

# 日本アニメーター・演出協会提出資料

# 一般社団法人 日本アニメーター・演出協会(JAniCA)

組織概要 活動とお知らせ 入会案内 お問い合わせ

時代の風を 帆に受けて  
JAniCA は業界の健全な発展に寄与し、アニメ制作者の地位向上を目指します

一般社団法人  
日本アニメーター・演出協会

-TOPICS-

- 2019/11/29 「クロッキー会（大阪会場）」(第004回)開催のお知らせ
- 2019/11/20 「アニメーター向け健康診断」(2019年)要領のお知らせ
- 2019/11/18 「人体デッサン・クロッキー会」(第160、161回)開催のお知らせ
- 2019/11/11 「アニメーション制作者実態調査2019」への協力ありがとうございました。
- 2019/11/01 (Yahoo!募金)「京朝アニメーション応援募金」について
- 2019/08/04 「京朝アニメーション」放火事件の犠牲になった方々に寄せて
- 2019/07/26 「京朝アニメーション応援募金」を開始しました

携帯電話から  
QRコード  
携帯電話からも  
ご覧いただけます

JAniCA のあゆみ  
animamirai

アニメーター、演出を主会員として、制作進行や美術背景などの制作者、漫画家やイラストレーターなどが加入する同業者団体。

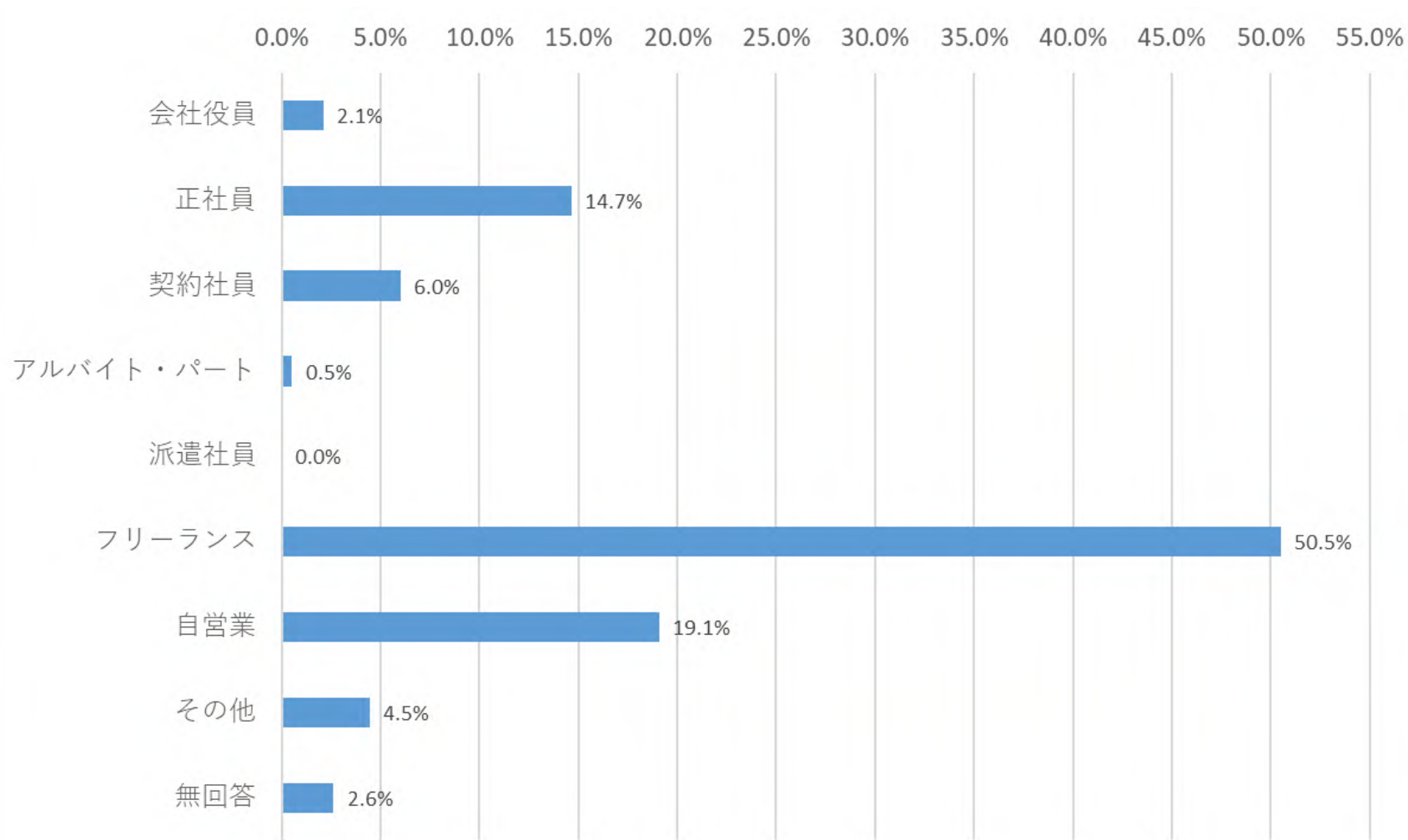
- ・アニメ業界の大規模実態調査  
2008年、2014年、2018年
- ・アニメ事業従事者の社会保障の充実  
割安な健康保険組合への加入斡旋  
健康診断の定期実施  
年金対策
- ・アニメーションの質向上およびアニメーター・演出の技術向上、知識技術の継承  
若手アニメーター等人材育成事業(2010年～2014年)  
クロッキー会(毎月2回)、解剖学講座(年5回)、パース/レイアウト講座(年5回)  
下請法ガイドライン講習会(年1回)、ACTF[デジタル作画の情報交流]等
- ・取材対応  
NHK「クローズアップ現代+」等
- ・官公庁事業への協力、委託事業実施  
内閣府、公正取引委員会、経済産業省、中小企業庁、厚生労働省、労働基準監督署、文化庁等

