

【日本でアニメーション制作を行うクリエイターの労働等に関する現状報告】

～国連 Human Rights Council ワーキンググループ報告書(2024 年 5 月発表)の指摘等について～

2024 年 5 月に発表された国連の Human Rights Council ワーキンググループの報告書には、日本でアニメーション制作を行うアニメーター等の労働状況についての指摘等がありました。日本動画協会は、指摘された点の現状について公表データ等により確認しましたので、以下に報告いたします。

1. 日本のアニメーション制作のクリエイターの労働と法律

推計 2 万人弱のアニメーターをはじめとするクリエイター*1 は、制作会社に雇用されている人と、制作会社との委託契約により委託先や自宅等で業務を行うフリーランス*2 がいます。コロナ禍の中の 2022 年の調査では、前回 2018 年の調査から雇用が増えて全体の 49%、フリーランスは 30.8%でした*3。国連の報告書に「フリーランスは労働法の保護の下にない」とありますが、日本では、雇用されて働く労働者には労働基準法・労働契約法を始めとする労働法の諸法令が、業務委託で働くフリーランスにはフリーランス法(2024 年 11 月施行)と下請法・独占禁止法が、それぞれ適用*4 されています。

2. アニメーター等の収入

国連の報告書に「アニメーターの初任給は年間 150 万円」*5 と記載されていますが、2022 年の調査*6 では、雇用とフリーランスを合わせたアニメーター等のうち 20-24 歳の平均年収は 196.6 万円でした。全世代の平均値は 455.5 万円、600 万円以上とする人が 25%ありました。雇用の賃金は最低賃金を定めた法律の基準以上で決められます*7。フリーランスは、委託契約により仕事の量と期間を決め、作画枚数等の出来高のみ、または月額等の固定金額に出来高を加えた報酬を得ています。その量や期間・時間が少ない場合、年収は上記の平均より少なくなることがあります。また、アニメーターの技術が未習熟で多くの枚数の作画等ができない場合、出来高の報酬が平均より低くなることがあります。アニメーター等を雇用し、フリーランスに業務を委託する制作会社は、こうした状況を把握し、アニメーター等を育成し、新人にも十分な収入が得られる雇用や委託契約の条件とする必要があります。

3. フリーランスの労働時間

国連の報告書に「フリーランスに過度に長い労働時間」が強いられているとの指摘がありました。2022 年の調査によると雇用とフリーランスを合わせたアニメーター等の全世代の労働時間は年間推計 2,379 時間*8 でした。別の 2023 年の調査の雇用も含むアニメーター等の全世代の労働時間は年間推計 2,623 時間*9 でした。雇用では、労働基準法の定める法定労働時間（1 日 8 時間、週 40 時間）を年間（365 日）で累積すると 2,085 時間であり、臨時的な特別の事情があって労使が合意する場合でも年間 2,805 時間が上限*10 です。調査の結果は、法定の上限時間は越えていましたが、労使が合意して可能な時間外労働の上限以内ではありました。制作会社は、雇用の人に加え、自宅等で自分が決めた時間に働くフリーランスも含めて、労働状況を把握し、働く人が健全で適正な労働の時間・日数となるように合意することが必要です。

4.クリエイターの知的財産権等に関する契約

国連の報告書に「知的財産権を保護しない契約、搾取の環境」があるという記載がありました。制作会社は、クリエイターの著作権者人格権等、知的財産権については著作権法に則り、また下請法とそのガイドライン*11、フリーランス法に従って合意した業務委託契約を行い、定められた書面の交付や支払期日等、義務と禁止事項を遵守し、下請法やフリーランス法の違反にならない取引を行うことが必要です。日本動画協会はこうした契約のガイドブックと契約書のひな型を作成、配布して、適正な契約の普及*12に努力しています。

以上、アニメーター等のクリエイターの労働等の現状について報告します。日本のアニメーション制作の現場では、コロナ禍前から渦中、その後に収入や労働時間の改善が進んでいます。日本動画協会は、今後とも、この報告をふまえ、実態の把握に努め、さらなる労働条件の改善、労働環境の整備の取組と理解の促進を行ってまいります。

