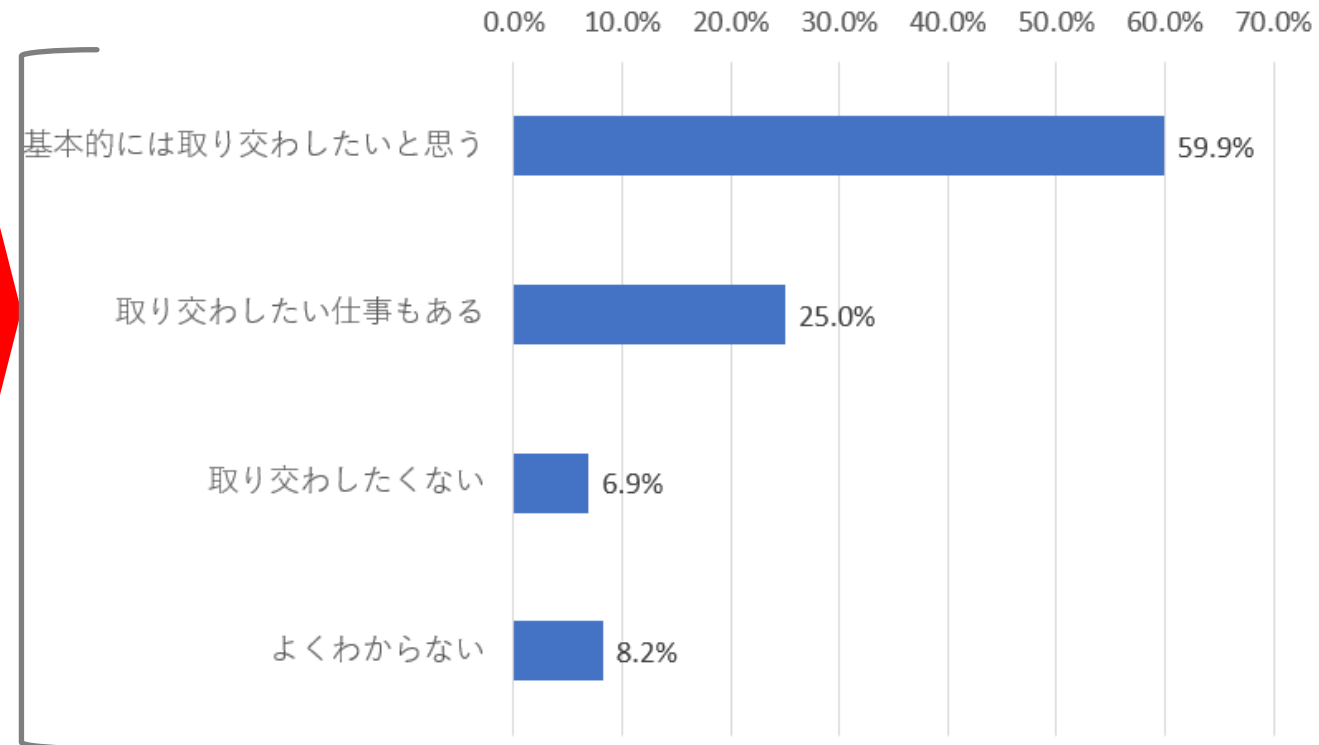
# 契約締結状況③：契約書の取り交わし状況 ・希望有無

## 契約書の取り交わし状況



(Q19(a), n=294, 単数回答, 無回答は除く)

## 契約書の取り交わし希望有無

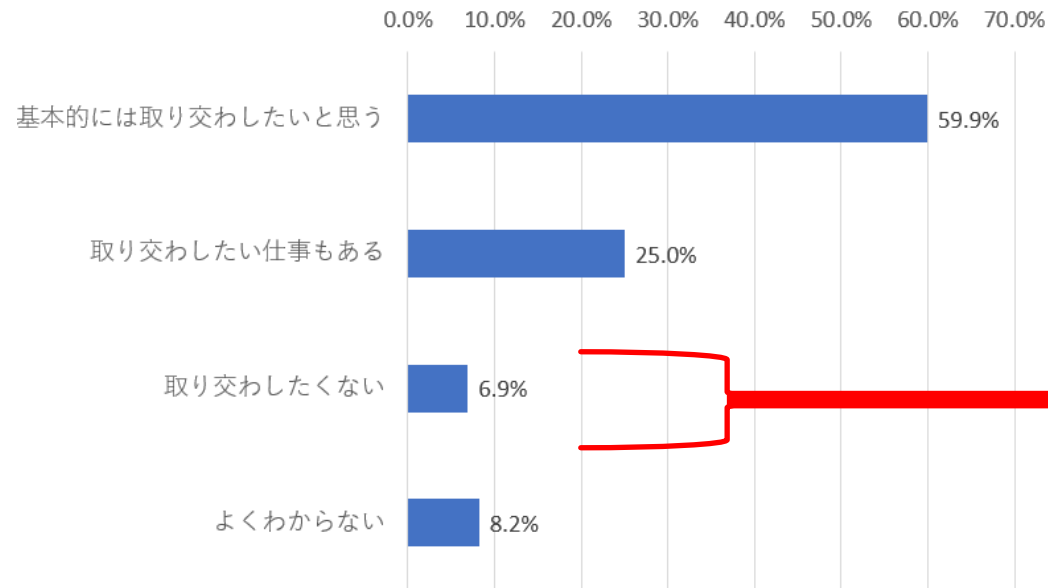


(Q19(b), n=232, 単数回答, 無回答は除く,  
Q19(a)で「必ず契約書を取り交わしている」「時々取り交わしている」  
「まったく取り交わしていない」を選択した人のみ)

## 24.

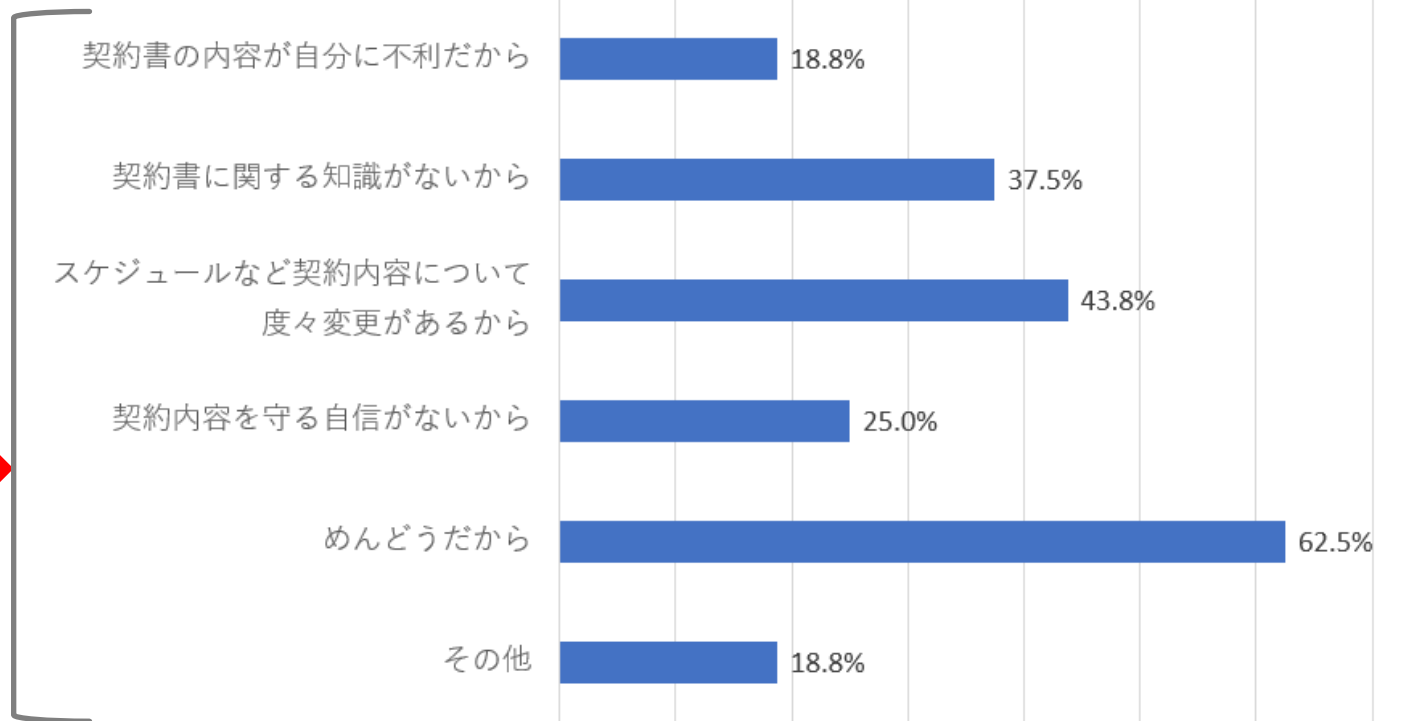
## 契約締結状況④: 契約書を取り交わしたくない理由

## 契約書の取り交わし希望有無



## (その他の自由記述)

信用・信頼のある会社とだけ仕事をするなら必要ない  
 信頼関係があれば無用  
 契約書に文法的な不備があるなど、制作会社側の体制が整っていない。

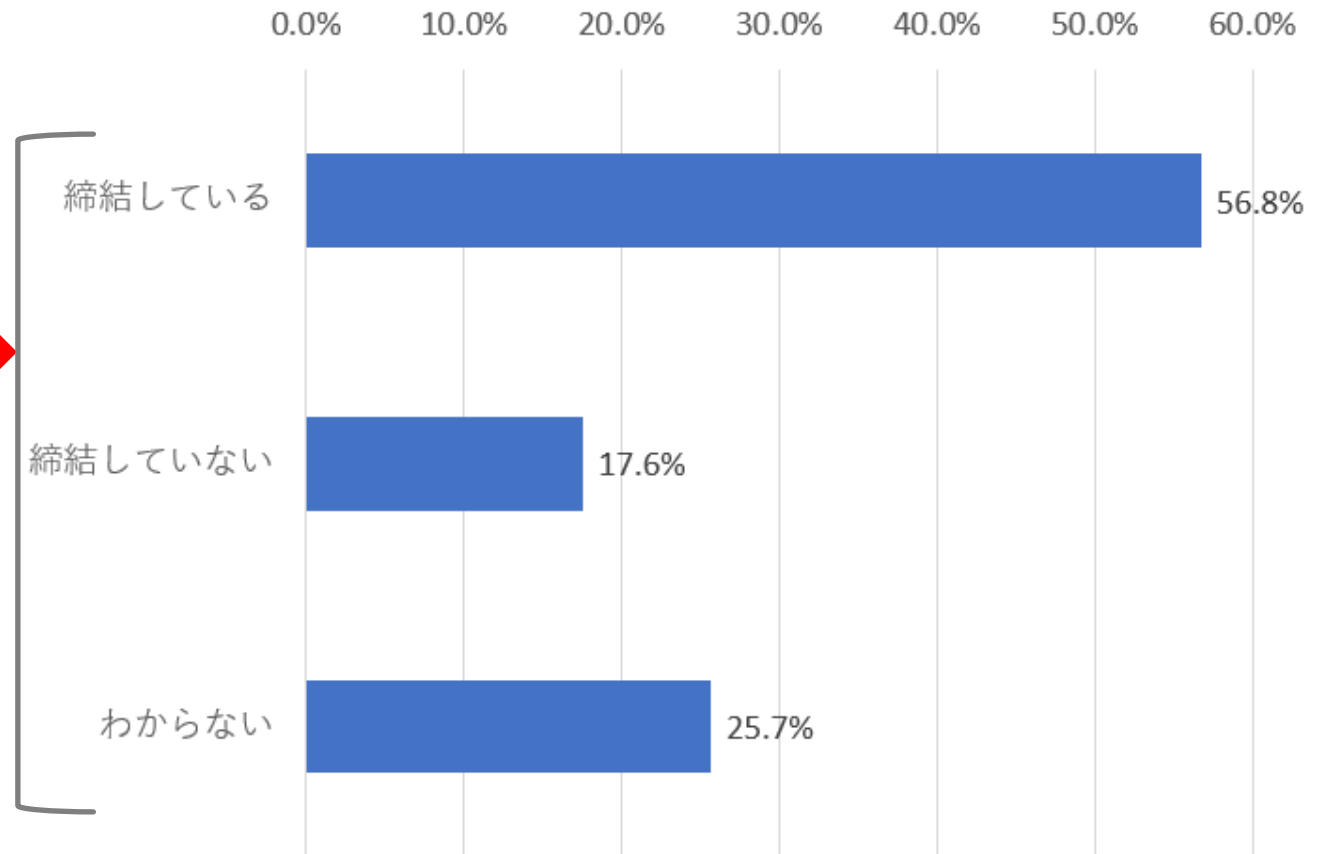
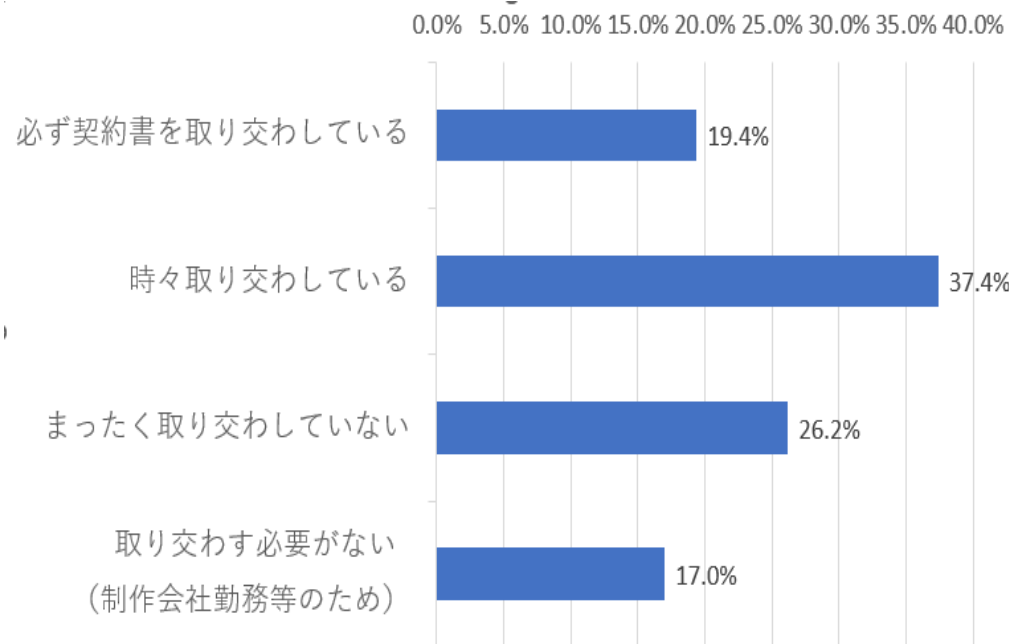


(Q19(c), n=16, 複数回答,  
 Q19(b)で「取り交わしたくない」を  
 選択した人のみ)

## 25.

## 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

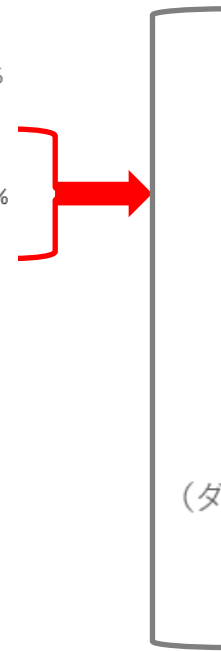
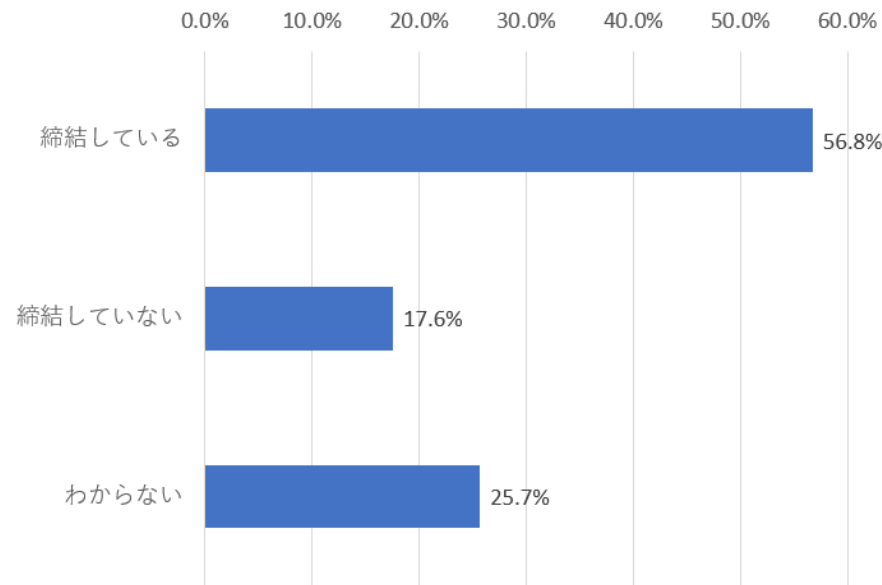


(Q19(d), n=148, 単数回答, 無回答は除く,  
Q19(a)で「必ず契約書を取り交わしている」  
「時々取り交わしている」を選択した人のみ)

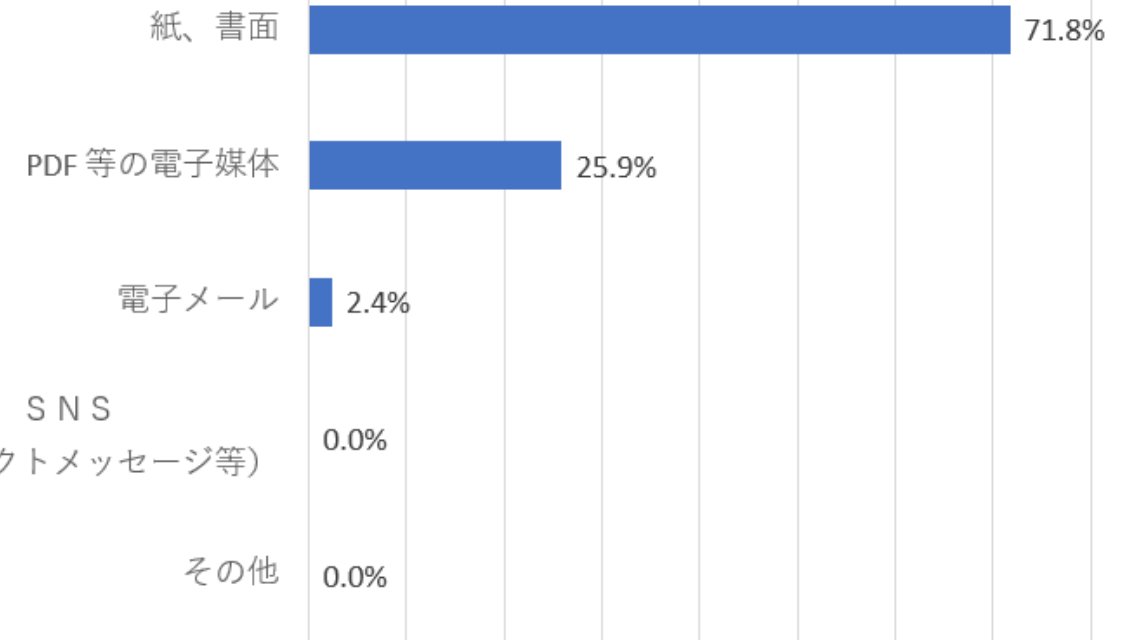
## 26.

## 契約締結状況⑥: 契約書の媒体

基本契約書の締結有無



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

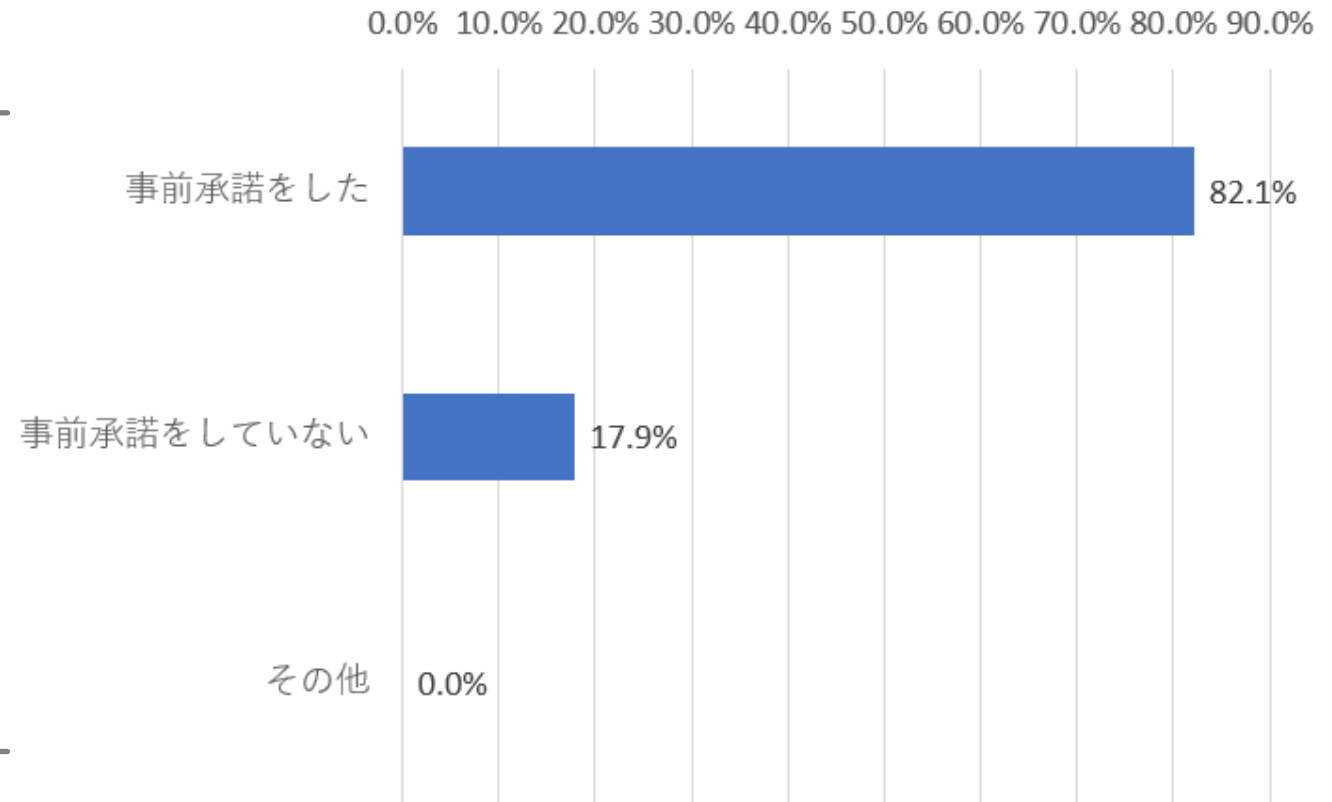
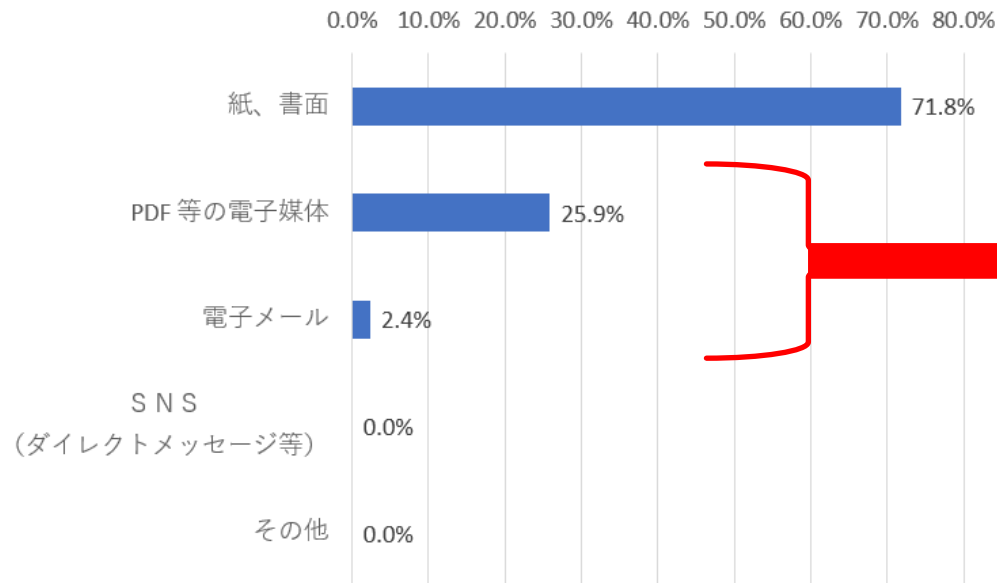


(Q19(e), n=85, 単数回答, 無回答は除く  
Q19(d)で「締結している」を選択した人のみ)

## 27.

## 契約締結状況⑦: 契約書媒体の事前承諾

契約書の媒体



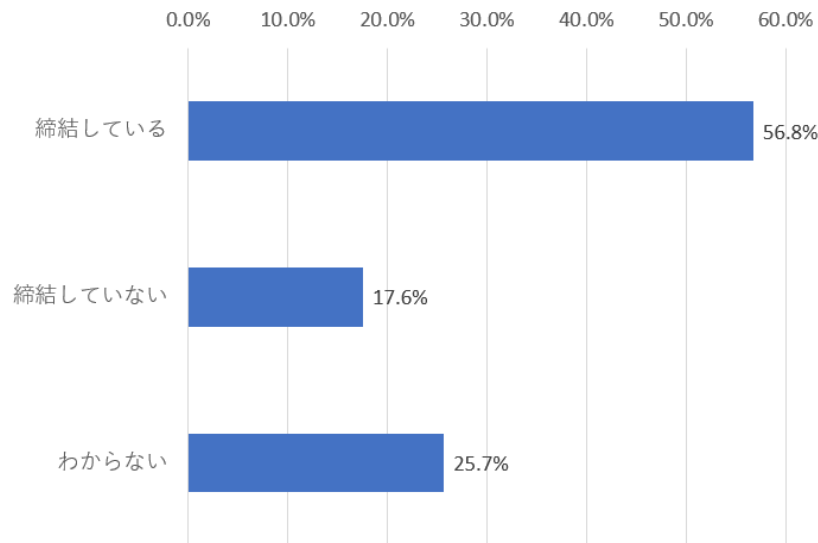
(Q19(f), n=32, 単数回答, 無回答は除く, Q19(e)で、「PDF等の電子媒体」「電子メール」「SNS (ダイレクトメッセージ等)」を選択した人のみ)



## 28.

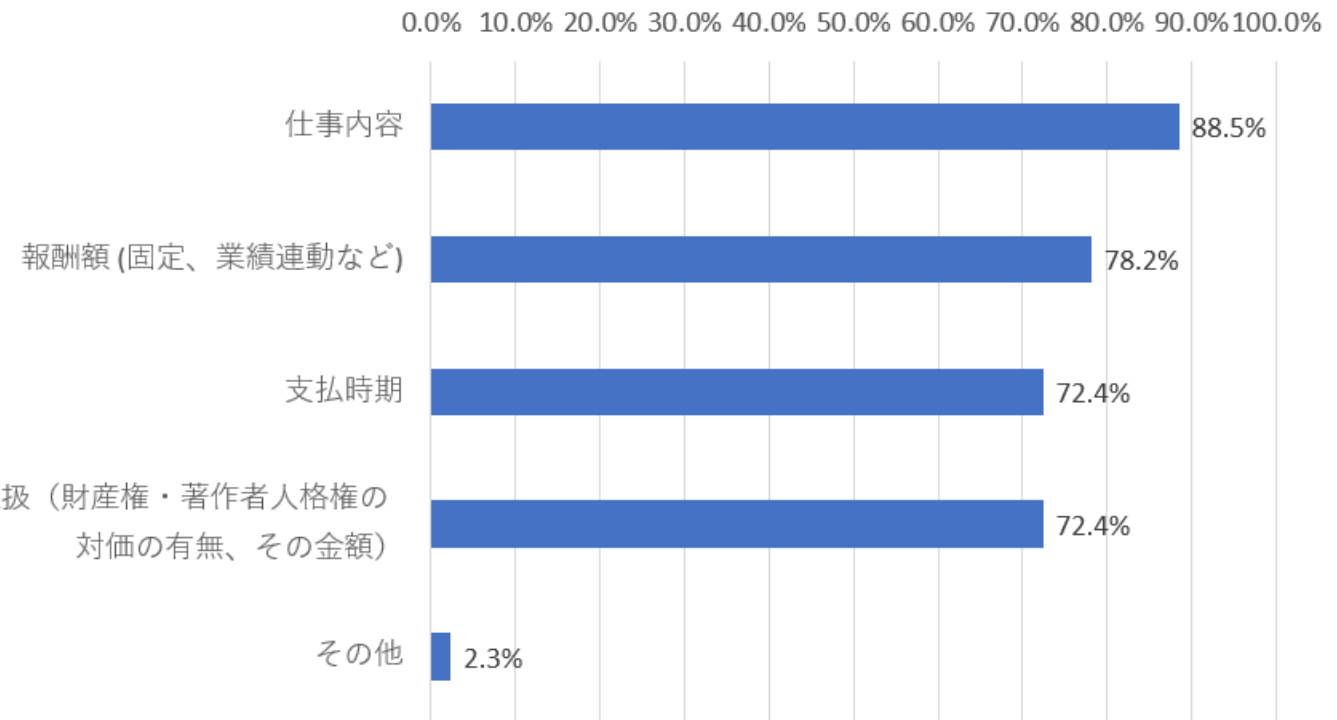
## 契約締結状況⑧:基本契約書記載事項

## 基本契約書の締結有無



(その他の自由記述)

スケジュール、イレギュラー事項の対応方法  
機密保持

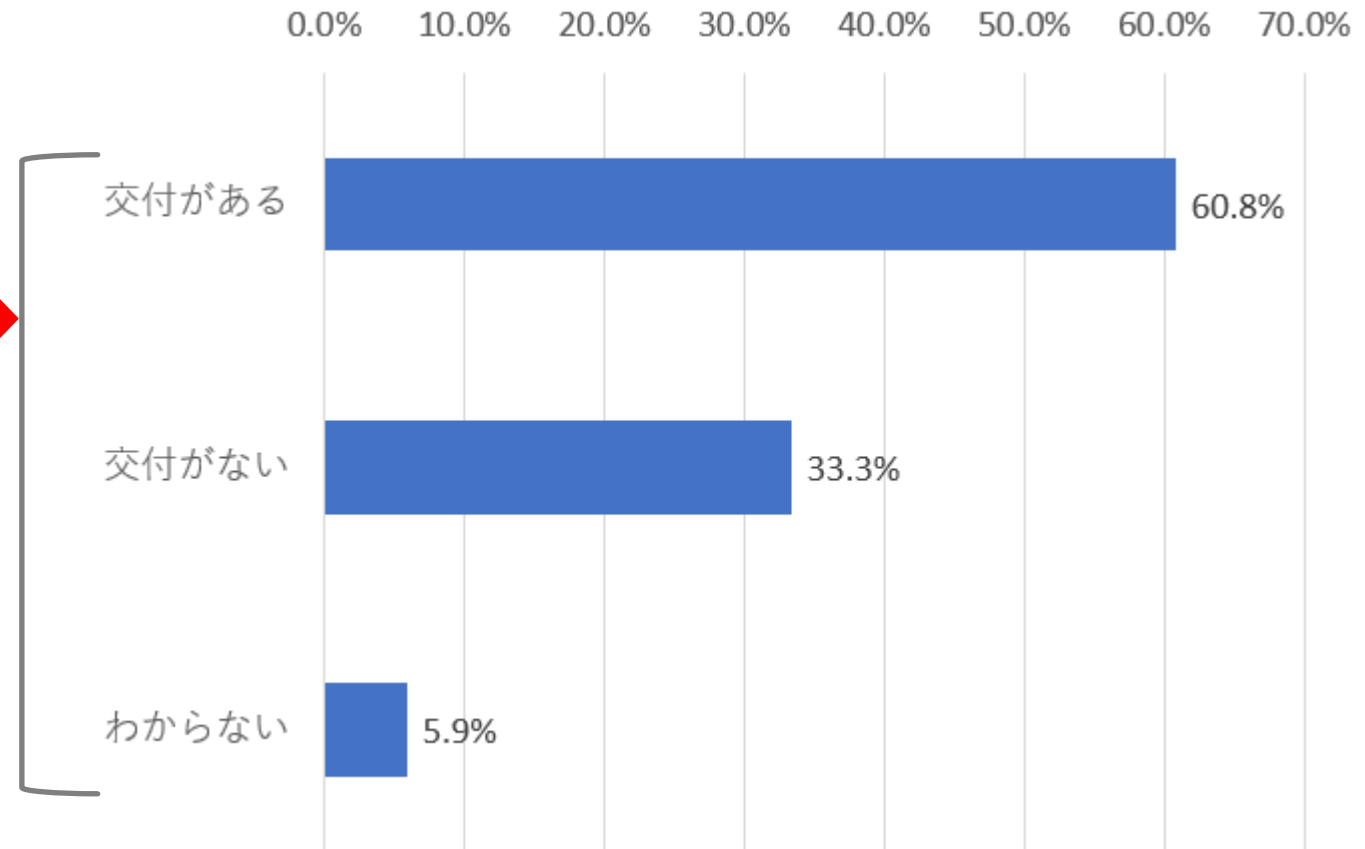
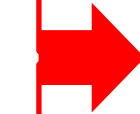
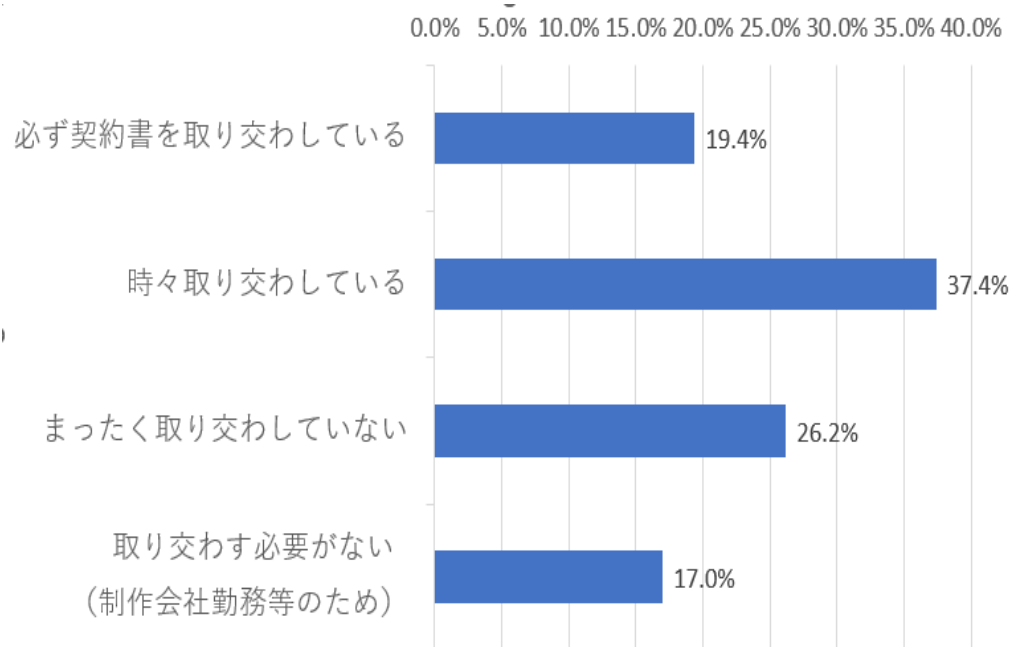


(Q19(g), n=82, 複数回答, 全ての項目に無回答の5件は除く  
Q19(d)で「締結している」を選択した人のみ)

