

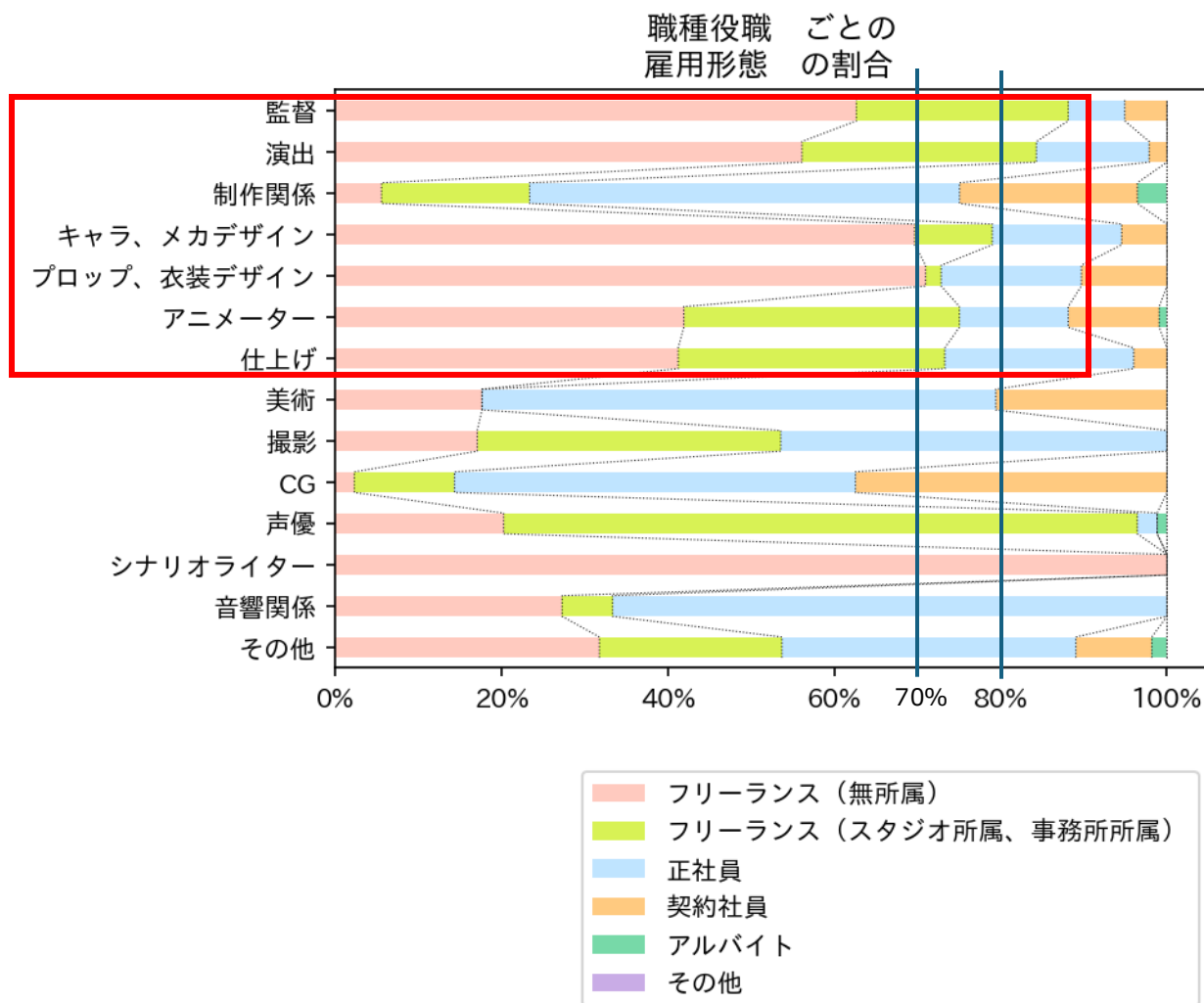


一般社団法人
日本アニメフィルム
文化連盟

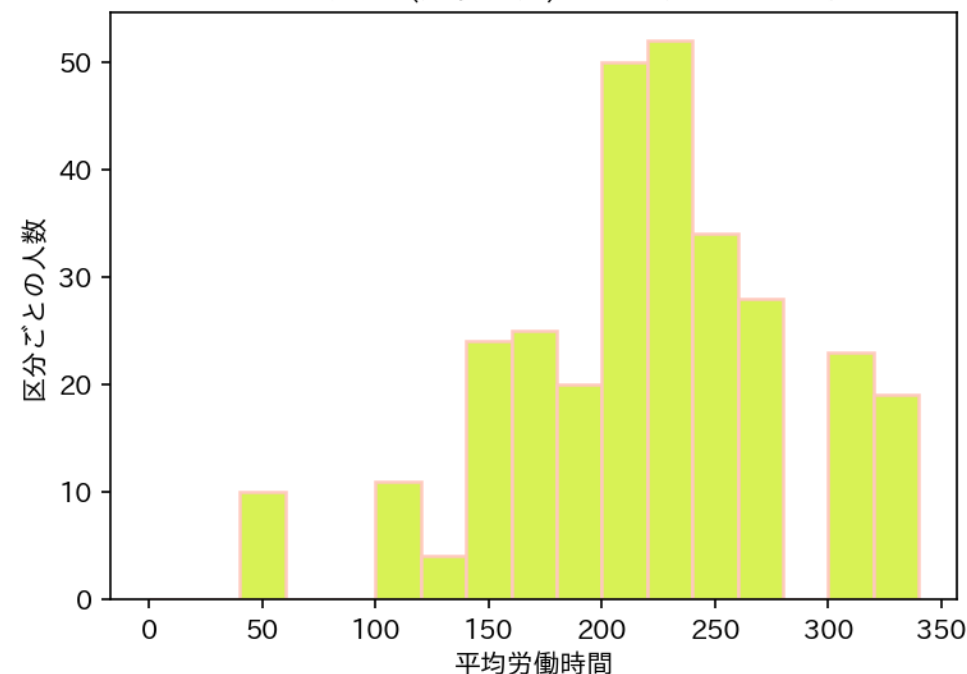
-NAFCA-

**Nippon Anime & Film Culture
Association**

2024年実態調査結果



平均労働時間(声優以外) グラフ外の人数:0名