脚注

*1：一般社団法人日本動画協作成の下記の表を参照

音響製作や声優を除き、アニメーション制作の各工程を担当する職種別のクリエイターと制作を管理するプロデューサー、デスク、制作進行の合計推計数。番組・作品のエンドクレジット記載のクリエイター数や、声優、音声制作を除いた各工程で年間公開分数を制作するのに必要な人数から推計した国内の就業数です。動画、仕上、背景では海外子会社や海外発注による制作も行われています。

アニメーション制作の人材の職種、就業形態、発注/報酬積算単位、人数(推計概算)

職種		就業形態	発注/報酬積算単位	推計人数(概算)
監督		主にフリー	シリーズ単位またはエピソード単位/エピソード単位	4 百人
シナリオ		主にフリー	エピソード単位/エピソード単位	6 百人
演出		フリー多い・雇用有	シリーズ単位またはエピソード単位/エピソード単位	8 百人
絵コンテ(監督除く)		主にフリー	エピソード単位/エピソード単位	4 百人
アニメーター/ 作画	作画監督	フリー多・雇用有	エピソード単位/エピソード単位	5 百人
	レイアウト	個人発注が多い	シーン単位/カット単位	5 百人
	原画	フリー多い・雇用有	シーン単位/カット単位	1 千人
	動画検査	フリー多い・雇用有	エピソード単位/エピソード単位	5 百人
	動画	フリー多い・雇用有	カット単位/動画枚数単位	3 千人
色彩仕上	色彩設計	フリー多い・雇用有	シリーズ単位/カット単位	4 百人
	色指定	フリー多い・雇用有	エピソード単位/エピソード単位	6 百人
	仕上	フリー多い・雇用有	エピソード単位/動画枚数単位	2 千人
CG		主に雇用	カット単位/主に人時単位	2 千人
美術背景	美術監督	主に雇用	シリーズ単位/エピソード単位	3 百人
	背景	主に雇用	エピソード単位/カット単位	8 百人
撮影	撮影監督	フリー・雇用半々	シリーズ単位/エピソード単位	3 百人
	撮影	フリー・雇用半々	エピソード単位/エピソード単位	6 百人
編集		フリー・雇用両方あり	エピソード単位/エピソード単位	4 百人
制作管理	プロデューサー	主に雇用	シリーズ単位/シリーズ単位	3 百人
	デスク	主に雇用		6 百人
		制作進行	主に雇用	エピソード単位/エピソード単位
合計				1 万 8 千人

*2：文化庁の委託により一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）が2022年度に実施した「アニメーター実態調査2023」

(母集団は 419、アニメーターが主だが監督、演出、制作管理職も含む。以下、JAniCA2022 調査という)

39.就業場所 自宅で就業するクリエイター 25.1%

<https://www.janica.jp/survey/survey2023Report.pdf>

* 3 : JAniCA2022 調査 18.アニメーション制作者の就業形態：雇用(正社員+契約社員)49%、フリーランス 30.8%
同じく 2018 年度に実施した「アニメーター実態調査 2019」(母集団は 382、職種は JAniCA2022 調査とほぼ同様。以下、JAniCA2018 調査という) 4.2 就業形態：雇用(会社役員+正社員+契約社員+パート・アルバイト)23.3%、フリーランス 50.5%

* 4 : 日本動画協会作成の下記の表を参照

アニメーション制作のクリエイターの就業に対して適用される法律

略称	対象	概要
労働法の諸法令	使用者と労働者の雇用契約	雇用されるものの労働の金額の決定、時間、日数等の条件や環境を定めた複数の法令。雇用されるものの働き方を改善するため、2019 年 4 月から「働き方改革関連法」が順次施行され、労働法の諸法令の改正という形で「働き方改革」が進められた。
下請法	事業者と個人含む事業者の間の特定の種類の業務委託契約(アニメーション制作では一部職種の定められた資本金規模の間の取引に適用)	下請取引の公正化及び下請事業者の保護を図ることを目的とした法律。取引時の書面の交付や 60 日以内の支払期日等、親事業者の義務と禁止事項を定めている。
フリーランス法	個人事業者との業務委託契約(アニメーションの制作会社とフリーランスとの取引に適用)	2024 年 11 月 1 日施行。個人で働くフリーランスに業務委託を行う発注事業者に対し、下請法類似の規制(取引条件の明示、報酬支払期日、禁止行為)を定めるとともに、労働法制類似の規制(募集時の的確表示の規制、育児介護等との両立、ハラスメント対策のための体制整備、解除・不更新時の予告)が導入された。