## 29.

## 契約締結状況⑨:発注書交付有無

契約書の取り交わし状況

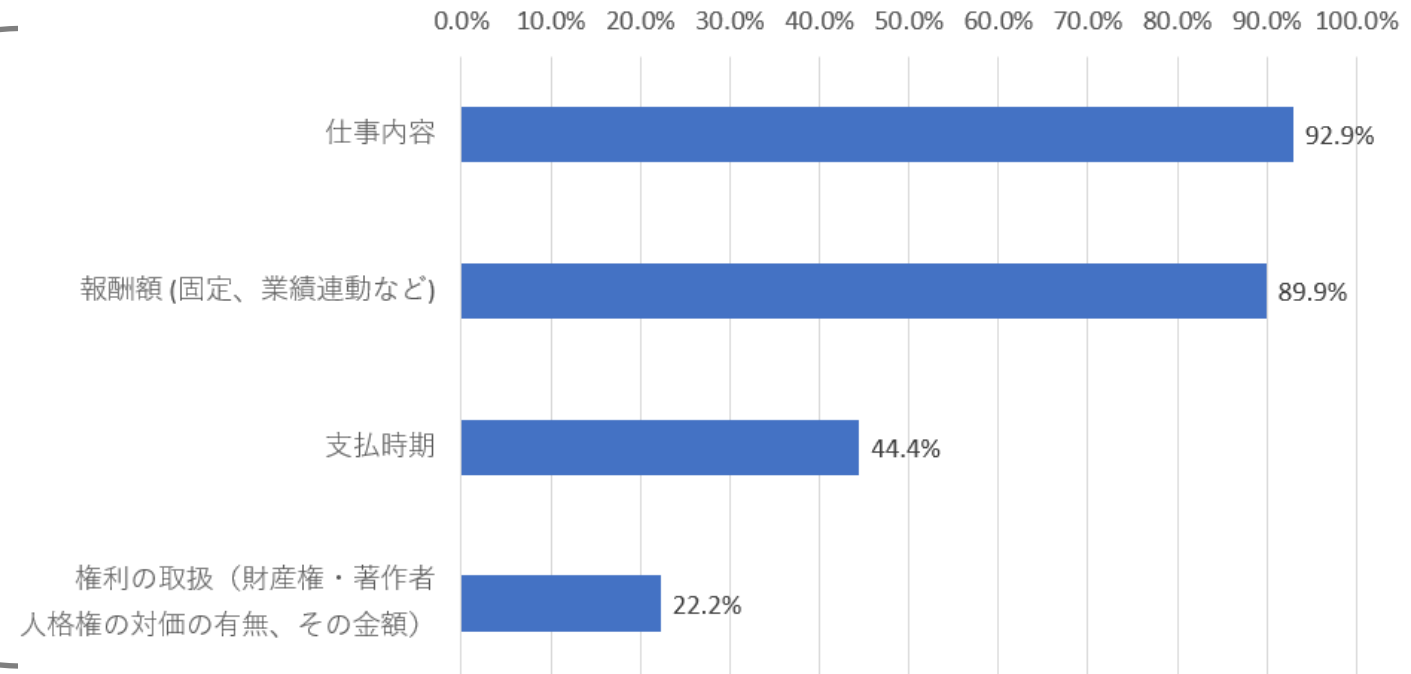
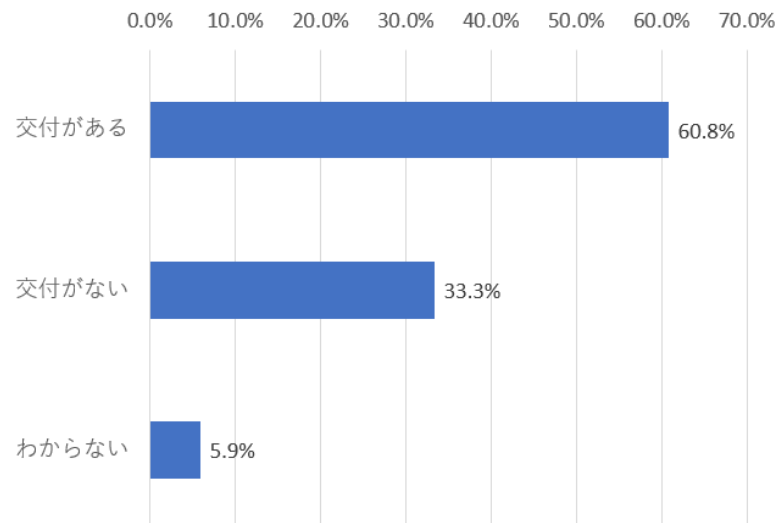


(Q19(h), n=51, 単数回答, 無回答は除く,  
Q19(a)で、「必ず契約書を取り交わして  
いる」「時々取り交わしている」を選択  
した人のみ)

## 30.

## 契約締結状況⑩：発注書記載事項

## 発注書交付有無



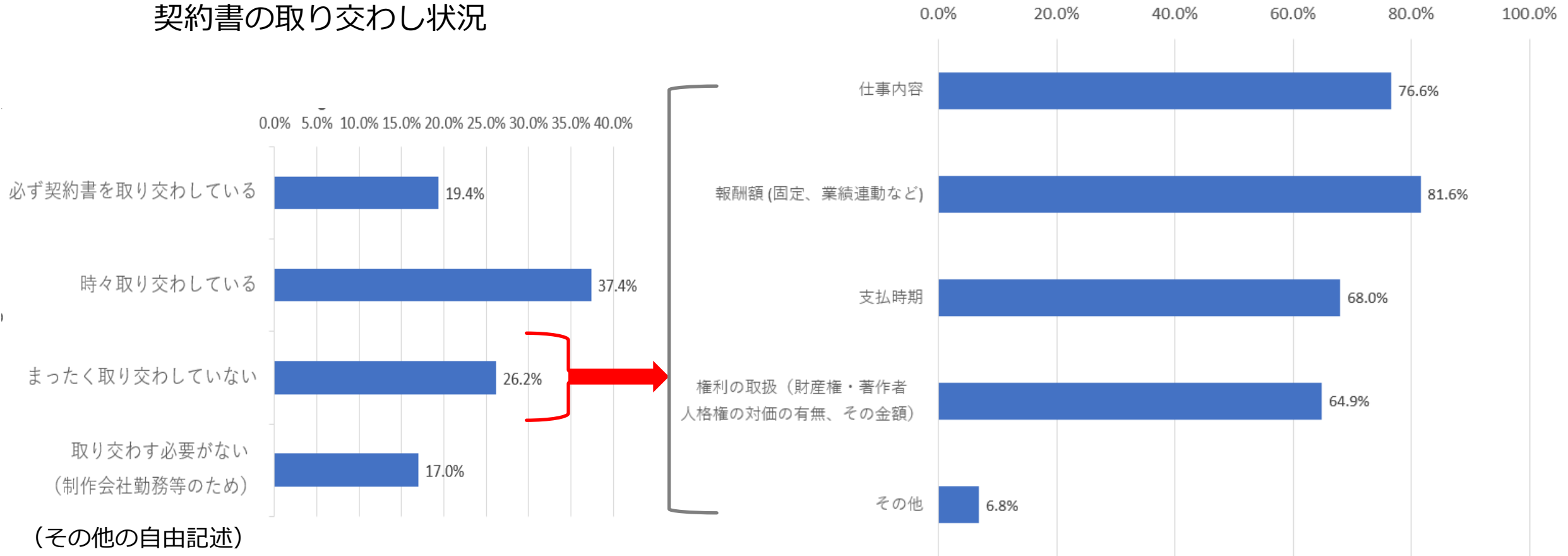
(その他の自由記述)

会社によって交付がある場合は上記が記載されている

(Q19(i), n=97, 複数回答, 全ての項目に無回答の2件は除く  
Q19(h)で「交付がある」を選択した人のみ)

# 31. 契約締結状況⑪: 契約書記載必要事項

## 契約書の取り交わし状況



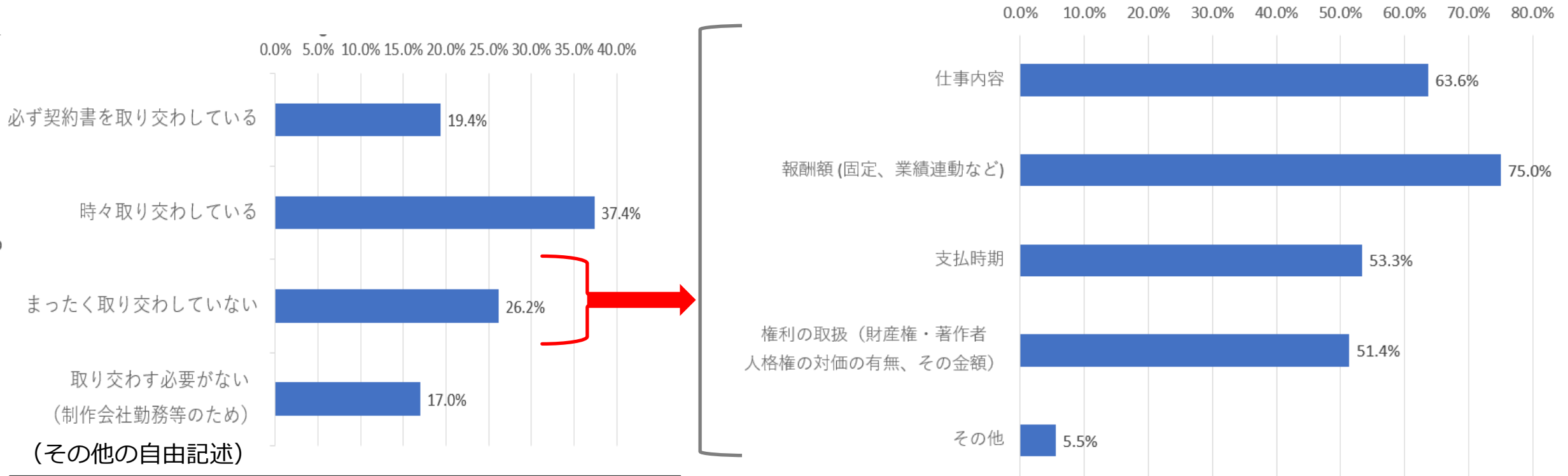
(その他の自由記述)

スケジュールや罰則  
スケジュールが大幅にずれた場合の対応  
免責事項などこちら側に配慮がある事項  
ノルマとか決まりとか  
契約の終了時期

(Q19(j), n=62, 複数回答, 全ての項目に無回答の15件は除く  
Q19(a)で「まったく取り交わしていない」を選択した人のみ)

## 32. 契約締結状況⑫: 契約に重要な項目

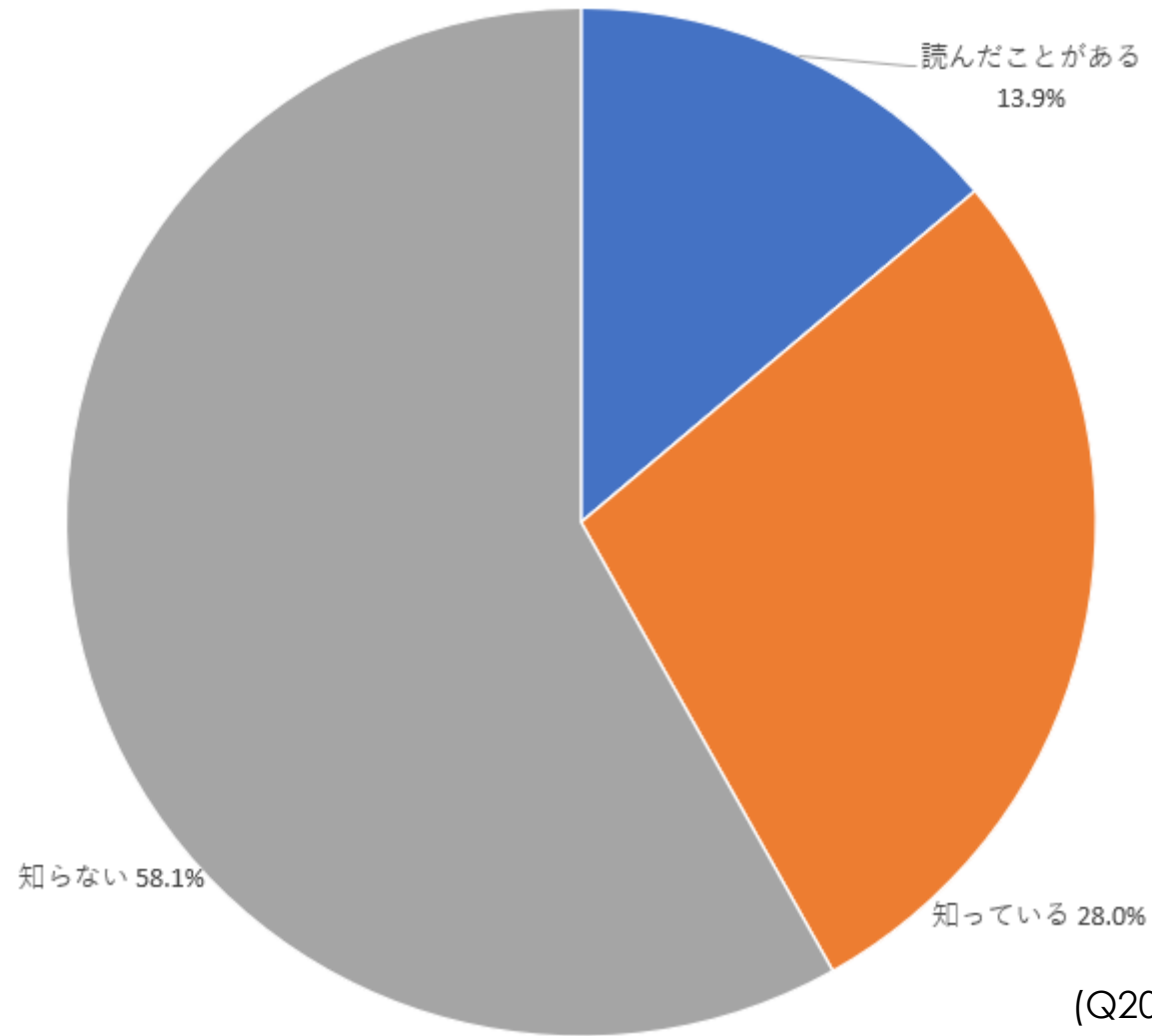
### 契約書の取り交わし状況



スケジュールや罰則  
 免責事項などこちら側に配慮がある事項  
 半拘束などの時のノルマや決まりなど  
 契約の終了時期

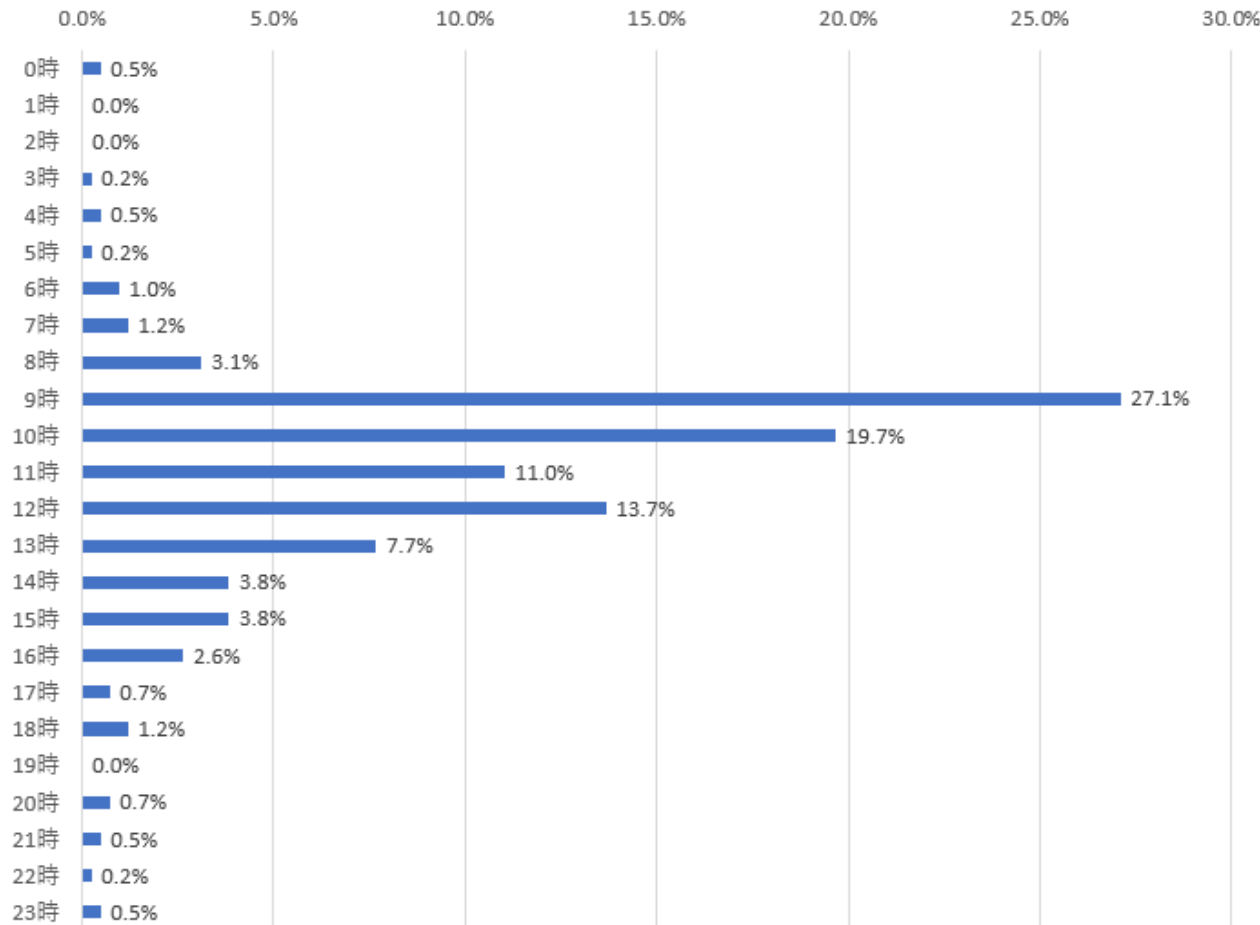
(Q19(k), n=63, 複数回答, 全ての項目に無回答の14件は除く  
 Q19(a)で「まったく取り交わしていない」を選択した人のみ

## 33. ガイドラインの認知

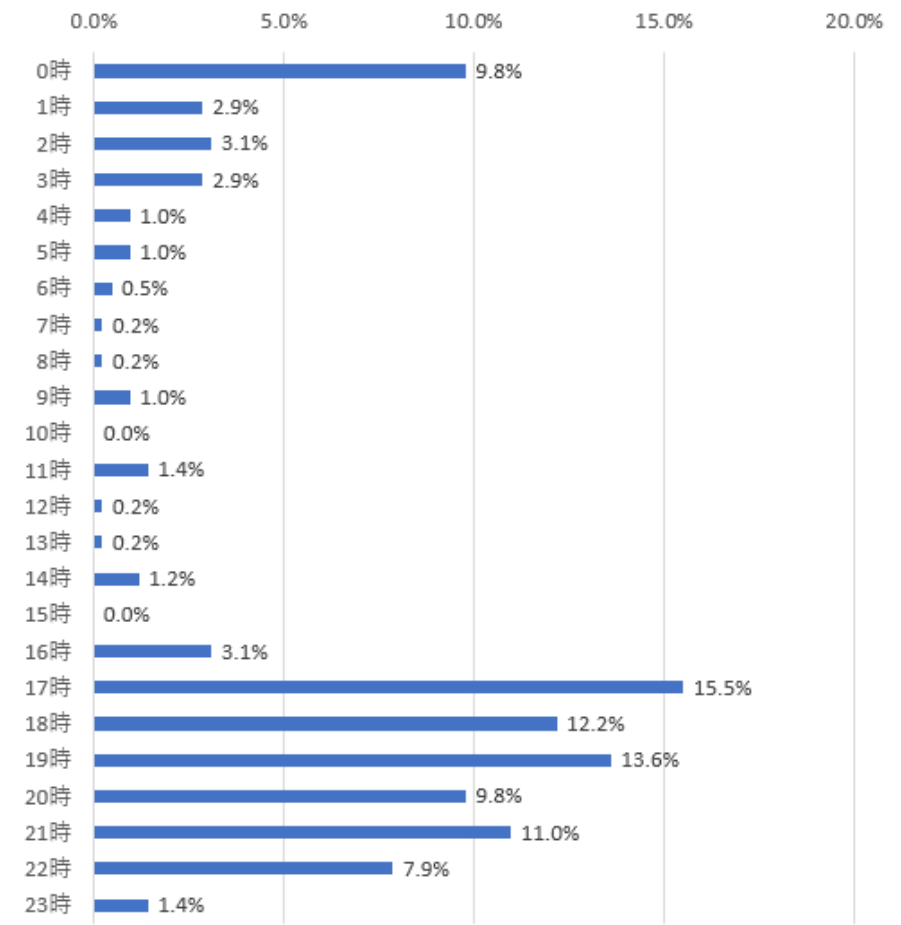


# 34. 作業開始・終了時刻

## 作業開始時刻



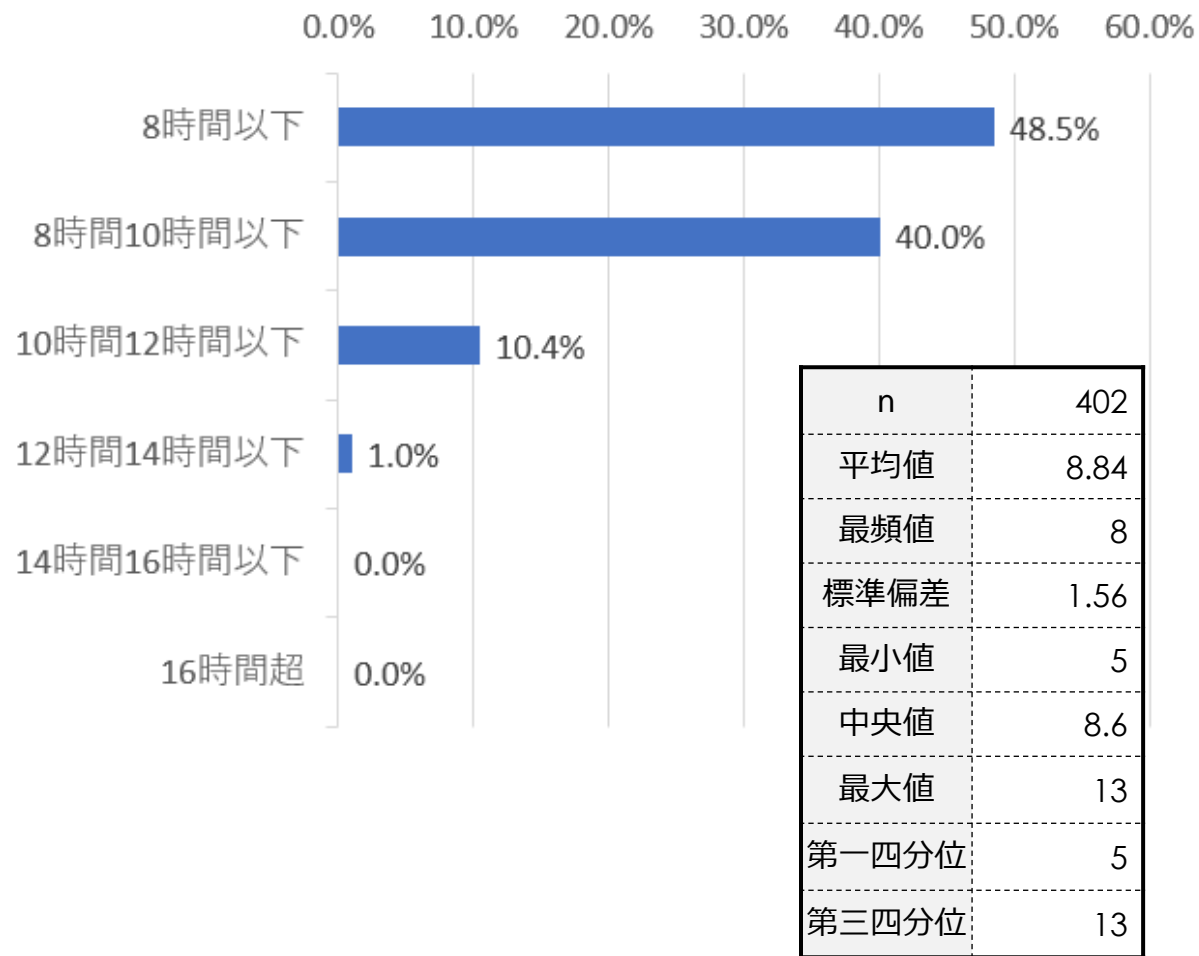
## 作業終了時刻



(Q10,Q11, 作業開始時刻n=417 作業終了時刻n=419,  
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)

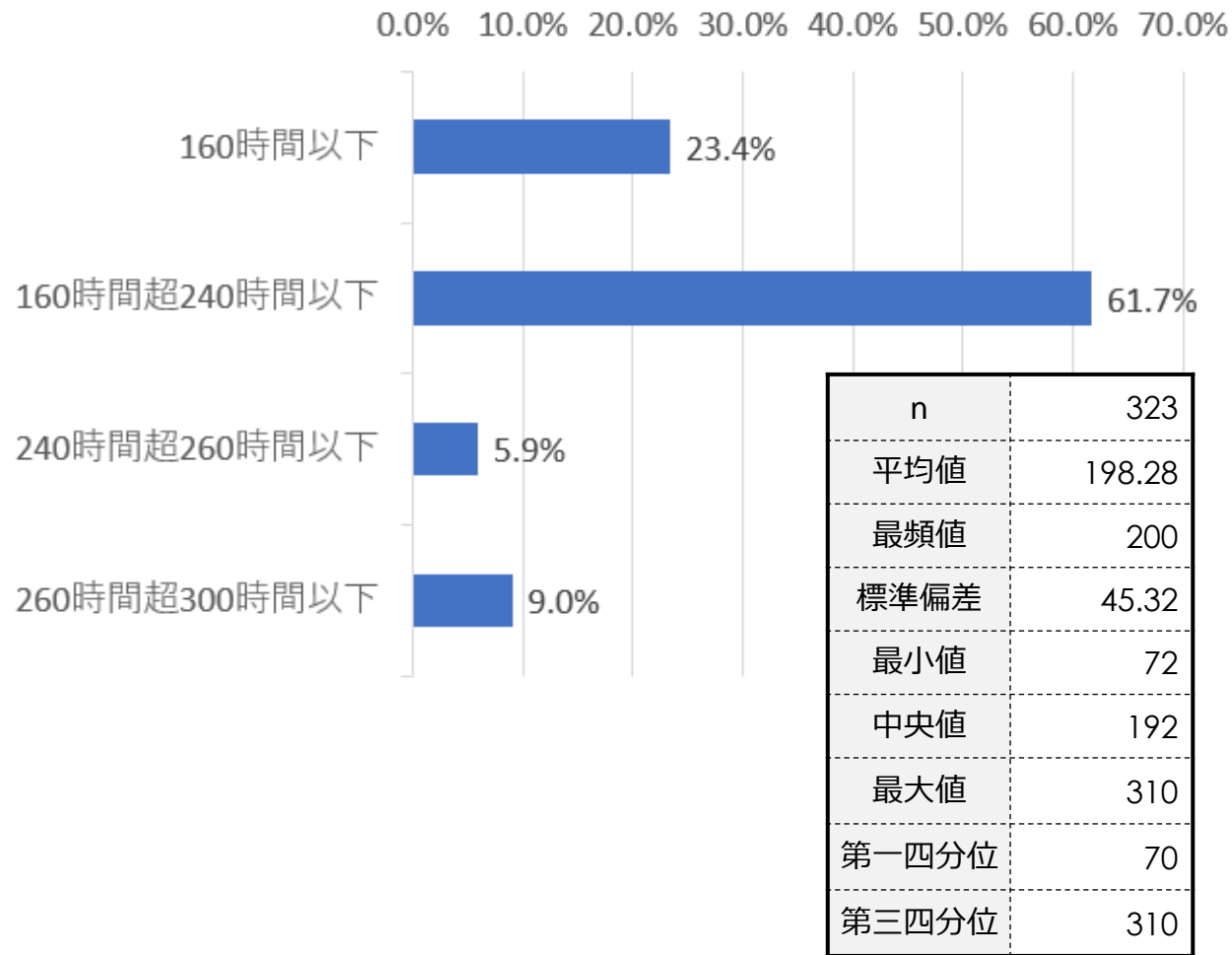
# 35. 平均作業時間

## 1日平均作業時間



(Q8, 整数回答, 外れ値・無回答は除く)

## 1ヶ月平均作業時間

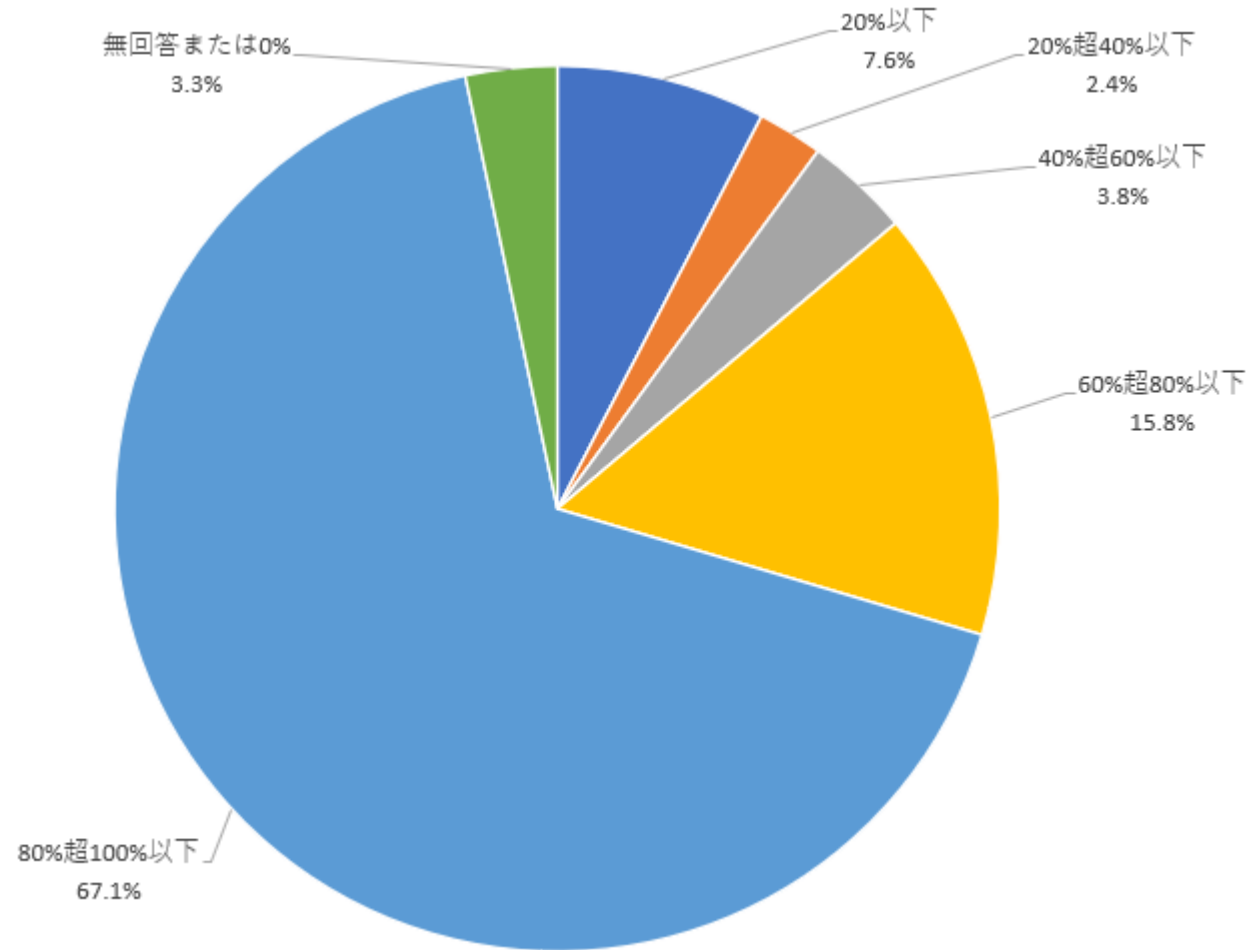


(Q12, 整数回答, 外れ値・無回答を除く) 40



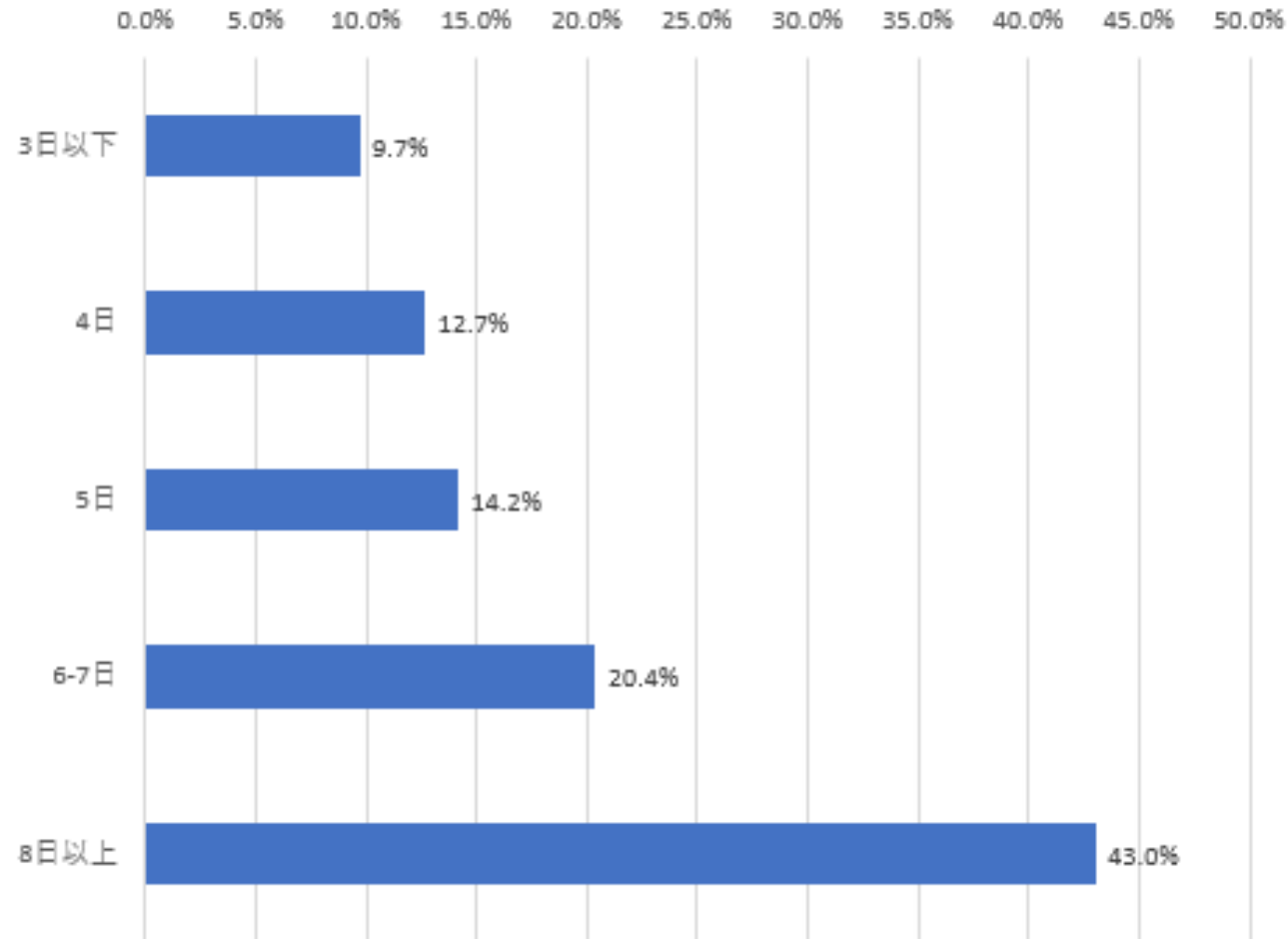
# 36.