# 一般社団法人 日本アニメーター・演出協会(JAniCA)

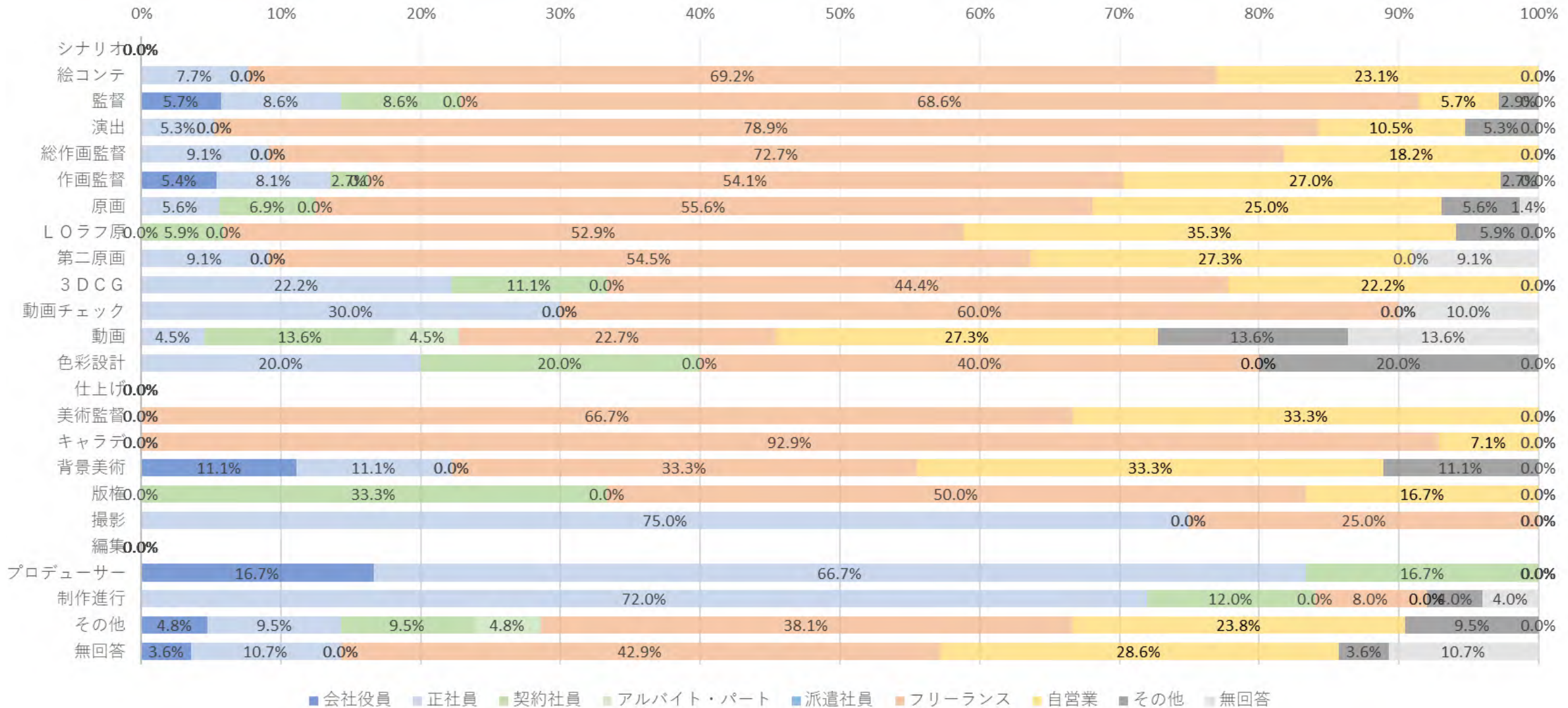
正会員 : 1,160 人  
業界会員 : 51 人  
準会員 : 432 人  
賛助個人 : 15 人  
応援団 : 318 人  
(2020/8/1時点)

