

# アニメーション制作者 実態調査2023

＜抜粋・前回比較＞

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。



1

## 01. 調査の趣旨・概要（沿革）

芸団協(2005)

JAniCA(2009)

芸団協  
JAniCA (2015)DNP  
JAniCA (2019, 2023)

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、動画、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

2

## 02. 調査回答者の概要 (沿革)

芸団協(2005)

JAniCA(2009)

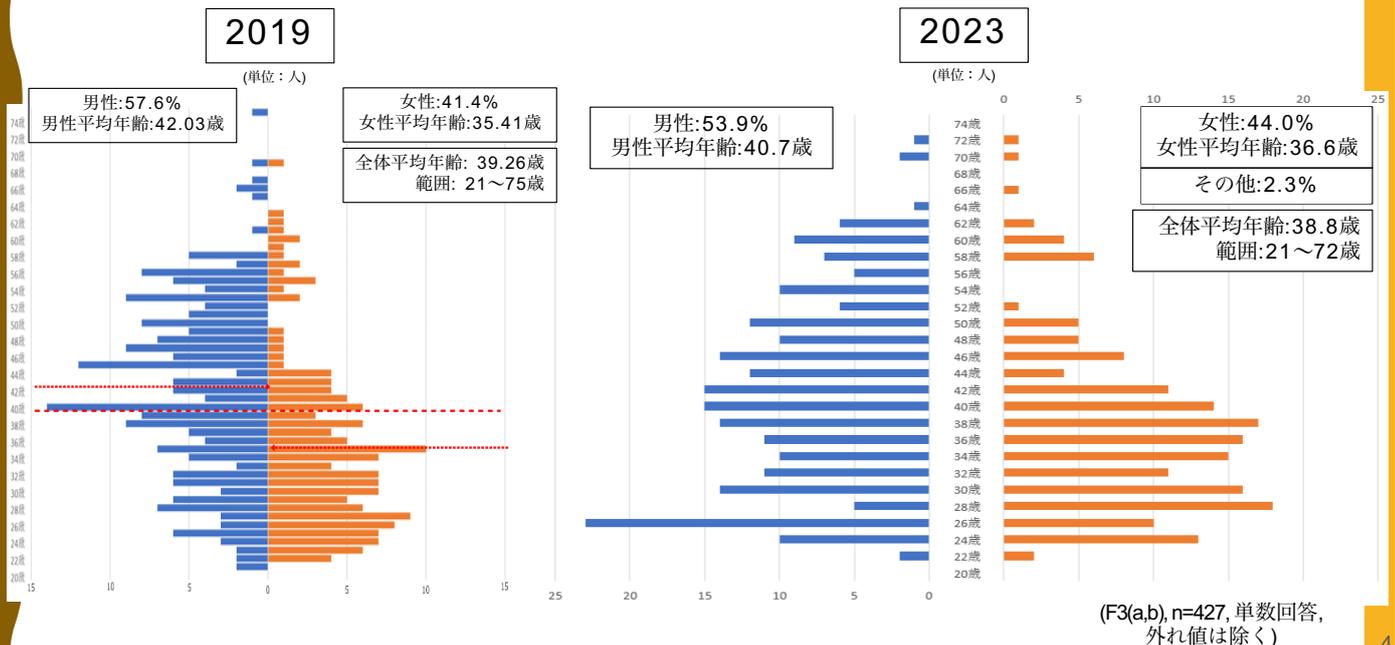
芸団協  
JAniCA(2015)

DNP  
JAniCA(2019, 2023)

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	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
フリーランスの割合 (推計)		n / a	約 70~80 %	約 70 %	69.6 %	47.3 %
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 %

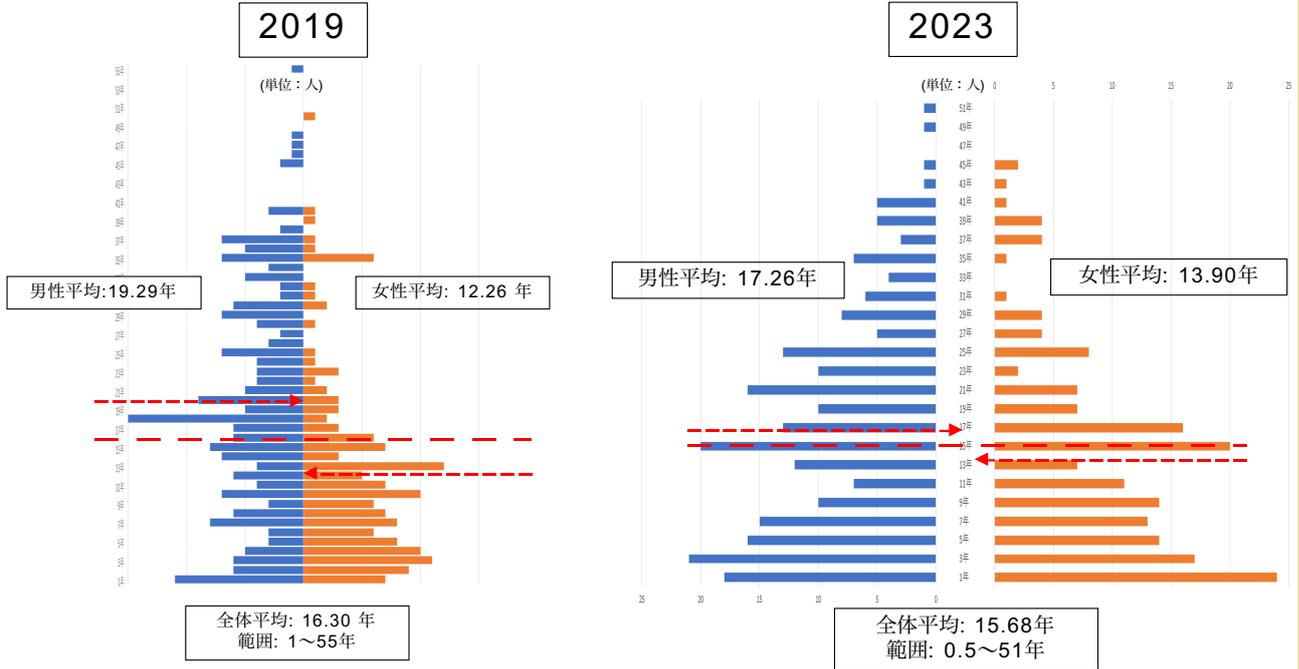
3

## 03. 男女年齢別分布(前回比較)

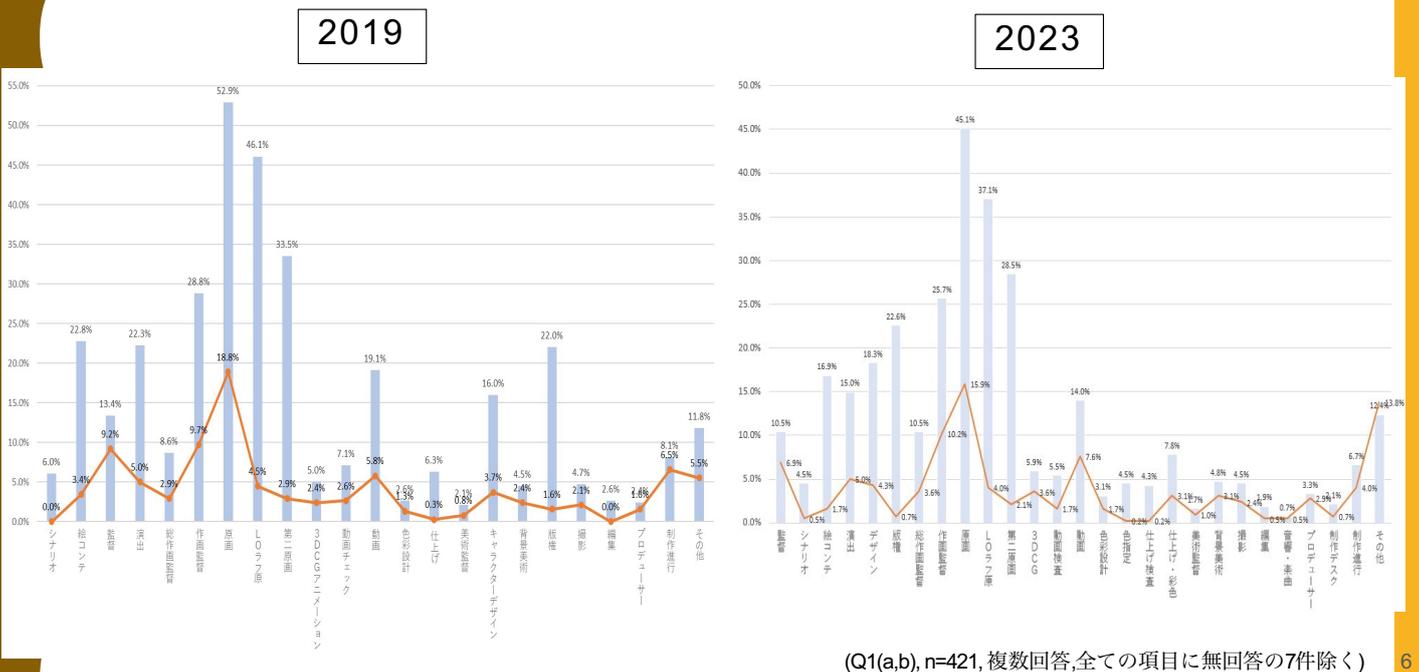


4

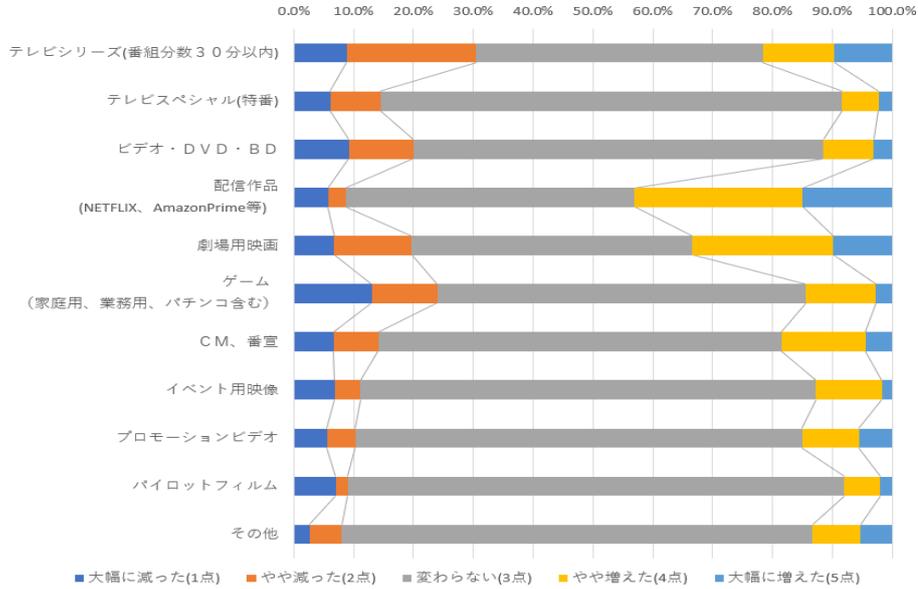
## 04. 仕事経験年数(前回比較)