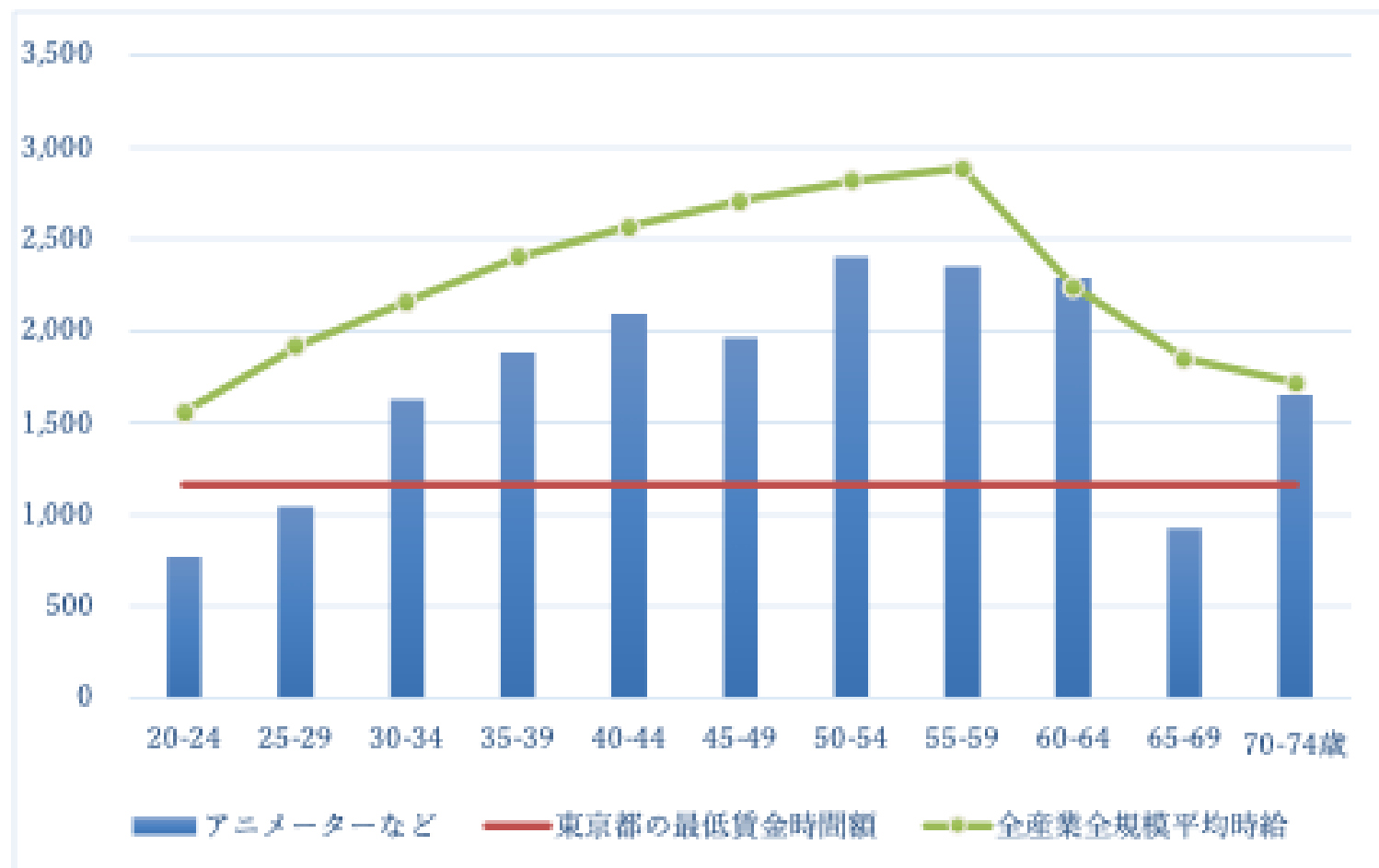
値の要約	値
平均	218.6
標準偏差	63.2
最小値	42.0
25%-tile	189.0
中央値	225.0
75%-tile	252.0
最大値	336.0

【調査概要】

- ・調査期間：2023年12月4日～2024年1月31日
- ・調査主体：一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟
- ・調査対象：NAFCA会員のうちアニメ業界従事者のみに送付
- ・有効回答数：323件

各年代の平均時給と東京都の最低賃金 及び全産業での平均賃金

NAFCA算出による
労働時間と
JAniCA調べの
収入の分布から
各年代の
平均時給を算出



(出典：JAniCA /厚生労働省の賃金構造基本統計調査/NAFCA)