種別	説明	会費	国保加入
<a href="#">正会員</a>	2D商業アニメーション制作のアニメーター、または演出家	2,000円/月	加入OK
<a href="#">無料正会員</a>	2D商業アニメーション制作のアニメーター、または演出家	会費なし	
<a href="#">業界会員</a>	2D商業アニメーション制作のアニメーター、または演出家以外(例:背景、制作、仕上げ、音響、声優) ※「 <a href="#">背景部会</a> 」を發足しました	2,000円/月	加入OK
<a href="#">準会員</a>	商業アニメーション制作又はこれに類する事業に従事する個人(例:3DCGアニメ関係者、フラッシュアニメ関係者、漫画家、アニメ雑誌編集者、ライター、ゲーム関係、小説家、イラストレーター)	3,000円/月	加入OK
<a href="#">個人賛助会員</a>	個人の方 ※「 <a href="#">賛助会員</a> 」の説明はこちら	6,000円/年	
<a href="#">法人賛助会員</a>	法人の方。 ※「 <a href="#">賛助会員</a> 」の説明はこちら	100,000円/年	
<a href="#">応援団</a>	どなたでも(個人/法人) ※「 <a href="#">応援団</a> 」の説明はこちら ※「 <a href="#">応援団一覧</a> 」はこちら	会費なし	

# 就業形態



# 職種別就業形態





# アニメ制作者の「ケガや事故」 に関する調査 報告書

発行年月日 2020年09月26日  
編集・発行 一般社団法人日本アニメーター・演出協会 (JAniCA)  
〒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