## 05. アニメーション制作者の仕事①(前回比較)

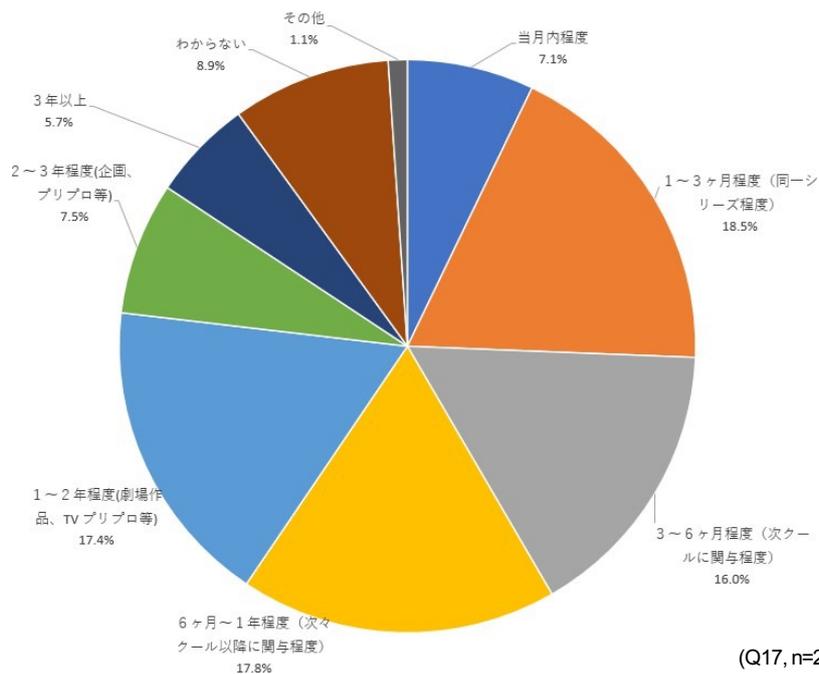


## 06. 仕事の機会の増減



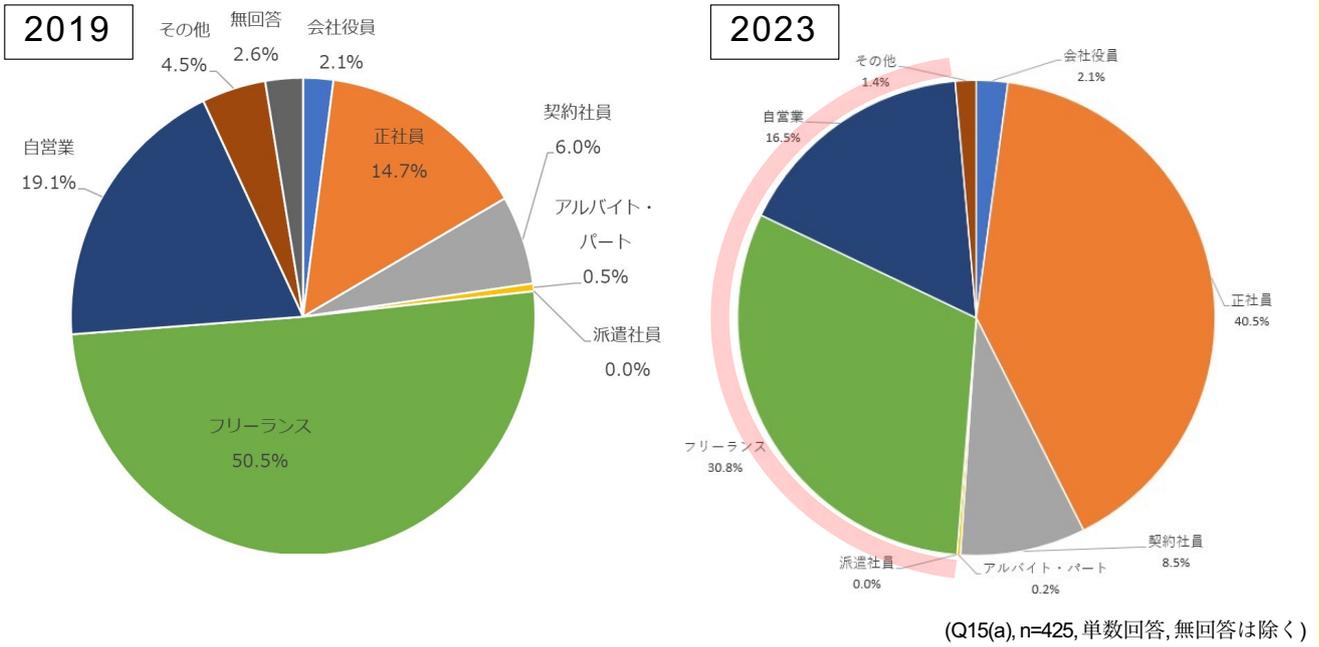
(Q7,それぞれ単数回答,無回答・該当作業なしは除く)

## 07. 仕事の見通し

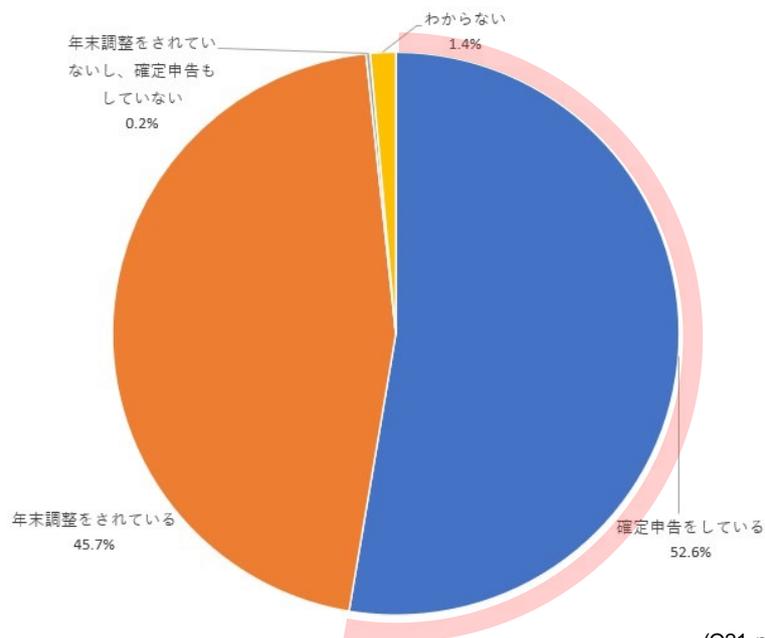


(Q17, n=281, 単数回答, 無回答は除く)

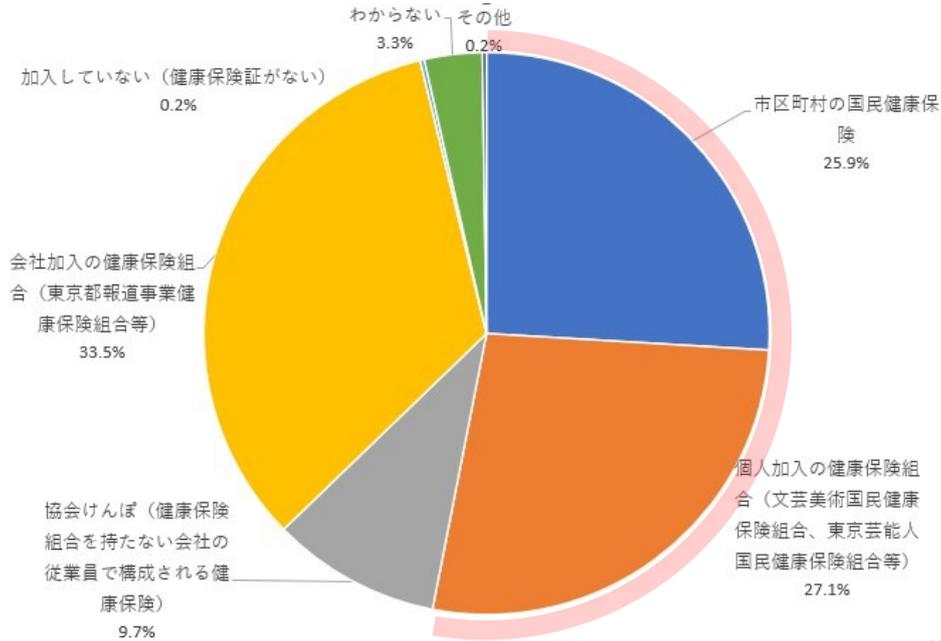
## 08. アニメーション制作者の就業(前回比較)



## 09. 確定申告または年末調整の状況

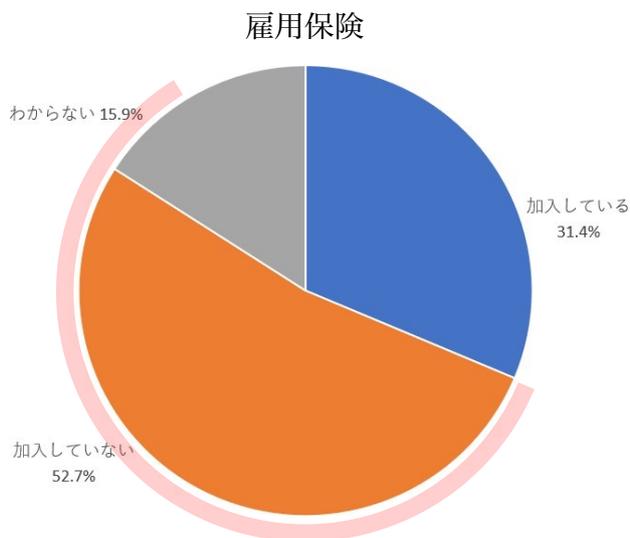


## 10. 加入健康保険の形態

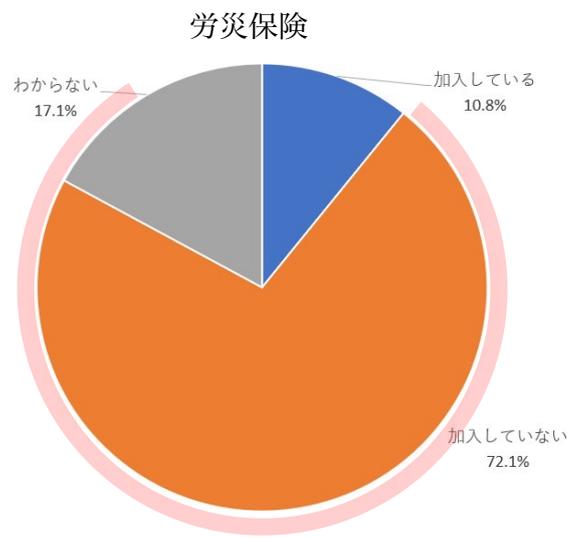


(F11(a), n=424, 単数回答, 無回答は除く)

## 11. 雇用保険・労災保険加入状況

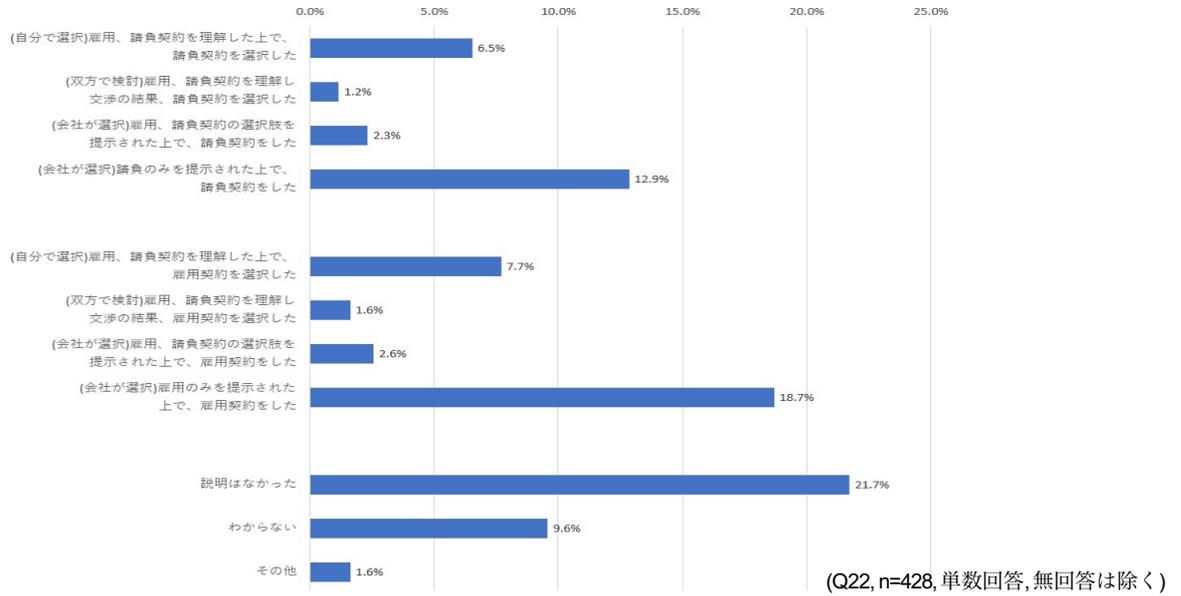


(F11(c), n=421, 単数回答, 無回答は除く)

