

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「アニメーション制作者実態調査」から観たアニメーター・演出を中心としたアニメ制作に関する取引実態

日本アニメーター・演出協会
監事 弁護士 桶田大介

1 就業形態

アニメ制作会社の社員が約 49%、フリーランス（自営業含む）が約 47%

2 契約と取引実態

① 契約書の取り交わし状況

「まったく取り交わしていない」は約 26%

② 契約形態

作品契約が約 53%、年や月などの期間契約が約 20%、カット単位は約 14%

③ “拘束”

拘束とは、比較的高い技能を有するアニメーターが、“拘束料”と呼ばれる一定の経済的対価を一定期間にわたって受領する見返りとして、特定の作品制作について期間中、優先的に対応することを約する合意をいう。なお、拘束期間中の作業に対し、拘束料とは別に対価が支払われるか否かは、何れの場合もある。

④ 掛け持ち

社員かフリーランスかに関わらず、アニメーターは同時に発注者の異なる複数の作品制作に従事することが少なくない。

⑤ 作業工程と従事者数

シナリオやキャラクターデザイン、絵コンテなどプリプロダクションでは、それぞれの成果物の制作に従事する作業者は基本的に 1 名であり、各作品の作業工程を構成する成果物と作業者の数は、概ね 1 対 1 で対応する。これに対し、レイアウト／原画や動画、仕上、背景や CG 工程は、数名～数十名の作業者により分担され、それぞれの工程に作画監督や演出、動画検査等、第三者による確認と修正の工程を経る。加えて、背景や CG は絵コンテ又はレイアウトから分岐し、原画・動画・仕上等の作画工程と同時並行で進められる。

⑥ 対価

拘束や期間契約の場合は別論、カット単位の場合、1 つの取引に関する経済的対価は数千円～数万円程度に留まることも少なくない。

⑦ 検収

アニメはエンタメ、嗜好品であり、専ら人間の官能という主観的評価に帰結することから、いずれの作業工程についても数量や重量、強度や寸法など、客観的基準を設けることが性質上不可能である。

⑧ 変更

作業工程が多段階であり、その途中工程が複数工程に分岐、かつ、1 工程を多人

JAniCA [資料 1]

数が分担するが、最終的にどの工程が欠けても成立せず、各作業者は複数の作品を掛け持ちすることが少なくなく、客観的指標に基づく検収も性質上不可能であることから、結果として直接当事者の責に期すことのできないスケジュールを中心とした当初合意からの変更が頻発する。