## 作業従事の割合



(Q9, n=429, 単数回答)

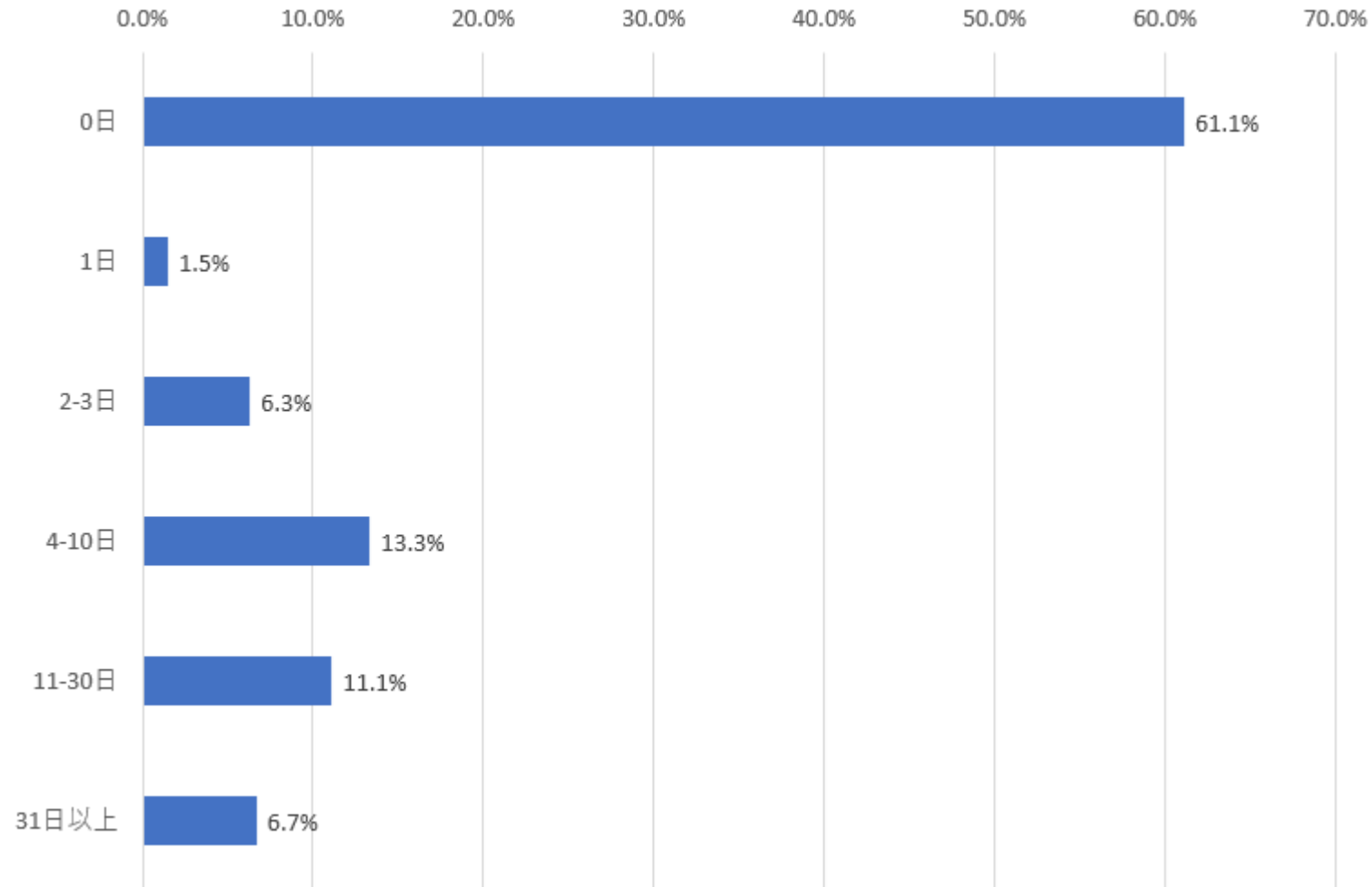
## 37. 1ヶ月の休日日数



|       |      |
|-------|------|
| n     | 402  |
| 平均値   | 6.83 |
| 最頻値   | 8    |
| 標準偏差  | 9.18 |
| 最小値   | 0    |
| 中央値   | 6    |
| 最大値   | 28   |
| 第一四分位 | 5    |
| 第三四分位 | 8    |

(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)

## 38. 2022年の就業不能期間



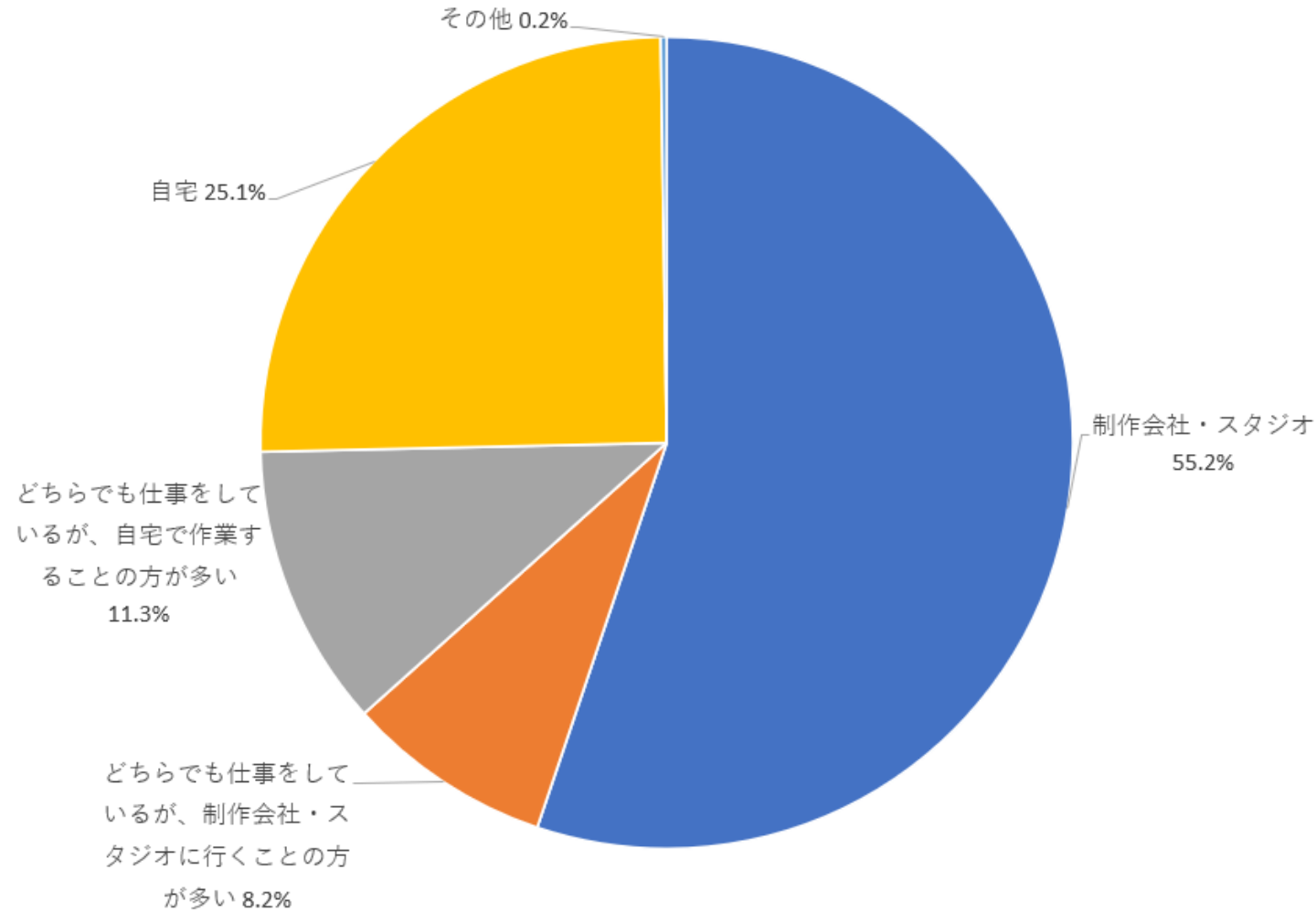
(Q14, n=270, 単数回答, 無回答は除く)

## 39.

## 就業場所

(その他の自由記述)

自分の作業場

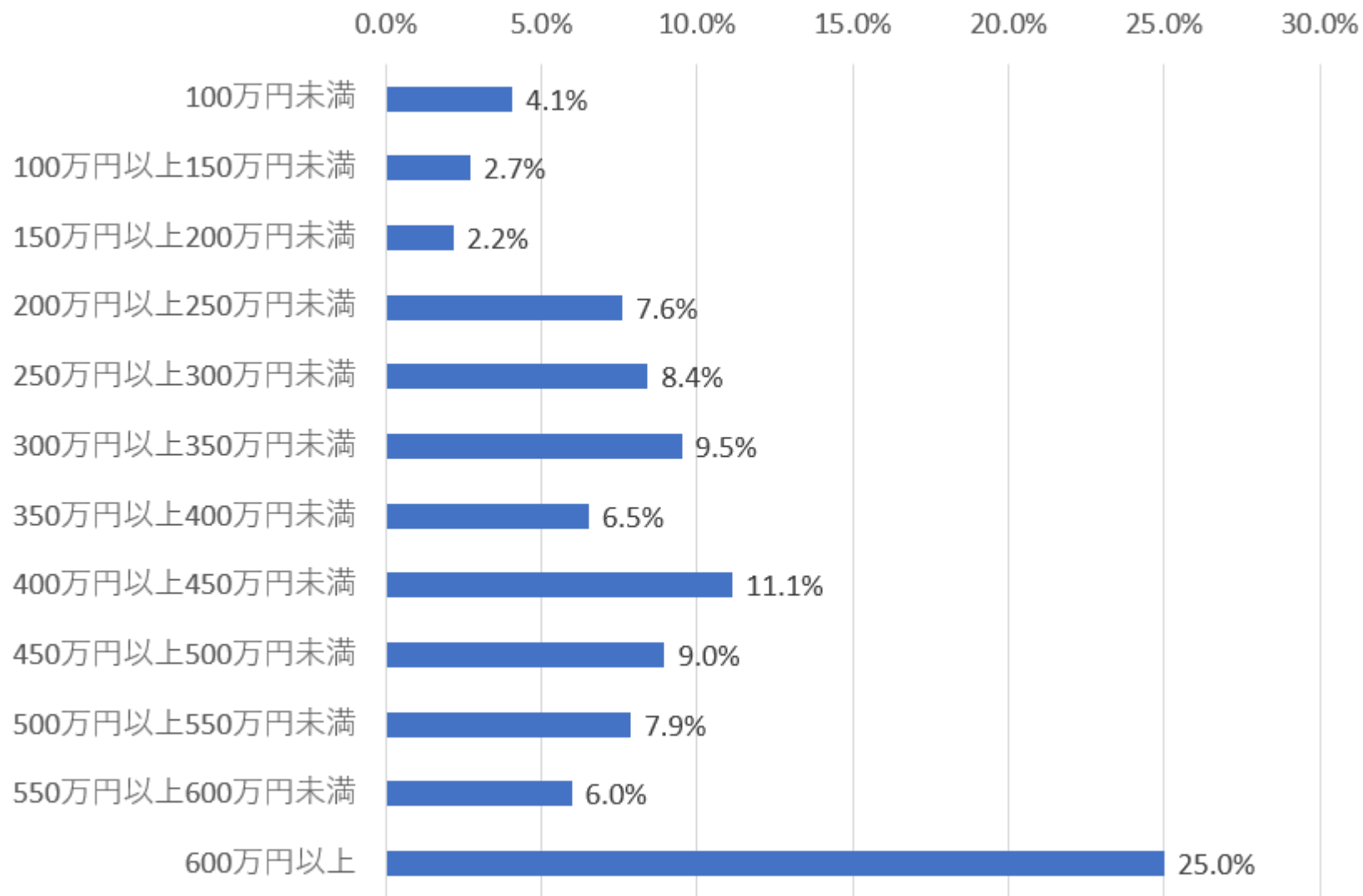


(Q18, n=426, 単数回答, 無回答は除く)

## 5. アニメーション制作者の収入と支出

## 40.

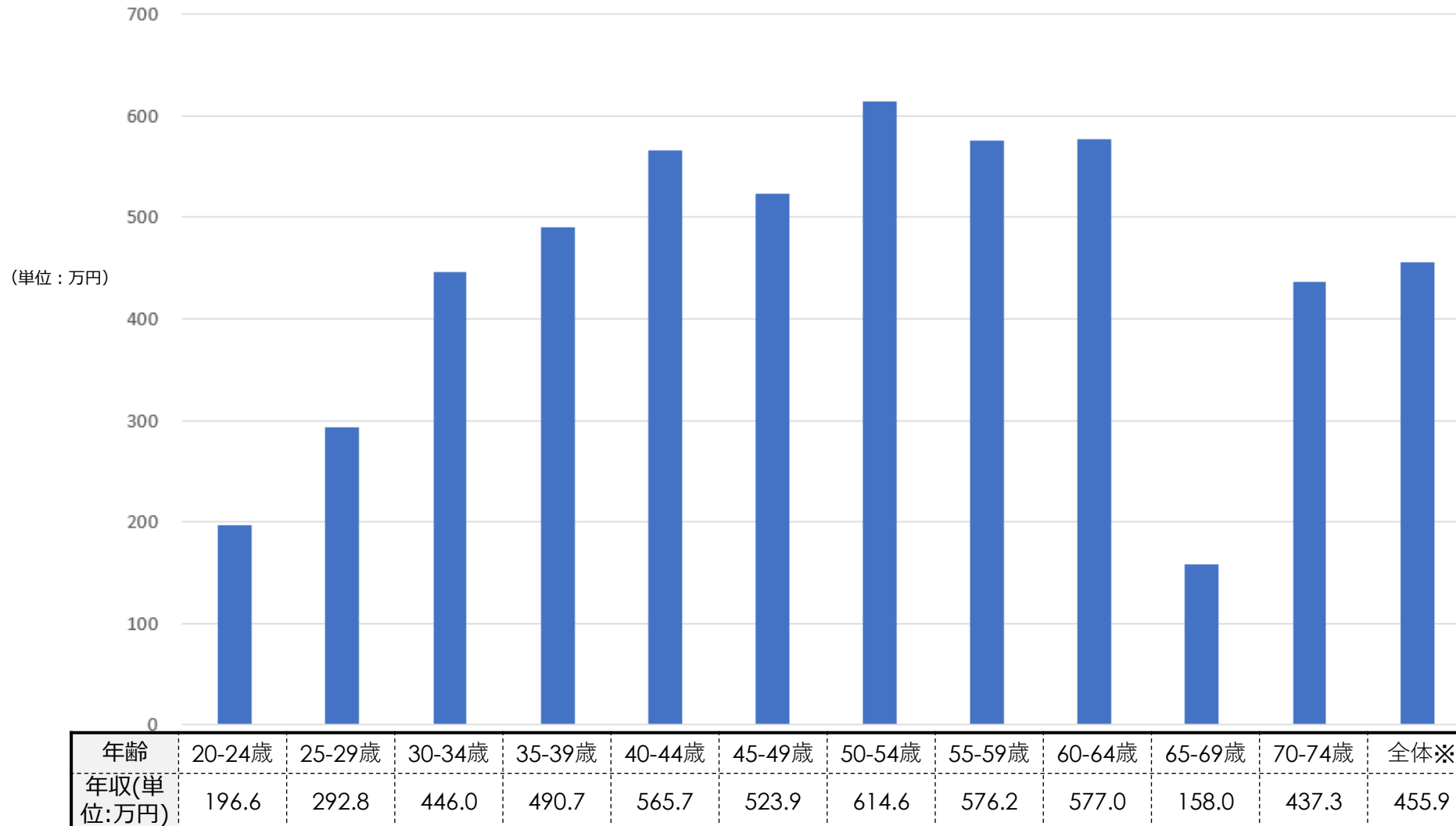
## 年間年収



|       |           |
|-------|-----------|
| n     | 368       |
| 平均値   | 455.50    |
| 中央値   | 422.5     |
| 最頻値   | 400       |
| 標準偏差  | 225.57    |
| 最小値   | 18 (0は除く) |
| 最大値   | 1080      |
| 第一四分位 | 300       |
| 第三四分位 | 615       |

(Q6(a), 整数回答,  
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)

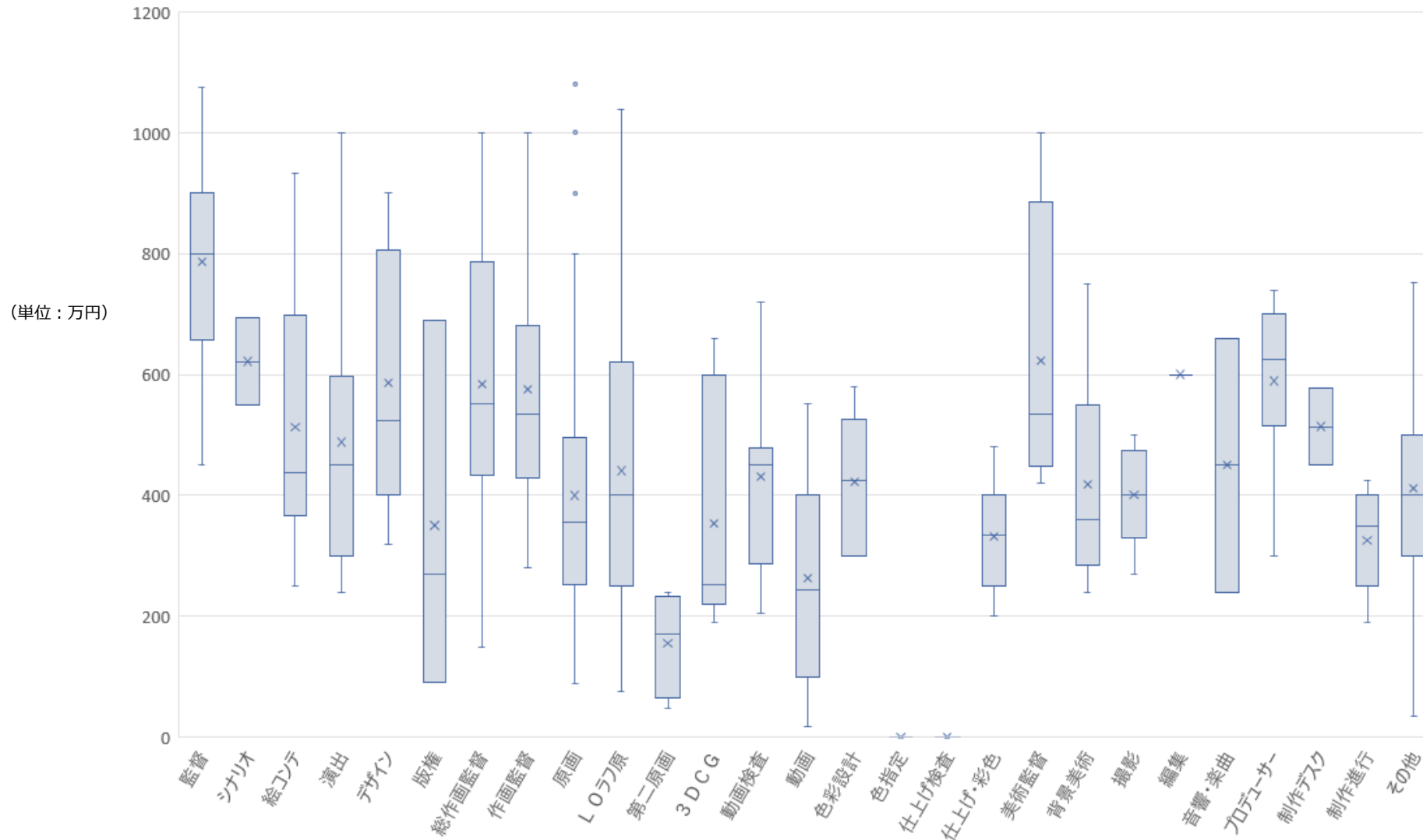
# 41. 年齢階層別平均年収



(Q6(a), F3(b), n=357, 整数回答, 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

# 42. 職種別年収・年齢・勤続年数



(Q1(b), Q6(a), n=368,  
整数回答, 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  
色指定・仕上げ検査は年収無回答のため  
ため項目のみ表示



## 42.

## 職種別年収・年齢・勤続年数

| →<br>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<br>ラフ原 | 第二原画  | 3<br>DCG | 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<br>(件数)  | 24    | 2     | 6     | 17    | 14    | 3     | 13    | 39    | 62    | 15        | 9     | 15       | 7     | 27    | 6     | 0   | 0     | 7      | 4     | 13    | 9     | 1     | 2     | 10      | 2     | 15    | 46    |
| 平均         | 787.0 | 621.5 | 513.3 | 488.2 | 586.4 | 350.3 | 583.8 | 574.9 | 399.8 | 440.7     | 155.7 | 353.0    | 431.1 | 263.2 | 422.8 | -   | -     | 332.1  | 622.5 | 418.8 | 401.1 | 600.0 | 450.0 | 589.2   | 514.0 | 325.6 | 411.2 |
| 中央値        | 799.5 | 621.5 | 437.0 | 450.0 | 524.5 | 270.0 | 552.0 | 535.0 | 355.0 | 400.0     | 170.0 | 252.0    | 450.0 | 243.0 | 425.0 | -   | -     | 335.0  | 535.0 | 360.0 | 400.0 | 600.0 | 450.0 | 625.0   | 514.0 | 350.0 | 400.0 |
| 最小         | 450   | 550   | 250   | 240   | 320   | 91    | 149   | 280   | 89    | 75        | 48    | 190      | 204   | 18    | 300   | -   | -     | 200    | 420   | 240   | 270   | 600   | 240   | 300     | 450   | 189.5 | 34    |
| 最大         | 1075  | 693   | 932   | 1000  | 900   | 690   | 1000  | 1000  | 1080  | 1038      | 240   | 660      | 720   | 551   | 579   | -   | -     | 480    | 1000  | 750   | 500   | 600   | 660   | 738     | 578   | 425   | 751   |
| 平均<br>年齢   | 61.6  | 48.5  | 51.8  | 43.6  | 42.3  | 35.7  | 43.2  | 40.1  | 40.4  | 46.0      | 31.9  | 30.4     | 45.4  | 31.2  | 38.7  | -   | -     | 35.3   | 40.0  | 31.6  | 34.4  | 39.0  | 35.5  | 39.9    | 31.0  | 30.0  | 36.1  |
| 平均勤続<br>年数 | 22.6  | 22.0  | 26.5  | 19.0  | 21.9  | 12.3  | 22.1  | 18.3  | 16.0  | 21.1      | 8.0   | 5.3      | 25.4  | 9.6   | 17.8  | -   | -     | 14.1   | 18.5  | 8.3   | 12.3  | 8.0   | 14.5  | 15.3    | 7.0   | 3.8   | 11.2  |

※色指定・仕上げ検査(各1件)の年収は無回答であったため、各項目を一としている。

※平均・中央値・最小・最大の単位は万円 49

## 43. アニメーション以外の年間収入

|                       | 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   | 24 | 156.07 | 5, 20   | 0.5 | 20   | 1000 | 7.25   | 101.75 |
| 教える（教授・指導・学校講師）仕事     | 24 | 98.64  | 3,40,60 | 1   | 28   | 900  | 10.405 | 71     |
| マンガ家                  | 2  | 70.00  | -       | 60  | 70   | 80   | 65     | 75     |
| イラストレーター・同人誌（著作権は含まず） | 22 | 104.26 | 10      | 1.5 | 12.5 | 1516 | 6.475  | 57.5   |
| 会社役員報酬                | 4  | 732.50 | -       | 240 | 545  | 1600 | 247.5  | 1030   |
| 印税                    | 15 | 84.07  | 2,5     | 1   | 20   | 560  | 4.5    | 90     |
| その他の収入                | 30 | 109.17 | 50      | 0.2 | 43   | 500  | 11.75  | 122    |

（その他の自由記述, []内の数字は件数）

アルバイト[3]  
イベント出演料、取材謝礼等  
株式配当等  
経産省からの支援金等  
作品のインタビュー・取材報酬  
商品企画・開発  
商品製作

原稿料[2]  
映像制作  
会社員給料  
JAniCA理事としての出席、作業料  
イベント登壇  
不動産  
アニメーション作品以外のデザイン、アートディレクション

投資[2]  
一般社団法人の業務報酬  
資産運用  
不動産所得、事業支援金  
アニメ・マンガ企画催事の設営設計補助  
イベント対談、ラジオ出演等

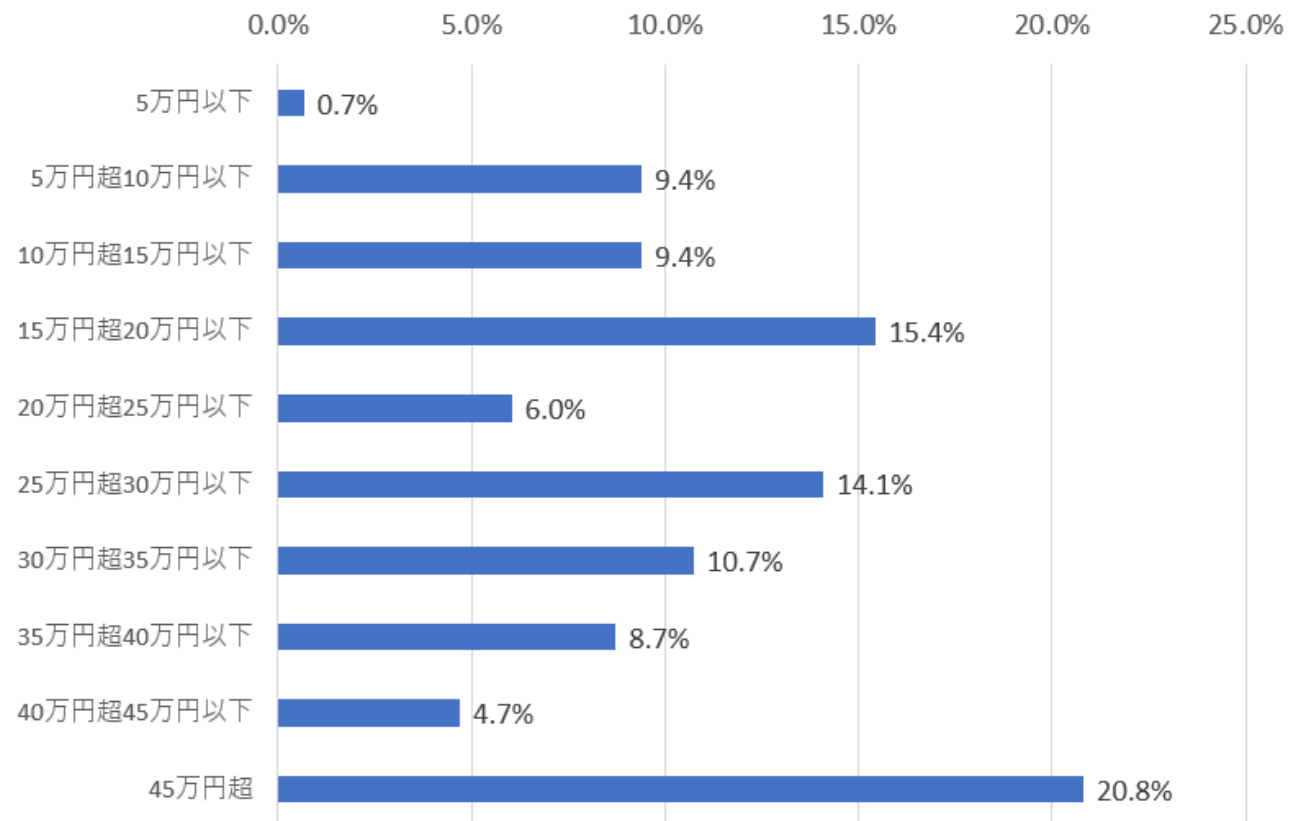
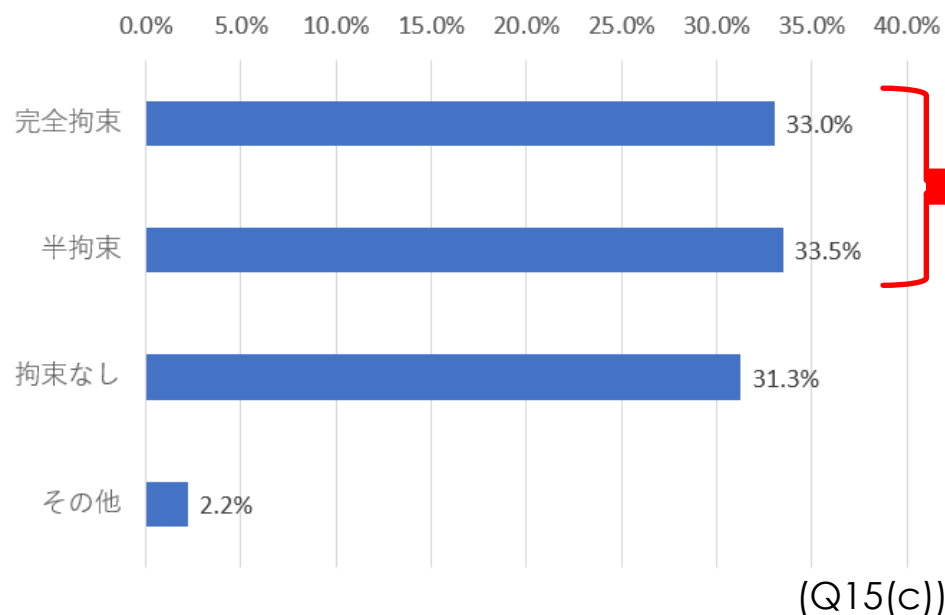
スタジオ管理  
同人アニメ  
警備業務

（Q6(b,c) 整数回答  
無回答は除く、  
外れ値を含む）  
単位：万円

## 44.

## 1ヶ月拘束料

## 拘束契約



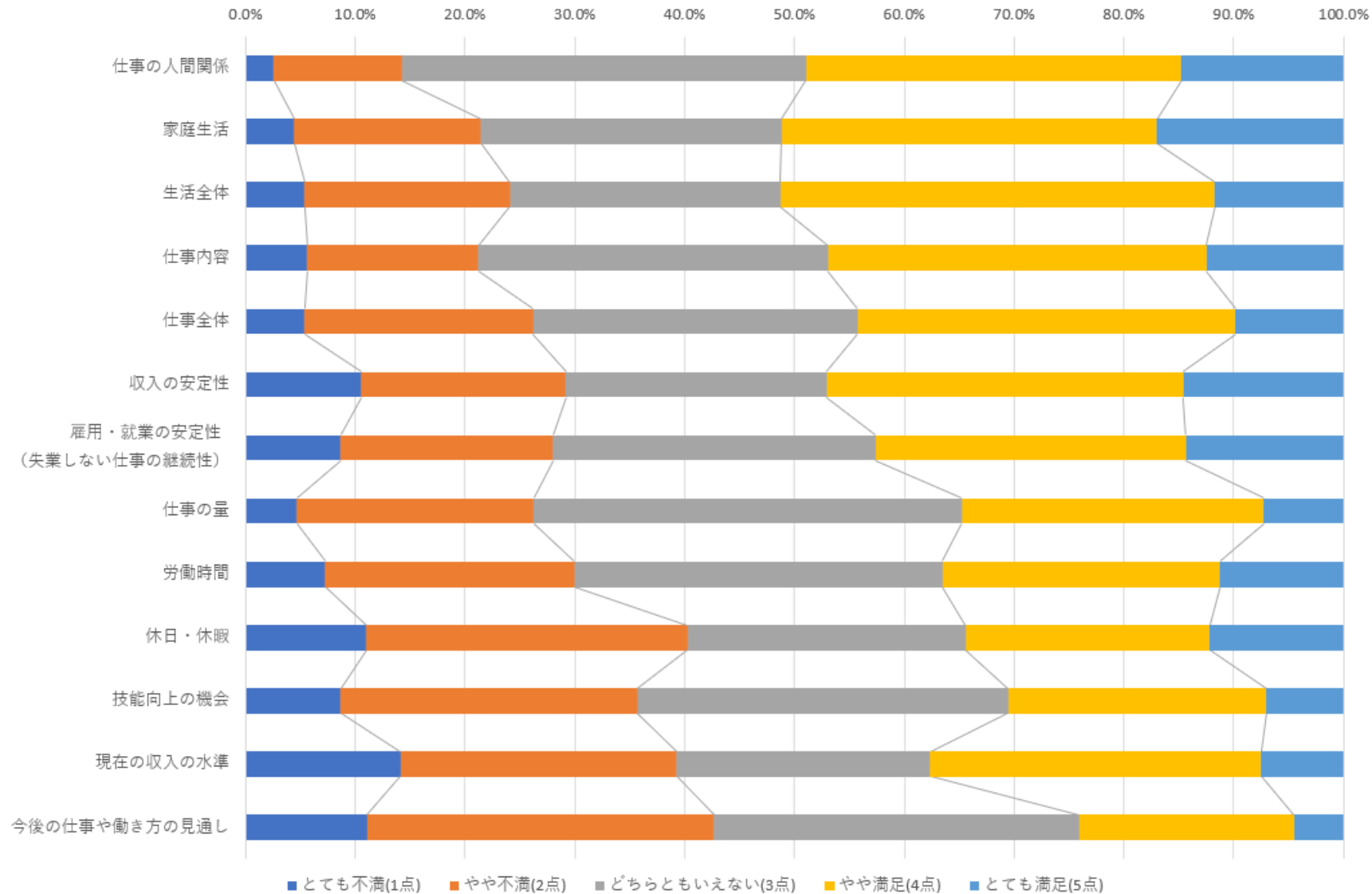
|       |          |       |       |
|-------|----------|-------|-------|
| n     | 149      | 標準偏差  | 16.77 |
| 平均値   | 31.95235 | 最小値   | 0.5   |
| 中央値   | 30       | 最大値   | 90    |
| 最頻値   | 30       | 第一四分位 | 20    |
| 第三四分位 | 42.5     |       |       |

(0は除く)

(Q15(d), 整数回答, 無回答は除く  
Q15(c)で「完全拘束」「半拘束」を選択した人のみ)

## 6. アニメーション制作者の就業意識

# 45. 生活・仕事の満足度

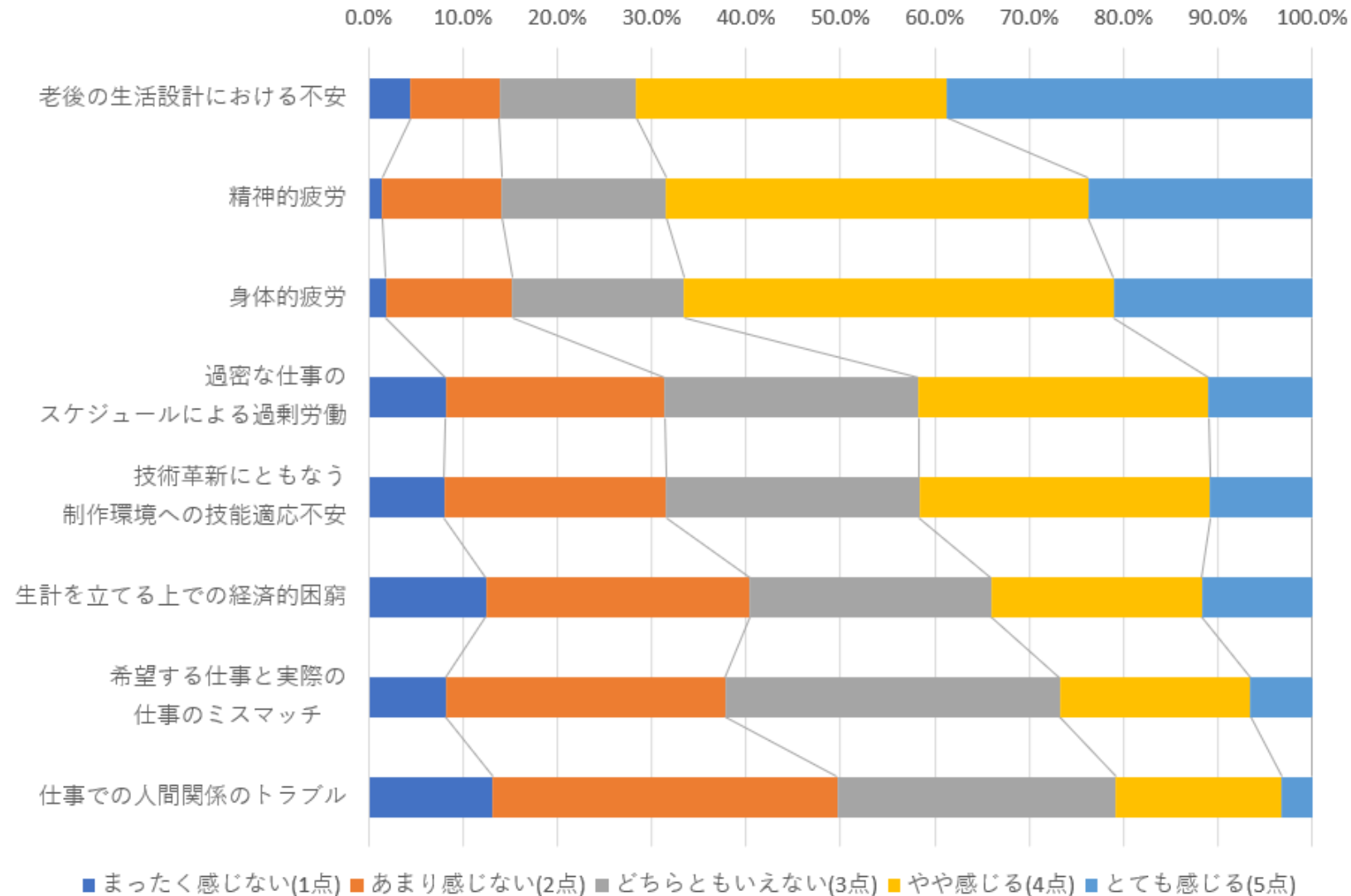


(Q26,  
それぞれ単数回答,無回答は除く)

# 45. 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) |
|----------------------------|-----|--------|-----------|----------|---------------|----------|-----------|
| 仕事の人間関係                    | 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<br>(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%      |