* 5 : 国連の Human Rights Council のワーキンググループの報告書の出典は Netflix 日本が 2020 年に「コンテンツ産業を支えるフリーランスのあり方について-Netflix のビジネスを通じて感じた問題意識-」として公正取引委員会に提出した文書が出典となっています。その中の「新人アニメーターの年収は 150 万円」と書かれた文を根拠にしており、またこの文は Netflix 日本が * 6 の JAniCA2018 調査の報告から引用したものと推察されます。

https://www.jftc.go.jp/cprc/katsudo/bbl_files/258th-bbl.pdf

* 6 : JAniCA2022 調査 41. 年齢階層別平均年収 (JAniCA2018 調査の報告では 20~24 歳のクリエイターのアニメーション制作の収入は 154.6 万円、2015 年は 121 万円)

* 7 : 日本では使用者が労働者に支払う賃金については、最低賃金法に基づき地域別に最低賃金が定められています。2024 年 11 月現在の東京都の最低賃金は時間額 1,163 円で、1 日 8 時間、週 40 時間という法定労働時間の上限を年間(365 日)で累積した 2,085 時間よりも少ない年間 1,800 時間の労働時間で試算した場合、年間の最低賃金は約 209 万円になります。最低賃金法は、産業や職種に関わりなく適用される規制ですので、どのような職種でも概ね 200 万円以上になります。

* 8 : JAniCA2022 調査 35. 平均作業時間(JAniCA2018 調査では月 230.98 時間=年間 2771.8 時間)

* 9 : 一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟による 2023 年の実態調査(母集団は 323、アニメーター 59%、演出 13.6%、制作管理や声優も含む。全体のうち雇用の割合は 32%、美術、CG、制作管理では雇用の割合が高い。) 図 2 : 声優を除くアニメ業界従事者の平均月間労働時間の分布。雇用による労働時間の方が長いとされています。

<https://nafca.jp/survey02/>

* 10 : 2019 年 4 月に改正された労働基準法により、時間外労働の上限が法律に規定されました。法定労働時間は、1 日 8 時間、週 40 時間であり、法定休日は、毎週少なくとも 1 回付与することを原則としています。法定労働時間を年間(365 日)で累積すると 2,085 時間です。法定時間外労働時間の上限は、原則として、月 45 時間・年 360 時間となり、労使協定の締結と届出が必要です。臨時的な特別の事情があって労使が合意する場合でも、時間外労働は年 720 時間以内、時間外労働+休日労働は月 100 時間未満、2~6 か月平均 80 時間以内、原則である月 45 時間を超えることができるのは、年 6 か月までとなりました。大企業への施行は 2019 年 4 月、中小企業には 2020 年 4 月から適用されています。制作会社の中には、労働時間の規定を守るために就業時間以外と休業日には制作会社を閉所し、出入



りを禁じているところもあり、雇用以外の制作会社に通うフリーランスも同様の扱いとなっていると考えられます。

* 11：下請法をアニメーション制作に適用して経済産業省が関係者の意見を入れて作成した「アニメーション制作業界における下請適正取引等の推進のためのガイドライン」

https://www.chusho.meti.go.jp/keiei/torihiki/guideline/16_animation.pdf

* 12：2023 年度に、日本動画協会は文化庁の委託を受けた「アニメーション制作者・制作会社に向けた適正な契約関係普及のための研修会」事業で、下請法（※）に則った映像とテキストによるガイドブックを作成し、またほぼ全職種ごとの報酬や業務の期間、著作権の扱いが明確にできる契約書のひな型を作成、配布して普及に努力しています。

https://aja.gr.jp/r5_bunka_kensyu_guide_infomov

※2025 年 7 月 14 日「フリーランス法」を「下請法」に訂正。