## 第1章 調査の概要

### 1. 1 調査の趣旨

アニメーターをはじめとしたアニメ制作従事者に関する労災保険の特別加入制度を要望するための基礎調査

### 1. 2 調査の対象

アニメ制作従事者

### 1. 3 調査の方法

無記名・「Web調査」

### 1. 4 調査の実施期間

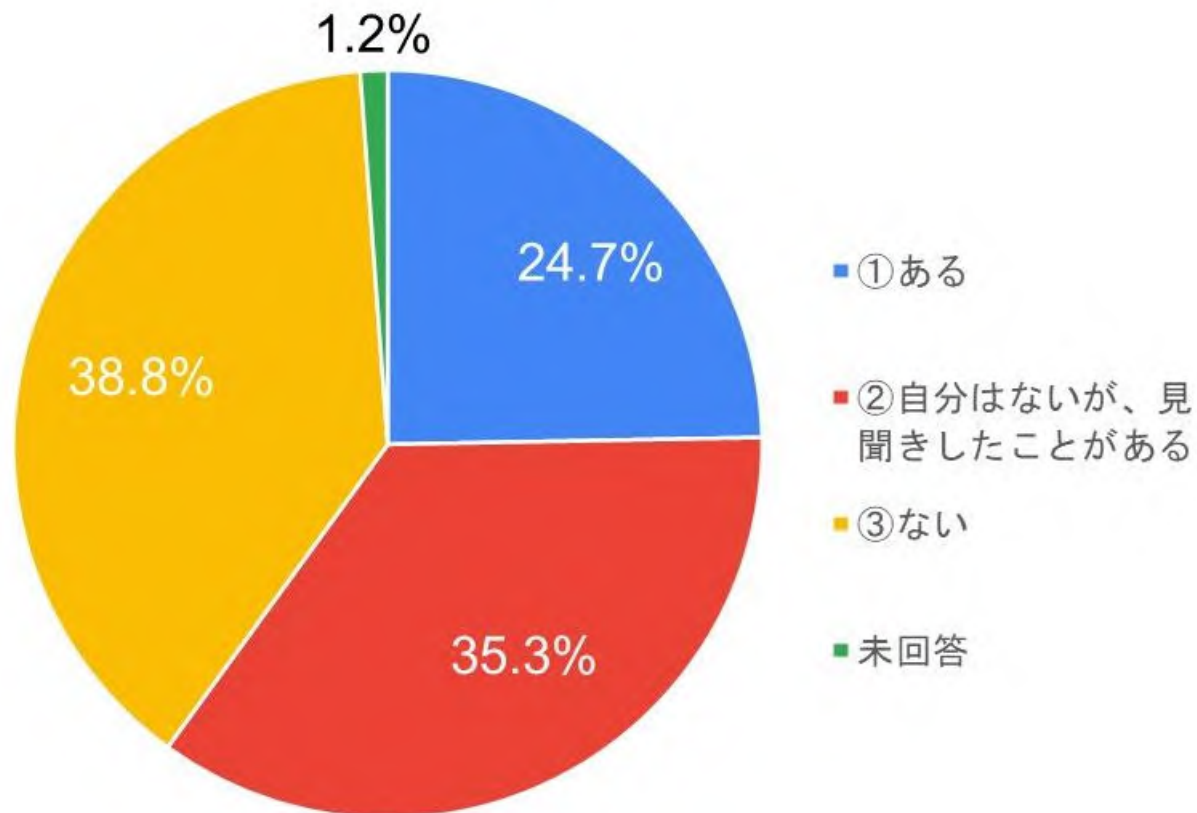
2020/9/7～2020/9/13

### 1. 5 有効回答数

85件

## 第2章 調査の結果

### 2.1 仕事の現場で事故に遭い、ケガをしたことがありますか？



(Q2-1, n=85, 単一回答)