# 46. 生活・仕事の状況



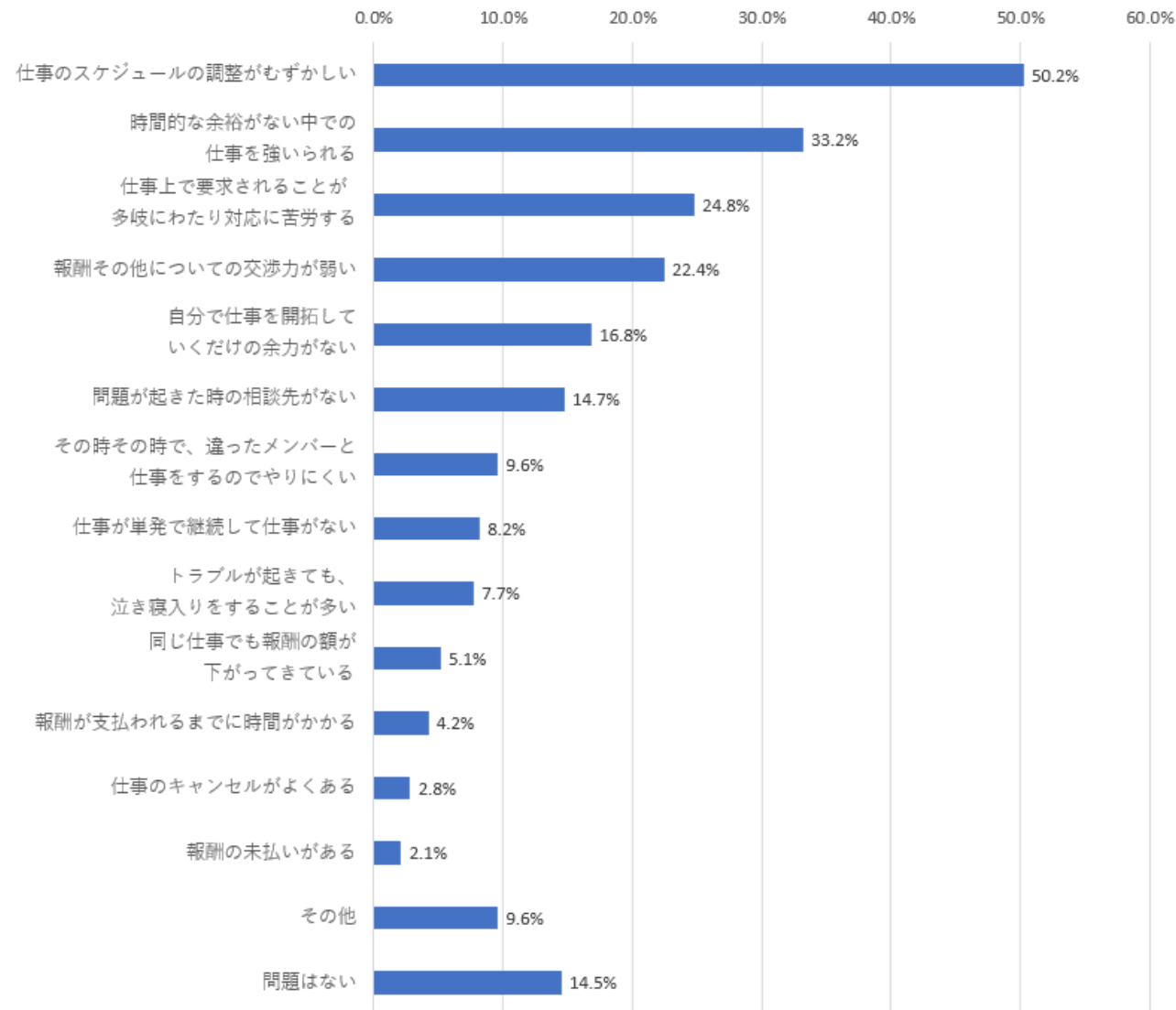
(Q27, それぞれ単数回答,無回答は除く)

## 46. 生活・仕事の状況

|                           | n   | m(平均点) | まったく感じない<br>(1点) | あまり感じない<br>(2点) | どちらとも<br>いえない(3点) | やや感じる(4点) | とても感じる<br>(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<br>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<br>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<br>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<br>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%           |



# 47. 仕事をする上での問題



(Q23, n=428, 複数回答, 無回答なし)

# 48. 仕事をする上での問題

(その他の自由記述)

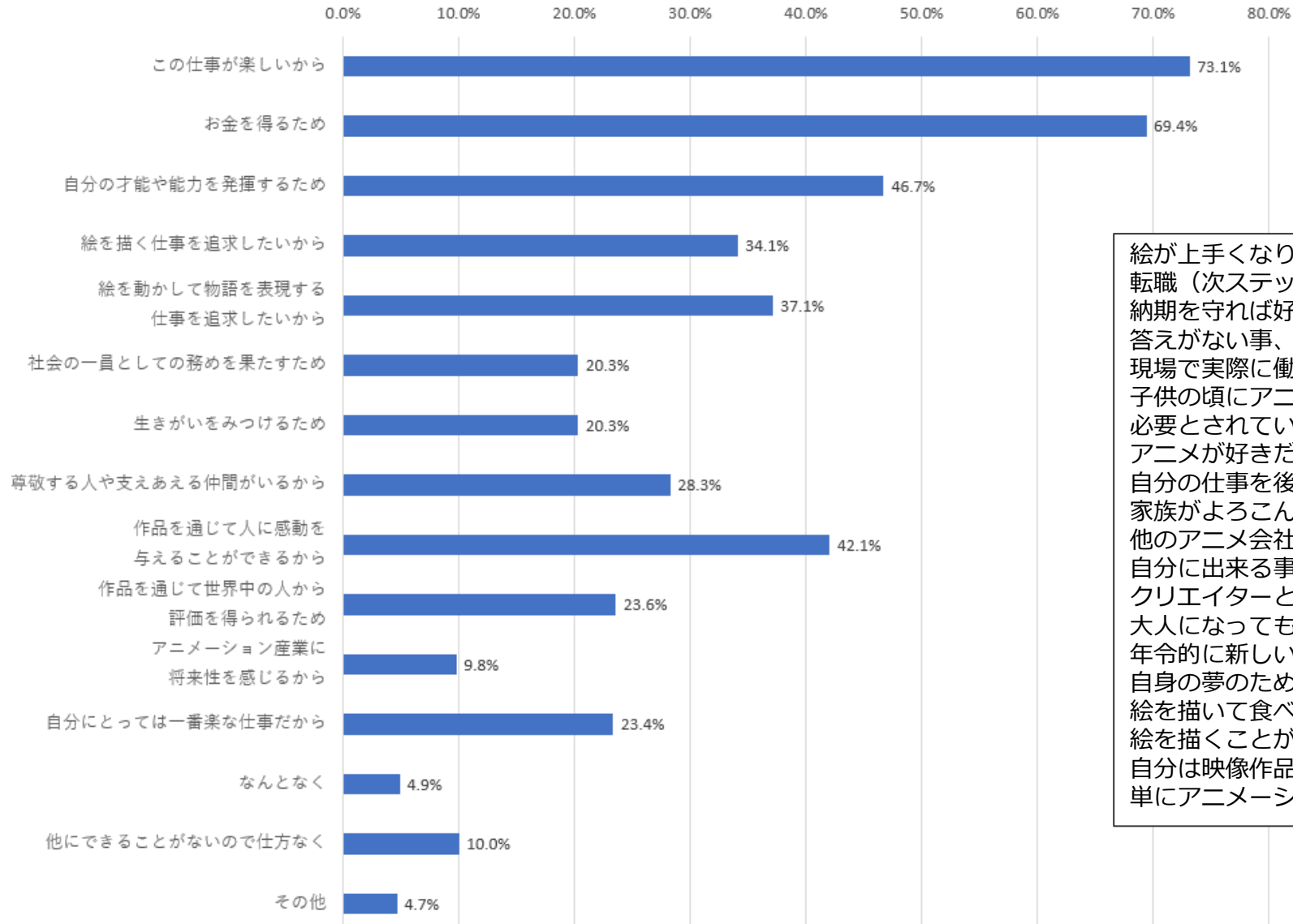
- 近年シナリオに対して明らかに絵コンテの要求値、更に絵コンテが現場に及ぼす負荷、影響が多いにも関わらず好みの問題やそもそも「良いコンテ」が何かを理解されない為に向に権利や単価が上がらない
- ①契約書のないものが多い(アニメ大賞受賞している作品でも) ②基本的に社員教育が下手。③その為進行も遅れがち。
- 先の見通しが立てづらい
- 制作会社の間に入る音響制作の一部が、稼働本数の多さを盾にキープをしたり連絡が遅かったり、制作会社からの予算は変わっていないのに「予算がない」と嘘をついて報酬を上げてきたりしました。間に挟まることで連絡が滞ったり、情報が変わってしまったりして困ることが多いです。
- 作品数に対してスタッフの数が全く足りていない
- 制作スタッフ、作画スタッフの質が以前よりかなり落ちており、尻拭いを要求される。デジタル作画は整っているが、演出作業に向けたソフトが無いので効率が落ちる作業がある。制作はそれを真剣に考えていない。制作側もデータ管理が甘く古いデータを使用していたりする。それらの皺寄せが全部演出に来るので、確固とした責任の線引きが必要。
- クオリティを維持出来る人材が育っていない
- 同じ仕事でも内容が悪くなってきている
- 元々報酬額が低い
- 作監の場合、原画(他人)の出来に作業時間がかなり左右されるが、報酬は変わらない点
- 正しい知識があるのに継承されてないせいで認識のズレや間違いが有耶無耶になり知らないできないことが問題で正しく学ぶことができないため苦労している
- 制作スタジオに降りてくる予算が低く、成果物への権利が無い。
- 元の報酬が少ない
- 報酬・福利厚生が薄い
- 今後も契約が維持されるか不安になる
- プロデューサーの作品の方向性が時代からズレていると感じるも、当人はそれで売れると信じているため意思を覆せない。
- アニメーターが仕事をとってくれない
- 素人を連れて来られると全修正する必要がある。時間がいくらあっても足りない。原画の場合は報酬に見合わないカットが制作には気付きにくく、金額交渉が難しい。
- 大手は過去最高益を出すなど利益を上げているのに、末端の作業者にその影響が感じられない。
- 【4】のチェックは独自企画について
- コロナ、労基、デジタル化による時間制限とクオリティの低下
- 全体的に技術に対しての報酬が少ないと思う
- 拘束料が出ない単発の仕事の報酬だけでは生活できない
- 基本的に仕事の要求内容が上がっているが報酬額が変わらない事
- スケジュールの相談が一方的(報酬面も変化なし)

## 48. 仕事をする上での問題

(その他の自由記述)

- 税理士を頼んでいないため、確定申告時に悩むことが多い
- 複数の会社とのやり取りがとても疲れる
- 年々クオリティーが上がって時間がかかる
- 休みがない
- 報酬は変わらないのに、仕事内容が重くなってきてる
- 人がいない
- 社長も副社長も上司も、もう現場を離れて何十年も経っているというのに、いまだに自身が現役時代の作り方が正しいと思い込んでいるし、自身の成功例を我々部下に強要させたがる。おまけに社長と副社長はまるっきりヤクザ。
- スタッフが足りない。後輩の育成がうすい。
- リモート作業が増えて連携がとりにくい。
- 報酬が上がらない
- 年齢を追うごとに身体的能力が落ちている
- 人手が確保されてないのに新会社設立する輩のせいでクズ作画マンばかりになっている
- 額が下がる事はないが、何年たっても一向に単価が上がらない
- 自由度が低い。ルールがしっかりしているのが良いが、その分表現力の幅が狭い気がする。スタッフがルールにしばられて表現にブレーキをかけてしまっている気がする。
- 休日が減っている
- 社内スタッフの技術力の低下

# 49. 現在の仕事継続理由



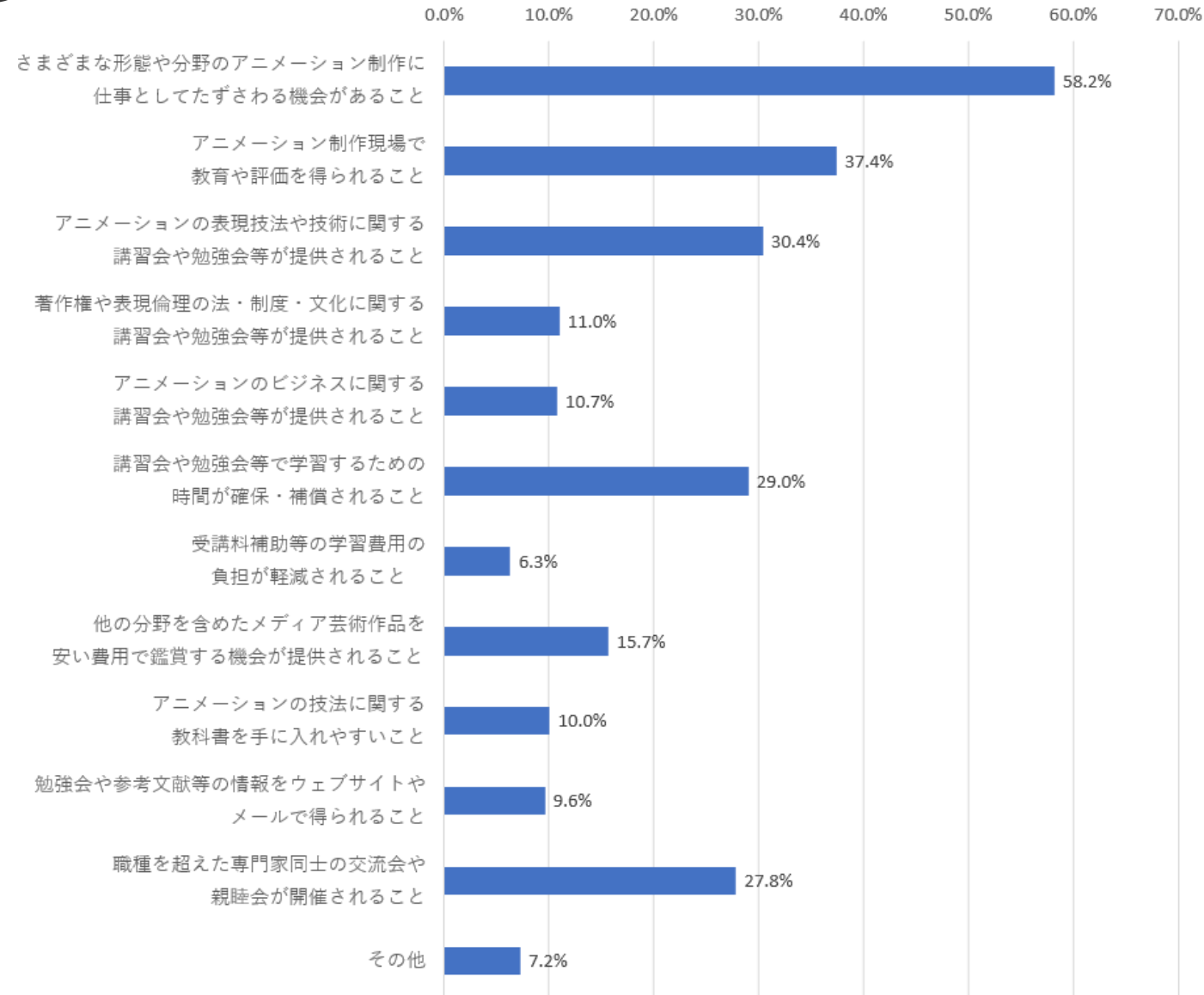
(その他の自由記述)

絵が上手になりたいから  
 転職（次ステップ）までの移行期間として継続中  
 納期を守れば好きな時間に仕事できるから  
 答えがない事、分業制の楽しさがある  
 現場で実際に働いて才能や能力を上げるため  
 子供の頃にアニメや漫画が生きる支えとなったので、その恩返し  
 必要とされているから  
 アニメが好きだから  
 自分の仕事を後世に残せる  
 家族がよろこんでくれるから  
 他のアニメ会社とは違うやり方をしてるから  
 自分に出来る事でアニメ作りに貢献できるため  
 クリエイターとともに制作物を産み出すため  
 大人になってもずっとアニメが好きだから  
 年令的に新しい仕事を捜しづらい  
 自身の夢のため  
 絵を描いて食べていければそれで良い  
 絵を描くことが好きだから  
 自分は映像作品が好きだから、この仕事をしている  
 単にアニメーション業界で仕事がしたいから

(Q2, n=428, 複数回答, 無回答なし)

## 50.

## 技術・技能の向上のために必要なこと



(Q28, n=422, 3つまで回答,  
全ての項目に無回答の5件除く)

# 51. 技術・技能の向上のために必要なこと

(その他の自由記述)

天才的技術者と仕事を共にすること。  
 監督や絵コンテでも印税もらえるようになること  
 技術や技能よりも正しい知識を身につける取り組みの方が重要だと思う。この先知識がない人ほどおいてかれると思う。  
 スキルの高い人たちとの雑談  
 インプットに費やせるだけの経済的、時間的余裕があること。  
 技術や技法、考え方などの同業者間での共有  
 勉強をするにもお金が必要なので全体的な賃金の底上げが必要  
 人材の確保  
 自身が努力すること  
 スタッフとの交流  
 自分のために使える時間をふやすため  
 自分の努力  
 時間  
 自身が学ぶ時間的余裕、スケジュールの余裕  
 まずは、社会人としてのマナーやコミュニケーションを必要と感じ、モラルを持つこと  
 忙しいアニメーターにとって現地でのイベントや講習に参加するのは非常に困難なので、オンラインでの人材教育をもっと充実させることが必要  
 動画サイトで実技が見たいものの良質なものが少ない。paワークスの井上さんの動画などが理想。また3dは良質なものがなかなか無い（知っているレベルの物がほとんどの為）  
 映像の締め切りがオンエアだと思われることが多く、音響作業の時点では絵が仕上がっていないため、満足に仕事できません。オンエアでオールカラーになれば映像は問題なく、音楽も影響なく、セリフは絵が合わせてくれるので問題ないですが、効果音はズレたり後から足されたCGのエフェクトに音が付けられず抜けたように見え、手を抜いているように見られてしまいます。音を重要に思ったださる監督の現場では、絵を入れてもらえますが、それ以外の現場では絵コンテ撮の状態です仕事をする事も多いです。「ようこそ映画音響の世界へ」のように音響作業の現場を見て欲しいです。

予算

人生を見つめること、さまざまの本当によい作品に触れること

技術向上に充てる十分な時間的、金銭的余裕

自主練の習慣化

学び続ける姿勢、コマ送り再生機器

使いたいソフトが高額な場合の補助

日々の集中

海外の仕事

自分のやる気

師匠についていくこと

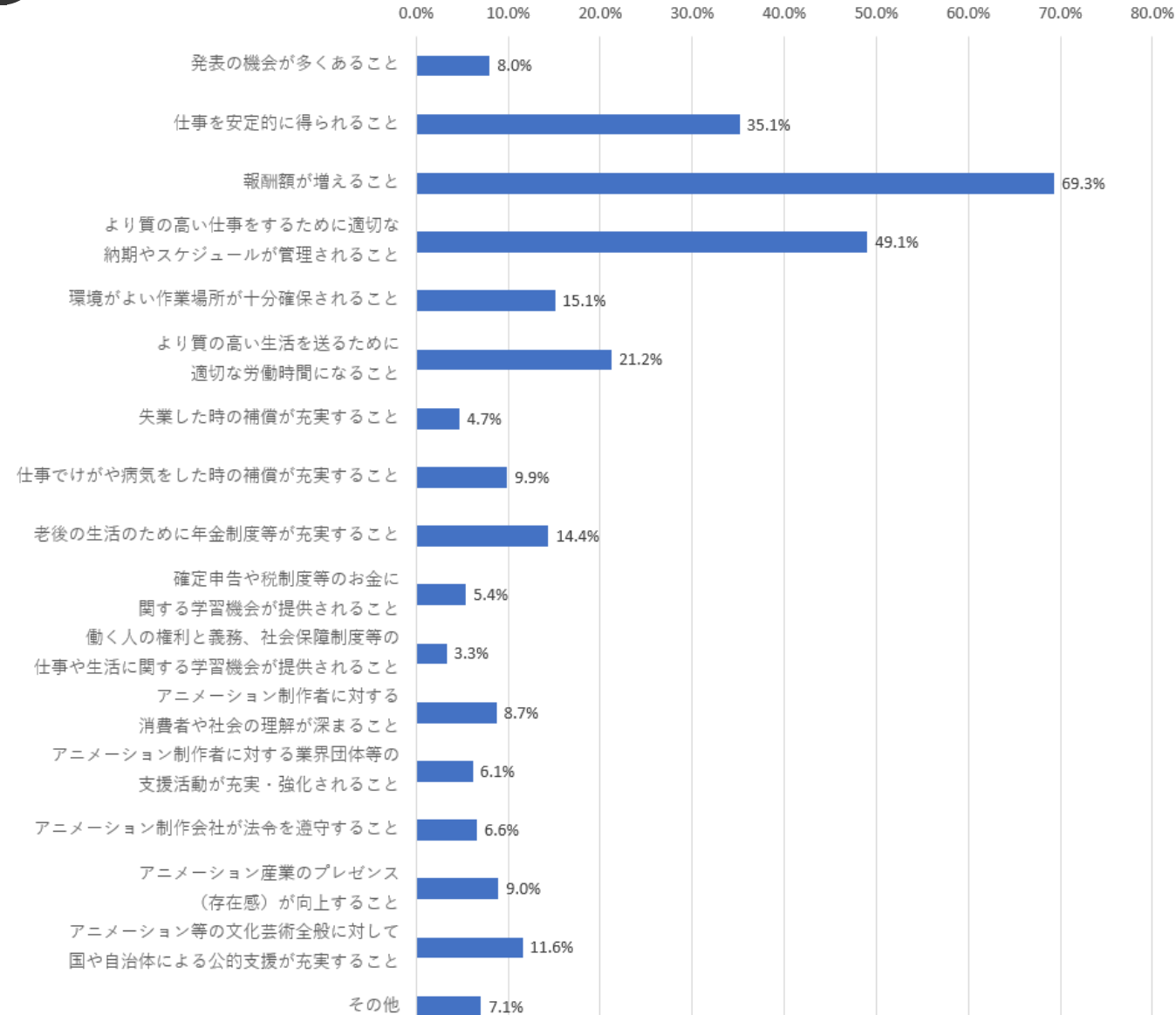
アニメーション以外の事をする事

自身での向上以外は無い

本人のやる気次第。日々のかんさつや絵を描く習慣が大きい

## 52.

## 安心して仕事を取り組む為に必要なこと



(Q29, n=424, 3つまで回答,  
全ての項目に無回答の4件除く)



## 53. 安心して仕事を取り組む為に必要なこと

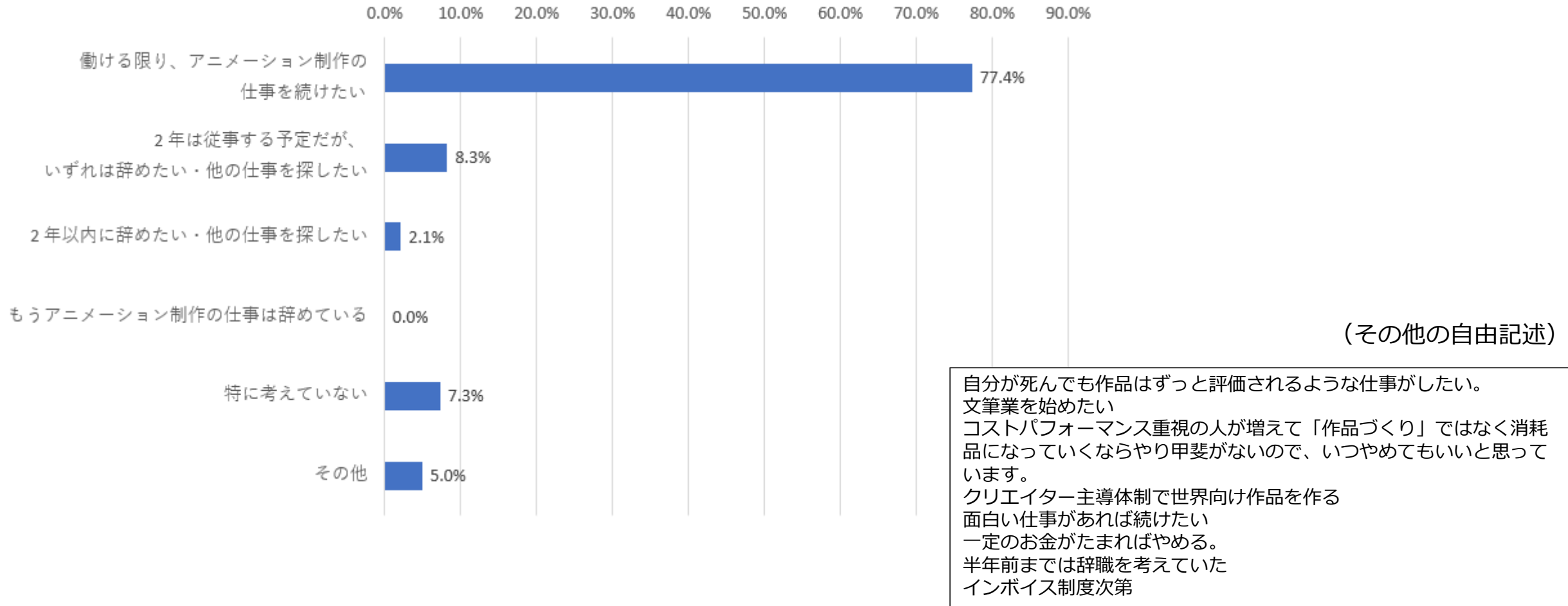
(その他の自由記述)

音響制作会社の予算の使い方を把握して欲しいです。全て口約束なので契約書が欲しいです。  
 年金制度が無くなり、老後は国から必ずお金がもらえるベーシックインカム等の制度が出来る事。  
 後世の適切な指導。アニメは1人で作れない。技術が受け継がれなければどんなに巧い人が居ても崩壊する。苦勞する人間が辞めていく。  
 数十年長期に渡って安心して生活できつつさらに学びを絶やさず仕事ができる環境作り  
 よい企画に必要な予算が組まれること、発注者の見識が上がること  
 アニメーション制作会社の売上増&黒字経営  
 アニメーション業界全体における、労働組合の設立  
 予算拡充と人件費の正常化  
 クールジャパン事業で赤字を出すくらいであれば、アニメーターやアニメ業界関係者に対する税制優遇措置を行った方がよいのではないか。  
 アニメーション制作はお金と人手が多く必要だということをメーカー側にきちんと伝わるようにすること。  
 現場間での人とのコミュニケーション  
 将来へのビジョンを自身で作ること  
 会社や個人の税金軽くなると嬉しい  
 国の税制、安全保障  
 アニメ業界全体が分配や権利などを根本的に見直すこと  
 スタッフを増やす機会がもっと増えること。後輩の育成の機会、など。  
 若い世代との交流  
 人権の無い独裁国家の出資に頼らないこと。サラ金に金を借りる様なもの。  
 後続者の育成が進むこと、そのために新人の所得が増えること  
 身体機能が落ちてからも拘束で働けるようになること  
 ハリボテ同然に増えてるアニメ会社をつぶして適切な数まで減らすこと  
 実力のあるスタッフの確保  
 子供の成長、手が放れるから  
 アニメーションが社会から求められる発信が出来ていること  
 アニメ制作会社がアニメーターを社員として雇用すること、制作の内制化、社内での教育の充実  
 個人、小プロダクション、外注のクオリティに関してのモラル向上



## 54.

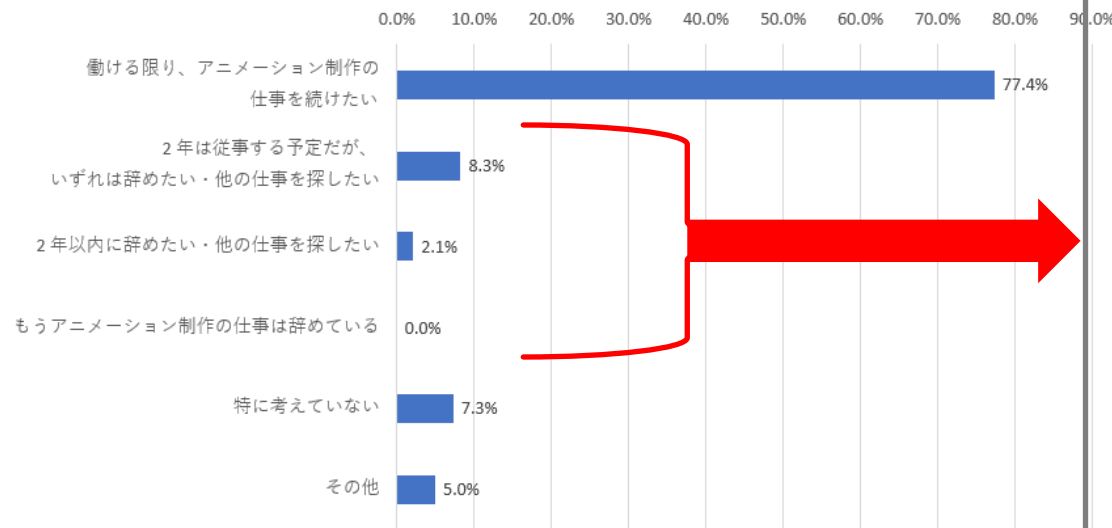
## 今後の仕事計画



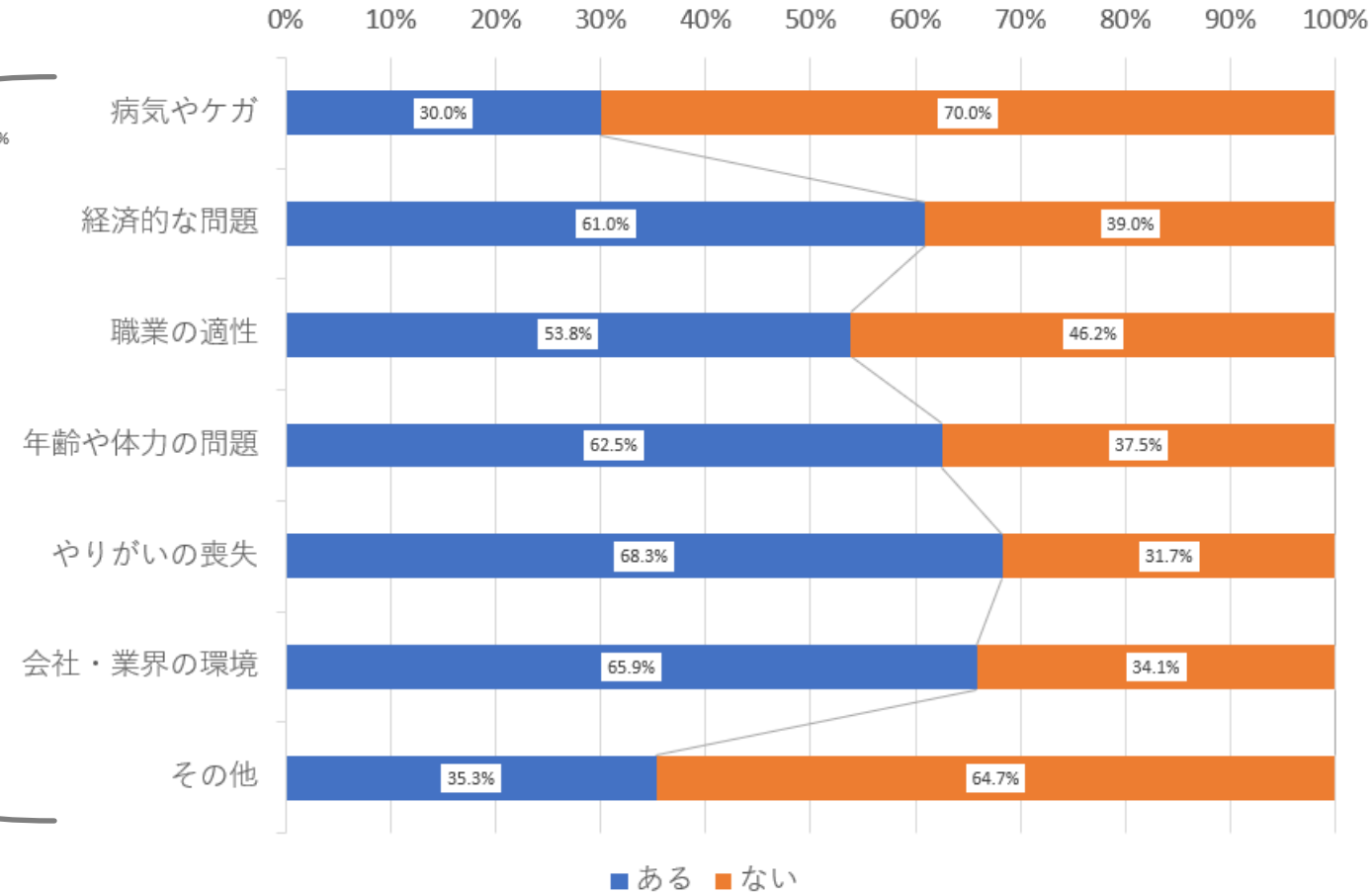
(Q30(a), n=424, 単数回答, 無回答は除く)

# 55. 退職・休みたい理由

## 今後の仕事計画



(Q30(a))



(Q30(b), n=43, 単数回答, 全ての項目に無回答の1件除く  
Q30(a)で「辞めたい・他の仕事を探したい」「もうアニメーション制作の仕事はやめている」を選択した人のみ)

## 56. 退職・休みたい理由

### (その他の自由記述)

周りが適当すぎて疲れてしまったから  
 親が歳になので看護  
 実家の家業を継ぐのか継がないのか不明だからずっとはアニメ会社にいるかわからない  
 デスクの打診があり報酬が上がる事、スパンが長く、関わりたいスタッフである作品の機会を得た為  
 原作開発をするため小説、漫画原作へとシフト  
 育成システム及びビジネスの確立  
 イラスト、デザイン等の仕事があればそちらの分野にも挑戦してみたい  
 将来の不安  
 新しいことを始めたい

### (詳細)

- 制作会社からの情報を止めたり、忘れたり、嘘をついたりされても、直接制作会社に確認できなかつたり、解決する術がない
- 自分が頑張ったことが画面に出ない。何も考えない低レベルの2原作業者の蔓延、海外動画で努力したものが全て壊される。そしてそれを何度も描き直す。無駄が半端ない。その時だけ何とかなれば良いと思っている職人殺しの現場が多い。口では綺麗事や願望を言うがやっている事は真逆。
- 絵を描いて楽しいし映像が好きだからまともな生活ができるのなら死ぬまで貢献したり爪痕を残したい。
- 継続して仕事しているが、仕事を辞める事は業界に入ってから常に考えている。実際、6年前に半年間制作からドロップアウトし、フリーターをしていた期間があった。今の会社で続けているのは、社長に直接、必要だと説得されたことが大きい
- 会社を通した企画は現状の会社の運営方針で通すことが難しいため
- 一人なら贅沢しなければ食べていけるし困っていないが、誰かを養うには安定していないと困るし仕事の拘束時間が長すぎる割に時給換算すると悲しくなるほど安い
- アニメーターのみに留まらない各業種の育成を請け負い新人の育成だけでなく「育成者の育成」を進めたい
- 技術に対しての対価が低すぎる気がする。
- やりたい事をできない。フリーランスとして続けてもこの先続けても社会的な保証がない。アニメ制作会社に入って社員になったとしても過労するように思えるのでそれなら別の職種に転職した方が良いように思える。
- 仕事内容や会社への不満ではなく、家庭の問題です。
- ずっと似た様なものを作り続けているため、向上性が無く、かつ定期的な継続案件のため、新規案件を差し込む余地を与えられていないため。
- 活動場所を関西にしたいが、フリーランスになると収入の減りや労働環境に不安があるから。安定した収入が得られるなら、アニメーション制作の仕事は続けたいと思える。

## 56. 退職・休みたい理由

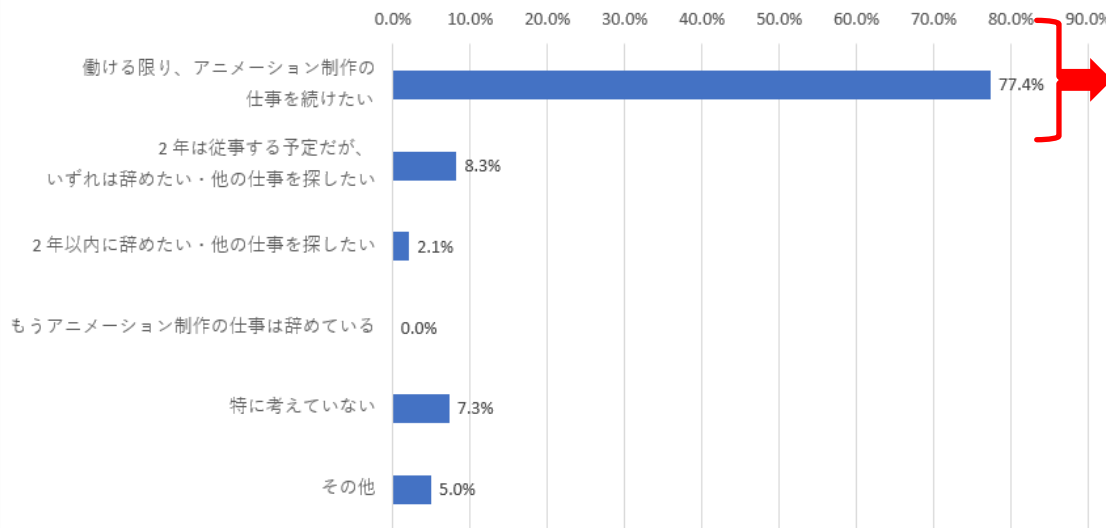
(詳細)

- 20～30年後に自分が普通に暮らせているイメージがつかない
- 13年やってきてこれ以上新しい楽しみを感じられない。自分の為に次のチャンスを掴みに行きたい。
- JAniCA他のクローキー会を今年いっぱい受講し、それで成果の数値が改善しなければ、もう辞める方向にしようと思っていた。さて残り2ヶ月を切り、なおかつ数値もたいして上がってはいないという現状。どうすべきか。
- 労働時間が長すぎるので家庭が犠牲になってしまうことが一つの理由。30代中ばになってから特に気になりだした。そとて、一番の理由は老後の不安です。同業者の方が若くして（過労で）亡くなっていくのをよく見るのは悲しくなります。せめて年金がもらえるぐらいの年までは生きたい。（払った税がもったいないので）
- 続けたい気持ちはありますが、他のスタッフに迷惑をかけて続けるよりは、今まで出来なかった技術的な事を考え直す時間がほしい。あくまで希望なので、生活のためには出来る事をやるしかありません。
- 問題なのは、自分の技能が全く追いついていないのではないかと。話題になっているアニメ作品を見ると、とてもではないが自分は採用してもらえないだろうと思う。Twitterで、そういう作品にたずさわっている人の様子を知ると自分と比べて気落ちする。
- この仕事は、本当に心血を注がないと、いけない仕事だと感じています。120%の力を出さないと、視聴者の方々が楽しんで下さる映像をお届け出来ないなと思います。メンタルを崩してしまい、120%を出すことが、出来なくなりました。作品と視聴者の方々に申し訳ない気持ちが強いため、転職を視野に入れています。
- 社内の技術が他社さんの技術に比べ、明らかに遅れていると感じる部分がある。今、自分の仕事を続けても、将来的に必要なのない職種になる可能性があると感じるため。
- 1度心の病気をして仕事からはなれました。（それがぬけきれていない）
- 親の面倒を見なければならなくなる為。（アニメの仕事だとつづけにくい）

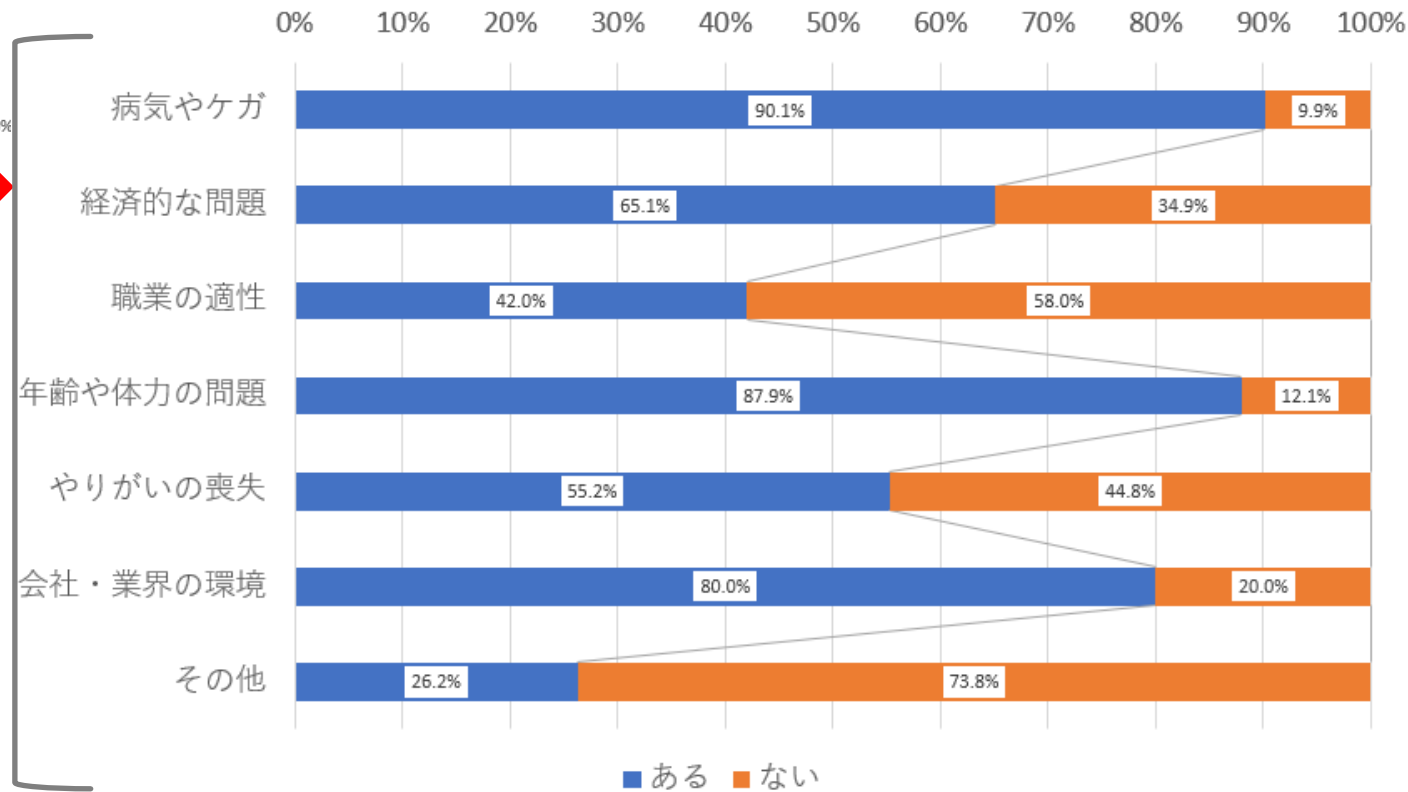
## 57.