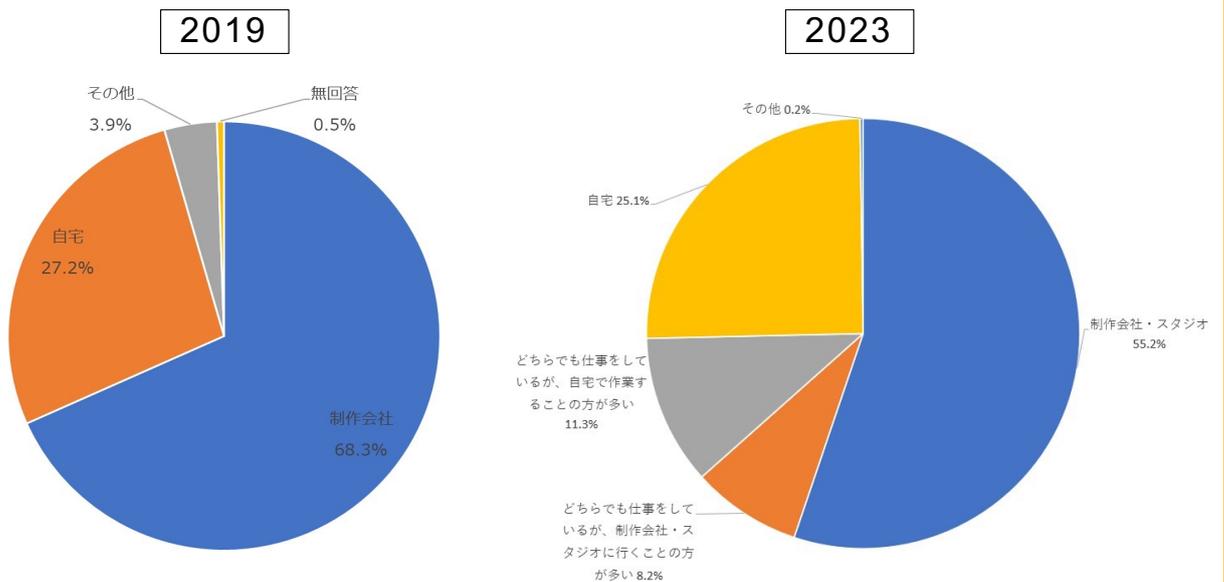


(F11(d), n=287, 単数回答, 無回答は除く)

## 12. 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

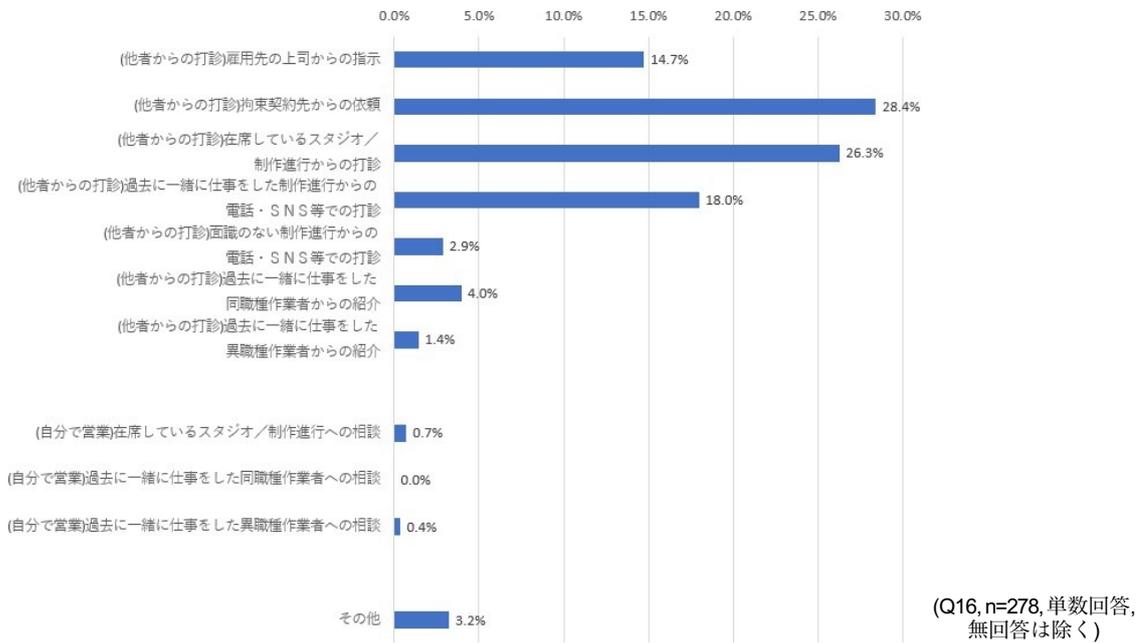


## 13. 就業場所(前回比較)

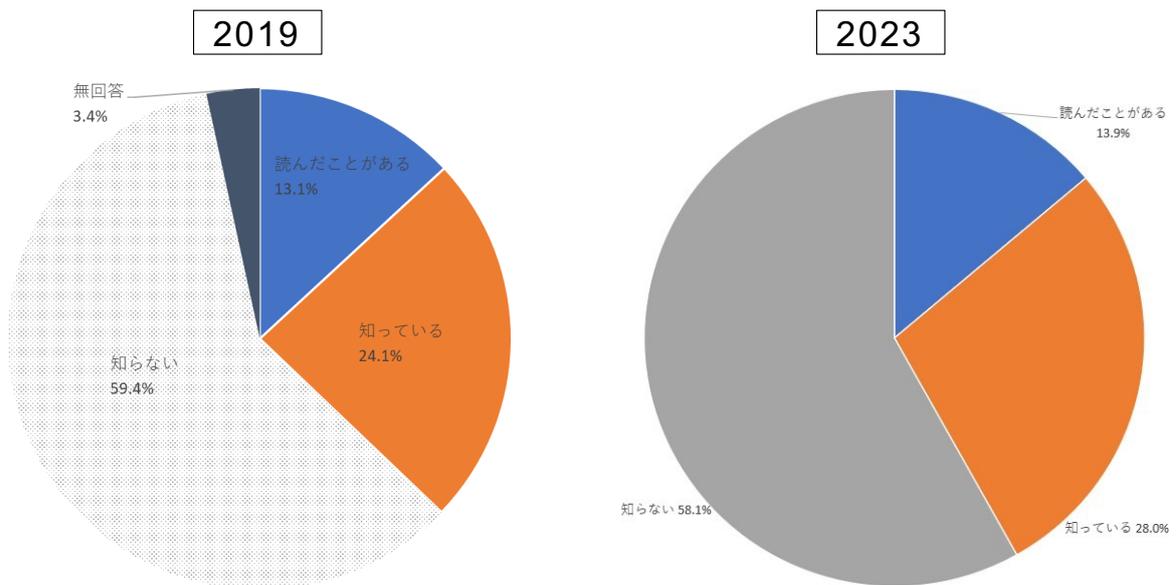


(Q18, n=426, 単数回答, 無回答は除く)

## 14. 仕事を選択する方法

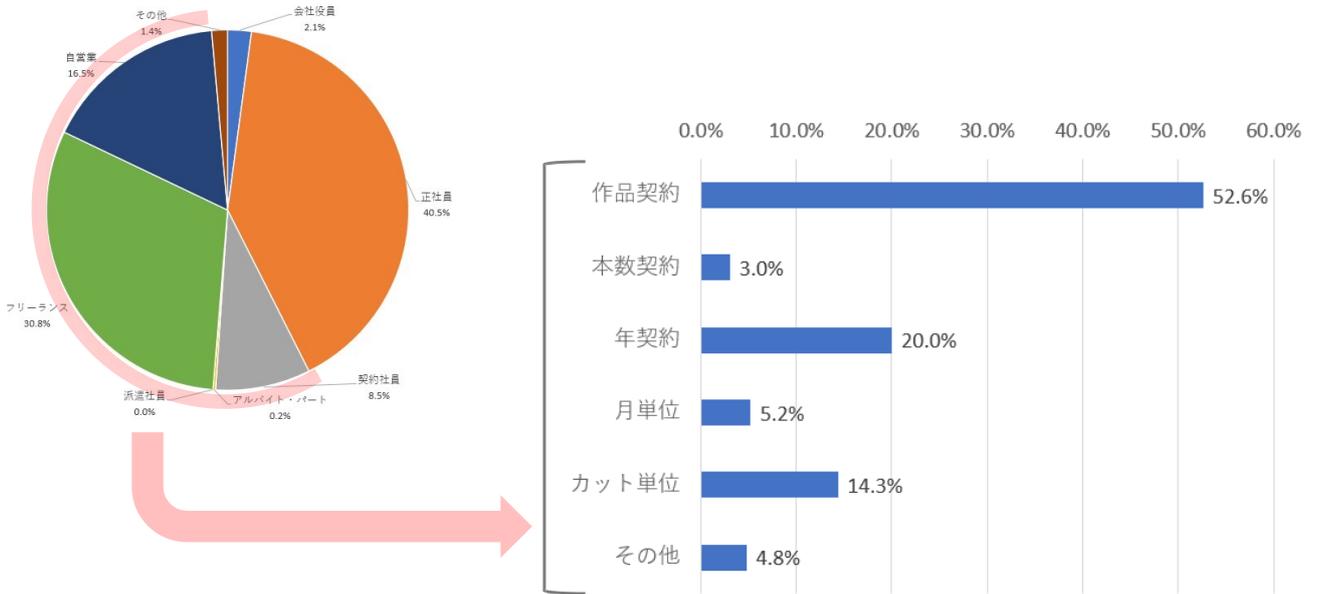


## 15. ガイドラインの認知(前回比較)



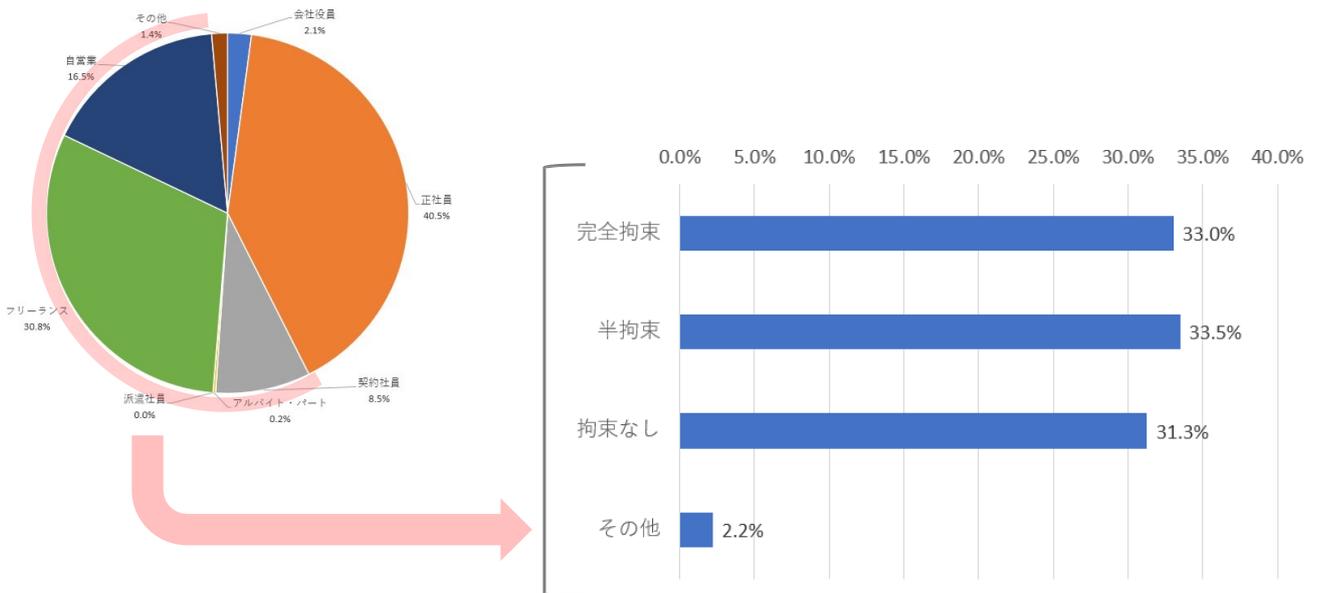
(Q20, n=375, 単数回答, 無回答は除く)