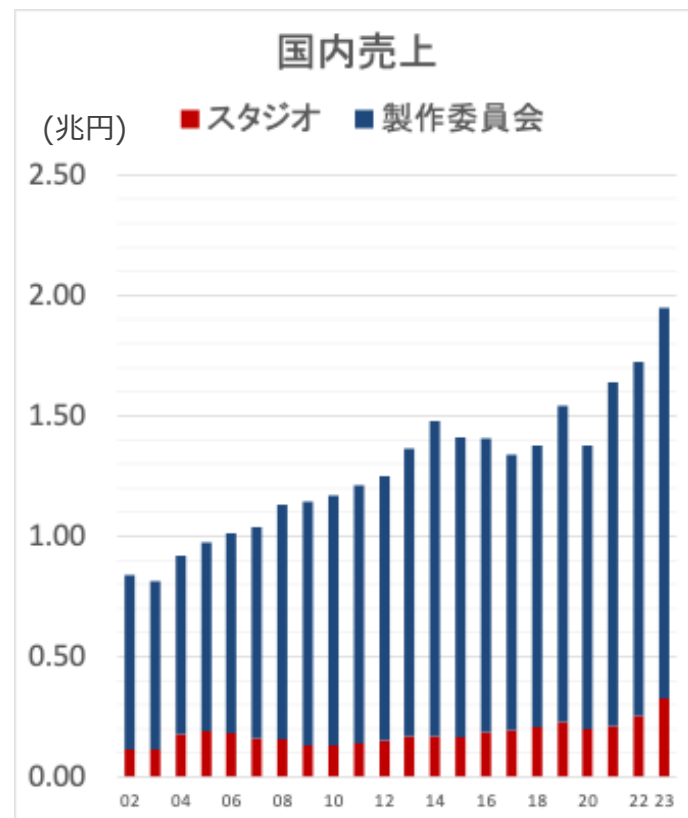
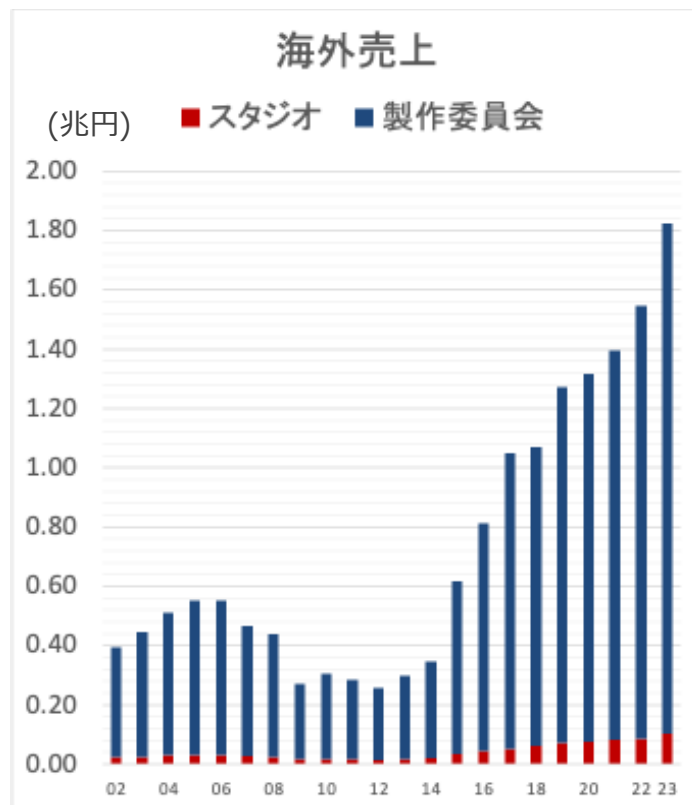
政府目標は2033年までに「4倍伸ばす」だが…

- アニメーター等は経験年数の上昇に伴い、他産業に離職しやすい傾向（低い定着率）がある。このままでは少子高齢化・人口減少の進行に伴い、2030年にアニメ制作者は2019年よりも約1割縮小し、制作分数も約1万分減少する見通し。

（出典：株式会社日本総合研究所 <https://www.jri.co.jp/MediaLibrary/file/report/researchreport/pdf/15146.pdf>）

今後の業界に必要なこと①

制作現場への利益配分を健全化すること



- 多くのスタジオの収入源は制作委託費のみであり、作品が大きくプラスになったとしても恩恵はない（＝IPがない）
- 国内制作スタジオの労働分配率は約90%と非常に高い＝賃上げ余力が乏しい

（出典：日本動画協会データを基にNAFCAが作成）

今後の業界に必要なこと②

人材を育成し、業界に定着させること

- 制作本数が増えた2000年頃以降、現場での教育システムが崩壊し、若手のスキル不足が顕著になっている。そのため、このままでは5年程度で現在の制作体制を維持することも難しいと言われている。
- 制作現場に配分される金額が増えたとしても、一朝一夕に人材育成ができるわけではない

業界内の取り組み

- 各社による「作画塾」（奨励金を支給しながら学ばせる 等）
- アニメータースキル検定（NAFCA）

その他の課題

- 離職率が高い

⇒オンラインも活用したリスキリング人材の活用等働き方の拡張が必要

- 「契約書」を取り交わす文化が希薄

⇒フリーランス法により、現状を反映した契約書が作られる可能性が高く、個人クリエイターは不利な条件での契約になる可能性

- 海外を含むアニメイベントでアニメーター等が作品のキャラクターを描くことが許されていない

⇒作品プロモーション、クリエイター個人の収入にも影響