## 仕事が続けられなくなる理由

## 今後の仕事計画



(Q30(a))



(Q30(c), n=318, 単数回答, 全ての項目に無回答の10件除く  
Q30(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)

## 58. 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[3]            | 家庭の事情[2]                    |
| 出産                 | 家庭環境の変化                     |
| パワハラ               | 「貴方のような人はいない」と言われた時         |
| 作品、会社数の減少。         | やれる仕事がない                    |
| 出産、子育てとの両立         | 妊娠・出産による負担                  |
| 出産等                | 今の日本でアニメ制作が続けられるのか？（経済全体的に） |
| 家族の介護など家庭の事情       | 関わるべき作品が無くなること              |
| デジタル環境の動向          | 親の介護など                      |
| 家族の介護              | 国内アニメーション業界の衰退              |
| アナログからデジタルへの移行     | 日本のアニメーションの衰退               |
| 子供ができた場合           | デジタル作画に適應できない               |
| 業界への対応             | 元会社からの嫌がらせ                  |
| 家族（配偶者）の転勤         | 自分の性格                       |
| 子育てと家庭の割合が増えることです。 | もうこの仕事しかできない                |

(詳細)

- 低賃金で作業させられたり健康面での将来的な不安
- 他人の報酬額や作業量に文句を言うクレーマーがどこにでも居て、当初の契約より報酬を減額されたり過重労働を強いられる。
- 現状第2原画に能力が特化している為。原画はほぼ素人レベルなので、「第2原画しかできないなら仕事はない」と言われたら、出来る仕事は限られてくる
- 子どもに障害があるので、将来的な世話のためにアニメの仕事が最適か悩んでいる
- 技能的に不十分だと判断される可能性、難しいタスクはより優秀な作業員へ任される為。新しくなっていく仕事の形態にきちんとついていかなければならない。
- 現在妊娠中であり、出産後は子育てによって作業時間が確保出来ないと思っている。年単位のブランクになる為、今年結んでいる半拘束契約も一旦切らなければならない。復帰出来るのか、また自身の技術面での不安がある。
- 近年のアニメはヒットしているようで実際は爪痕（ロングセラー）が昔（2010年まで）と比べて圧倒的に少ない。おそらく技術は進展しても知識やノウハウが継承されていない有耶無耶だったからこそ絵が上手ければ仕事をさせてもらえる環境が成立してしまい見えないところで衰退している。市場がいくら巨大だろうと正しくお金が行き渡らなければ一番失ってはならない作り手（映像設計ができるスタッフ特に長年支えてきた正しいノウハウをもつ方や全てに可能性がある若者）がやがてはいなくなる可能性がある。しっかり日本社会が悲惨ということを踏まえてアニメ業界に限らず対策しなければ数十年後日本人のアニメスタッフは大げさに言うと数えるくらいしかいなくなります。全体としても危機感を持ってもらいたい。そのうえで問題解決をしていければ日本のアニメには豊かな未来があると感じます。



## 58. 仕事が続けられなくなる理由

(詳細)

- アニメーション作品の大半は自分が志していたものと変わってしまった。いい年した大人が真剣に関われる企画は無くなってしまふのかもしれない。また手描きの制作を軽視する風潮も強まっている。現場から紙が消えたら辞める。
- 年齢的に、この先またデジタル環境が変化して、全く別のソフト等が出て来た場合に対応能力が残っているか不安
- 介護などで予測不能な事態になることがある。スケジュールが厳しいと、対応不能なので、スケジュールのない仕事ばかりだと継続困難になる。
- 親が高齢なので
- 現場の作業従事者が軽んじられている業界全体の体質、産業構造が業界の衰退を招くのでは
- 親が元気なうちは良いが、高齢になった時、地元にいる兄弟とどうするかは今のところ話し合っていないので可能性として選択肢を選びました。
- 多分それまでにはデジタル化に移行して地元拠点に移しても仕事が出来るとなっていると思う。
- 海外のアニメーション技術に負けている
- ・首のヘルニアや坐骨神経痛のため、長時間仕事を続けるのが辛い時がある。・老眼と眼精疲労のため、ほぼ勘で作業することが増えているので精度もスピードも年々急降下してきている。
- コロナでより感じるようになったが、ここ数年業界や作業者がかなり変化していっているように思える中で、自宅作業だったり同業者と話す機会があまりなく、変化が具体的にどうなっているのか、それに対応していけるのか漠然とした不安がある
- 会社に所属していた時からしていた仕事を続けているのですが元上司が時折嫌がらせをしてくると美監補の仕事の代金は制作会社から元会社へ入って元会社にこちらから請求なので不安が多い
- 配偶者の転職の辞令は早くても転職の2か月前らしいが、自分が関わっている作品の作業環境やスケジュールの調整は1か月や2か月では足りないし、スタジオに入って作業できないことで月額固定契約が取れる機会が少なくなりそうなことが不安を感じる。ただ、地元に戻ってデジタル作業でバリバリ仕事をしている人も知っているのので、実際には知らない土地での生活で精神的負担が大きくなり体調を崩すかもしれないことの方を心配した方が良いのかも知れない。
- 夫婦共働きが多い現代で、転職を直前に決定する他業種の会社は困るな、と今は感じている。
- 仕事は1年後2年後の企画もありますが、子供を妊娠して育てるのもそのくらいのスパンなので、安易に受けてよいものかどうか分からないです。フリーランスなので、こちらの事情を察して調整してくれる仲間もいないのです。
- エンターテインメント産業である限り、切り離せないのですが、才能がある人が引っ張っていく環境ですと、その人がいなくなった時のリスクを強く感じています。
- ハードワークが多いので、健康リスクは小さくないはず
- 理想の作品づくりと現実の作品づくりが乖離している中、やる気だけでは、どうにもできなくなっている現実があるため（時代の変化、表現の制限なども含めて）
- アニメの背景を描きながら、机に向かいながら死ぬのが夢です。
- どんな仕事でも変化する時期は来ると思うので、柔軟な考えは持っていたい
- 病で視力をなくしたり、色盲になったり、ケガで腕が動かなくなったり、この2点は気をつけていてもどうにもならないことの場合が多いと思うので、不安はあります。
- 目や手が使えなくなると仕事ができないと思っており、同様に体力が無いとずっと座り作業は厳しそうだと感じています。
- 元々出来ることが少ないので、やれることが無くなったら辞めざる得ない

## 58. 仕事が続けられなくなる理由

(詳細)

- 心に余裕がなくなっていく
- 病気、ケガ、体力により周囲へ負担・迷惑な存在となる場合、辞めることを考えねばならないと思う。
- また、もしこの人達と作品を作りたいと思えなくなる環境になったり、同じ思いで制作に望めていない場所となってしまった場合は、執着しない可能性もある。そうならないよう意思の継承を大切にしていきたい。
- 周囲のモチベーション、周囲からの支持や必要性など
- 映像の3D化、デジタル化に作画部門はおいていかれてる感がある。
- 自分のアニメーターとしての技量や適性が足りていないと気付かされる日がいつか来るのではないかという不安はあります。
- 体力、気力の衰え。
- 家族がいるので、親や子供達に何かあった時、続けられなくなるかもしれない。やる気の糸が切れた時も、難しい。
- 年金など先の事を考えると、保険のある仕事に就き、日曜のみアニメ作業の方が良いかと思っています。
- 仕事量に対してスタッフが足りないのでものまま仕事が増えていって、堅実に働いてくれるスタッフに負担がいき、どんどんやめていったら作業環境が悪くなり、最終的には自分もやめざるをえないこともありうると思っています。
- フリーランスなので保障が何もない。親に介護が必要となったりした時に収入では足りなくなる。その時は、辞めて別の仕事やるか。とかなる。
- 昭和の人と、平成の人との関係がうまくいってない。考え方がちがう。昭和の人が合わせて作業をしているのを強く感じる。
- 個人事業主であるので、病気、ケガ等、保証してくれる会社が無いのは昔から変わらないので、仕事をやめるまで不安は続くと思う。その代わり、体が続く限り、仕事が可能なのはメリット。
- 〇制作会社の退社やうつ病の診断でスタッフが入れかわることが多いので、こちら毎回対抗するのが大変。〇制作スケジュールを守らないアニメ制作会社が多いので、生活や収入の安定が困難。〇深夜、日中、休日、メールが来続けるので対応にプライベートの区別ができない（制作スタッフの業務時間がバラバラすぎるから?）
- 不安しかない
- 職人、クリエイターとして要らない、という状況になれば引退だし必要だとされて報酬があるなら現役かなと思っていますが、年令や、病気の場合は仕方ないでしょうね。
- 一番は創作力の低下でしょうか。全てはそこで、それをなくして良いものは作れないので
- 制作会社側が、作業内容や作業量をよく理解していないことが多々あるため、プロデューサーとしても機能することを求められることがあり（人を集める。人に仕事を発注する。スケジュール管理）、とても負担になってしまうので。
- 現状長時間労働であるのに、病気によっては物理的に出来なくなる可能性があるため。
- 年齢による体力、集中力の低下、病気の問題を実感するようになった。今風の細かいディテールのデザインや、演出上の表現に対応していけるのかどうか。いっそう進むデジタル化に紙の作業がいつまであるのか。



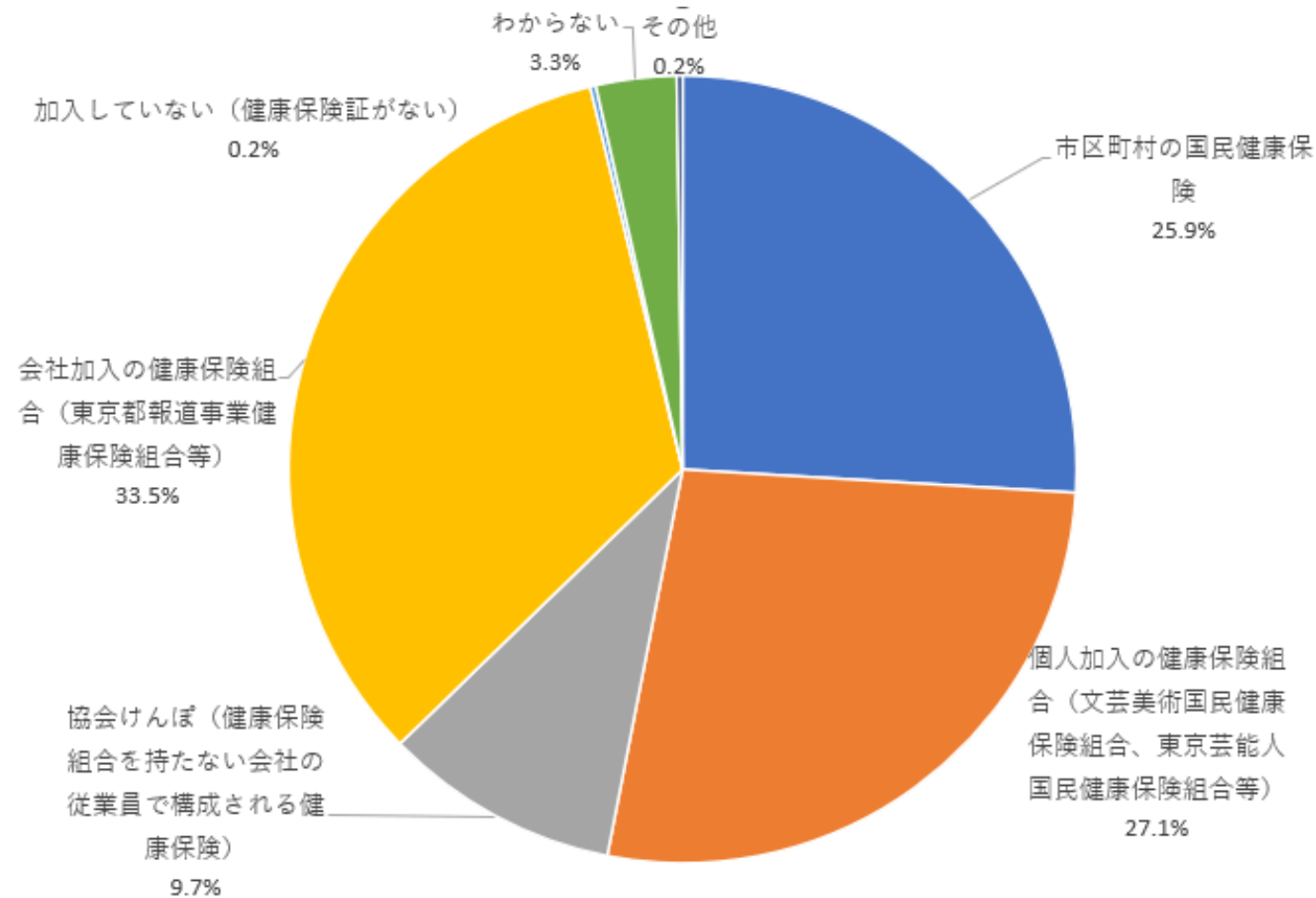
## 58. 仕事が続けられなくなる理由

(詳細)

- アニメーションが観られなくなっていく、AIにより制作の水準が下がる、といった業界の変化から続けられなくなるという不安。
- ・デジタル作画の発展により、「仕上（デジタルペイント）」の仕事が無くなってしまう日が来るのではという不安があります。・会社の存続
- 少人数の会社なので一人でも辞める事になれば会社そのものの存続があやぶまれる事もある。何より作業に対する報酬額が低すぎて万が一の時の多対応が出来ないので（その時のための支出がかなわない）いつ辞めざるをえないかわからない。もう何十年も毎年のように作業単価が上がってくれないかと切望している。（仕事仲間などから話を聞いても、せめてTVシリーズの原画でも1cut平均1万円はあるべきだと思う）（現在4000円ほど）
- 基本的に座り仕事の為、体を動かす機会が極端に少ない。運動にまで気がまわらない事が多く、慢性的な疲労感がある。
- 目を酷使する仕事なこともあり、目の衰え、体力の衰えが年々増すことに不安がある。
- 会社が存続するかぎりはずつづけられる。
- アニメーションというコンテンツが今後どのような買われ方をしていくかが不安
- 同じ学歴の人と比べると明らかに年収が低く、やりがいなければ続くモチベーションがないと感じている。
- 目が悪いので、失明などしてしまうと辞めざるえない。
- 他社で同期の友人が鬱になり、仕事を辞めていた。
- 視力の衰えから動画作業が満足に出来ない人が周りにいる。自身より技能を持っている同期が他の職にうつっている話を耳にすることが増えた。絵を描く気力を失っていく人が多いと感じる。
- アニメーション産業や業界そのものが、社会の中でどのような存在感があるか、携わる人が増えていくか、が非常に大切だと思っています。
- その循環がうまくいけば、数々の会社がより良くするために行動し、人を増やし、よりよい環境が構築できて、結果素晴らしい作品を作ることにつながると思います。
- 良いサイクルを回せるように、この産業に携わる1人として、精一杯もがいていきたいと考えています。
- ・外注（原画）のレベルが低すぎて発注する意味（「演出」ではなく「描けない原画のお守り」係となっている）を感じられない→発注する制作はしょせん他人事なので直らない・デジタル化によって、レベルの低下が起きていると思う

## 7. アニメーション制作者のセーフティネット

# 59. 加入健康保険の形態



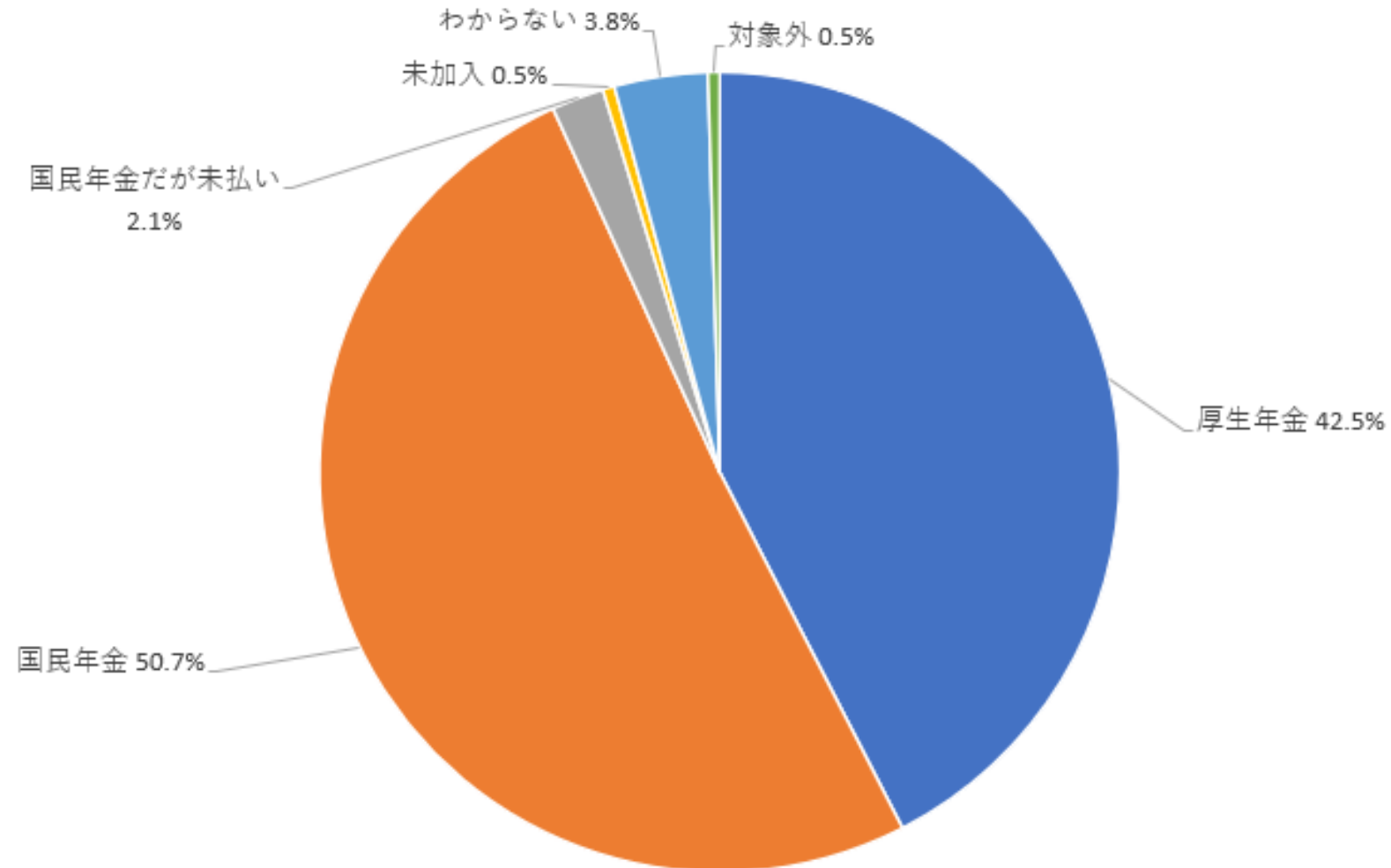
(その他の自由記述)

エンターテイメント健康保険

(F11(a), n=424, 単数回答, 無回答は除く)

# 60.

## 年金の加入状況

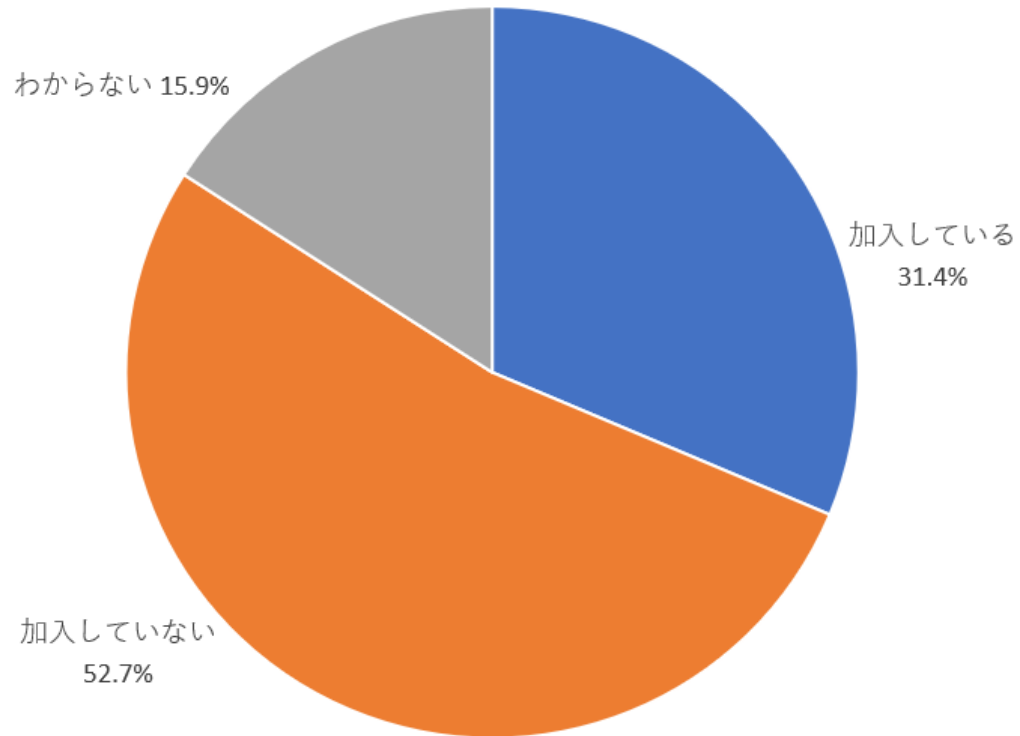


(F11(b), n=424, 単数回答, 無回答は除く)

## 61.

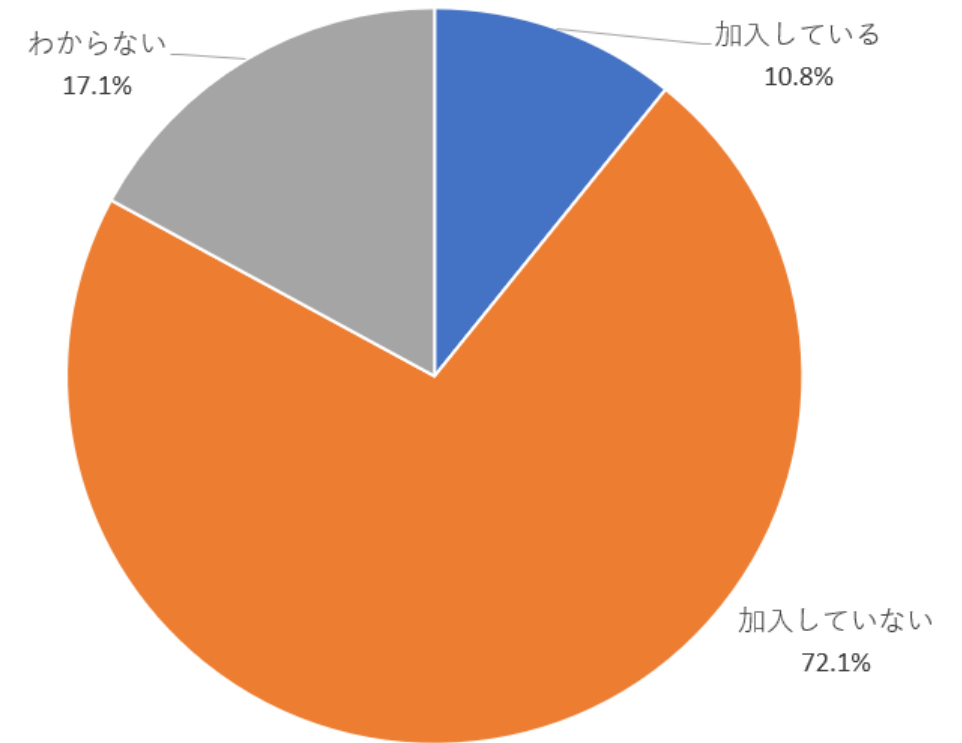
## 雇用保険・労災保険加入状況

雇用保険



(F11(c), n=421, 単数回答, 無回答は除く)

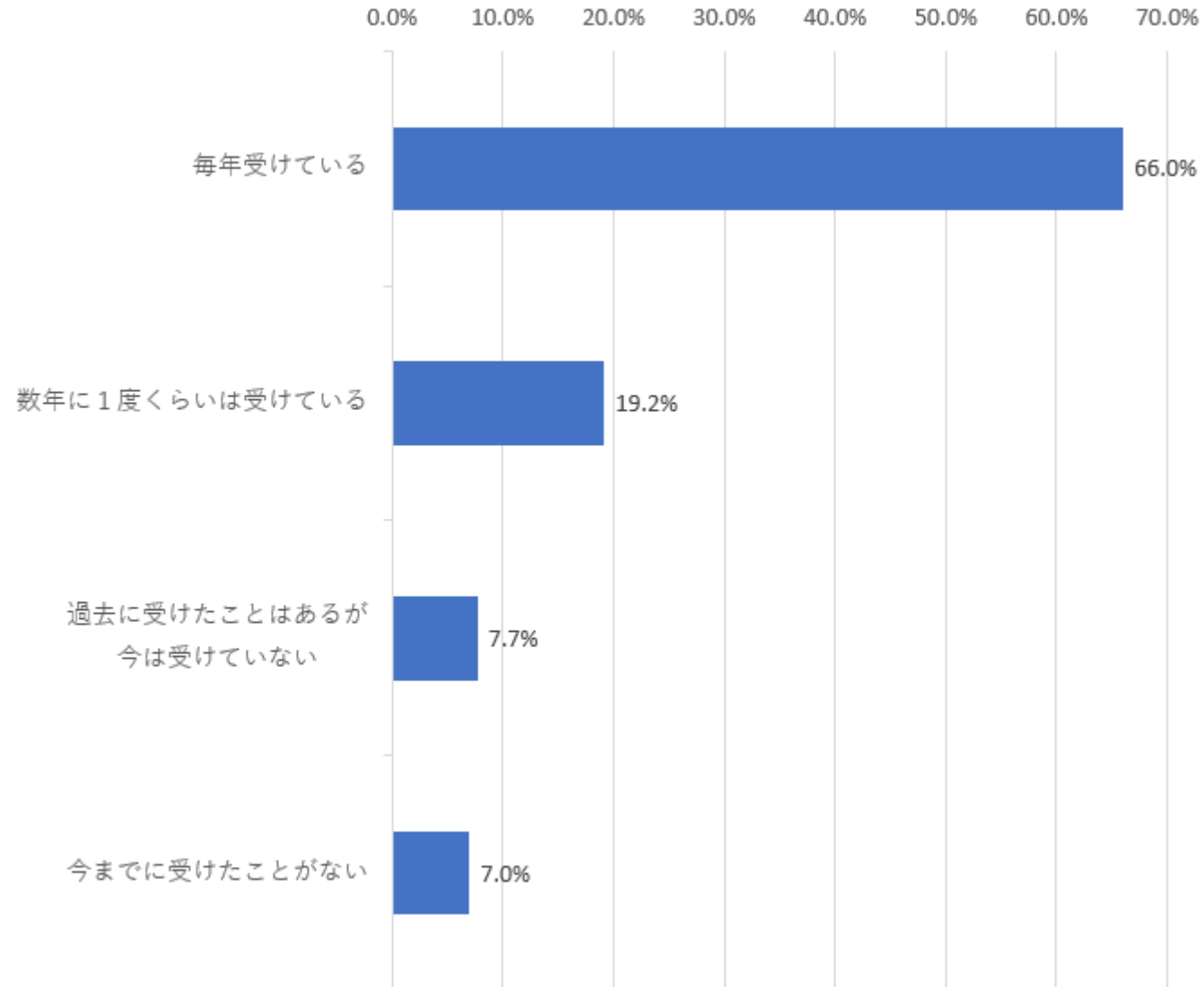
労災保険



(F11(d), n=287, 単数回答, 無回答は除く)

## 62.

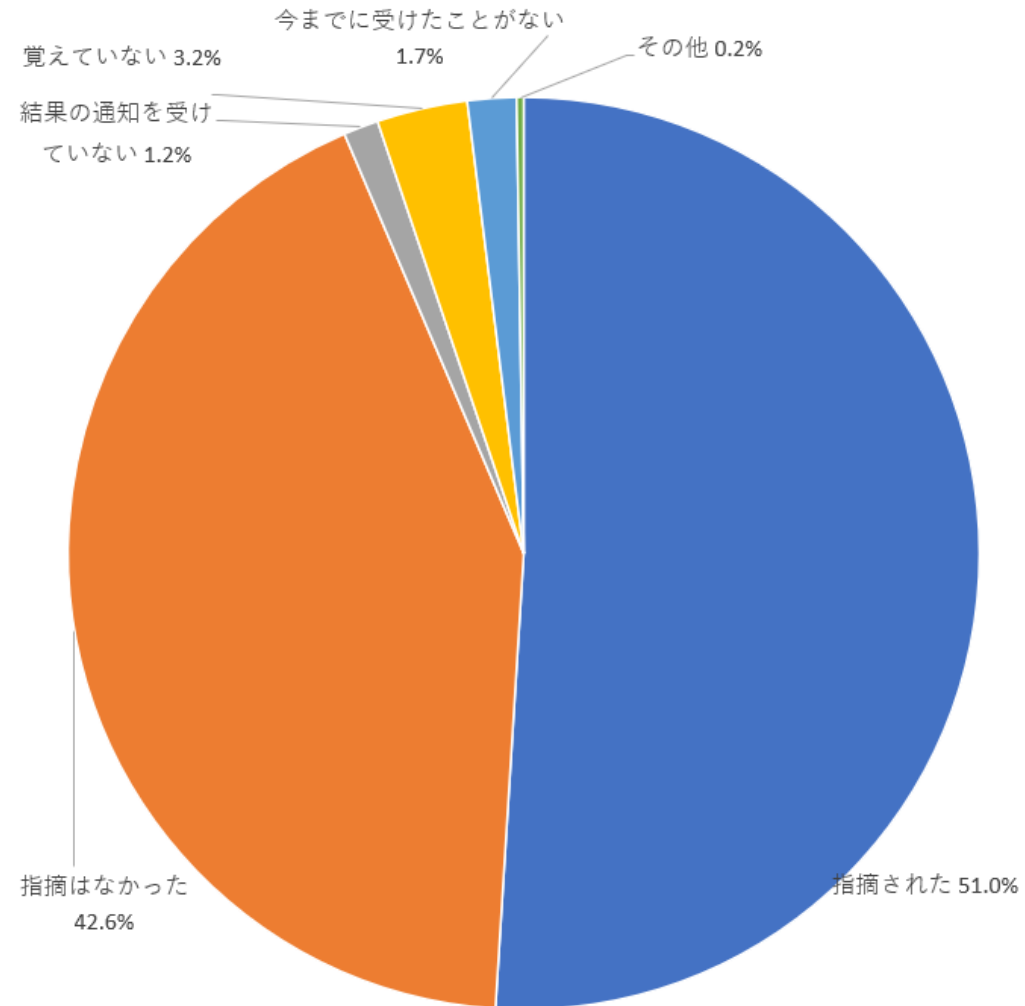
## 健康診断の受診状況



(F10(a), n=427, 単数回答, 無回答は除く)