## 16. 契約締結状況: 契約形態



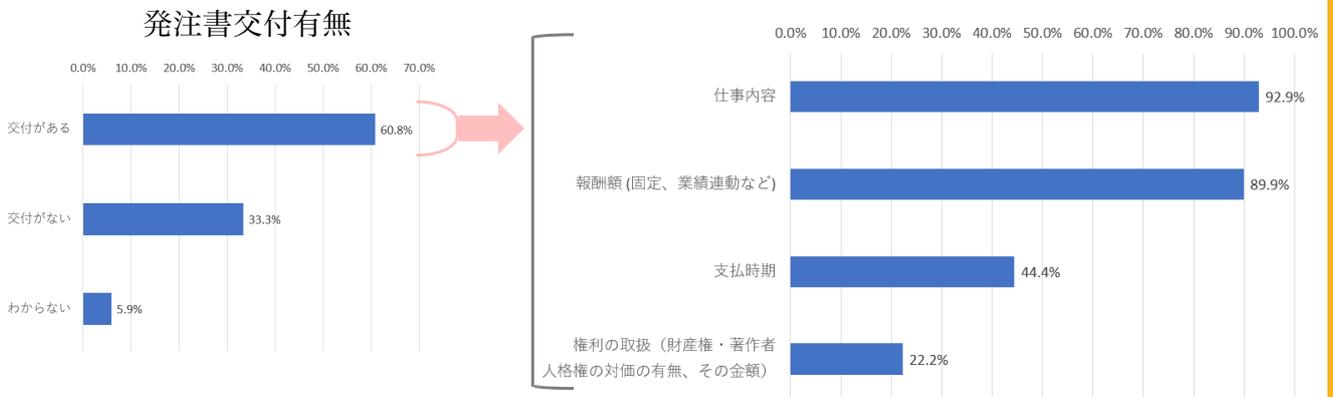
(Q15(b), n=230, 単数回答, 無回答は除く  
Q15(a)で「契約社員」「フリーランス」  
「自営業」を選択した人のみ)

## 17. 契約締結状況: 拘束契約



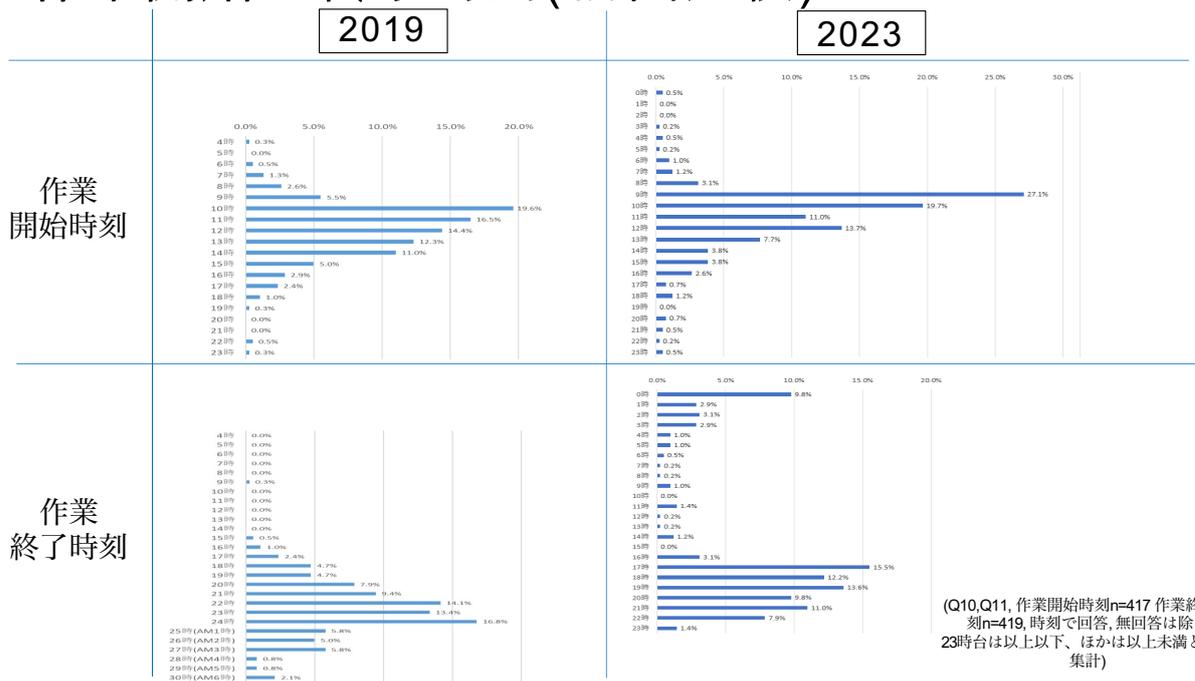
(Q15(c), n=227, 単数回答, 無回答は除く  
Q15(a)で「契約社員」「フリーランス」  
「自営業」を選択した人のみ)

# 18. 契約締結状況: 発注書記載事項



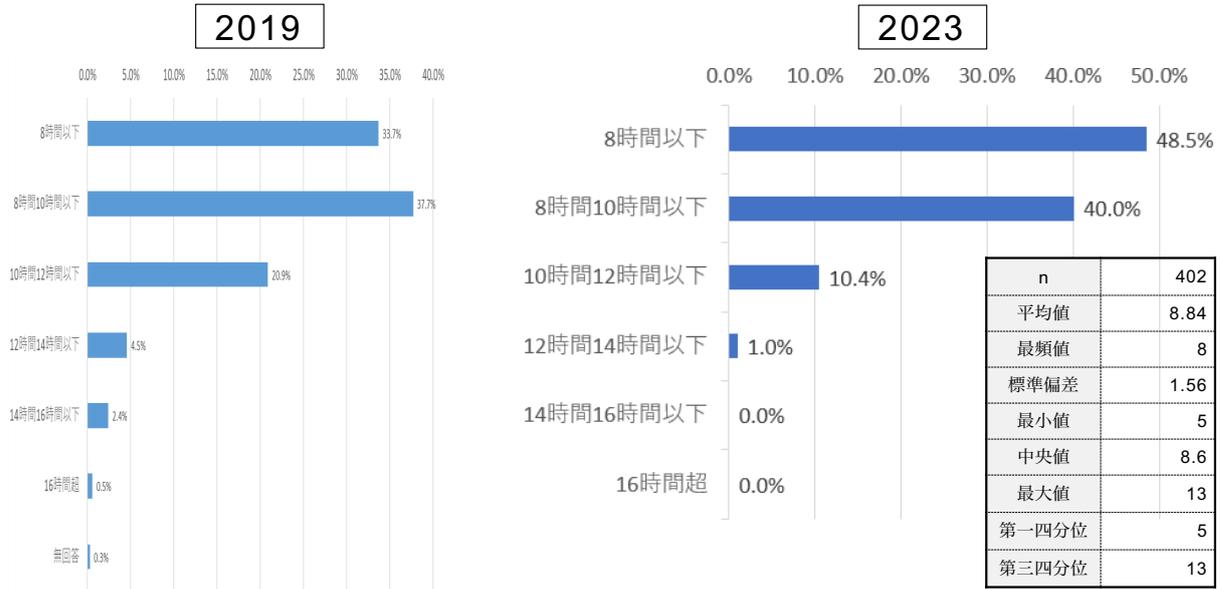
(Q19(i), n=97, 複数回答, 全ての項目に無回答の2件は除く  
Q19(h)で「交付がある」を選択した人のみ

# 19. 作業開始・終了時刻(前回比較)



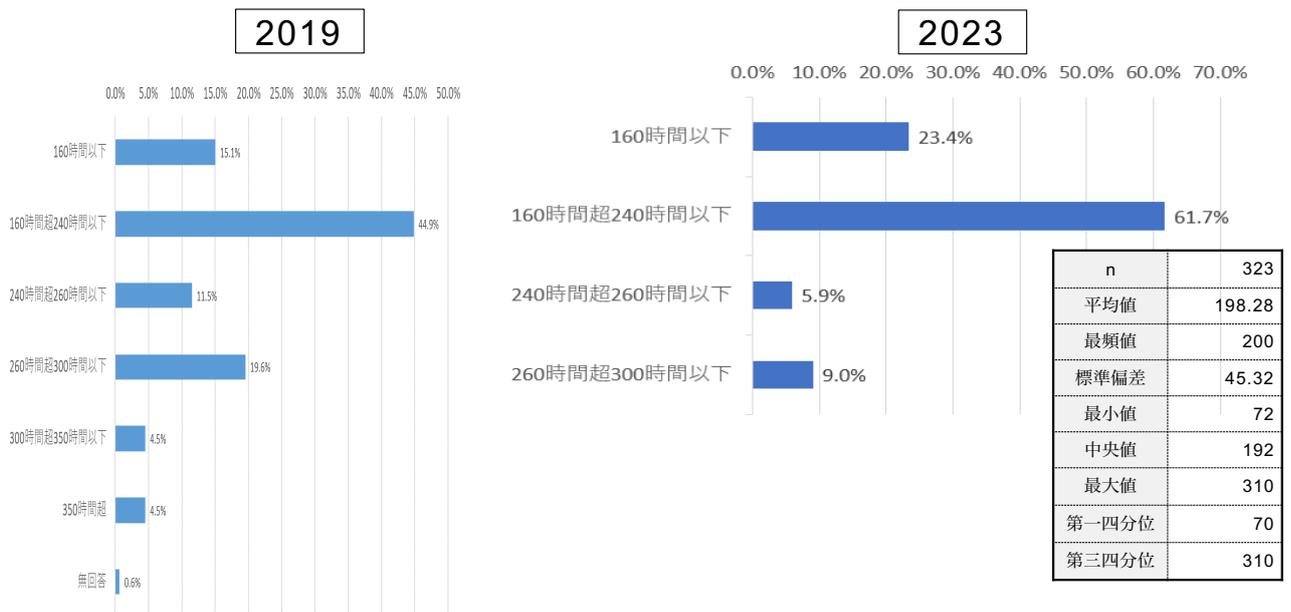
(Q10, Q11, 作業開始時刻n=417 作業終了時刻n=419, 時刻で回答, 無回答は除く  
23時台は以上以下、ほかは以上未満として集計)

## 20. 一日平均作業時間(前回比較)



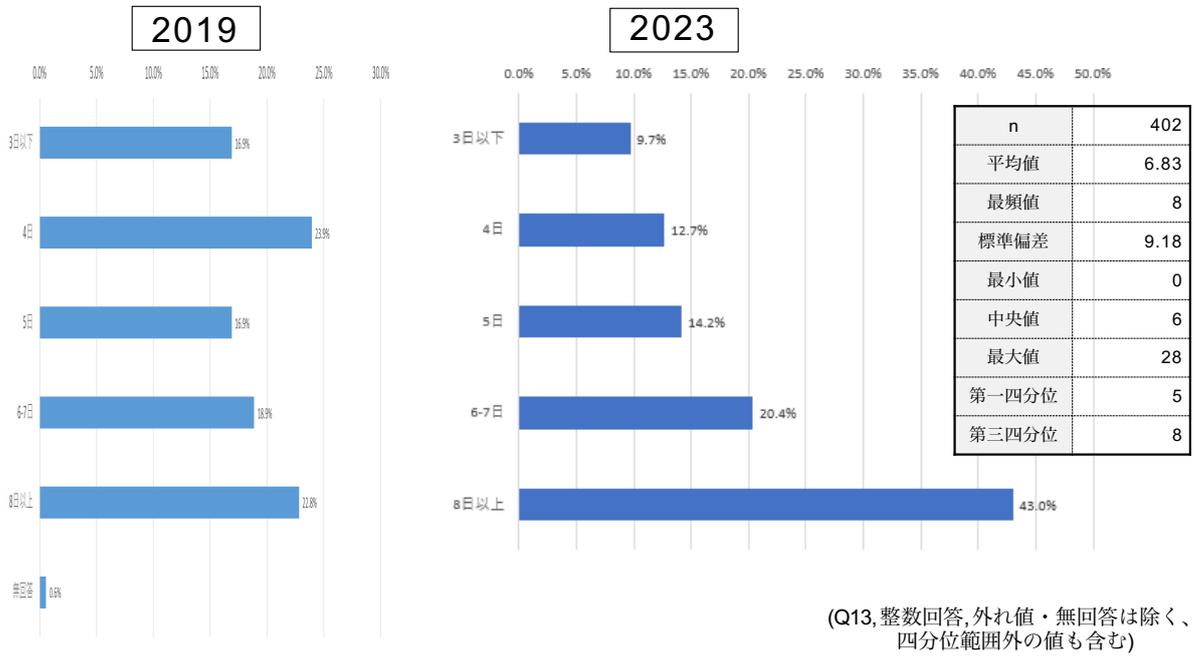
(Q8, 整数回答, 外れ値・無回答は除く)