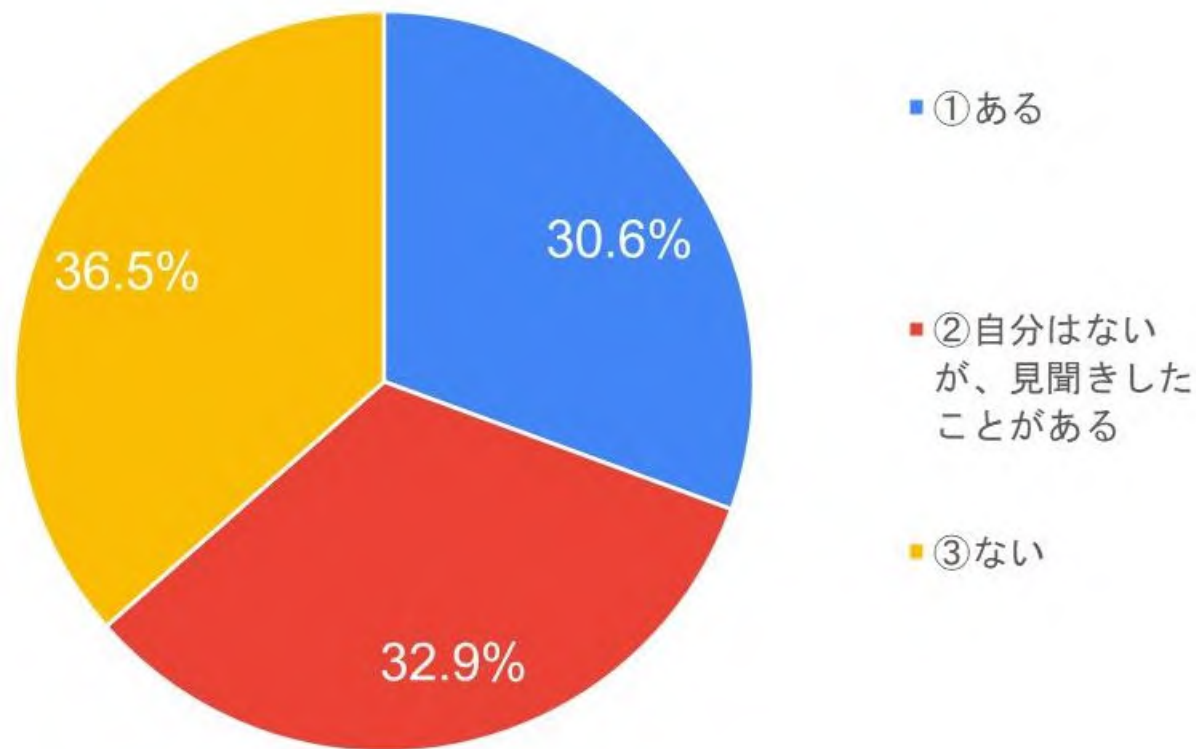
### 2.2 仕事の現場でどのようなケガをしましたか？

分類	内容
目	網膜剥離
腕	上腕骨外側上顆炎
腕	腱鞘炎(15件)
腰	ぎっくり腰
腰	腰痛(3件)
腰	座骨神経痛
腰	椎間板ヘルニア
ストレス	ストレスによる蕁麻疹
ストレス	過呼吸
ストレス	食物アレルギー発症
ケガ	靭帯損傷
ケガ	切り傷(2件)
ケガ	転倒
ケガ	捻挫
ケガ	粉碎骨折、裂傷、爪の剥がれ
ケガ	本の落下による怪我
その他	過労で三半規管の神経を損傷
その他	気力を失い座り込んでしまい急急車を呼ぶ
その他	神経痛
その他	貧血

(Q2-2, n=26, 自由記述, 症状毎に集計)



2.3 仕事の現場への行き来の際に事故に遭い、ケガをしたことがありますか？



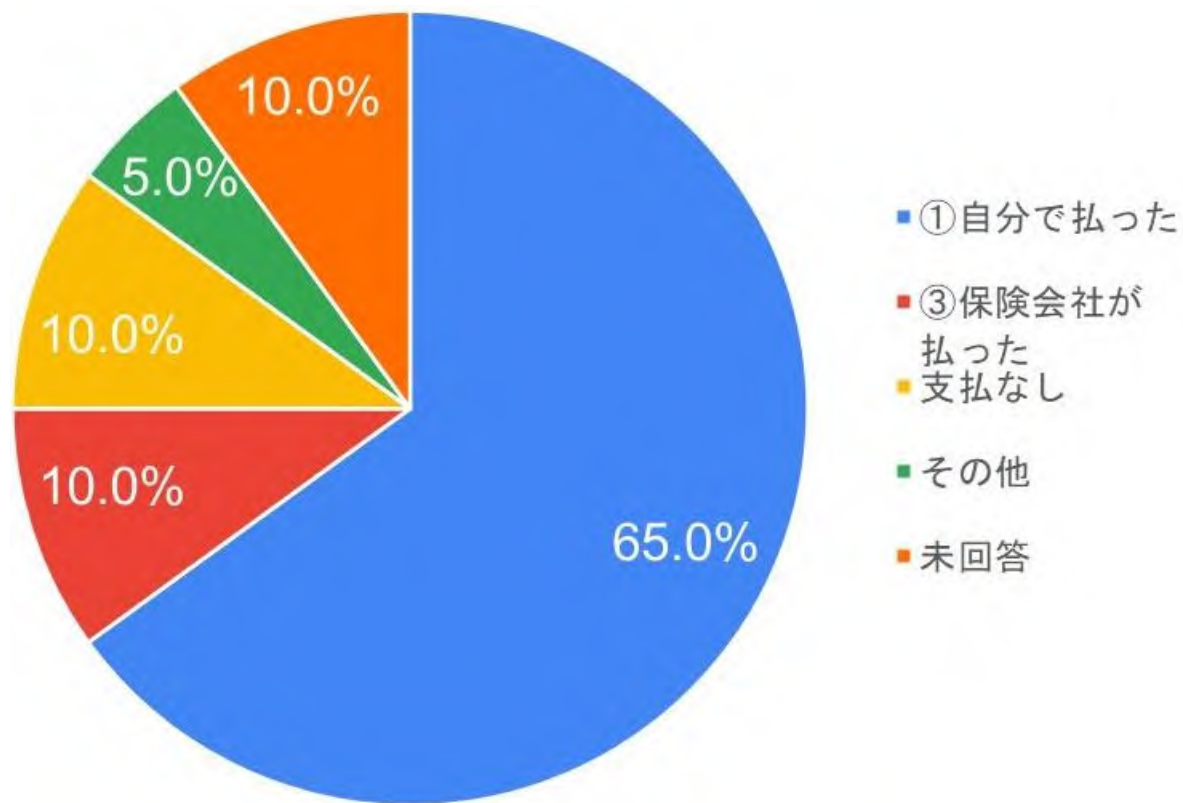
(Q3-1, n=85, 単一回答)