## 63.

## 健康診断での指摘

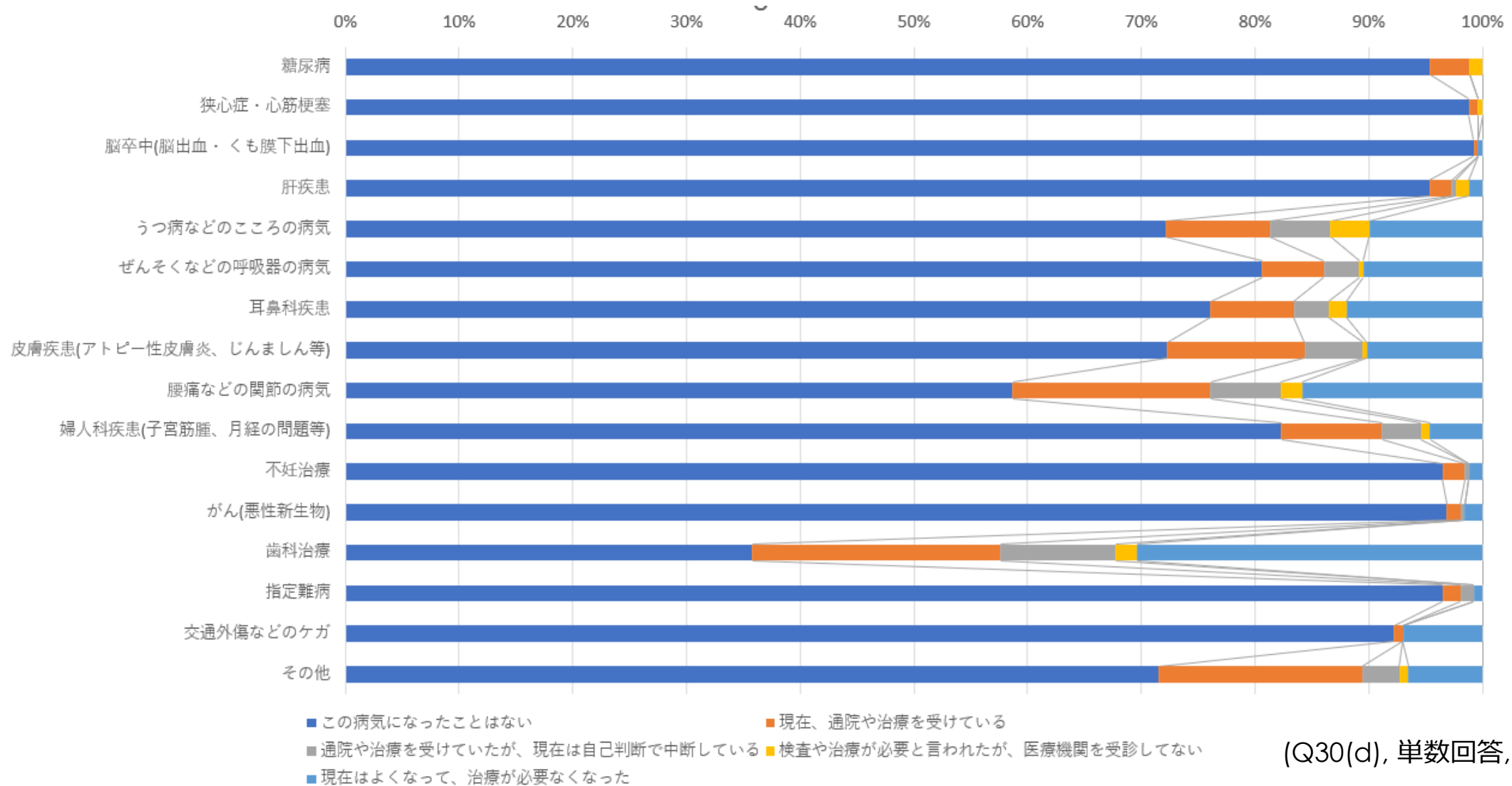


(その他の自由記述)

もともと持病がある

(F10(c), n=404, 単数回答, 無回答は除く)

# 64. 病気・ケガでの通院



(Q30(d), 単数回答, 無回答は除く)



# 64. 病気・ケガでの通院

|                               | n   | この病気にな<br>ったことはない | 現在、通院や治療を<br>受けている | 通院や治療を受けて<br>いたが、現在は自己判断<br>で中断している | 検査や治療が必要と<br>言われたが、医療機関<br>を受診してない | 現在はよくなって、<br>治療が必要なくなった |
|-------------------------------|-----|-------------------|--------------------|-------------------------------------|------------------------------------|-------------------------|
| 糖尿病                           | 259 | 95.4%             | 3.5%               | 0.0%                                | 1.2%                               | 0.0%                    |
| 狭心症・心筋梗塞                      | 256 | 98.8%             | 0.8%               | 0.0%                                | 0.4%                               | 0.0%                    |
| 脳卒中(脳出血・くも<br>膜下出血)           | 256 | 99.2%             | 0.4%               | 0.0%                                | 0.0%                               | 0.4%                    |
| 肝疾患                           | 257 | 95.3%             | 1.9%               | 0.4%                                | 1.2%                               | 1.2%                    |
| うつ病などの<br>こころの病気              | 262 | 72.1%             | 9.2%               | 5.3%                                | 3.4%                               | 9.9%                    |
| ぜんそくなどの<br>呼吸器の病気             | 258 | 80.6%             | 5.4%               | 3.1%                                | 0.4%                               | 10.5%                   |
| 耳鼻科疾患                         | 259 | 76.1%             | 7.3%               | 3.1%                                | 1.5%                               | 12.0%                   |
| 皮膚疾患<br>(アトピー性皮膚炎、<br>じんましん等) | 256 | 72.3%             | 12.1%              | 5.1%                                | 0.4%                               | 10.2%                   |
| 腰痛などの<br>関節の病気                | 259 | 58.7%             | 17.4%              | 6.2%                                | 1.9%                               | 15.8%                   |
| 婦人科疾患<br>(子宮筋腫、<br>月経の問題等)    | 260 | 82.3%             | 8.8%               | 3.5%                                | 0.8%                               | 4.6%                    |
| 不妊治療                          | 255 | 96.5%             | 2.0%               | 0.4%                                | 0.0%                               | 1.2%                    |
| がん(悪性新生物)                     | 256 | 96.9%             | 1.2%               | 0.4%                                | 0.0%                               | 1.6%                    |
| 歯科治療                          | 257 | 35.8%             | 21.8%              | 10.1%                               | 1.9%                               | 30.4%                   |
| 指定難病                          | 256 | 96.5%             | 1.6%               | 1.2%                                | 0.0%                               | 0.8%                    |
| 交通外傷などの<br>ケガ                 | 257 | 92.2%             | 0.8%               | 0.0%                                | 0.0%                               | 7.0%                    |
| その他                           | 123 | 71.5%             | 17.9%              | 3.3%                                | 0.8%                               | 6.5%                    |

## 65. 病気・ケガでの通院

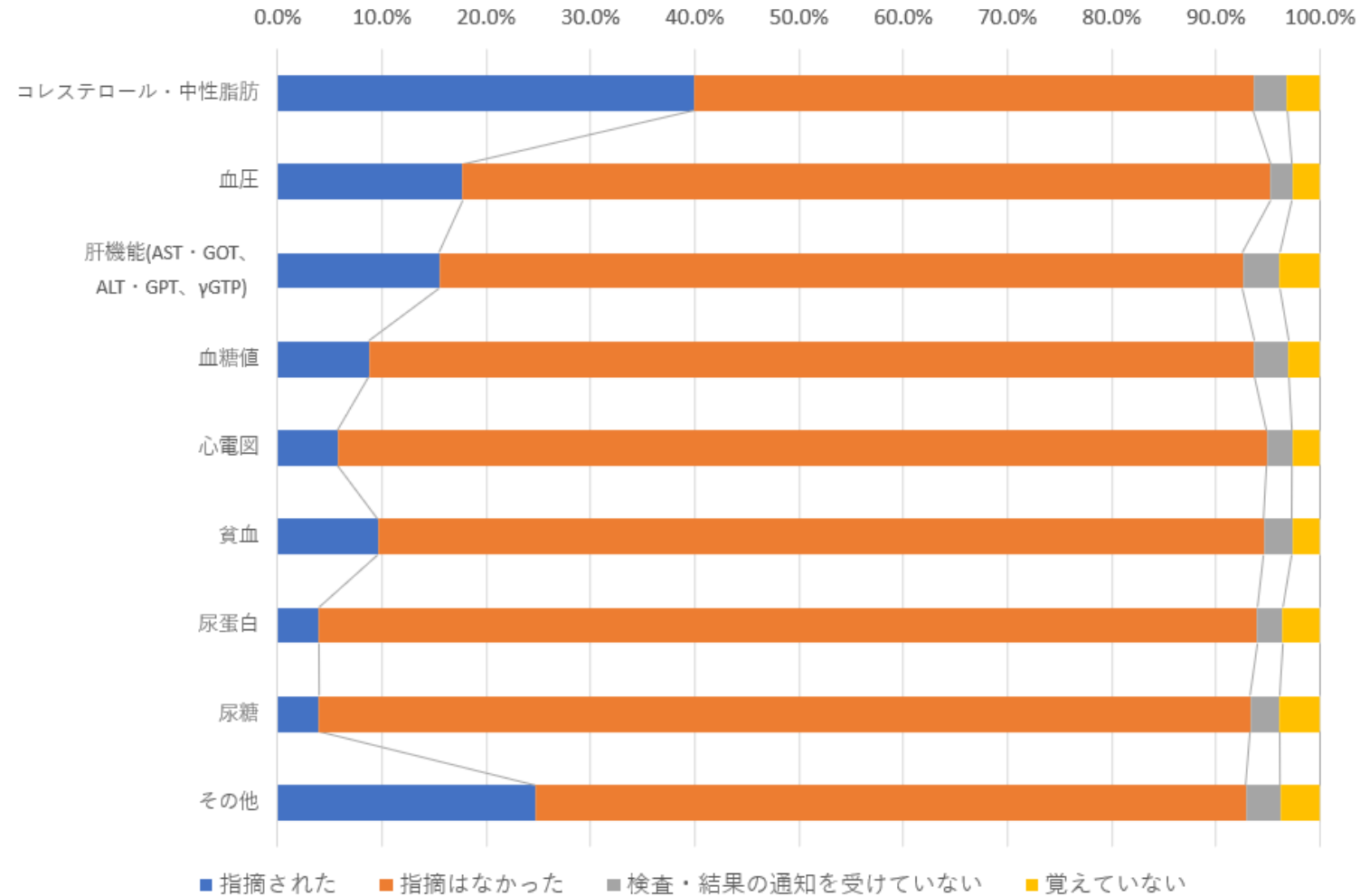
(その他の自由記述, []内の数字は件数)

緑内障[4]  
 ストレスによる逆流性食道炎  
 てんかん  
 眼科  
 角膜移植をしたので定期的に検査を受けている。他に乱視近視。  
 ビタミン不足による手足のしびれや頭痛  
 ポリープ  
 白内障  
 ピロリ菌除菌中  
 高尿酸血漿で服薬中  
 遺伝性の指の関節炎になる可能性がある  
 首の痛み（首のコリ）とそこからくる腕の不調  
 ヘルニア、首と腰  
 理由としてかいただけで特になし  
 神経系疾患

高血圧[2]  
 逆流性食道炎、角膜炎  
 眼瞼下垂。定期的に検査が必要で、状況次第で手術している。  
 胃腸炎  
 通風  
 網膜剥離、睫毛内反症  
 橋本病  
 腱鞘炎  
 伝染性単核球症  
 貧血  
 関節リウマチ  
 リウマチ  
 かたこり  
 高脂血症  
 腱鞘炎、胃炎

## 66.

## 健康診断での指摘



(F10(d), それぞれ単数回答, 無回答は除く)

## 67.

## 健康診断での指摘

|                                    | n   | 指摘された | 指摘はなかった | 検査・結果の通知を受けていない | 覚えていない |
|------------------------------------|-----|-------|---------|-----------------|--------|
| コレステロール・中性脂肪                       | 345 | 40.0% | 53.6%   | 3.2%            | 3.2%   |
| 血圧                                 | 333 | 17.7% | 77.5%   | 2.1%            | 2.7%   |
| 肝機能(AST・GOT、ALT・GPT、 $\gamma$ GTP) | 336 | 15.5% | 77.1%   | 3.6%            | 3.9%   |
| 血糖値                                | 332 | 8.7%  | 84.9%   | 3.3%            | 3.0%   |
| 心電図                                | 333 | 5.7%  | 89.2%   | 2.4%            | 2.7%   |
| 貧血                                 | 334 | 9.6%  | 85.0%   | 2.7%            | 2.7%   |
| 尿蛋白                                | 332 | 3.9%  | 90.1%   | 2.4%            | 3.6%   |
| 尿糖                                 | 330 | 3.9%  | 89.4%   | 2.7%            | 3.9%   |
| その他                                | 182 | 24.7% | 68.1%   | 3.3%            | 3.8%   |

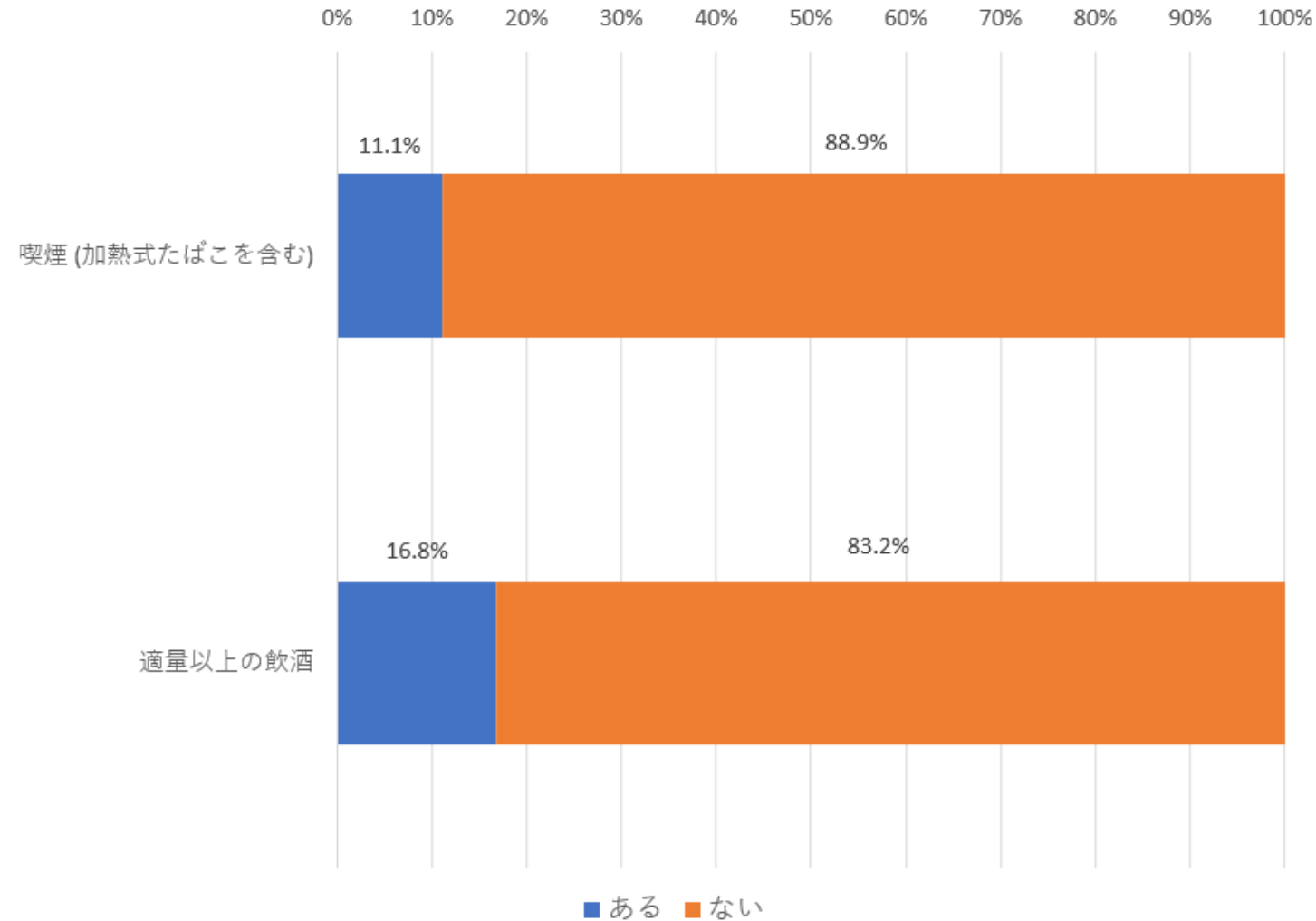
## 68. 健康診断での指摘

(その他の自由記述, []内の数字は件数)

|                 |                           |
|-----------------|---------------------------|
| 尿潜血[4]          | 尿酸値[2]                    |
| やせすぎ[2]         | 脂肪肝[2]                    |
| 視力の低下[2]        | 視力[2]                     |
| 子宮頸がん           | 緑内障予備軍                    |
| 緑内障             | 低体重                       |
| 肥満気味であることを指摘された | BMIが低すぎた                  |
| 逆流性食道炎          | 眼圧                        |
| 高血圧             | 白血球値が低い                   |
| 多血症             | 軽度の肥満                     |
| 赤血球値が高い         | 胃のポリープ                    |
| 眼底の判定で要診察との指示あり | 痛風（尿酸値）                   |
| 肥満              | 前立腺のリスク評価。診断の結果、やや肥大があった。 |
| 血圧が低い           | 体重・血液関係                   |
| 子宮内膜症           | 腎臓の数値                     |
| 胃部X線            | 目                         |
| 胃上部の炎症？         | 肺、腸                       |
| 肝機能             | リウマチ                      |
| 胃カメラ            | 便潜血                       |
| 胸部レントゲン         | ピロリ菌                      |
| 子宮系             | 視力低下                      |

## 69.

## 飲酒・喫煙

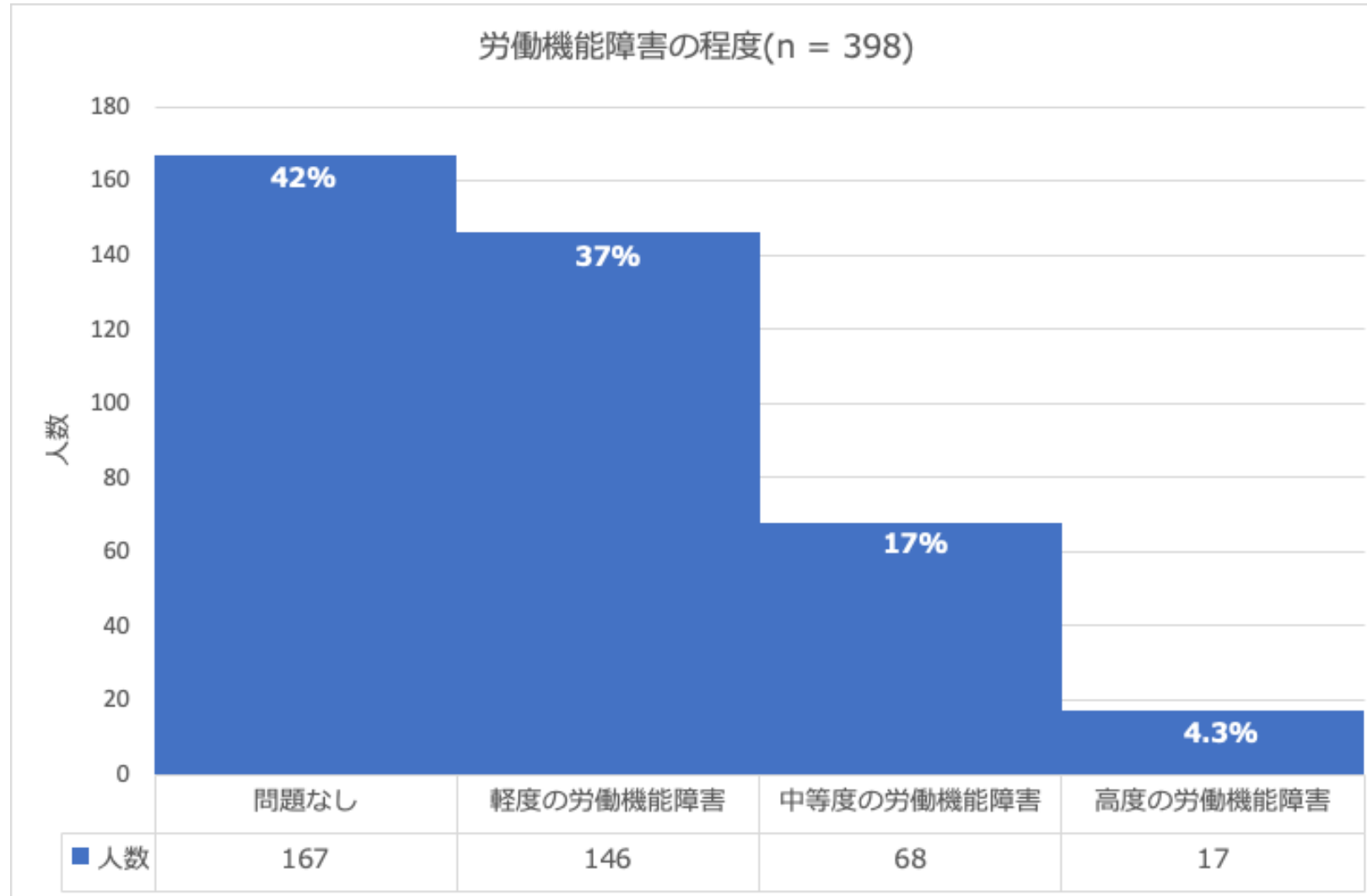


|                   | n   |
|-------------------|-----|
| 喫煙<br>(加熱式たばこを含む) | 415 |
| 適量以上の飲酒           | 416 |

(F10(f), n=428, それぞれ単数回答,無回答は除く)

## 70.

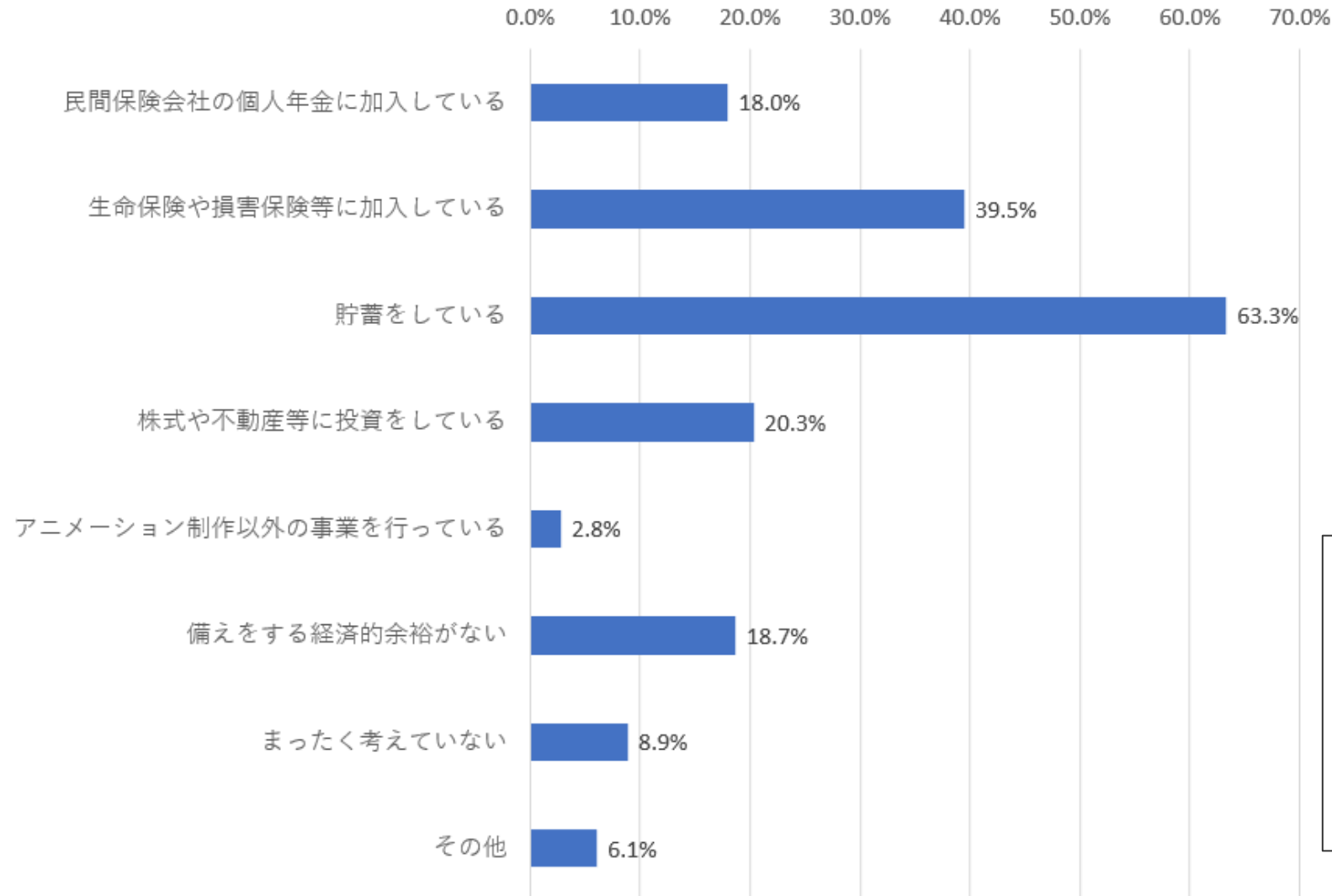
## 労働機能障害の程度



・本調査は産業医科大学の協力を得て、WFun (Work Functioning Impairment Scale)を用いて労働機能障害の程度を調査した。

(Q31)

## 71. 備え



## (その他の自由記述)

小規模共済  
 外国為替  
 考えた上でしていない  
 賃貸は不安で家を購入した  
 以前は準備していたが前職で全てを失いました。  
 ideo、nisaも設問に加えては？  
 考えてはいるけれど、特に何かしていない  
 小規模企業共済  
 どうすれば良いのかわからない  
 考える余裕がない

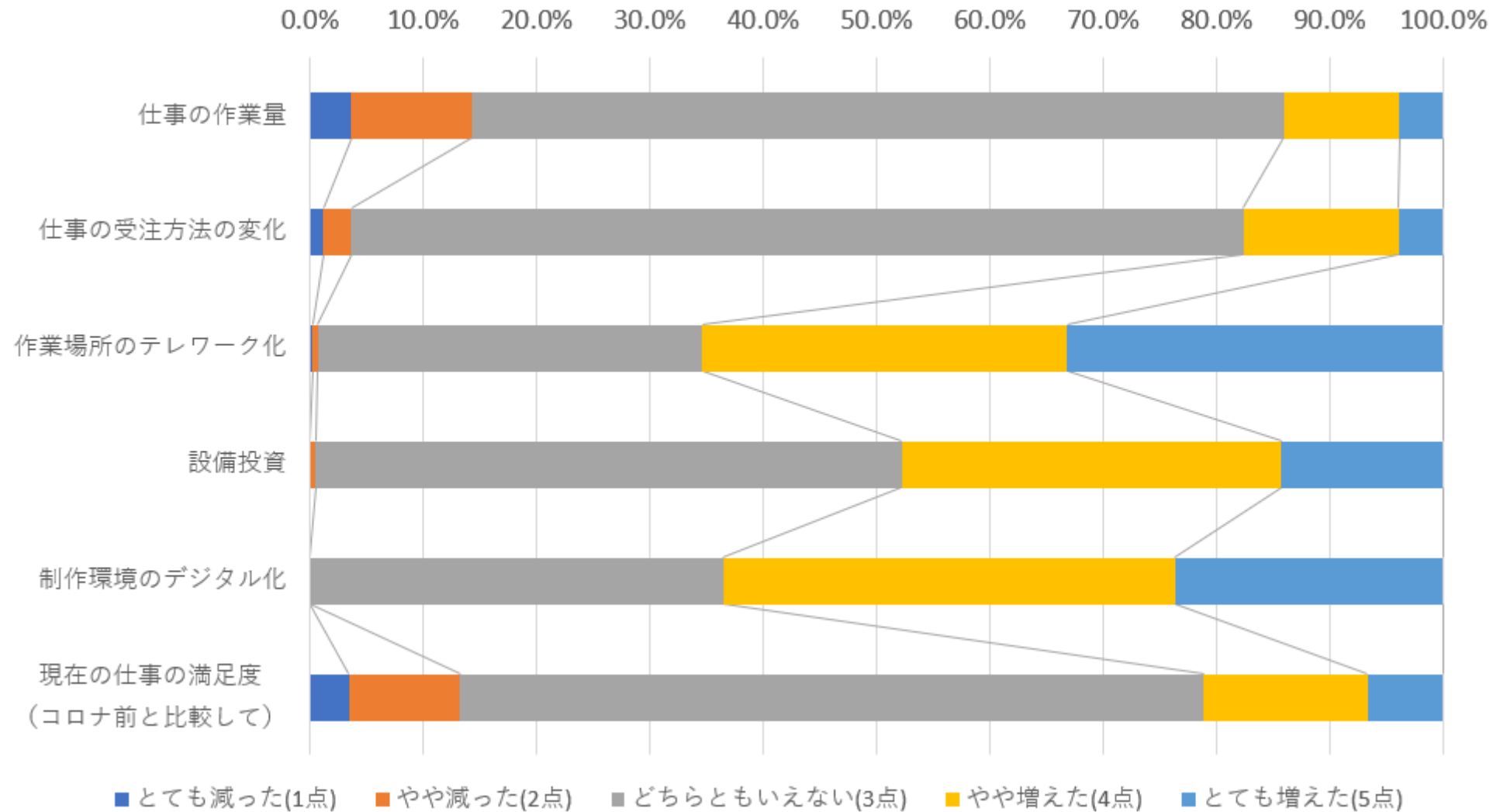
(F12, n=427, 複数回答, 全ての項目に無回答の1件除く)



## 8. 新型コロナウイルス感染症による影響

## 72.

## 新型コロナの影響



(Q25(a), それぞれ単数回答, 無回答は除く)

## 73. 新型コロナの影響

|                      | n   | m(平均点) | とても減った(1点) | やや減った(2点) | どちらとも<br>いえない(3点) | やや増えた<br>(4点) | とても<br>増えた(5点) |
|----------------------|-----|--------|------------|-----------|-------------------|---------------|----------------|
| 仕事の作業量               | 413 | 3.00   | 3.6%       | 10.7%     | 71.7%             | 10.2%         | 3.9%           |
| 仕事の受注方法の変化           | 408 | 3.17   | 1.2%       | 2.5%      | 78.7%             | 13.7%         | 3.9%           |
| 作業場所のテレワーク化          | 410 | 3.98   | 0.2%       | 0.5%      | 33.9%             | 32.2%         | 33.2%          |
| 設備投資                 | 406 | 3.62   | 0.0%       | 0.5%      | 51.7%             | 33.5%         | 14.3%          |
| 制作環境のデジタル化           | 406 | 3.87   | 0.0%       | 0.0%      | 36.5%             | 39.9%         | 23.6%          |
| 現在の仕事の満足度（コロナ前と比較して） | 407 | 3.11   | 3.4%       | 9.8%      | 65.6%             | 14.5%         | 6.6%           |

## 74.

## 新型コロナの影響（自由記述項目）

(Q25(a), n=183  
自由記述)

## ●監督

リモート打ち合わせになり、すれ違いや伝わらないことがある(監督,男性) 企画が幾つも潰れ、なかなか仕事が決まらない時期があった(監督,男性) スタジオのロックアウトがあった(監督,男性) 打ち合わせなどの予定が変更することや、知人が仕事ができなくなったりしている(監督,男性) スタジオ封鎖、打ち合わせのリモート推奨(監督,男性) 音響スタジオでのアフレコ作業プロセスの変化。(監督,男性) 企画がいくつか頓挫した。(監督,男性) 取材に行こうとしたら移動規制が入って思うように取材ができずスケジュールがずるずるのびた。アフレコの仕方が変わり今までの倍くらい時間がかかるようになった。デジタルが急速に進もうとしているが、全然うまくいっていない。(監督,男性) 打ち上げがなくなって、スタッフ間の交流や作品の区切りがつきにくくなった(監督,男性) 〇テレワーク化が増えて打ち合わせで対面することが減りました。対面しないと顔を覚えないのでスタッフを覚えられない。交流が減って作品のクオリティが下がっている気がします。〇アフレコで別録りになって録音時間がとても時間がかかるようになった。別でとるので対話の芝居がむずかしくなったと感じます。〇打ち入り、打ち上げなど、顔を合わせて別部署のスタッフと会う機会がなくなって、感謝の言葉を伝える機会が減ったと思います。(監督,女性) ・制作会社に直接行って作業を行う事がほとんどなくても、大半の仕事が自宅できるようになった。・多くのスタッフがデジタル対応するようになり作業効率は格段に上がった。・現画マン不足が目に見えて進んでいる気がする。SNSで見つけた未経験者に仕事を発注する会社が増え、メインスタッフの負担が相対的に増えているように思う。(監督,男性) オールラッシュをみんなでやることができなかつたり、ま冬なのにまどをあけてやらないといけなくなりました。リメイク直しの内容が大きく人が大変でした。(監督,女性) 社内(契約先) クラスタによる社内出入り禁止期間の発生。テレワークによる自宅での作業、打ち合わせ、データによるチェック等。(監督,男性) ロケハン等が面倒。音響収録が面倒。オンライン、及び自宅作業用の設備投資費用が面倒。運動不足等の解消のための活動が増えた。(監督,男性) 基本会社での作業なので、入社率を下げ、荷物の送りなど、報連相のラインを作り上げるのが大変だったと思う。(監督,男性)

## ●シナリオ

対面での業務が減り、人的ストレスが減少した(シナリオ,男性) テレワーク主体となり、設定の確認等に時間がかかり、作業への集中力を保つ事が難しく、ペースがかなり落ちました。(シナリオ,男性)

## ●絵コンテ

自分が新型コロナに罹患してしまい、仕事を飛ばしてしまったことです。たくさんの関係者の方々に調整を強いてしまい申し訳なかったです。(絵コンテ,男性) スタジオ単位での活動が休止し、仕事が延期になってしまったこと(絵コンテ,男性) 直接の打ち合わせが出来ず作品のスケジュール感や緊張感を捉える事が難しくなったこと(絵コンテ,男性) 某社で某作品を請けてましたがコロナで会社が閉鎖され全く仕事がなくなりました。3ヶ月くらいしたら某社で某作品、某社で某作品を請けることが出来ました。(絵コンテ,男性)

## ●演出

アフレコに行く時、公共交通機関を使わないでくれと言われ、タクシーで音響スタジオに行った。タクシー代は制作会社持ちだった。(演出,男性) アフレコの分散収録。全く意味無く時間の浪費なのにどこもやめようとしな。 (演出,女性) 引きこもりがちなアニメーターが、いよいよ家にこもるようになり職業倫理の低下を招いた。現場で意思の疎通をできなくなった。(演出,男性) 打ち合わせ、会議等のリモート化。業務縮小。某社の東京スタジオ閉鎖。(演出,その他) 演出なのにアフレコなどの音響イベントに直接参加できず、発言権等もなかった。(演出,男性) 放送開始時期が延期になったり、制作が途中で中断したりして、スケジュールの大幅変更を余儀なくされたこと。また、打合せの多くがリモート可になり、地方在住民としては出張が減ってとても楽になった。デジタル作画への急速な移行が進んだこと。(演出,女性) コロナ以外の病気が減った(精神病は不明ですが)(演出,男性) スタジオに作業で入れないことや、大型の液晶ディスプレイを自宅から仕事場まで移動させたりしなければならぬことが大変でした。(演出,男性)

## ●デザイン

監督が感染して打合せが延期となった(デザイン,男性) 打合せ等呼び出される事が減った(デザイン,男性) 倒れたスタッフさんのヘルプに入る事案が有りました。(デザイン,女性) グロス先の会社で蔓延して仕事が多少遅れた。(デザイン,女性) 他社の原画仕事でLOラフを出したら連絡も無く半年返ってこなかった。(デザイン,女性) 打ち合わせに向かっている途中で会社がコロナで封鎖の知らせが来たので急遽リモート打ち合わせになり、そのままリモート打ち合わせになってしまった。その作品でデジタル原画のやり方を1から教えてもらう予定だったのが完全に独学になってしまったため、長い期間まともに仕事ができない状況が続いてしまった。(デザイン,女性) 打ち合わせやラッシュチェックで集まることがなくなったので、雑談が減ったせいか、細々とした情報が入ってこなくなった気がします。(デザイン,男性) 終バスの時間が変わってしまった。(デザイン,男性) 都内在住だったが、地方移住した。以前なら、打ち合わせ等が密にできないと思われる、仕事が切られるんじゃないかと怖くて行動できなかったと思う。 ワクチン接種の件。自分が取引している会社は、社員さんだけ集団接種(企業が申し込むやつです。名称忘れ)を済ませました。出入りのフリーランスもあわせて接種をする方が、防疫という観点では有効であるという目線がなかったのです。社員さんだけという点において、百貨店が社員さんだけワクチン接種の手配をして派遣で働く方々は除外していたというニュースを思い出しました。(結果派遣で働く方々の間にクラスターが発生しました。それを隠す為に百貨店は陽性者の発表をずらして、クラスターと思わせないよう工作をしたのです) 平常時に社員さんとフリーランスをぼんやりと区別(差別)するのは致し方ないかと思いますが、感染症対策としてはどうなのかと思いました。\*ワクチンは自治体に申し込んで接種しましたが空きがない状態が割長く続いて、何度もアクセスしたりの雑用が増えて面倒でした。雑用といえば検査もです。いざ、PCR検査を受けたいと思ってもハードル高いし、いつでもどこでも気軽に受けることが可能な社会になってほしい!と願いながらしらべてました。こんなことに時間を費やすのほんっっっつとにわずらわしいです。(デザイン,女性)

## ●版權

フォーラムや交流会が減って新規の取引先の開拓が難しくなった(版權,女性) 自宅作業推奨になって最高だった(版權,女性)

## ●総作画監督

スパンの長い劇場の仕事だったので休んでも影響が少なかった。(総作画監督,女性) 作品が始まる時の打ち入り、作品が終わった時の打ち上げが無い(総作画監督,男性) テレワークの導入(総作画監督,男性) アニメーター他クリエイターに感染者が出て作品の納品スケジュール等が考慮して調整する印象があまりない。配信会社、テレビ局等も含めて。(総作画監督,男性) 打ち合わせが全てオンライン上になった(総作画監督,女性) 打ち合わせ等で、取引先に行くことがなくなりました。(大阪在住)(総作画監督,男性)

## 74.

## 新型コロナの影響（自由記述項目）

□・会議室に人数制限がかかり、みんなでラッシュができなかった。・出版社やメーカーもテレワークになり、連携がとれない時期があり、チェックバックが大幅に遅れて版權絵などの作業が大変だった。(総作画監督,女性)  
 □コロナを機に完全に自宅作業へ切り替えました。一年程は総作画作業も紙で行っていましたが、この秋からiPadとclip studioで作業をするようになりました。鉛筆けずりの大きな音や、大版の紙のストレスがなくなり、とても快適になりました。スタジオで机を置いていた作画の方々も、今では半数程の方が自宅作業にされていると、制作さんに伺いました。(総作画監督,女性)