## 21.1ヶ月平均作業時間(前回比較)

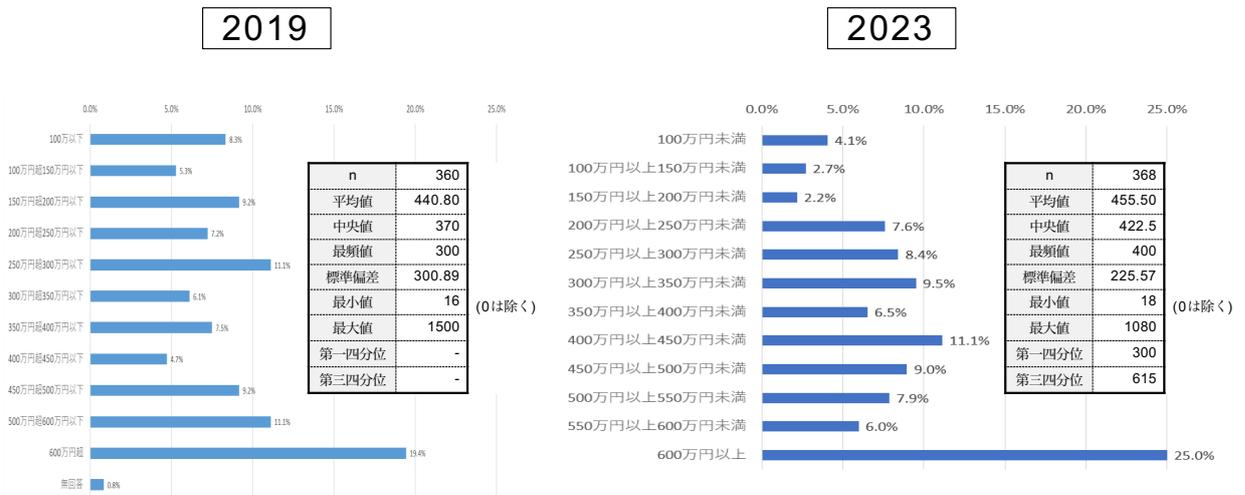


(Q12, 整数回答, 外れ値・無回答を除く)

## 22. 休日日数(前回比較)

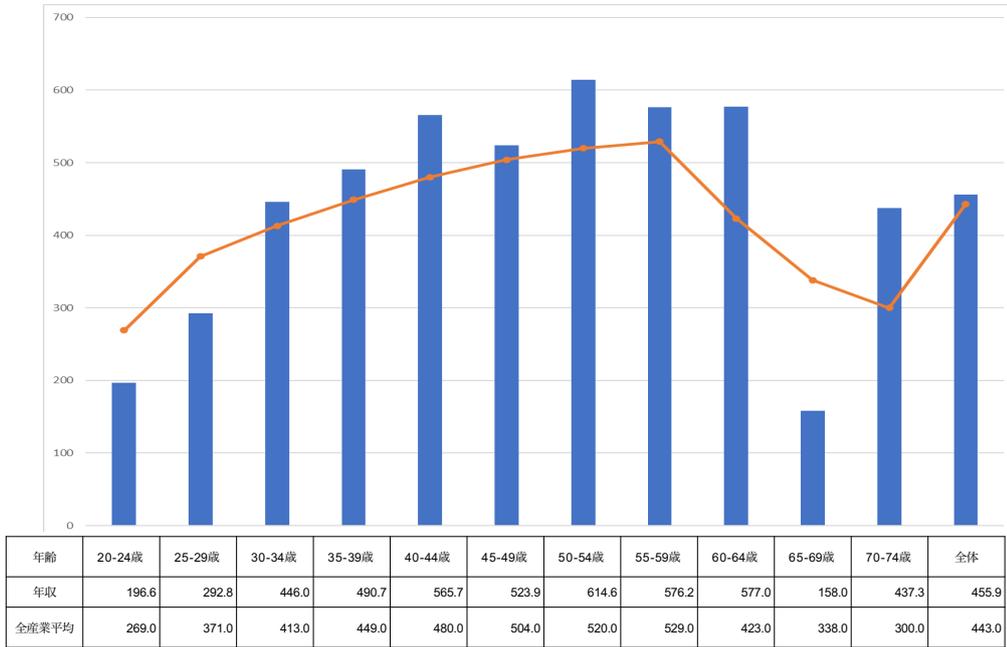


## 23. 年間年収(前回比較)



(Q6(a), 整数回答, 無回答は除く, 全職種 of 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)

## 24. 年齢階層別平均年収

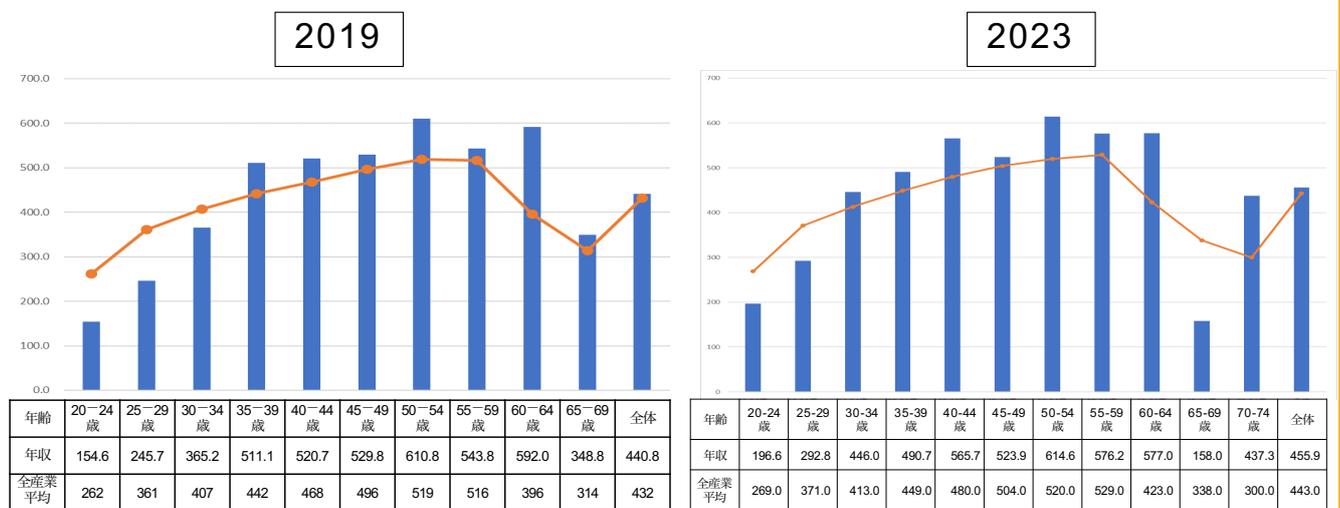


国税庁長官官房企画課(2021年)「令和3年分民間給与統計調査 調査結果報告」P.21をもとに作成

※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

(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)

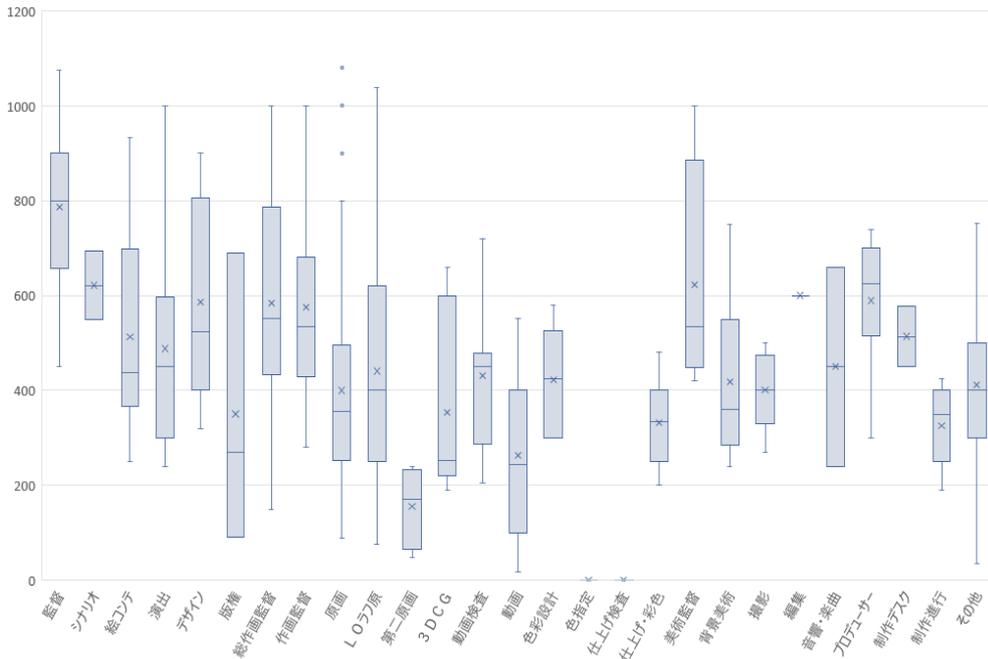
## 25. 年齢階層別平均年収(前回比較)



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

国税庁長官官房企画課(2021年)「令和3年分民間給与統計調査 調査結果報告」P.21をもとに作成

## 26. 職種別年収・年齢・勤続年数



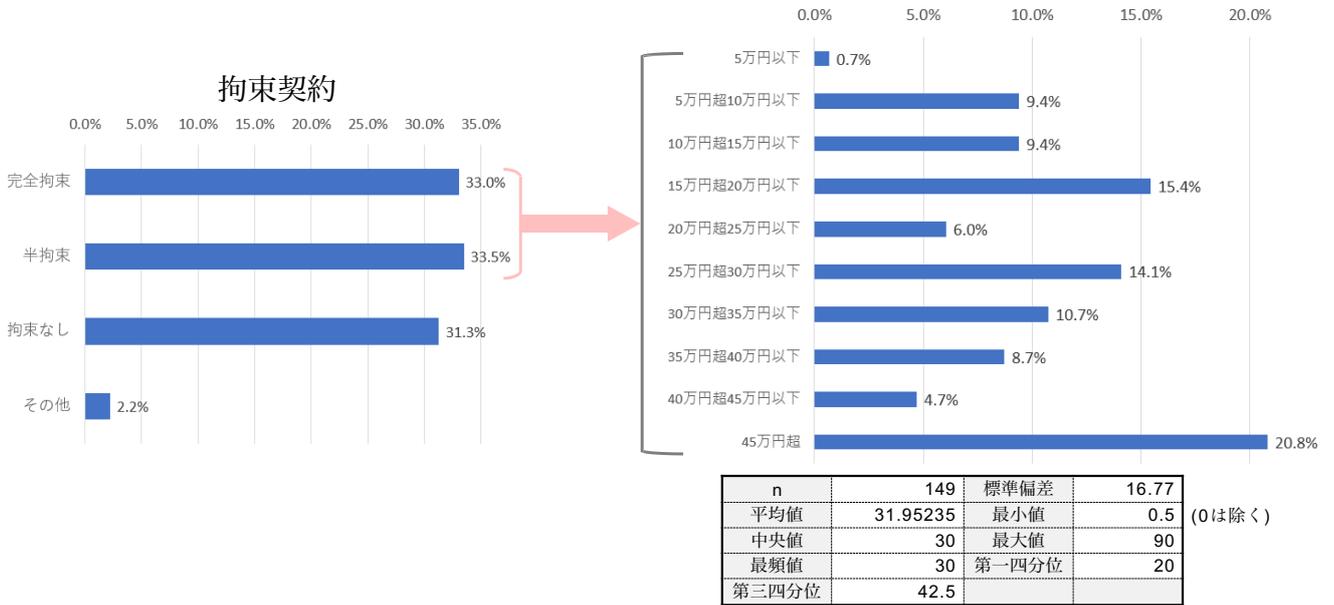
## 27. 職種別年収・年齢・勤続年数

→ 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フリップ原	第二原画	3DCG	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 (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、各項目をーとしている。