●作画監督  
 □打ち合わせがリモートで行われることが増えた(作画監督,男性) □子どもが濃厚接触者になり、保育園に預けられず仕事に支障が出た(作画監督,女性) □家族全員コロナにかかった(作画監督,男性) □放送に穴があいたこと(作画監督,女性) □某方から予告もなくプロジェクト中断され、路頭に迷った。(作画監督,男性) □運動不足になる(作画監督,男性) □自宅療養中でもリモートで打ち合わせができた。(作画監督,男性)  
 □・制作会社さんに、別の作業員さんがコロナにかかったので、その分の作業をお願い出来ないかと頼まれた事が2~3回ある。・コロナの給付金を頂けたが、それは収入になるので、年収がその分上がった。税金に税金がかかるイメージだった。(作画監督,女性) □感染を極力防ぐために、素材の受け渡しに宅配BOXを導入したり、作画をフルデジタル化した。(作画監督,男性) □コロナに罹って仕事を休んだ(作画監督,男性) □下のフロアが制作フロアだったがそこで集団感染が起きた(作画監督,女性) □スタッフに陽性が出るのとスタジオ閉鎖やスケジュールに遅れが出る点(作画監督,女性) □体調を崩したとしても、スケジュールが決まっている関係で適切な休みがもらえなかった(作画監督,女性) □スケジュールの遅延、延長(作画監督,男性) □時差出勤等があったが意味があったのか分からない(結局なくなったので)(作画監督,女性) □元々、在宅ワーク(デジタル作画)だったが、コロナの影響でデジタル作画への移行が急激に進み、テンプレや作業手順等の調整が各会社で明確化してきてやりやすくなった。保育園が休園になったり、思う様に仕事が出来ていなかった時も拘束料をしっかりともらえたお陰でかなり助かった。良い会社と取引できたな、とちょっと頑張ろうと思えた。(作画監督,女性) □良くも悪くも強制的にデジタルに慣らされてきている(作画監督,男性)

●原画  
 □スケジュールが押ししてしまった。(原画,男性) □デジタル作業に移行して自宅で作業するようになった(原画,男性) □緊急事態宣言の影響で、会社が完全閉鎖されたり、使える時間の制限が出来たりして不便な時期がありました。(原画,女性) □所属していた劇場アニメ班がコロナの影響で劇場作品自体が作られなくなり解体され、別班へ異動になったが体制が合わなかった(原画,女性) □劇場作品の公開スケジュールが大きく変わった(原画,男性) □自己の作業におけるデジタル化の推進(原画,男性) □他社の放送が落ちた(原画,その他) □・作画時における資料等を全てデータでやり取りできるようになった・ワクチンが打てない体質なので、会社が考慮した結果、コロナ関係なく在宅を選択できるようになった・在宅が許されるようになってから新人や後輩とと関わることがなくなり、教育面では距離を置くようになった・必要最低限のメンバーで連絡やコミュニケーションを取ればいなので対人関係の煩わしさから解放された(原画,女性) □リモートでの打ち合わせが多くなった(原画,女性) □作打ちの時電話打ちやzoomが増えた(原画,女性) □忘年会などの集まりがなくなった(原画,女性) □ワクチンの副反応と締切が被って動けなかった。無理矢理起きて作業したが、満足な出来にはなっていない。どうにもならなかった。(原画,女性) □制作期間が延びたが拘束費はその間の分は元の長さの分に込みになった(原画,女性) □2020年の東京都の緊急事態宣言の際、取引をしていたスタジオが事前準備など一切無く宣言と同時にスタジオを一定期間閉めることを決めてしまい、案の定作品のスケジュールがガタガタになった。(原画,女性) □現場に人が入らなくなった。(原画,女性) □デジタル化(原画,女性) □家で作業する方が、通勤時間の節約にもなり、良かったと思います。(原画,女性) □2020年の4~6月は若干仕事が少なかったもののその後は普通と同じくらいです(原画,女性) □電車通勤の人などはテレワークに移行し、社会の内外で一気にデジタル化が進みました。(原画,男性) □特に変化はありません。自宅作業なので。(原画,男性) □会社でのクラスター(原画,女性) □グロス先の中国の会社がコロナ禍になってすぐデジタル化して今完全にデジタル作画になった。私もデジタルやりたけれどスケジュールなすぎと仕事つまらなすぎで、デジタル化して余裕がないです。あと、今いる会社だと自分でソフトや機材を負担しないといけないから若手あまり稼げてない人はつらいと思った。(原画,女性) □自分の仕事上では無いが、TVのデータ放送は通院中たまに見ているだけでも不快でした。おかげで話題にされる事が多くて無駄な時間が増えた。(原画,男性) □自宅ですべて座って作業していたので体力が落ちてもどらなくなった。デジタル作業を習いたかったがコロナで立ち消えになっている。自宅作業ができる環境(冷、暖房)がなかったのでも実家を出た。(原画,女性) □作業しているスタジオでも次々患者が出ていたので、極力プライベートで人に会わないようにしていた。(原画,女性)  
 □この2年間、収入が半分になったので、まちがいなく作業量が減っている。元々、部屋にこもっているのは苦ではないのだが、自己管理が全くできなくなった。病気とは関係ないのだが、相談する相手もいない。前のように、毎日しっかり働かないといかんですが、そもそも、どうすれば改善するのか...。病気に感染したりしていなくても、精神的な疲労は蓄積しているのだろうか。(関係のないことを書いてしまったようだ)(原画,男性) □リモートワークになり、会社へ入社する必要がなくなり、『家賃』に悩むことは無くなった。(原画,女性) □コロナがきっかけではありましたが、自宅作業中心にしてからパワハラ等が極端に減り、仕事が以前よりしやすくなりました。スタジオで作業してみたいのもあまり無いので、そういう意味では仕事の進みも良くなったので結果的には良いのかなと思います。(原画,女性) □身内がコロナになり14日間自宅作業だった。打合せに出向かなくなった。(原画,女性) □緊急事態宣言中は、社内で在宅ワークシフトが組まれていた期間もありましたが、基本はずっと会社で作業していました。(原画,女性) □2020~2021年頃が最もきびしかったと思う。仕事がまったく入らない時期が続いたので収入0の月も何ヶ月かあった。少しづつ正常にもどって来たのでアルバイトなどをしながらつないでいる方よりはましな方だと思っているが、病気などになった時、保険がまったくないので大変不安である。(原画,女性) □リモート打合せが増えた(スカイプ、グーグルミート等)(原画,男性) □在宅での業務が普段出社している時と環境が変わったので苦労した。(原画,男性) □家族がコロナになり1ヶ月出社できずに自宅作業しました(原画,男性)

●L0ラフ原  
 □打ち合わせを通話希望にしてもすんなり受け入れてくれるようになった(L0ラフ原,男性) □海外からの発注作品が作業途中でキャンセルになった。(L0ラフ原,男性) □リモートでの仕事で孤立感が大きかった(L0ラフ原,男性) □会社に行くことが無くなった(L0ラフ原,男性) □1ヶ月ほどでしたが、仕事の進行が止まった(L0ラフ原,男性) □コロナが流行し始めた最初の頃に閉鎖するスタジオがいくつかあり、作業が完全にストップしてスケジュールが見通せなくなった。(L0ラフ原,女性) □要請された自宅作業中に生じた疑問点や、打合せでは分からなかった問題点を直接現物を見ながらの確認をやりづらかった事が凄くストレスに感じた。(L0ラフ原,男性) □コロナ感染が増えたとき、テレワークをしたのですが、社員1人1人の連絡が大変で、生産性が落ちた。(L0ラフ原,男性)

●第二原画  
 □子供が熱を出したので仕事おいて病院に行ったら二回ともコロナじゃなかった.....(,女性) □本業である会社員の業務では多くの影響を受けたが、アニメーション制作業務では影響を受けなかった。(第二原画,女性)



# 74. 新型コロナの影響（自由記述項目）

- 僕はテレワーク向いてないことがわかった（自宅作業は向かない）(第二原画,男性) 2020年3月ごろ、この騒動（注・もちろん私だって本件に用心しているが、日本における本件はマスコミと政治家が騒ぎすぎだと思う）が本格化した頃には、作業の受注が少し減ったものの、しばらくしたらまた増えた。しかも、明らかにコロナ前よりも内容的にきつい。（枚数の多さやパーツの細かさなど） また、我が社は鉛筆描きだが、相手側（制作会社）からくるL/Oやその修正がデジタル描きなものが増えた。当然、我が社向けには用紙にコピーされて送られてくるわけだが、時々タップ穴がズレていたり、コピーの拡大比率を間違えていたり、線の形や細さ・太さのニュアンスを掴みづらかったりと、負担はますます増えた。(第二原画,男性)
- 3DCG  
作業インが2~3か月程度遅れた事。(3 D C G,男性) コロナ禍になり、スタジオへの通勤圏内である都市部での生活に健康不安が増えたことと、リモートワークが推奨され可能になったことが重なったため、郊外へ引っ越した。(3 D C G,男性) 一時期テレワークに変更された(3 D C G,女性) コロナ禍どまんなかでディレクションした作品で、クライアントともクリエイターともまともにやりとりできず、本当に急いで放送に間に合わせたけど、一般視聴者からは「つまらない」「質が低い」という評判ばかりだった。穴をあけてでもクオリティあげるべきだったという気持ちと、なぜクライアントはそう判断してくれなかったのか...という悲しみがいまもある。(3 D C G,女性) 一時期リモートワークに選択可能な時期があった(3 D C G,男性) 流行当初、テレワークに切り替えたら各人の作業進行状況が分からなくなり、結局スタジオに詰めることになった。(3 D C G,その他) コロナウイルスに感染した(3 D C G,男性) 元々余裕のある生活が出来ていない上、コロナウイルスに感染した時療養のため休んだ分収入が減ってしまい苦労した事(3 D C G,女性) 当初テレワークやロックダウンの影響で仕事が全く進まない日があった(3 D C G,男性)
- 動画検査  
海外便がほぼ無くなった。紙素材がほとんど来なくなった。(動画検査,男性) 顔を突き合わせての研修などが難しくなり、テレワークしてるため、交流も減ったので情報交換が無くなった。(動画検査,女性) 作品のスケジュールが大幅に伸びたがそれをキッカケに月拘束となるなどプラスに働いた(動画検査,女性)
- 動画  
紙動画をしていたとき、他社からの仕事は一度社内動検まで郵送してチェックの後、納品するという手間がかかった。(動画,女性) 緊急事態宣言時に在宅勤務になった(動画,その他) 元々納期の短い仕事で原画の仕上がりが遅延し、下の作業が更に短い納期でクオリティを上げなければいけない作品という事もあり、かなり困惑混乱した事がありました(動画,男性) 就職前は現職場と離れた地に住んでいましたが、リモート面接の環境が整っていたため、遠距離移動せず面接を受けることができました。(動画,女性) Zoomが取り入れられた(動画,女性) テレワーク実施により、「在宅では集中できない」「周囲に共に励むスタッフがいないことで精神的につらい」というスタッフがいたこと。スタッフ1人1人の強さが試される機会であった。(動画,女性) 入社後、初めて在宅ワークを経験した。(動画,女性) 新型コロナ流行り始めの頃、会社ほぼ全体がテレワークになりましたが、デジタル環境があまり整っていなかったため、カットの送付などのやりとりが大変でした(動画,女性) 初期の頃は、陽性者が出ると、外出できなくなり、不安な日々でした。(動画,女性) 社員全員にノートPCの貸出が行われた。スケジュール管理のアプリの導入、社内サーバーの強化。自宅作業手当の導入。(動画,男性)
- 色彩設計  
初めてのコロナの時半年仕事が減った(色彩設計,女性) 海外への仕事出しが、運送会社の遅れ、スケジュール変更により、予定通り行かない事が増えた。(カット袋の送り、戻り)(色彩設計,女性)
- 仕上げ・彩色  
流行し始めたころはテレワークが多くなって、やりづらいつと感じた(仕上げ・彩色,女性) 国から移動の制限があった際に、テレワーク化が進んだ(仕上げ・彩色,女性) 一般的な業種より、売り上げとしての影響が少なく助かった。おうち時間、需要。(仕上げ・彩色,女性) 初めて在宅ワークをした(仕上げ・彩色,女性)
- 美術監督  
リモートワークの環境整備がかなり整った(美術監督,女性)
- 背景美術  
打ち合わせでオンラインが増えた(背景美術,女性) 新型コロナ蔓延により、娯楽の需要が増え、アニメの注目度が上がった感覚がある。(背景美術,女性) Zoomを使用することが増えた(背景美術,男性)
- 撮影・編集  
テレワークが全く機能せず、対面に切り替えたこと。生産力が8割減で無理だと思った。(撮影,男性) 編集作業においては、立ち会いの人数が減り、リモートプレビューでの作業が増えた。(編集,男性)
- 音響・楽曲  
制作会社内のコロナ発生により、制作がストップして、収録などが飛びました。(音響・楽曲,女性) 分散収録で、アニメ業界全体の技術が落ちていること（役者、技術含めて）。現場への助成金がない（スタジオ費アップetc..)(音響・楽曲,女性)
- プロデューサー  
キャストの罹患によるアフレコの度重なるリスケ(プロデューサー,男性) 担当していたTVシリーズの放送が1クール延期された(プロデューサー,女性) スタジオ閉鎖になったり、感染者がでるとスタジオの消毒、抗原検査がある。(プロデューサー,女性) アフレコ、ダビングのオンライン参加は難しい。(プロデューサー,女性)
- 制作デスク  
・海外の勤仕会社にカット袋を飛ばしていたのがなくなってデジタルでの作業が多くなった。・作画さんはテレワーク等増えた(制作デスク,男性) ・劇場公開日が決定している作品があったが、劇場が閉じたりで公開日の変更を余儀なくされた。・パートナーシップ契約を結んでいる海外企業に荷物を送る際、サービスが停止して異なる手段で発送せざるを得なかった。(制作デスク,男性)

# 74. 新型コロナの影響（自由記述項目）

- 制作進行
  - スタジオに陽性者が出たらその都度消毒をスタジオ内全体にやっている。保健所とかの指示なのかもしれないが、意味の無いことに金を使うのはいかがなものかと思った（消毒しようが陽性者は出るし）。(制作進行,男性)
  - コロナが最も流行った2019年春辺りは動きが鈍かったが、アニメファンのライト層や配信が充実し海外人気が増えたこともあり、需要は増えているように感じ、アニメの多様化はしていると感じる(制作進行,男性) スケジュールを守るアニメーターはスタジオに必ず入るが、スケジュールを引っ張って、連絡が全然取れない、納品しないアニメーターは自宅作業からコロナを言い訳にスタジオに入ろうとしない(制作進行,男性) 作画に際し、アナログ（紙）からデジタル（データ）に変わった方が増えた。(制作進行,男性) スタジオ閉鎖、勤務時間の制限、終電時間の繰り上げ(制作進行,男性) 電送動仕がデフォルトになる時代が来るとは思わなかった。(制作進行,男性) 制作進行は在宅でできないことがないため、原画さんが在宅で作業されている中、会社に出社でした。（日頃は原画さんも出社されています）(制作進行,女性)
- その他
  - コロナ禍でも出社させられたこと(その他,女性) 在籍スタジオ等でクラスターが発生し作品制作が一時中断した(その他,男性) デジタル化が進んだこと(その他,女性) フルリモートになり、自宅で作業出来るのはとても楽。家人の持病のサポートもやすくなった。(その他,男性) 作画塾受講中にコロナが始まり、自宅作業によって講師陣との対面授業が減ってしまった(その他,女性) 2020年夏から5ヶ月ほど仕事がなかった(その他,男性) 業界に入った時からすでにコロナの影響下だったため具体的な比較はできない。リモートの作画スタッフへの連絡が別途必要なことや、アフレコの収録が3～4人のグループ分けによって時間がかかり立ち合いの手間が増えたことが以前と違うのではないかと思う。(その他,男性) 自宅作業が増えコミュニケーションの機会や頻度が減った(例えば新年会・忘年会・打ち入り・打ち上げ・歓迎会等が0になった)(その他,男性) システムの導入でテレワークが可能になった(その他,女性) テレワーク化になっていた時期が、2～3ヶ月あったが、出社時作業よりも効率が落ちた。その為、その後も任意でテレワークしても良い期間が存在しても自主的に出社を希望した。(その他,女性) テレワークをし始めた。(その他,男性) テレワークを選択する人がやや発生した(その他,男性) Zoomなど活用した遠隔でのコミュニケーションが増えた(その他,女性) 感染対策のため、会社からテレワークの指示が出たこと。テレワーク期間中にSkype等のツールを使い、デジタル作画に関するレクチャーを先輩達に行えたこと(その他,女性) どんどん放送時期が伸びたこと。前の作品が延びたせいで次作品が遅れたこと。(その他,男性) コロナ最初の頃、会社内のスタッフ8割くらいがテレワークになり、いつものスタジオに人がいない淋しい環境になった。しかしそれにより、オンラインでの会議打合せが出来る機会が増えた。(その他,女性) オンラインでの会議が増えたことで、移動にかかる時間や交通費を削減できた。(その他,女性) 在宅スタッフと会社の橋渡しが多忙を極め、体調を崩した。(その他,男性) 全社でローテーションでテレワークになった(その他,その他) テレワークはとても効率的で身体的負担（通勤など）が無く、とても良かった。(その他,女性) 会社が休業になった。(その他,女性)

## 75.

## 自由記述項目

(n=148, 自由記述)

## ●監督

□①まずは絵コンテの評価。脚本は脚本協会によって権利が保障されている。絵に関しては見れば上手いか下手か判断できる。絵コンテに関してはとにかく、誰も評価するセクション・機関がない。原画マンや作監が逃げたとしてもある程度作業は引き継げるがコンテに関しては誰かがまた一から全部描かなければいけない。更に脚本の様にパソコンで文章を打てばいいものでもない。にもかかわらず1人で全カットのアングル、構成、セリフ位置などを調整する最も厳しいポジションにも関わらず全く評価されず権利の主張や単価が上がらず有能なコンテマン程別のセクションに移っていき、無能なコンテマンのみが残るによって現場の作画負担が増える一方。コンテの良し悪しはわからなくとも、コンテの重要性に関しては誰もが認識している事は明らかなのできちんと保護すべき。②製作委員会の主幹事たるプロデューサーの経験不足。初めての監督、初めてのキャラデザ。誰にでも初めてはある。が、製作委員会のプロデューサーが未経験や新人では作品、スタジオ、関わる全てのスタッフ、その生活・・・とあまりにも影響が大き過ぎる為、実績や作品の予算規模、経験に応じて委員会のプロデューサー自体を評価、監視する機関が必要。それぞれの現場で委員会のプロデューサーの人間性による混乱や円滑性に差がありすぎる(監督,男性) □年齢的にあと何作手がけることができるのか、やりたいことがやれるのか不安 そのためのネームバリューがない 人気商売の側面があるため、運の要素が強い(監督,男性) □・中年を超えたスタッフが働き方を変えられないまま体を壊すケースが少なくないのではないかなと思う。年齢を重ねてからの収入や仕事の方向転換などうまく支える仕組みを探っていく必要が年々増して行っている気がする。・技術的には、いまだ紙での制作が主流を占めているので表現方法なども硬直化しているように感じる。デジタル化の流れが加速していくことを望んでいる。・まだまだ労働に見合った予算を獲得している作品・制作会社は少ないように感じる。工数の分析など企画の段階から予算との兼ね合いを見通して共有していかないと現場のスタッフが請け負った後、大変な思いをすることになるので、プリプロの重要性は増していると思う。・ベテランも若い人も安心して働けるような環境が持続的に維持できる日が来ることを願いたい。(監督,男性) □業界を支える労働組合的な組織の働きをジャニカは担わないのでしょうか？制作会社が脆弱とはいえ、労働搾取が是となる原因がそこにあると思うのですが。(監督,男性) □健全に発展して欲しいです(監督,男性) □人種や社会問題、ジェンダーについてなど映像文化における課題や一般常識等を勉強できる場が広く設けられると嬉しい。全世界への配信などが通常になった今こそ必要性を強く感じる。(監督,男性) □今は問題ないが、年々、集中力が落ちているのが、恐ろしい。(監督,男性) □コロナ、労基、作画のデジタルでかなりアニメ業界は現在非常に混乱していると感じます。ここにさらにインボイスがきたら中小のアニメ制作会社は結構倒産することになるのではと非常に危惧しています。個人的には作画のデジタル化は現在のアニメ業界では非常に困難で危険なものであると感じます。(監督,男性) □年々加速度的にSNSや配信媒体などによる評価・PV数を気にしてのクオリティ主義が求められる業界において、適正な労働条件に則って就労するにあたっては制作会社のみでなく発注する各メーカー側の納期への意識も変わってほしいと感じる事が増えた。(監督,男性) □〇コロナでアフレコが別録音になったのですがいつになったら人が集まって一同で録音できるようになるのか、かなり時間がかかりそうで心配しています。〇Twitterなどで未経験の「自称アニメーター」がスタッフとして参加するようになってきて、仕事の負担が増えているのを感じます。そもそも未経験者を入れないと仕事が回らないほどの物量なのでもっと後輩を育成する機関が増えるといいなと思います。(監督,女性) □・人材不足による作品のクオリティ低下を避けるためにも新人の育成は急務だと思います。・消費税の増税とインボイス制度の開始は業界に致命的な打撃を与えようと思うので、なんとか阻止していただきたい。新人は本当に生活できなくなるし、制作会社の多くも廃業に追い込まれかねないと思います。(監督,男性) □技術と経験の少ない若者が多過ぎてすぐ辞めてしまうので、中堅やベテランの負担が大きすぎる。ノウハウやインフラが安定せず、一部のスタッフの力技で無理矢理まかっている。使えない作画や作監の絵が多すぎて、動仕やリメイクの無駄に金をかけすぎている。(監督,男性) □保険料や税金が業界の若い世代にだけでも優遇等があるとよいかな、と。今の税金や保険料は高すぎ。(監督,男性)

## ●シナリオ

□現在のアニメーション業界における就労者の適正を疑問視しており、「できる人間」が「できない人間」の肩代わりをする機会が増えている。これは雇用における見定めが曖昧であり、各会社の管理能力と危機感のなさが問題と思える。また業界全体を通した用語統一やルール統一などを行い、そうした面でのストレスを減らし仕事をスムーズに行うための改革が必要。(シナリオ,男性)

## ●演出

□アニメ制作は体力と時間がどうしてもかかるので、ワークライフバランスを考えて自分一人である程度完結できる仕事も増やしたいです。自分にとってそれが文筆業だということになります。あと今年から投資を本格的に始めたのでそちらもがんばりたいです。この先、投資で資産運用をしていかないとなかなか厳しい時代だと思うので、アニメ産業の従事者向けの資産運用セミナーなどはすすんで開催されることを望みます。(絵コンテ,男性) □デジタル化に伴う慢性的な眼精疲労と肩こり(演出,男性) □歳をとると、若いスタッフに仕事を取られるというか、プロデューサーは自分より年若いスタッフを使う傾向があるので、こちらに仕事が回ってこなくなりがちなので心配。特に還暦越えたらなかなか仕事が来ないので、もうすぐそうなりそうで不安です。(演出,男性) □親が歳になり看護のが心配(演出,男性) □長く従事してきたが、社会の変化とともに業界も大きく変わり始め、どちらへ向かっているのか解し兼ねる。昔がよかったわけでは決していないが、もはや作れなくなった映像もある。かつての天才たちも老眼になり、一線から身を引く時期も遠くない。願わくば、若い多様な才能が花開き、また評価と報酬のともなう豊かな今後のあらんことを。(演出,男性) □フリーランス、個人事業主を守る法整備と業界体質の改善が必要かと思えます。(演出,その他) □アニメーション業界は受注量は増える一方だと思っています。放送するキャリアが多いため、それはTV・DVD※BD・劇場にとどまらず、携帯・ネット等の窓口が増えたため。日本国内に限らず海外にも商品を卸すようになったためです。ですが、オリンピック組織委員の角川問題のように袖の下をくぐらせないと企画が進まないという企業文化(アニメ業界に限らず、化粧品等の消耗品から広告まで全て)が浸透して現場で回すはずの予算が大幅に目減りしている問題があります。インフルエンサーとして仕掛けるには機密扱いで隠匿性の高い部分であるため表沙汰にはなりにくいのも理解はしていますが、こういった文化が続く限り環境改善は無理だと思います。(演出,男性) □意識と知識と技能の共有(演出,男性) □僕の持論ですが、アニメーターの低賃金問題の根底は、アニメを作っているスタッフ自身にも問題があるのではと考えています。僕は今の会社に来る前は、別のアニメ会社で働いていた原画マンでした。その環境で平日頃から感じていたことは「お客さんのことを考えていない人があまりに多すぎる」というものです。アニメ業界はエンタメ業界です。お客さんを楽しませて、その楽しませた分が利益に還元されるというシンプルな構造です。厳しい話ですが、お客さんを楽しませたということと忘れてしまった人たちが作ったもの、それが利益を上げられず低賃金にあえぐという構図は、ある意味当然ではないでしょうか。逆を言えば、その人達に潤沢な資金を投入してアニメ作りをさせたところで、大した利益は上げられず、根本的な低賃金問題は解決しないでしょう。僕はアニメ制作で演出をしている経験上、この「楽しませる」と言うことがどれだけ大変かは理解しているつもりです。ですが、どれだけ予算が低くても、「楽しませる」と言うことはできるとも思っています。僕は、JAniCAさんがやってきたことは、決して無駄ではないと思っています。だからこそよりシビアに、お金の無い中で人を楽しませようと必死に努力している人のところに、国の補助金等が渡って行って欲しいなと思います。スタッフひとりひとりがどうすればお客さんが楽しんでもらえるか考える。会社やプロデューサーはその作品をどうやって売り込むか、得た収益をどうやってスタッフに還元するかを考える。お客さんを楽しませようと努力する人が1人でも多く増える事。これが、アニメ業界を活性化させる方法ではないかなと思います。(演出,男性)



# 75. 自由記述項目

□個人的には仕事の機会に恵まれている方だと思いますが、制作会社やその会社に所属する方々についてはアニメーション業界固有の問題が多く存在していると感じています。長時間の労働や、劣悪な労働環境を労働調査から顕微鏡化してしまっていたり。新入社員への教育が不十分であったり、いまだ改善する意思がないかのように目にすることがあります。こういった問題を具体的にどう良くして行けるのかは分かりませんが、例えば、各制作会社ごとにアンケートを取ったり、クローズドなプラットフォームをJAniCAさんのWEBサイトに作って頂き、その内容を制作会社や労働を監督する機関に送るなどすることができれば、改善への一助になったりするのでしょうか…。以前に比べ、アニメーション産業にスポットライトが当たることが増したとは感じていますが、制作の内実、ブラックな労働環境はほぼ全く変わっていないと思っています。少しでも良い方向に変わってほしい。変えてゆきたいと思っています。乱筆乱文ごようしゃ下さい。(演出,男性) □・描ける、描けないの格差がひらいて、チェック側の負担が増大している。・半端なデジタル化のツケがチェック側に重くのしかかっている。・通常の育成コストもバカにならないのに、更にデジタルの育成コストもかかる。・デジタル化のデメリットが理解されていない様に感じる。・原画としても成りたっていない上に、デジタル素材としても成りたっていないもののチェックの大変さがもっと周知されてほしい。・デジタル化によるメリット(素材の受け渡し、管理)より、デメリット(スキル未達者の増加)の方が上回っている事が周知されてほしい。(演出,男性)

●デザイン  
□報酬自体は最近では多少改善したが、生涯年収が低過ぎて貯蓄も受け取れる年金も少ないので老後が心配。税金が高い。(デザイン,男性) □総作画監督や作画監督をしていて感じるの、原画のレベルの低下です。動かし方や、基礎的な決まりが分かっていかなかったり、原図(L0)が取れない人が多く、作画監督でも最低限の原図が取れない人も大量発生しています。危機を感じます。また、デジタル作画のフォーマットや仕様が各会社でバラバラなので、何か業界で指標となるような物があると助かるな、と思っています。(デザイン,女性) □何十年経っても作り方が変わっていない。人も育っていない。基礎画力よりも「映え」ていけば肩書きが簡単に手に入る。原作サイドとアニメ現場の劣悪な関係性。アニメ現場は最下層。言えば何でもやると思われて無理強いをされる。対等を求めて戦える人間がいない。日本のアニメーションは日本人にしか作れない。どんなに絵が上手い欧米、アジアのクリエイターも日本アニメ/漫画独自の絵は描けない。本当にこの文化を守りたいと思うなら国家資格にしたら良い。□ばかりで何も改善されない現場など後何年持つか。隣国に取られて終わる。自分が消耗されて終わる前にこの業界を辞めることを決意している。この業界で努力する事が馬鹿らしいと思う。(デザイン,その他) □いいアニメーションを世に出したい。瞬間的に消費されるだけでなく長きにわたって愛される物を作りたいし、そういう作品が評価されビジネス的にも成功する環境ができたらいなと思っています。(デザイン,男性) □アニメの本数が増えるのに対して実力あるアニメーターや演出が減っており、満足な仕事ができないのが辛い。ずっと前からこのような状況が続いているので、正直あまりこの業界に未来が無いように感じる。インボイス制度が始まるとますますスタッフが減るのではないかと思っている。そうなるクオリティも下がり国産アニメ自体の価値が下がるのではないかと。(デザイン,女性) □自分の仕事の状況と妊活のタイミングが分からない。(デザイン,女性) □一般向けではなく、アニメーター向けに特化したような高度で精度の高い眼鏡作りなどの老眼対策の情報を教えていただきたいです。(デザイン,女性) □コロナ渦で行われていたオンラインでの講習などをたくさん行う企画が業界内でもっと充実して正しい知識の継承を行っていかないと業界の成長が難しくなっていると感じています。これからも、オンライン講座などの企画を期待しております。(デザイン,女性) □制作本数が多いせいか、技能が追い付いていない原画さん、作画さんが多くに見受けられます...(デザイン,男性) □今はインボイス制度をやめてくれと強く思ってます。事務作業に費やす時間ももったいないです。税とは簡素でわかりやすく!の筈。真逆でしょ、インボイス。てかそもそも消費税廃止してほしい。コロナ以降の弱った国民の助けになると思う。(デザイン,女性)

●著作権  
□度重なるスケジュール変更(遅延)で3~6ヶ月作業期間が延びることが頻発しています。プリプロ作業に関する報酬に関してだけでも、作品単価契約ではなく作業期間契約になってくれるとありがたいかな、と思います。現在設定されている平均的な金額も一人暮らしの人が税金家賃光熱費を払った上で安心して暮らせる金額設定になっていない(その上で作業期間が短く十分な休息の取れない現場もある)のも問題があると思います。(著作権,女性) □もっとお金ほしい.....(著作権,女性)

●作画監督  
□アニメーション業界の2極化 雇用条件の個人差有能な人材不足 新人だけでなくある程度年数の経った人への教育 アニメーションは儲からないという事がもう一般人でも分かるようになったため有能な人が入ってくる可能性が低い(総作画監督,男性) □現在のアニメ制作の作画のことにかんしては作画クオリティを作画監督、総作画監督でなんとか見れるようにするといった状況が多いと思います。正直、作画監督の力も微妙に思います。そうしなければいけないほど、人数と時間とか製作本数とか予算などがあってないように思います。今の状況だと後何年、標準的、もしくは高いクオリティを保つ事ができるのかと思いました。(総作画監督,男性) □高品質のアニメが話題になる中、次の作業がまともに作業出来ない様な上りの原画が増えていっている様な二極化がコロナで一層深まっているように思える。コロナを機会にデジタル化が主になっていくと思うが、より一層二極化が進んでいくのではないかと、その際に尻拭いや調整をする人間が高齢化していくのではないかと不安がある(総作画監督,女性) □インボイスに反対ですが、ジャンカのインボイス制度に対する対応は残念だったと感じています。(総作画監督,女性) □戸建て、マンション等住宅の購入を検討しているが、業態や過去の収入から希望通りのローンが組めるか不安(作画監督,男性) □インボイス制度をなんとかしてほしいです。(作画監督,女性) □インボイス制度で業界は確実に疲弊し、文化の衰退に繋がることを憂慮しています。インボイス制度をやめるか、制作費がもっともっと上がらないと、解決しません。(作画監督,女性) □自前のスタジオがありスタッフを生活させられるだけの収入が欲しい(作画監督,男性) □デジタル作画を勉強したいと思うが、中々機会を得ることが出来ない。(作画監督,女性) □拘束の仕事がコロナ後皆無になった。(作画監督,男性) □新たな市場の開拓や、今までと違う経営方針など新規参加が必要ではないか。その際外部からの指導などあっても良いのではないかと。アニメ業界の大手やジャンカなどが主導で、業界内のルールや方針などを決めていくのはどうか。(海外市場や3dアニメが台頭してくるなども考慮しつつ) 業界内では末端ほど不満が多いが、中心の方は現状でいいと(今のままで成り立っている)と思っているように見える。一方、発注書を毎回ちゃんとくれたり単価が相場より高かったりと、現状を変えようとしている会社も見かける。やってみて良かったことなどを業界内で共有して、変えることに希望を持てるようにできないか。今アニメーションは「作品」として多く制作されているが、それ以外もまだ活躍できる場があるのではないかと。(例えばデジタル広告、デジタル教材の挿絵動画、サイト内に挿入するGIF画像、結婚披露宴での紹介動画、イルミネーション、等)。また、アニメ制作を依頼したいがどこに頼めばいいかわからないなどの声もたまに聞く。もう少し門を開くというか、営業活動のようなものをしてほしいのではないかと。若手を育てることにお金をかける。人力を注ぐ、ことをした方がよい。教える側も若手側も、個々の努力では限界があり育つ割合が少なすぎる。(作画監督,男性) □・デジタル環境を業界統一して欲しい・制作会社の制作進行が業界の事を学ぶ機会を増やして欲しい(作画監督,女性) □国民年金の受給開始までアニメーションで収入を維持する自信がない。(作画監督,女性) □今後、デジタル化が進むと思います。自宅作業なので学ぶ機会がないため、ジャンカさんで講座などやって欲しいと思います。(作画監督,男性) □50歳を過ぎてから、体力や集中力の衰えを感じ、また腰や膝の不調、腱鞘炎などもあり、あとのくらいこの仕事を続けられるか不安がある。収入も不安定で先も見通せず、老後の心配がある。(作画監督,男性)

# 75. 自由記述項目

□業界全体的に技術に対する対価が低いと思う(作画監督,女性) □とにかくカットの単価が安くて拘束料が出ないと生活できない。二原をやっても2000円ももらえないのがきつい。OPEDの原画などは求められるクオリティ+スケジュールと単価が見合っていないので勉強にはなるが正直稼げなくてしんどい。(作画監督,女性) □スケジュール厳守の中、素材の戻しが遅れてもスケジュールが伸びない、その中で体調が悪い場合も無理やり仕事をしなければいけないのはキツイと感じる時もあります。また、テレワーク化や、打ち上げが行われない等で打ち合わせ以外に他スタッフさんと話す機会もない、作品の制作が一段落しても制作側からの挨拶もない等、人間関係が希薄になり、今後の信用にも繋がっていくのを感じています。(作画監督,女性) □自分の技術を伸ばしたいが新しいことを始める時間が確保できない。現在の拘束料でノルマが半分くらいになれば、ある程度余裕も出て、技術向上の時間を確保できるのと思う。・他業種の夫を見ていると、改めて、アニメ業界の件費の安さに驚く。・仕事のシワ寄せが子供達に向かってしまうので、どこまでやるべきなのか悩む。・地方住まいで、業界の人と関わる機会が全くない。自分から動けば良いのだが、コミュ障で上手く出来ず基本的なことを気軽に聞いたり出来る人がいない。・L/Oを描く上で、演出的な考えを勉強したいけど、知人がおらず、できないので、オンライン授業(録画有り)があると嬉しい。(作画監督,女性) □プロとは全く言えない、素人同然の原画マンが多くどんなにヘッポコな仕事しても怒られない、首も切られない。そして、その尻ぬぐいを作カンや総作カンがやらされる。責任の大小の違いはあれどこれほど歪んだ業界でいいのか？(作カンや総作カンが心折れて同じヘッポコ仕事しても拒否する権利がない事に会社も気付いてないのか?)(作画監督,男性) □インボイスで業界がどの方向へ向かうのが気になります。(作画監督,男性) □退職金がない(正社員なのに)のと激務と時代の流行について行けるか分からないので定年までアニメの仕事をやれている自信がありません(; ;)(作画監督,女性)

## ●原画

□テレビシリーズに求められるクオリティが同単価のまま上がり続けることに、自分のような凡人がいつまで着いて行けるか不安にはなる。(原画,男性) □完全拘束、半拘束の定義を知りたいです。定義はなく個別に話合って約束事を設けるものなのであれば、一般的な基準を知りたいです。(原画,女性) □インボイス制度が不安 仮に自分に直接の影響なかったとしても、インボイスによってアニメーター辞める人が増えれば、それだけ残った人の負担が増える気がします インボイス制度はアニメ業界の衰退の道しか見えません(原画,男性) □50代男性アニメーターの、20代女性の新人アニメーターに対して、家に誘うなどの事がそぼで起こった事があります。そういったセクハラまがいの問題などにも今後取り組んでいただけたら嬉しいです。(原画,その他) □【アニメ業界について】・アニメーターから見て技術向上する上で、各セクションとの取り決めやルールが業界全体として一本化されておらず、情報や知識が曖昧だったりアップデートされていない事での仕事での作業効率に弊害がある。・撮ま、などの撮影用語や知識はあって便利だが、時代の作品作りに際して追いついていない気がする。・デジタル化に伴い、仕上げ、撮影、CGとの交流や意見交換が出来るようになってほしい。・全セクションとの交流会や意見交換する場をジャニカが中心となって開催してほしい。・年齢と世代によって使われる用語がバラバラで紐付けされていないこと・アニメーターを教育していく上で、制作が勝手に動き回り、技術側の知識や意見、ノウハウを知らない上で携わろうとしてくる所があるのが厄介(ex,アニメーターより制作の方がコミュニケーション能力が上だと思っている風潮がどこかある気がするが、そんなことは決してない、ということ)アニメ業界全体が風通しの良い現場になって欲しいと願っています。(原画,女性) □仕事単価が1カット8,000円ぐらい欲しいです(原画,女性) □シンプルに生活がきついです。(原画,女性) □ちゃんと仕事ができる人が足りないとこんなに悲鳴を上げてる人が多いのに、何故大量にアニメ化ばかりするのかと思う。メインになった途端そのスタッフに労力がかかりすぎるし、沢山の仕事をする羽目になり時間が足りないからカットは止まり、末端の原画は食べていけなくなる。わかっているのだからもう大幅に作り方を変えてほしい。そんな金額ではワンクールアニメ化は無理だとハッキリ原作サイドに言ってほしい。原画、作監、演出に1度全員基本のテストを与えて、できない人は車の免許の用に強制的に講習を受けてもらいたい。(原画,女性) □低賃金のまま席代やPC等の機材費を引くスタジオがある。機材、作業時間等かかったコスト分の請求ができない。カット単価で決まっておき、枚数によって1枚辺りの単価に差が出すぎる。(原画,女性) □最終学歴の質間で自分は学校法人資格のないアニメ校に行ったので専門学校を選択しなかったが、日常会話の中ではこういった学校のことでも「センモン」というので、もしかしたらF4は正確なデータが取れないかもしれないと感じた。関わった作品や日数を聞く質問について、自分はバーチャル手帳に作品ごとにペンの色を分けて作業ログを記入しているので何とか答えられたが、そもそも記録を取っていない人もいると思うので、このあたりのことが調査の回答者の人数が少なくなる原因なのではないかと思った。また、より正確な回答のために、調査の1~2年前から作業時間などの記録用の冊子や表計算ソフトのテンプレートなどを配布すれば、調査の時の回答も楽になるのではないかと思う。(原画,女性) □もともと家庭環境が良くないから早く家を出たい気持ちや、上手く仕事ができないことや申し訳なさ、自己管理能力が低い、デジタルの作業操作も覚えなれないといけな、大多数のアニメ始めたての人よりも年齢的に不利なこと等、いろんな焦りや不安要素で精神科に行くことになってしまい、つらいです スタジオ通いの時は毎朝10時出勤、大体18時を目安に作業をしていたのを習慣化していて、その時は体調メンタル面は今より良かったと思う でもそのスタジオではグロス受けも出来なかったし、3割引かれてたので辞めてしまった 先輩は丁寧に教えてくれたけど、見合う指導費をちゃんと貰ってたのかとか先輩自身の仕事の合間に見てもらおう申し訳なさもありました 自宅作業になってからルーティンワークが出来にくくなり改善策を模索中です 運動量も体力が減り、これも影響していると思います(原画,女性) □若いころのようなハードワークをこなす時間と体力が無くなってくると思うので、キャリアを積みながらワークライフバランスを整えることを考えています。これに関しては、自分の力で切り開くものだと思っているので、ジャニカさんの支援が必要とは思っていませんがアニメ制作をしながら個人作家として活躍している人の話を聞いたりしてみたいと思います。(原画,女性) □アニメーター自身の社会人としての自覚は、他業種と較べてやはり低いと言わざるを得ないのでしょうか。(原画,男性) □社員としてでしかアニメの仕事を受けたことがないのでフリーランスの仕事感覚が分からない。会社の状況としては今は安定しているが将来この状態が続く保証はないので技術向上に努めて、フリーランスになったら大丈夫なアニメーター・技術者になっておきたい。年齢を重ねていくと必ず制作能力は下がっていくと思うので、業界的に食べていく道筋は教育だったり、後進の育成に力を注ぐ必要があると思います。(原画,男性) □最近、正社員化し労働環境がかなり改善され、会社から日曜・祝日の出勤禁止や深夜労働の禁止の影響で仕事量はかなり減り、上の世代との技術の差をすごく感じるようになりました。休日も必死に仕事以外で勉強するの疲れする、固定給になって出来高の時より、給料が減り、結局どちらが良かったのか分かりません。ただ、趣味や友人との付き合いの時間が増え、人生が楽しくなったのは確かです。(原画,男性) □〇半分隠居のような状態ですがアニメの作画は続けたい...。〇今後のTVアニメ界はどうなるのか?デジタル作画はどこまで完全デジタルになるのだろうか?〇20年位前に友達とデジタルになったら引退だね~なんて話したらもう20年たってしまった。今...まだまだエンピツ作画がある...けど...う~ん。〇最近人気のTVアニメをチェックするとこのクオリティは何だろうと驚きます。1カットいくらで作業するのか、すぐそのことばかり考えます(笑)爺さんより2022.10.17(原画,男性) □コロナになってしまい2ヶ月仕事が出来ず後遺症もあり困っています。会社で感染した可能性があり自宅作業していれば良かったと後悔しています。(原画,女性)



# 75. 自由記述項目

□昔よりは若者が稼げるようになってきている気がしますが、最近、原画のお仕事でも単価が会社、作品によって金額にかなりの差ができています。それに加えて、交渉能力にも差があって、交渉する人、できる人が単価を上げてもらっているのですが、言ったもん勝ち。みたいにも見えて、同じ会社の同じ作品やってる人が、全てのCutを倍単価で受けていて、交渉しない人が損をしているように感じる時がある。会社の方が、何でも交渉されたらバンバン受けるのではなく、価格設定を見直したり、おかしな交渉をしてくる人にはちゃんと断って欲しい。それに合わせておかしくなってきているのが、拘束料。昔は拘束料分くらいは働いてね。みたいな暗黙のルールみたいなあったけど、認識が人によって全然違って、拘束料もらってる会社の仕事少しでもやればいいんでしょ？みたいな人も多くて、仕事頼まれても断る人も多い。それに加えて半拘束料を何社もかけもって稼ぎまくってる人いますが、そういう人は、V編前のリメイクなどはやらないとか、最後までやり切らない人も多くて困る。完全拘束でやっているのがキツく感じる。半拘束の人の方が好き勝手にやって、自分の3倍、4倍も稼いでいる印象。あと原画マン足りないからって、ツイッターで外国人ばかり集めたり、日本人でもアニメの仕事やった事ない人とか、とにかく原画の描き方というか最低限のルールも守れない人に仕事を振るのをやめてほしい。演出、作監さんが困ってます。振るなら、日本のやり方の描き方マニュアルを作るとか、もっとなんとかする努力をして欲しい。(原画,女性) □会社の単価がL/O(1Cut)3500円に最近なった。助かる。一方で、今だに2300(L/O)の会社もある。(原画,男性) □ありがたい事に現在もお仕事を頂いているのですが、収入が安定していないからか年齢のせいか、クレジットカードを作れないので最近ほんとに辛い気持ちになります。WEB予約が必要な映画や美術館が多く、人気の公演の先行チケットなどはたいていクレジットカード決済でないと思込めず、今まで行っていた公演チケットにエントリーする事もできなくなってしまいました。公共施設のものも予約に煩雑な手順が必要だったり、手数料がかかったり、どうしてこんなに不便になったのでしょうか。自分的にはやっと文化に触れる余裕ができて来たのに、どうして社会からはねられるのだろうと残念で悔しい思いをしています。(原画,女性) □業界全体で今どうなっているのだろうか？(原画作業しかやったことはない)フリーランスもふくめて全体のスケジュールを、グーグルドライブなどで共有すればいいのではないかと思う。スケジュールをこっちが守っても、結局「時間がないので2原は他の人」となってしまっただけバカバカしい。1つ1つの原画の単価は高くなってきているようだが、激しいアクションシーンも均一価格にされてしまうと辛い。うまく値段交渉している人もいるようなのでうらやましく思う。初めから、いくら支払えるか教えてほしい。この2年間本当にひどい状態だ。どうすればいいのか、悩みしかない。技術的にも、追いつけていけず、どんどん仕事が減っていく気がする。自分でも作業が全く進められない状態におちいっている。汚い字でいろいろまとまりのないことを書いてしまった。これが自分のおかれている状況をそのままあらわしているかんじがする。(原画,男性) □勤続四年半でようやくこの10月に契約社員にもらえましたが、残業代が払われるか分からないのが少し怖い。(原画,女性) □必ず連絡を通さないといけない人と連絡が常時取れず、仕事になりません。会社の方にもその人を通さないでほしいと言っても聞いてもらえず、対策もとってくれません。各会社に仕事に関する相談役が欲しいです。もう少し普通の会社に近付いて欲しいとも思います。以前より単価等上がって来てはいますが、それでもやはりまだ適当な感じが否めません。(原画,女性) □この実態調査について、どんどんこまかくなってゆくの、真面目な人ほど疲れて途中で投げ出してしまわないかと心配です。作業時間、個人負担の仕事費用・年間支出額などを調べる余裕のない人も多いと思います。どうぞ検討をお願いします！(原画,女性)

## ●LOラフ原

□アニメーターの大半が個人事業主です。儲かっていない人はそもそも仕事に向いていないか、ちゃんとマネジメントが出来ていないからです。もう少しビジネスであるという自覚をもって仕事をするべきです。成功している人と話す機会があれば恐ろしく話しましょう。事業の向上につながる話は多いはず。(LOラフ原,男性) □現在は、健康管理とお金の管理ができていて、将来的に年を取って体力が衰えてきたときに、現状を維持できるか不安。今のままの収入では、働ける間だけギリギリで生きていける感じで、生活の余裕がない。起きて仕事の繰り返しで、身体的にきつい。自分のための時間と自由にできる余力が欲しい。(LOラフ原,男性) □デジタル作画を行いたいが、その準備する時間も費用も無い(LOラフ原,男性) □デジタル作画を覚えようとしているのですが、紙作画からの移行が上手くいかずこの先デジタル作画がメインになっていくとしたら失業するのではないかと不安に思っています。(LOラフ原,女性) □昨年30年振りに業界に復職しております。昨年のアニメーターとしてのデータは11月12月分のみとなります。ご容赦ください。拘束料(拘束料が無ければ業界に戻ることはありません)はとてありがたいことなのですが、動画、仕上げ、背景、拘束料の無い演出さんの単価が30年前からなら変化なく、大手制作会社様では変化もあるようですが、現場の新人さん達が月収数万円で喘いでいる光景を見るに忍びないものがございませぬ。今般のインボイス制度は税の三原則に沿ったものとは言えず、新人アニメーターの皆さんにとっては特に酷な制度と深く憂慮しております。昨今中国、韓国の制作スタッフが切磋琢磨し、勢いを増していることには頭の下がる思いでおりますが、本家の日本のアニメ業界の賃金が30年前より甚だしく停滞していることに強い懸念を抑えることができないでおります。結果としてクオリティの低い原画の修正に喘いでいる作監さんや動検さん達の達の悲鳴をTwitterで拝見しておりますと、やるせない気持ちで一杯になります。動画さん、仕上げさん達現場のスキル(=賃金)から底上げされていかなければ、日本のアニメ業界に未来はないと思料いたします。何卒ご賢察を賜りますようお願い申し上げます。(LOラフ原,男性) □老後の暮らしに対して、ばくせんとした不安があります。どうそなえておけば良いのか、全く分かりませぬ。(LOラフ原,女性) □☆製作の遅れ ☆生産性の低下 ☆フリーランス(完全出来高)でやってる人と、完全拘束(社員)しか経験したことがない人のスケジュール・金銭感覚のズレ(LOラフ原,男性)

## ●第二原画

□令和4年から半年契約で業務委託した会社で、半年後には賃金上げるし正社員にするとされていた。しかし管理職のセクハラ・パワハラを上司に相談したところ引き続き業務委託でいることを勧められた。「このままの賃金がきついで給与が上がるのであれば業務委託でも構わない」と伝えると、次の面談の際に同じ給与額の契約書を渡され、「業務委託でも良いと言ったんでしょ」「自分の言ったことには責任を持って」などと言われた上、「いつか辞める可能性のある人なんて優先度は下がる」「私はフリーランスのアニメーターなんて大嫌いだから」などと幼稚で私怨を含んだ説明をされた。しかもその時点で契約終了まであと2日という時点で、契約書に記載の「契約更新の際は一ヶ月前に両者合意のもと行う」という文言が無視されていた。この会社において未来が見えず、契約終了とスタジオを離れることを決めた。その後フリーランスで働いているが、どこに所属しても管理職がこのレベルだと思つくと長くスタジオに留まるメリットが感じられない。制作側はアニメーターがワガママだと安易に言うが、他業種の新人制作を次々と雇い、耐えられなくなった制作は簡単に辞めさせているせいでアニメーターに仕事を渡す段階で最低限整えるべき仕事できていない場合も多く、アニメーターがそれを指摘せねばならないのはストレス。制作側も就業規則が存在する一般企業がどのように仕事をしているのか知るべきだと感じている。(第二原画,女性) □昨年2022年は会社員として勤務する傍らアニメーターとして働いていましたが、2023年に入った時会社を辞めてアニメーターを本業としました。会社員であった時に恩恵を受けていた福利厚生が、自営業になる事によって無くなった事に何より不安を感じます。また、現在妊娠中で来年は子どもが産まれるので、子育てをしながらでも継続的に仕事を請ける事が出来るのか心配です。自営業の為産休・育休の手当がない事や保育所に子どもを入れる為の点数が会社員に比べ低いのが不安です。(第二原画,女性)

# 75. 自由記述項目

□アニメ業界に限らず日本は疲弊している。憲法にも明記されてるように憲法25条の生活をしっかり遅れている人はいったいどれくらいなのか？僕もわかりませんがおそらくかなりの人ができてないと思います。特にアニメ業界は多い印象があり必要不可欠な毎日の学びは他の業種と比較できないほど半端ない量が求められるとおもいます。結果現在はただ悪循環のループから抜け出せてないのもあり求められる物に対しての対価があまりにも釣り合っていないために生活を犠牲にして制作する環境が改善されない。年々減少するであろう日本の人口にたいし日本人がいなければ海外から足せばいいと考えてる人もいますが、結果言語が伝わらずより継承や教えるといったすが消えれば日本のアニメーションは海外に買われるか分散あるいは最悪完全に衰退してなくなるでしょう形としては個人でも今は制作できる環境も整いつつある状況もあるのでたちまち悪い影響が続くのは消えないとおもいます。まずは危機感や興味を持ってもらうこそがスタートだと僕は思います。僕的には今は学びつつちゃんと生活ができ無理ない仕事をしいいものを作れる環境を一人ひとりに与えるこそが衰退の一途を食い止める迅速な対策だと考えます。(第二原画,男性) □ P7, 12, 13, 16で書いたようなことが大いに悩み。社長と副社長(兄弟)は根拠も無く高圧的。私の上司(人事部長)は上にも下にも外にも日和見主義。三者とも“身内の某問題監督のコネで入社した豚畜生”をわが子のように擁護しまくり、結果、制作会社からは我々の能力や人格を、その豚男と同列以下にみなされることもままある。おまけに副社長の言うことはこれだ。「専門学校卒のヤツがまともな戦力にならない。こんなのはそこの教師が頭がおかしいからだ」じゃあ、この豚男(専門は出ていないハズ。東京出身のハズ)は何だ。こっちは私財をなげうって専門を出て、地方から上京したというのに。他にも、二次コン美少女と人気女性声優(※豚男はそれらにプラス巨大口ポット)しか頭のない別のオタガキ先輩は、私に対し「お前のおかげで俺好みの作品が入らなくなった。出て行け！」と言わんばかりに執拗に嫌がらせを続けてくる。当然、上層部は何もしてくれない(彼はその後、別の問題を起こして、現在は退社)。作画等のデジタル化指向はお好きにどうぞ。だが、画力や作業能力や社会性がないことの言い訳として「○○だからデジタルなんかダメ」と言い張るアニメーターや監督や会社(大御所含む)もあるようなので、私はそういうのとは一緒にされたくないので、デジタルへ移行するののも一つの選択肢だと思っている。が、私にはノウハウもツールもないうえ、うちの副社長や社内の古株の数人は、つい数年前に携帯(それもガラケー)を持ち始めたような人なので、うちの会社にそういう革新を期待するのは無駄。だからこそ、もう辞めて他社へ移るかフリーになりたいのだが、今の能力ではとてもではないがやっていけるレベルではない(二原が月に20~30カット)。なおかつ私には“能力・態度以外での使い道”があるのか、私が辞めようとする意思を表示する度に、社長が子供かボケ老人みたいにわめき出して、周囲に混乱と不安をもたらすものだから、結局私が取り下げざるを得なくなる。(第二原画,男性)

●3DCG  
□3Dが増えて欲しい。番組等で取り上げられるアニメ業界のネタが「ネガティブ」なものばかりで飽きました。これじゃ人來ないですよ(制作さんは100%ゲーム業界に転向してます)。ポジティブな話題といっても売り上げばかりです。いろいろな奇跡も見だし、こんな面白い仕事なのに「本当のポジティブなネタ」が取り上げられないのは勿体ないですね。まあ番組も視聴率目当てだと思うので仕方ないですが。面白い仕事が取られるのもイヤなのでネガティブな番組ばかりでも良いのかも知れません。(3DCG,男性) □机や画面に長時間向かうことで生じる身体的な問題によって、仕事を続けるための健康維持が困難になることへの不安。目、肩、腰、尻など。(3DCG,男性) □会社に勤めているが、月の給料が少ない。(3DCG,男性) □固定残業+低い収入のため、家庭を持つことやQOLの向上が難しい。(3DCG,女性) □日本のアニメのブランドを守りたい、海外に負けたくないがどうすればよいかわからない・新入社員が社内をよくトラブルをおこす。障害があったり、個人の特性がさまざまなのは分かるが、精神的な未熟さを以前より強く感じる。いっばうでものすごく有能な人もいるので二極化しているなどと思う(3DCG,女性) □年齢に対する年収が周りの別業種とくらべて低すぎるので、結婚や子育てなど考える余裕がない。(ボーナスがないことが大きな要因)アニメーション業務は好きなので、一生続けたいが経済的理由で辞めざるを得ないときがくるのではと常日ごろから考えてしまう。(3DCG,男性) □時間と経済的に余裕がない。同居の親が働けない状態なので自分が家計を支えているのと、会社と自宅に距離があり交通費を毎月2万ほど自己負担している。仕事は満足しているが精神的な負担が多いと感じる(3DCG,女性) □実態を知らず、業界全体をイメージ悪くされ若手が入ってくることをためらわせるような話が多くつらい。(3DCG,男性)

●動画検査  
□仕上がPaintmanに替わるソフトに切り替えてくれないと、いつまでもPaintmanや二値化に縛られてしまう。(動画検査,女性)

●動画  
□最近急速に進んできたイラスト生成AIが、アニメーション業界に及ぼす影響が気になります。(動画,女性) □地方スタジオの為に1枚単価220円の仕事でもスタジオ維持費でほぼ半額の報酬となってます。賃金に不満は有るものの地域的にも他スタジオに移籍する事も出来ず、スタジオ自体の経営状況も十分理解してるのになかなか強くは言えず、又強引に賃金拡大してスタジオが閉鎖してしまっても困るので、大好きなアニメーションの仕事というモチベーションだけで長く継続しているという状況です。又個別にデジタル作画の勉強をしたくても機材の導入に多額の初期経費が掛かる為に二の足を踏んでいます、出来ればスタジオとは別で自宅等々で報酬を受けるデジタル作業もやりたい所です。(動画,男性) □現職場に就く前は、報道等でアニメーション制作の現場が過酷な環境であることがしばしば取り上げられることも多く、かなりの覚悟をもって業界に飛び込んだのですが、現状は思っていたよりも労働環境が整っていたので安心しました。もちろん、納期が差し迫った期間は忙しさも感じますが、代休を頂いたりして休みの確保はされています。社会問題でもある親の介護については、数年後は他人事ではなくなるのでどうしようかと考えています。(動画,女性) □2019年のアンケート結果で業界を嘆く声をたくさん目にしたが、そういう場所を選択しないことが改善につながるのではないと思う。尊敬できる人、場所に集う。1人1人がその選択をすることで真摯にものづくりできない企業が淘汰されていくのではないと思う。(動画,女性) □結婚をし、家庭を持てるだけの収入を保障されていても、既婚者が圧倒的に少なく、本当の意味で(実感として)既婚者の悩みを理解してもらえない事が少なく、孤独を感じる。・「動画」とうセクションの重要性を全く分かっていない世間やアニメ業界人が多い事が辛い。(動画,女性) □求められるクオリティがTVシリーズで劇場版レベルなど、クオリティと報酬のズレが大きくなってきてる印象を受ける。クオリティ要求はどんどん増すのに、報酬が合っていない。(動画,男性) □世間の値動きに報酬がついていないため以前と同じ量をこなしても結果的に得られる報酬が減少している。ヒットと呼ばれる作品がでも動画にはなんの還元もされない。劇場作品でも単価500円以下の仕事がほとんど。1000円出すのが難しくても最低500、通常800程度が妥当。最低賃金のように業界にも最低単価を設定してほしい。フリーランスだからといって、普通に仕事をこなしても生活に困窮するような単価設定はおかしい。TV500~、劇場800~、せめてこのくらい。上記をまかなえる予算のある作品でアニメーションを作れば無理なスケジュールで破綻することもなく、無理な労働で身体を壊すアニメーターも減るはず。それでは仕事が減って暮らしていけなくなるのでは?と考える人もいると思うが、その時間で後進の教育・育成を依頼すればよい。今のように労働力を使い捨てるだけでは、素晴らしいアニメーションは日本から生まれなくなる。生活に困らないだけの報酬を適切な労働時間で得ながら、独学や教授による技術向上ができる環境が必須であると考え。(動画,女性) □給料が足りない 休みが少ない 職場の環境や企業文化、体制が古い 自分でアニメをつくってた時に比べ、楽しさを感じない(動画,女性)



# 75. 自由記述項目

インボイス制度について、自分は正社員のため、あれこれ当事者意識を持っていうことはできないのだが、業界・他業界問わず免税事業者はお金がかかるので課税事業者と比べ発注の優先度はおちるという話はよく聞く。(雇いたくないということ) そういった現状があることは、JAniCAという団体として国に呼びかけて欲しい(動画,男性)

## ●色彩設計

一般企業に比べ、将来性を感じない(色彩設計,女性) アニメーション制作において、昔からの考え方が今も根強く残っていると感じる。主に時間外労働の考え方について、作品至上主義な働き方をしたいクリエイティブな考えを持っている人の気持ちも尊重したいが、その働き方を続けていると、いずれ、健康に支障をきたすと感じる。上司がこの考えだと、人によっては息苦しさを感ずることもあると思う。IT企業のようにフットワークの軽い、選択の幅が多い働き方に憧れる。アナログの良いところと、デジタルの良いところを上手く活かした働き方ができるとよい。(色彩設計,女性)

## ●仕上げ・彩色

数年後、何をしているのか分かりません(仕上げ・彩色,女性) 大手の会社に入っていたら、ある程度の安定した生活を送れるが、辞めて他社に行くには収入等の面で不安がある。様々な作品に関わりたいと思うので、業界全体がもっと収入が増えたり、労働時間が8時間ほどで仕事を回せる環境になれば良いと思う。(仕上げ・彩色,女性) 15年前、就職活動をしていた頃、某有名制作会社の面接を受けました。面接官の方に、「業界の労働環境の改善について、御社の考えを教えてください。」と質問すると、「そういう方は、この業界には向いていません。」とその場で不採用とされました。あれから、15年。少しでも業界内の意識が変化している事を願っています。(仕上げ・彩色,女性) デジタル作画の発展により、動画時に色もつけるようになるのが主流になってしまうと「仕上げ」のみの仕事は減っていくと思うので、来自分分の仕事がなくなるのではという不安があります。(仕上げ・彩色,女性)

## ●美術監督

アニメ仕事だけをしている今ですら多忙すぎるのに、親の介護が始まったらどうしようかなあという漠然とした不安はあります。(美術監督,女性)

## ●背景美術

美監補、担当代を元会社からではなく制作会社から直接払ってもらいたい。消費税にしても他支払いにしても、大事にならなければ大丈夫というような会社なのでまいち信用できない。(その後消費税については介入されたくらしく払ってくれるようになりました) 社内の労働時間は指摘されすぐ直したがばれない方法はいくらかでもあると言っていたぐらいなので今後こちらにもどう出るか不安が多い(背景美術,女性) 作業に必要な高性能PC、周辺機器、ソフト使用料等必要な基本設備の金額が上がってきているので、作業費に上乗せするか購入補助等が受けられればと思います。(背景美術,女性) ヒットのため、お客さんに喜んでもらう為、より高くオリエティのものを提供しようという傾向が高まっているように感じる。また、従来の製作委員会方式ではない作り方を模索する動きも感じる。アニメーション産業の未来は、しばらくはそう暗くないであろうと思っている。日本の2Dアニメが好きなので、長く携わっていけたらと思う。(背景美術,女性)

## ●撮影

何でも仕事の事をSNSに書く人が多い。他業種ではあり得ず、主張も結構だが、自身の振る舞いも日々振り返ってみるべきと思いつ眺めています。(撮影,男性) 低収入です。業界内では待遇は良い方だと言いかされませんが、一般的には低すぎです。20年以上勤続しても年収手取り350程度では生活・人生のキャリアアップに夢が持てない。人材が海外に流れていくのも納得します。(撮影,女性)

## ●音響・楽曲

・分散収録を早く止めたい・日本アニメ文化が失われてきているので、継承できることは継承していきたい。(音響・楽曲,女性)

## ●プロデューサー

業界全体で改善を行わないとどうにもならないことが多いと感じます。本数の多さ、収入の少なさなど。良いものを作っていくということを本当に考えている人はどれだけいるのか疑問です。(プロデューサー,女性)

## ●制作デスク

・原画さんがツイッターに情報書くのはやめてほしい(制作デスク,男性) ・近年、働き方改革や税の問題など、色々ありますが、大手を始めとして、産業そのものをもう少しリーディングしていく意識が必要ではないかと思ひます。どうしても、まずは作品にフォーカスしてしまひますが、それを支える総務周りやバックオフィスから基盤を作っていく、安定した基盤の上で、クリエイターが力を発揮する、そのようなサイクルが必要ではないかと思ひます。・課題とされている各クールの作品数について、個人的にはまだまだ多すぎると思ひます。元請として、その数を作らないと会社経営ができないのであれば、仕方ないかと思ひますが、本来はそれであれば1度土台をしっかり作ることに集中すべきでないかと思ひます。非常に作品毎のクオリティが異なりますし、話数によってもすごく差がある。それでも作らないといけないというのは、やはりおかしいのではないかと思ひます。・制作会社の二極化(規模やコンプライアンスを守ることを含む)が進んでいるなど日々感じています。(制作デスク,男性)

## ●制作進行

今後の自分のステップアップが見えない。漠然と目標がなくタスクをこなしている感じがする。副業をはじめようかと考えている。(制作進行,男性) まず、アニメ制作会社は給料が他業種に比べて格段に低い。私自身2年目だが、別業種の1年目の人の給料の方が高くて驚いた経験がある。近年アニメが人気でアニメ制作会社を志望する学生の方たちが増えたと思うが、「こいつら給料低くてもアニメ好きなんだからどんな仕事もやれるよな」みたいなやりがい搾取が業界全体でまかり通っている気がする。仕事と給料が見合っていない。メーカーや代理店がほとんど貰っていくので、アニメ制作会社だけが解決しようとしてもできない。下のセクション(アニメ制作会社やアニメーターなど)にお金を渡さないとその内中国に(中国資本に)日本のアニメ業界が乗っ取られる恐れがある。「俺らの代はそんなことならないから大丈夫」と思うのではなく、日本のアニメ産業が今後も続いていくように御偉方は真剣にアニメ産業の今後を議論、そして改革していく必要があると思う。(制作進行,男性)

## 75.

## 自由記述項目

□アニメーションにおける社会のポジションは、ここ4年程度で変容はし始めているが、昔の体質をそのまま引き継いでいるままの部分も多々ある。アニメーション自体が従来のTVが大部分、劇場が少数、残りが遊技機やPVなど極小程度の時代から、海外込みの配信事業、PVやMV、CM、劇場作品の比率は目に見えて増えている。SNSの発達と若年層からSNSに触れている層の波及力や有名アーティストとのタイアップ、ジャンプなどの有名作品のアニメ化などもあり、目に触れる機会自体は増えて、多様化している反面、求められる水準が高まっている事は見受けられる。その為、一定の水準に達し技術を備えているクリエイターは拘束は当たり前になっている事もあり、業界全体の収入が増えているように見える反面、若く意欲はあるが技術のない人材やベテランで現在の技術についていけない人材は演出や作監などから使えない烙印を押される事も少なくない為、より淘汰されやすい業界になっている。また、SNSなどで海外の人材も含めたアニメーターと名乗るには技術が不足している素人がアニメーターという職業を掲げて仕事を募集している事も増えており、昔の電話やメールのみの営業にまなならず、進行上で人を埋めるという作業に於いて最も労力を必要としないTwitterなどのSNSを使用し、キャパシティの増加を試みる事も増えている。その為、今後の業界の事を考えるのであれば、①制作上でのミスを減らす為にアニメーターを始めとしたクリエイターに略歴や会社単位で発行可能な免許等のライセンスを与える。動画であれば動検、原画であればキャラデザや総作監、演出であれば監督など会社内の中心クリエイターで発行できるライセンス制度はあっていいと思います。②デジタル作画の発達が一歩進んだ反面、現状は従来のソフトをアニメ用として使用しているだけで辛い所に手が届かないと思える部分が多い。フリーのクリエイターにおいても最も安価で導入しやすく普及しているであろうクリップスタジオを業界全体で使用する傾向になるのであれば、アニメーション仕様のクリップスタジオの開発設備投資をセルシスにして欲しい。これは業界全体でのカンパ（カンパしてくれた会社は導入時優遇など）、政府がお金を出す、アニメーション業界の発展を望むなら絶対にすべき案件だと思います。③②に通ずるところもありますが、デジタル作画が発展している反面で30後半～40代以上の作画は紙で作業している人も多く、デジタルを導入しない（したくない）という人も少なくない為、現状の制作フローにおいて（原画:デジタル⇒演出:紙⇒作監:デジタル⇒総作監:紙...）の様にデジタルと紙作業を行き来せざるを得ない結果、タップ穴を合わせての出力を強いられ、制作への直接的な時間の負担増加、それに伴いクリエイターも素材を待つ時間が発生する事案があります。先述したクリスタの仕様をアニメーションに特化する、アニメーション印刷コピー機など開発のテコ入れは現在の過渡期で行われない場合、業界全体の循環と発展への負担は増え続けることになるのではないかと思います。以上、他にも業界についての問題点は多々あると思いますが目先に気になる点を記載いたしました。長文失礼いたしました。(制作進行,男性)

□収入面。一般企業のそれに比べると基本的に低すぎるため、夢を持ってきた人が結局離れて行ってしまう。技量の無い人が去るのは仕方がないが、最低限、世間の人と同じレベルの生活がおくれる環境に改善する必要がある。そうしないと日本アニメは海外の単なる下請けに近づいてしまいかねない。(制作進行,男性)

□有能なアニメーターの囲い込みは近年急激に加速しており、体感として2025年までにはほとんどの中堅以上のアニメーターはどこかのアニメ制作会社の所属となるだろう。これからは学生アニメーターにも注目する必要があるし、学生が「アニメーターを目指すぞ!」となるような業界になっていかなければならない。その為には、より良質なアニメを創り出し、かつ労働環境・金銭面の向上を実現しなければならない。(制作進行,男性)

## ●その他

□アニメ業界全体で長時間低賃金を改善してほしい。動画単価が作業量も増えているのに10年以上変わらないのはおかしいです。あきらかに労働者なのに社保逃れの個人事業主扱いをするのはやめてほしい。(その他,女性)

□報酬が少ないので生きるだけで精一杯。会社が人件費を捻出するのは難しいので、行政がアニメ業界の価値を改めて考え直し支援してほしい。(その他,女性)

□去年と今年では私自身の状況が全く違う為、2021年の事を書く欄と、記入時現在の事を書く欄では回答の内容が全く違うので(完全拘束の状況下、去年は殆ど飼育殺し状態だったのに対し、今年はシリーズ監督で馬車馬のように働いている)、その辺に留意して読んで頂きたいです。(その他,男性)

□私の家人は持病治療が必要な為、月に数回通院付き添いや日常サポートが必要で。ご自身や家族が同様の人も少なくないはず。そのような状況の人でも精神論に頼らず生活と治療を成立出来る様に、もっと基本的な雇用と報酬、労働時間の改善をしないといけない。よくプロデューサーや役員が口にする「予算が無いから出せない」ではなく、業界として物を作るにはこれだけの額は譲れないという姿勢を業界全体で誇示して予算を確保し、業界の立ち位置と構造を強固な物にしていかないと近い将来日本のアニメーション技術は衰退します。私も出来る事は協力して行きたい。みんなにメリットのある事ができるはず。(その他,男性)

□業界の作業量も増えているのに10年以上変わらないのはおかしいです。あきらかに労働者なのに社保逃れの個人事業主扱いをするのはやめてほしい。(その他,女性)

□40を超えてから新しくアニメ業界に入ってから(2年目)のため、まだわからないことが多い。(その他,男性)

□能力に見合った適正な報酬が支払われていない点、個人個人の情勢に対する知識の浅さと視野が狭い点、スケジュールや作品本数の管理が適正に行われていない点がアニメ業界全体の問題として強く感じる。その結果としての慢性的な疲労感や寝不足がこの先の人生においてどのような悪影響を及ぼすことになるのか不安で仕方がない。(その他,男性)

□小さい会社が多く、会社がつぶれないか不安。・バックオフィス同士の交流もなく、製作委員会方式等で各社どのように会計処理をしているか曖昧なところがあり脱税などにつながるか不安。・個人事業主とのかかわりが多く、インボイス制度で制作会社のバックオフィスの負担が増えないか不安。・質問の中で契約書や発注書について出てきたが、フリーランス全員と結ぶとなればバックオフィスの拡充が必要だと思う。(が、その体力がない会社も多いのではないかと) (その他,女性)

□特になし(その他,男性)

□仕事が楽しすぎた。それにとまって、他を疎かにしすぎた。楽しさを理由に他を投げ捨ててしまった。あと少しで定年。どうしようか?とようやく悩み始めている。(その他,男性)

□作画(動画)として入社(当時は業務委託なので入社ではないですが)しましたが、その後、自分がデジタル関係に比較的明るかったこともあり、徐々に動画以外の業務に携わるようになって現在(ここ2~3年ほど)は、作画(動画)に所属したまま、社内向けのデジタル作画用(特に動画向けが多い)のルール制定や、マニュアル作成による明文化、作成した作画データの不備のチェック、使用するデジタルツールのレクチャーなどのデジタルまわりの作業と動画部の管理等を行っています(作業実績の集計がやりやすいようにスプレッドシート作成するなどGoogle等のサービスを利用してスケジュールや情報をまとめやすくしたり)。一般的な作画、動画の業務はほぼしていませんが、繁忙期は稀に作業することもあります。デジタルまわりや、動画部の管理の業務は、誰かがやらないといけない状態だったので必要と駆られて作業をやり始めたのですが、それを許してもらえない環境であることは大変良かったと思います。もしこれで、枚数がかけていないからと、評価や収入に繋がらなかった場合は、業界に入って2年目あたりで辞めていたと思います。現在の働き方も、デジタル作画が当たり前になった後は、どうなるか分からないので、不安はあります。今後この業界で働き続けるについて出てきたが、フリーランス全員と結ぶとなればバックオフィスの拡充が必要だと思う。(が、その体力がない会社も多いのではないかと) (その他,女性)

□将来の収入が不安(その他,男性)

□現在の委員会方式によるアニメーション制作会社への配当では、各社のクリエイター一人一人が十分な給料、休暇、福利厚生を与えられていない、ということが多いのが現状のアニメーション制作業界だと感じる。このままでは日本の文化であるアニメーションが廃れていくように感じる。業界の在り方、クリエイター一人一人を見つめた環境づくりが、業界の急務であると感じている。(その他,男性)

□人や会社、アニメーションが持つポテンシャルが活かし切れていないことにもどかしさを感じる。人気原作に頼らずとも大丈夫のように頑張りたい。(その他,男性)

# 奥付

本報告書は、文化庁令和4年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の一環として昨年度実施された「アニメーター実態調査」の調査結果をまとめたものです。

## 『アニメーション制作者実態調査報告書2023』

発行年月日 2023年12月07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。