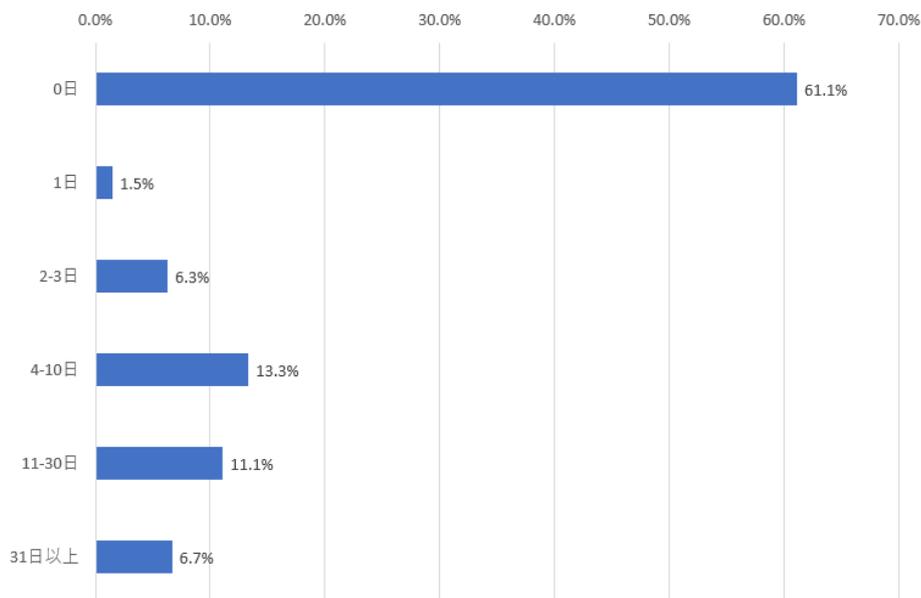
※平均・中央値・最小・最大の単位は万円

## 28.1ヶ月拘束料



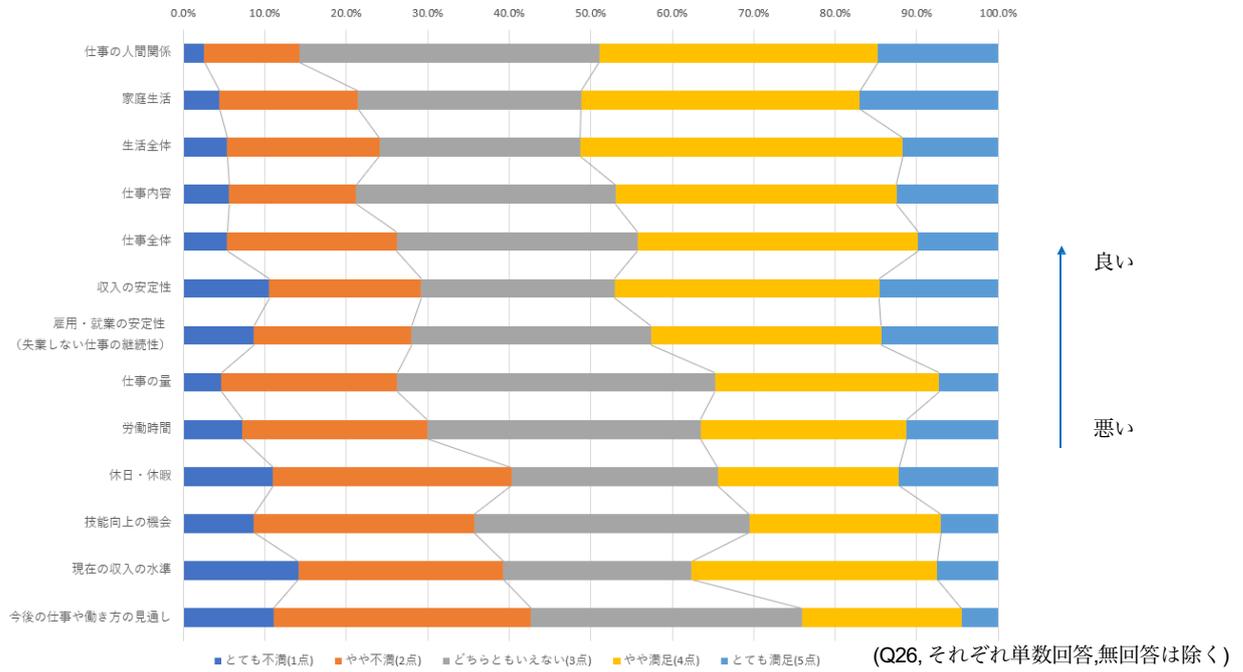
(Q15(d), 整数回答, 無回答は除く  
Q15(c)で「完全拘束」「半拘束」を選択した人のみ)

## 29. 就業不能期間

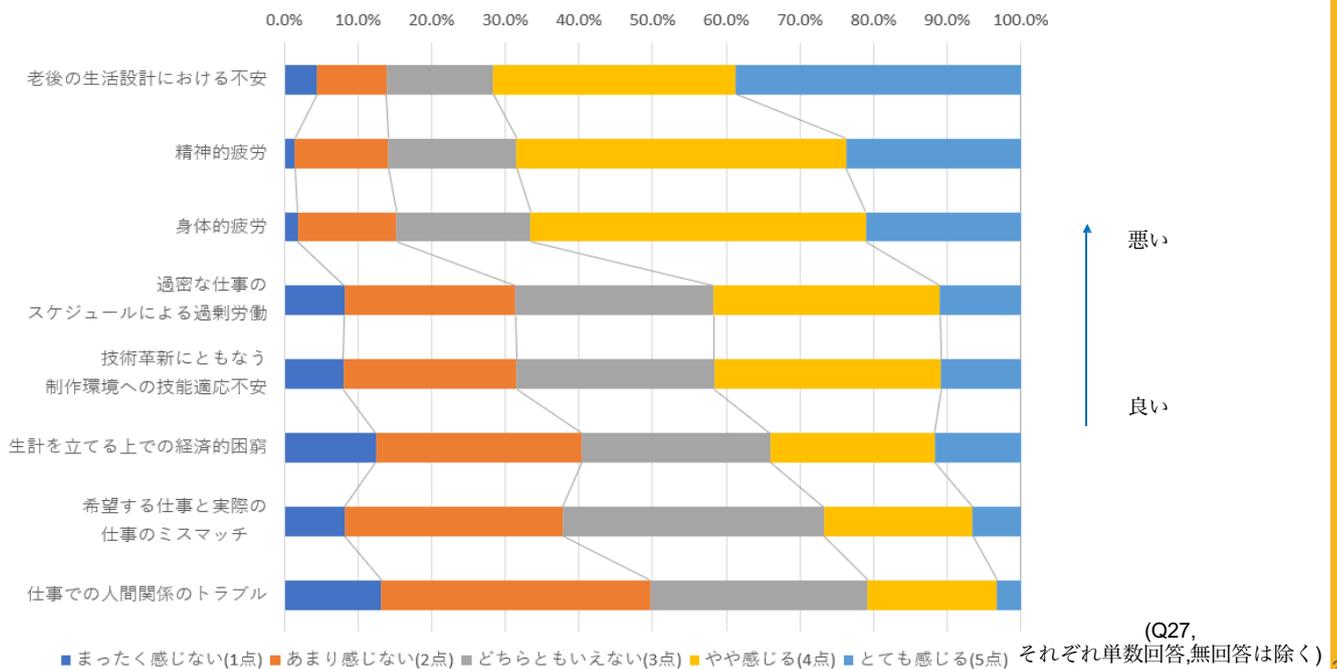


(Q14, n=270, 単数回答, 無回答は除く)

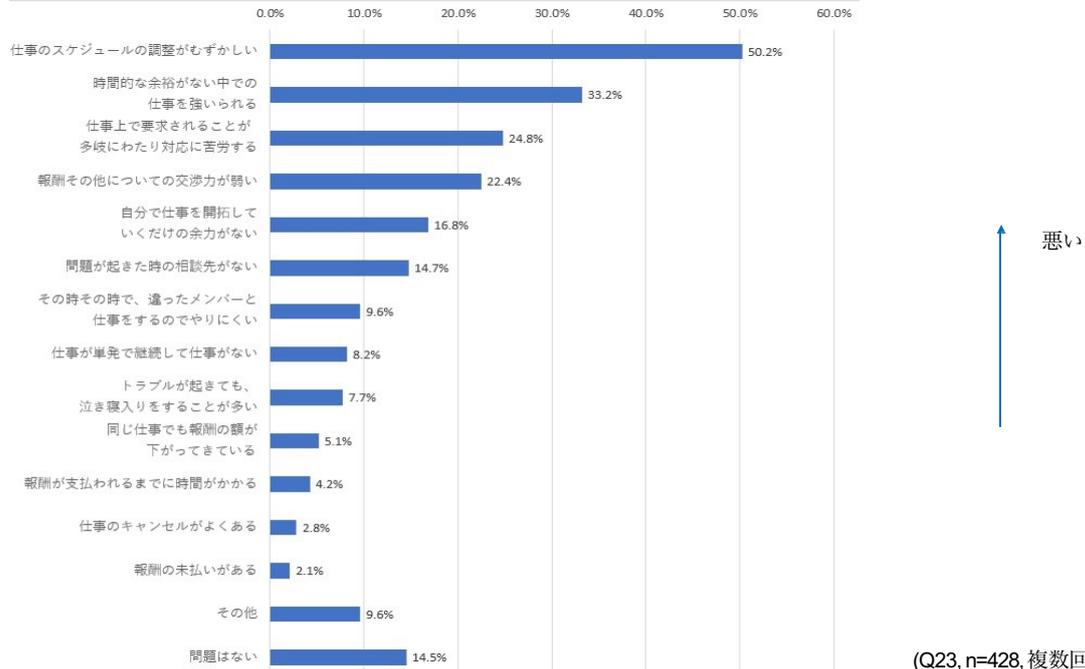
## 30.生活・仕事の満足度



## 31.生活・仕事の状況

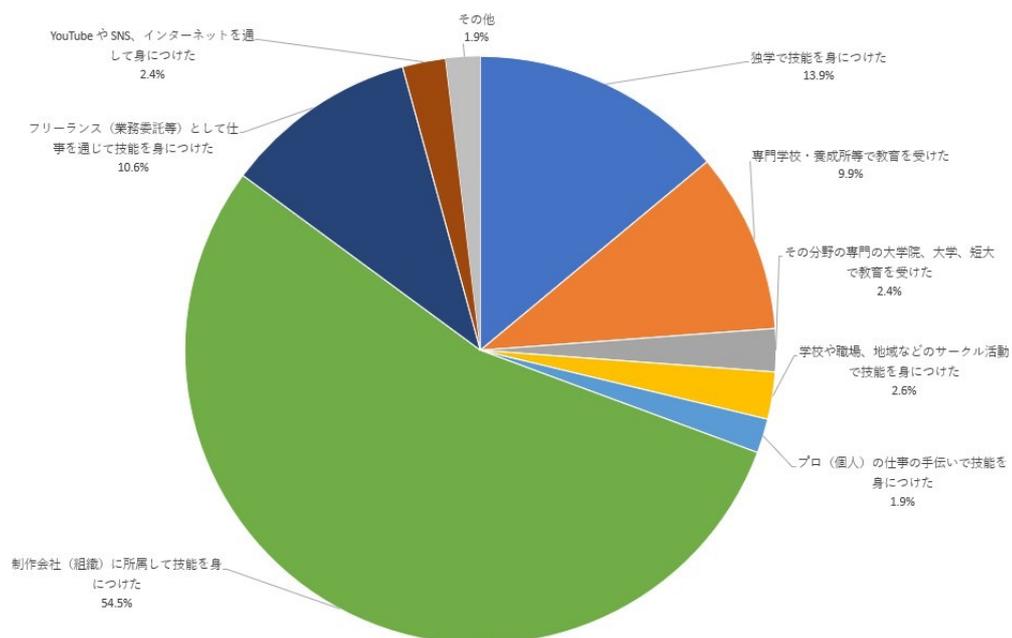


## 32. 仕事をする上での問題



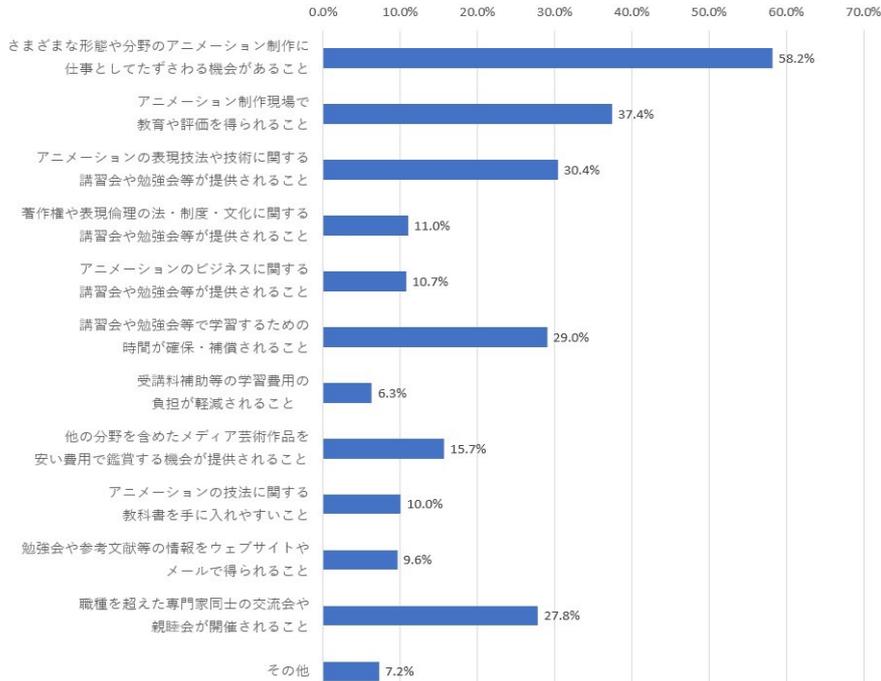
(Q23, n=428, 複数回答, 無回答なし)

## 33. 技術・職能習得方法: 最も役立っているもの



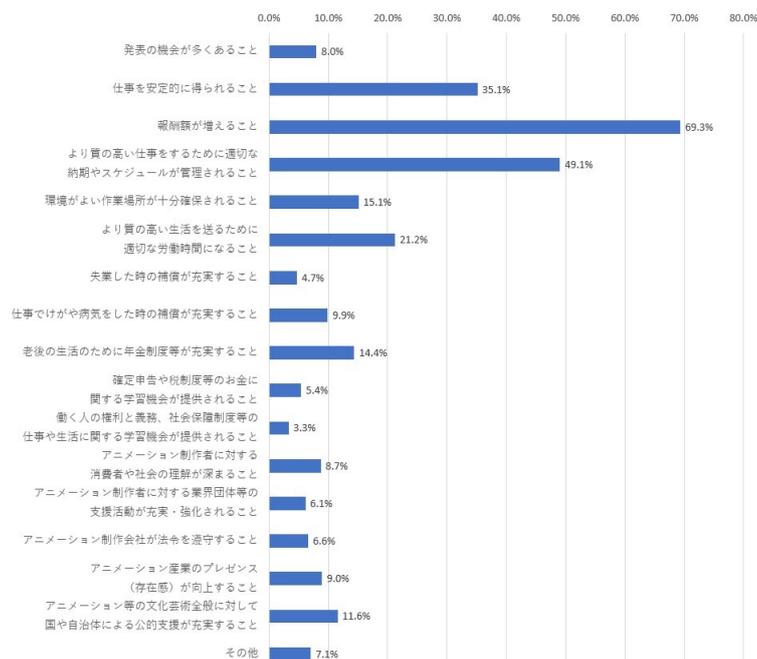
(Q4(b), n=424, 単数回答, 無回答は除く)

## 34. 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)

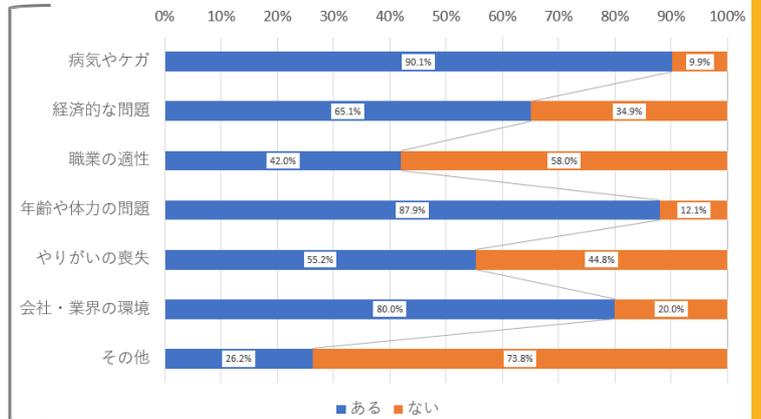
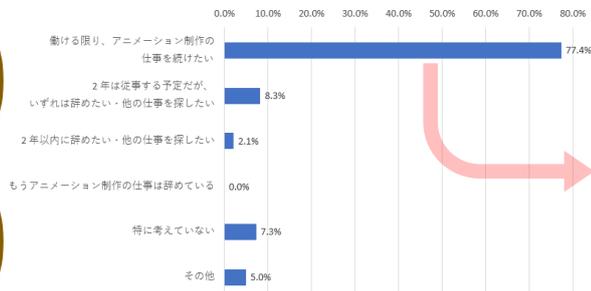
## 35. 安心して仕事を取り組むために必要なこと



(Q28, n=422, 3つまで回答, 全ての項目に無回答の5件除く)

## 36. 仕事が続けられなくなる理由

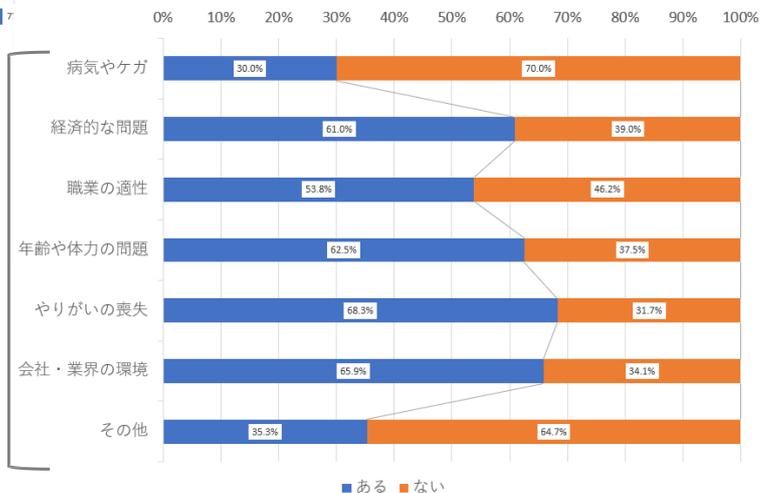
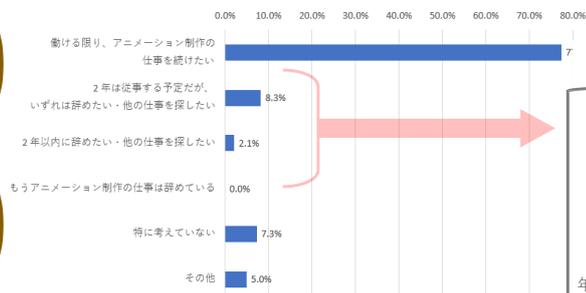
今後の仕事計画



(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を続けたい」を選択した人のみ)

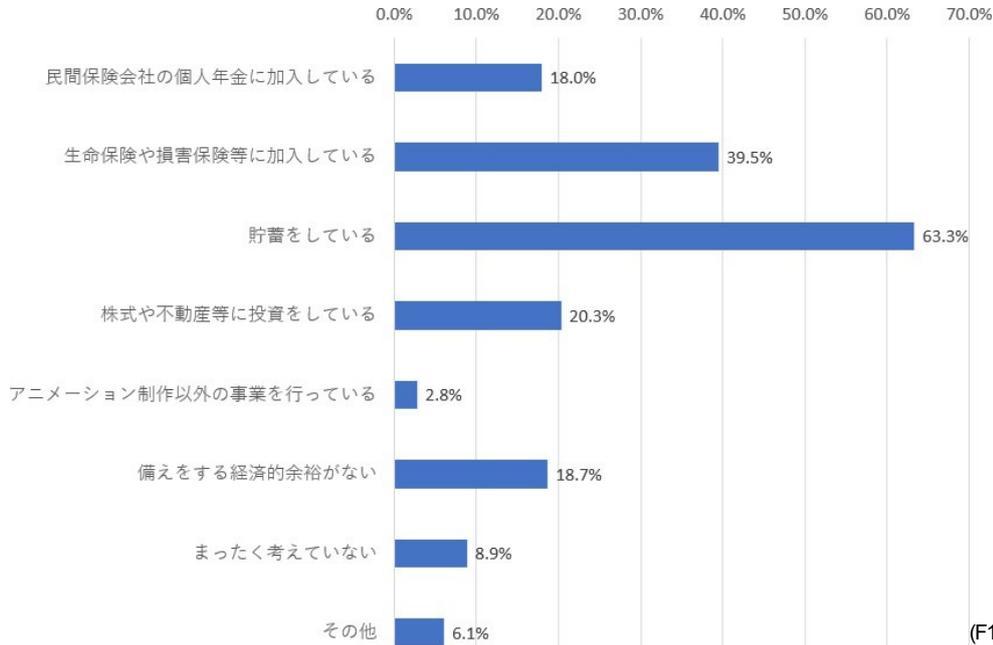
## 37. 退職・休みたい理由

今後の仕事計画



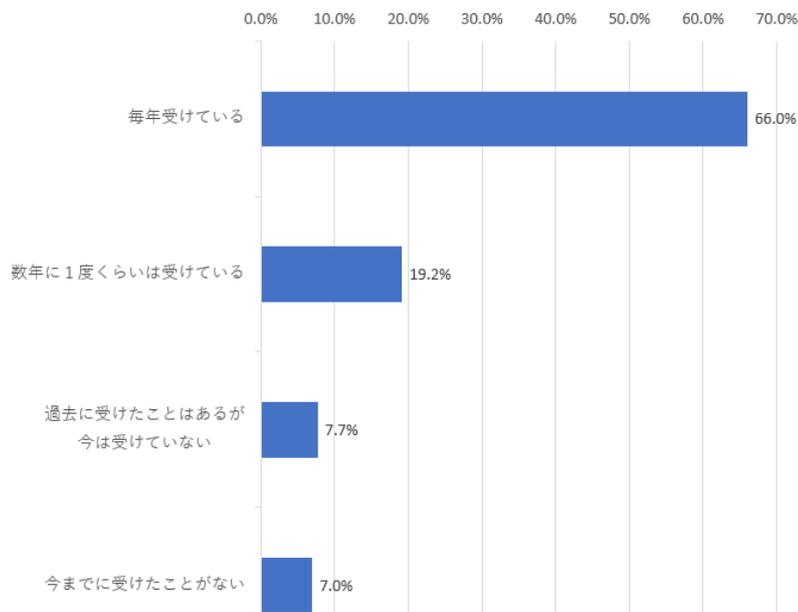
(Q30(b), n=43, 単数回答, 全ての項目に無回答の1件除く Q30(a)で「辞めたい・他の仕事を探したい」「もうアニメーション制作の仕事はやめている」を選択した人のみ)

## 38. 備え



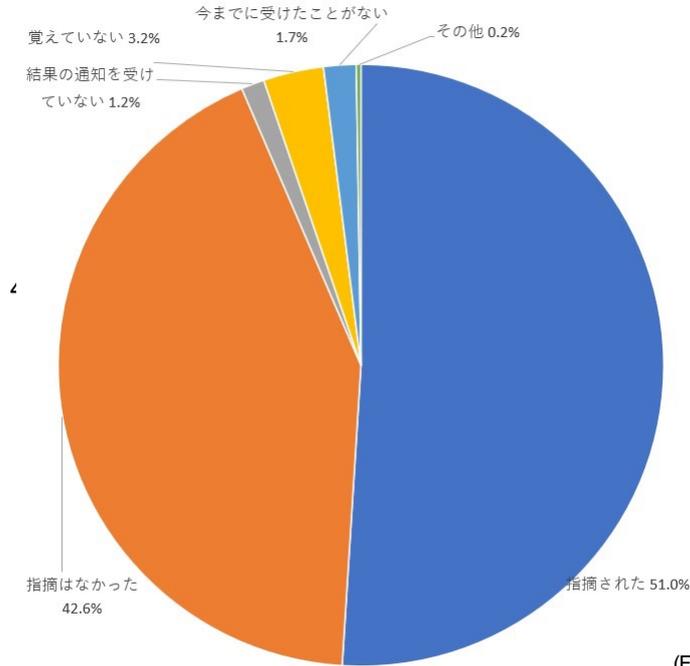
(F12, n=427, 複数回答, 全ての項目に無回答の1件除く)

## 39. 健康診断の受診状況



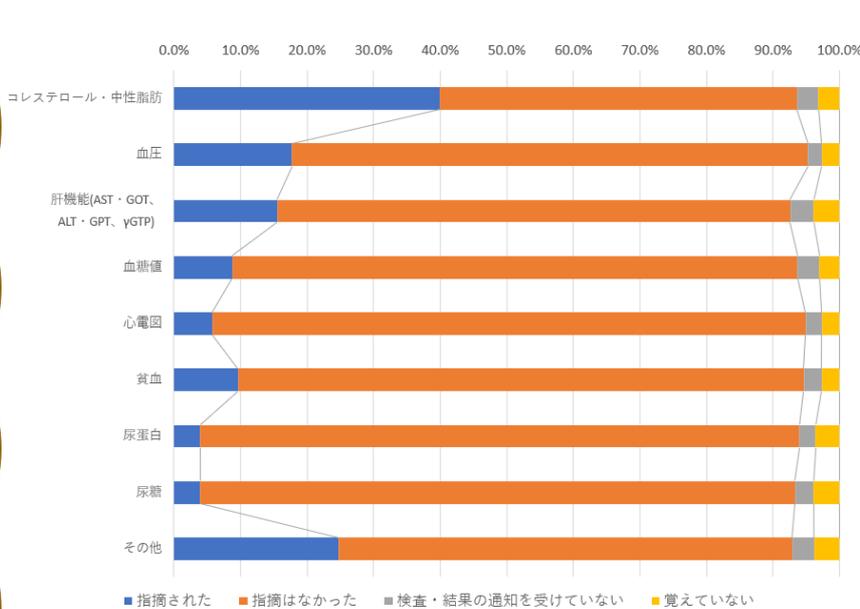
(F10(a), n=427, 単数回答, 無回答は除く)

## 40. 健康診断での指摘



(F10(c), n=404, 単数回答, 無回答は除く)

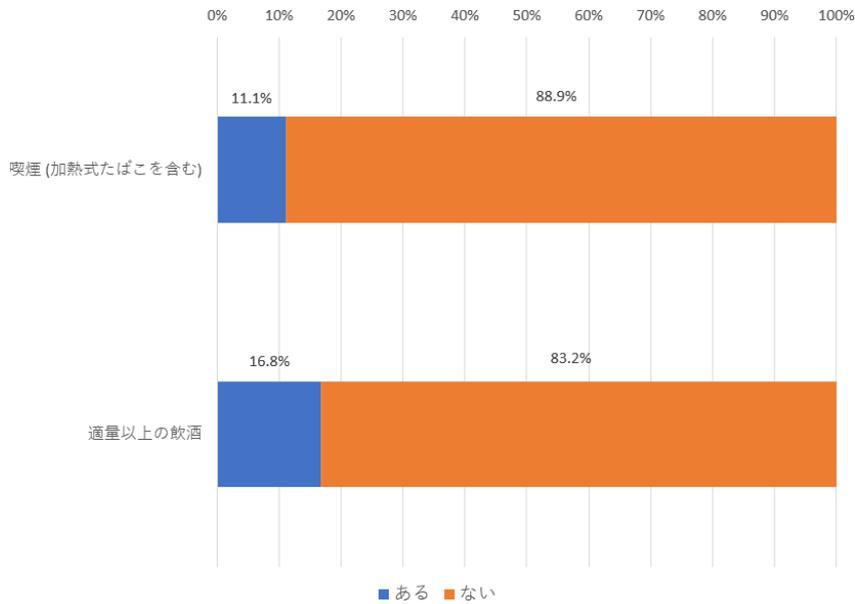
## 41. 健康診断での指摘



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
345	40.0%	53.6%	3.2%	3.2%
333	17.7%	77.5%	2.1%	2.7%
336	15.5%	77.1%	3.6%	3.9%
332	8.7%	84.9%	3.3%	3.0%
333	5.7%	89.2%	2.4%	2.7%
334	9.6%	85.0%	2.7%	2.7%
332	3.9%	90.1%	2.4%	3.6%
330	3.9%	89.4%	2.7%	3.9%
182	24.7%	68.1%	3.3%	3.8%

(F10(d), それぞれ単数回答, 無回答は除く)

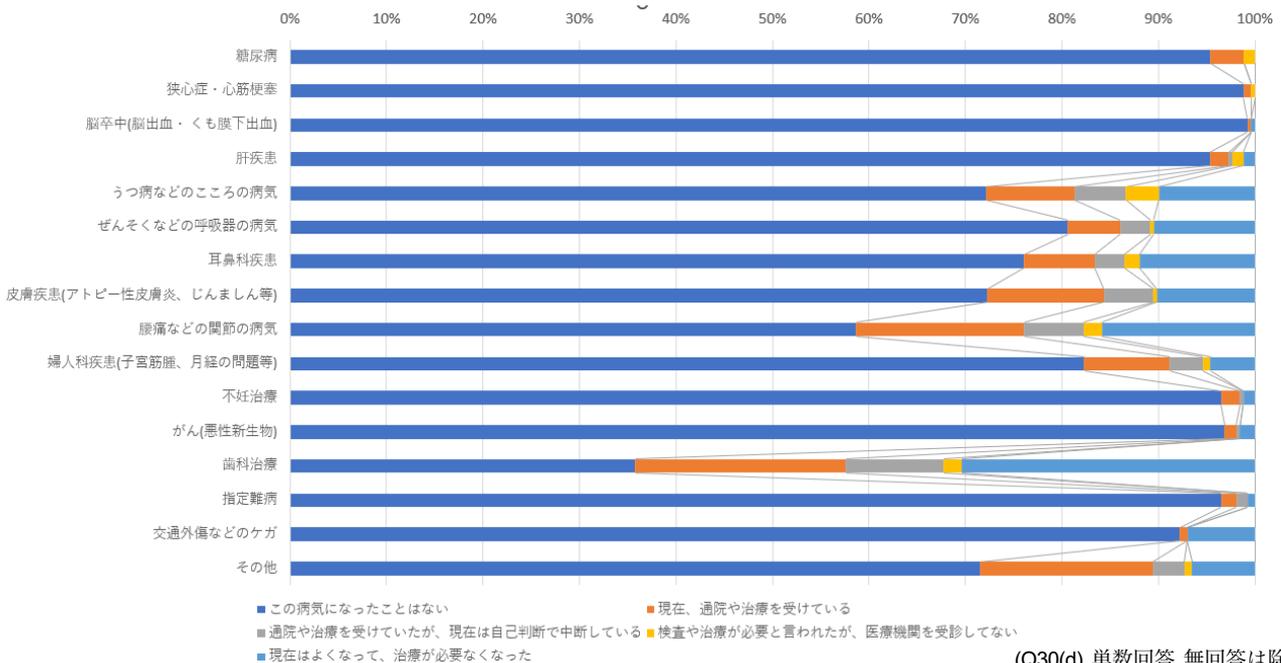
## 42. 飲酒・喫煙



	n
喫煙 (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)

## 43. 病気・ケガでの通院



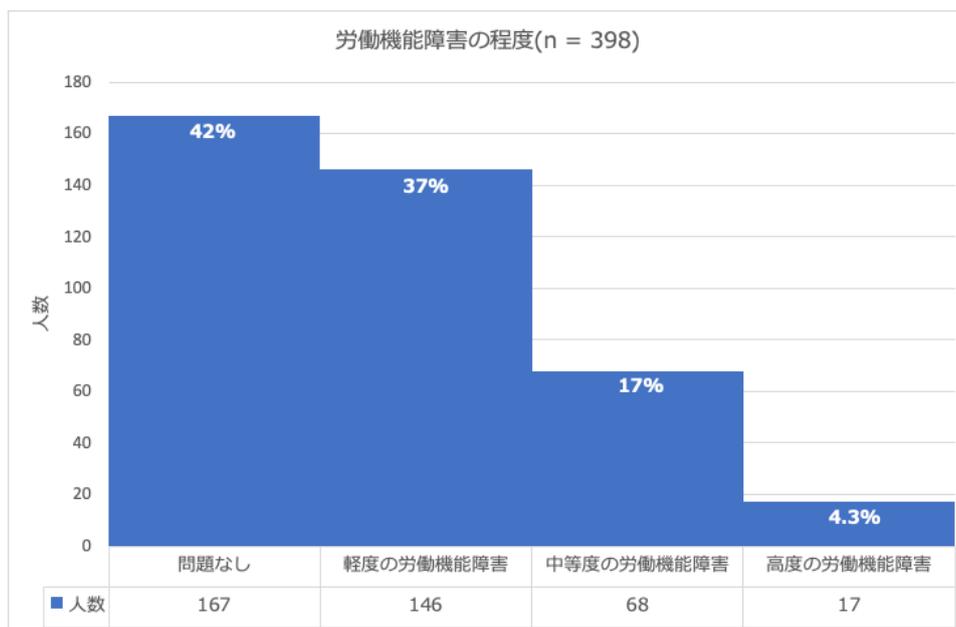
(Q30(d), 単数回答, 無回答は除く)

## 44. 病気・ケガでの通院

	n	この病気に なったことはない	現在、通院や治療を 受けている	通院や治療を受けていたが 現在は自己判断で 中断している	検査や治療が必要と 言われたが、 医療機関を受診していない	現在はよくなって、 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 こころの病気	262	72.1%	9.2%	5.3%	3.4%	9.9%
ぜんそくなどの 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 (アトピー性皮膚炎、 じんましん等)	256	72.3%	12.1%	5.1%	0.4%	10.2%
腰痛などの 関節の病気	259	58.7%	17.4%	6.2%	1.9%	15.8%
婦人科疾患 (子宮筋腫、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%

45

## 45. 労働機能障害の程度

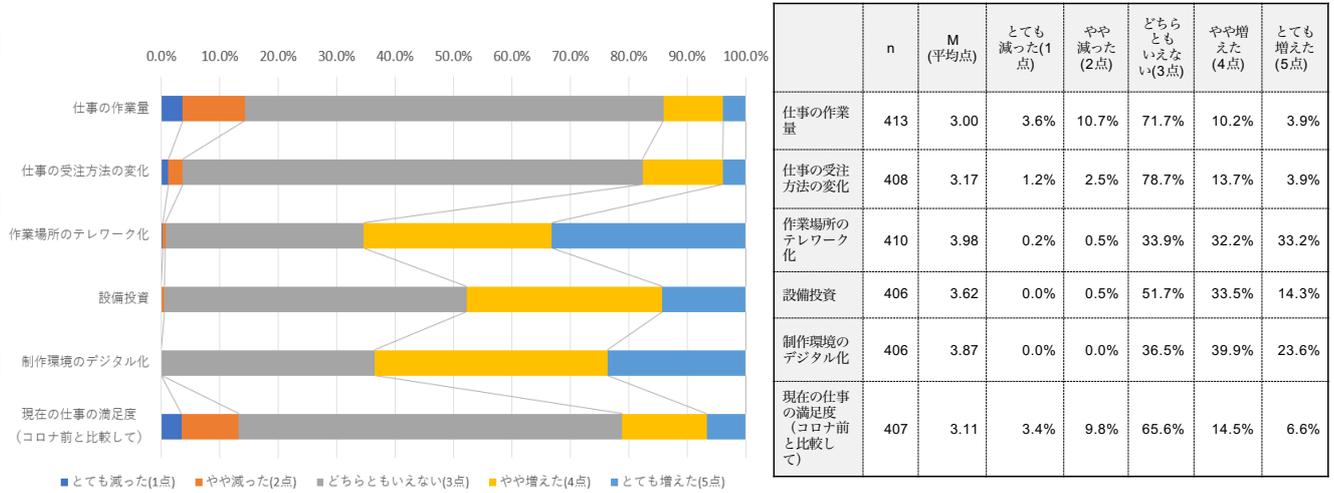


・本調査は産業医科大学の協力を得て、WFun (Work Functioning Impairment Scale)を用いて労働機能障害の程度を調査した。

(Q31)

46

## 46. 新型コロナの影響



(Q25(a), それぞれ単数回答, 無回答は除く)

47

## 諸課題解決へ向けて提言

### ①社会的課題

- ・ 新人やマネジメント職等の学習機会・人材育成・生涯キャリア発達支援
- ・ 多様な働き方の支援やセーフティネットの構築
- ・ アニメーション制作者や著作権等に関する消費者の理解深化
- ・ アニメーション制作者の顕彰やベストプラクティス共有による社会的地位向上

### ②アニメーション産業の課題

- ・ アニメーション産業の多層取引（元請、グロス請、下請、孫請等）の適正化
- ・ アニメーション制作費やスケジュールの全体最適化
- ・ 持続可能なアニメーションビジネスモデルの開発（創造性・資金調達・収益化等）
- ・ アニメーション制作者のQOL（生活の質）向上

### ③制作現場の課題

- ・ 多様性や創造性を活かすタレントマネジメント（採用、育成、評価、処遇、配置等）
- ・ 個人事業主との適正・公正・良好な取引・契約
- ・ 経営・財務等に関する適切な情報開示・透明性の確保および組織の社会的責任
- ・ 制作者と製作者の対話や産官学連携等による共創的価値の創造

### ④個人的課題

- ・ 仕事の全体像の把握と相互理解
- ・ 職務上の立場や利害関係を超越して信頼・協働し合える多様な関係性の構築
- ・ 自己研鑽や相互扶助・多面的評価等による技能形成・キャリア発達・レジリエンス
- ・ 多様な働き方に関する法・税・社会保障・関連諸制度等の理解深化

48