2.4 仕事の行き帰りで、いつどのようなケガをしましたか？

分類	状況	相手	内容
転倒	自転車	なし	会社に行く途中で自転車が二つに割れて転倒による擦り傷
転倒	自転車	なし	軽傷だったが自転車で壁にぶつかったことがある
転倒	自転車	なし	自転車から転倒し前歯を折る。歯茎、顔面打撲と擦り傷。階段で足を滑らせヒビが入る。
転倒	自転車	なし	自転車で障害物に当たり転倒、弱めの全身打撲
転倒	自転車	なし	自転車の転倒による
転倒	自転車	なし	自転車通勤時の転倒
転倒	バイク	なし	バイク通勤で転んでけがをした。
転倒	バイク	なし	バイク転倒による打身、捻挫
転倒	バイク	なし	帰宅時にバイクで転倒
転倒	バイク	なし	制作進行時代午前4時冬季にスクーターで帰宅途中道路上の凍結でスリップ、転倒。時間帯のせいで後続車両がなかったため助かった。
転倒	バイク	なし	通勤バイクの転倒により打撲と、バイク等の損壊。
転倒	駅	なし	駅の階段で右足をひねった(軽い捻挫)
転倒	駅	なし	駅の階段踏み外した
事故	自転車	車	自転車対車 脳震盪
事故	自転車	車	朝、自転車で通勤をしている途中に車と接触し、肋骨を骨折
事故	自転車	なし	自転車での事故
事故	自転車	不明	スタジオに向かう途中自転車で転倒、出会いがしらの接触事故
事故	自転車	不明	通勤時の自転車事故
事故	自転車	自転車	スタジオに向かう為自転車運転中対向の自転車にぶつけられた。
事故	自転車	自転車	夜帰宅中に自転車同士の衝突。自身は打撲程度、自転車が前輪破損。(前輪交換になり、自身で支払い)
事故	不明	車	車との接触事故
事故	不明	車	車に接触した
事故	不明	車	通勤途中、路地から出て来た前方不注意のワゴン車に横からぶつかられ、利き腕を打撲した。
事故	バイク	車	朝会社にバイクで出勤の際、交差点で前方不注意の車にぶつけられた
その他	不明	車	出勤中、急発進してきた車を避けようとして首を捻挫。
その他	その他	その他	スタジオの自転車置き場でおかしな人を見つけ、何かなと見たら酔っぱらいで、放っておいて自転車で帰ろうとスタジオの前の横断歩道で信号待ちをしていたら後ろから殴られて首に殴打の怪我をしました
その他	駅	なし	制作状況が非常に悪く原図の入りが遅く始発終電、休日なしでほぼ不眠不休で勤務をした時期にストレス性の目眩と、閃輝暗点で駅のホームで歩けなくなりしばらくベンチで横になってしまったことがありました。

(Q3-2, n=27, 自由記述, 原文ママ)

2.5 治療費は誰が払いましたか？



“支払なし”または“その他”の説明

- 支払なし 警察と会社を通して、運転主ともお話ししたけど、怪我はなかったので支払い無し。
- 支払なし 治療するほどの怪我ではなかった
- 支払なし 常備品で対応したため治療費の発生なし
- 支払なし 打撲程度で済んだため自然治癒
- その他 事故の原因となったタクシー会社
- その他 慢性的なので治療していない

集計対象：Q2-1またはQ2-2で“ある”を選択した40件

(Q4, n=40, 単一回答, 原文ママ)

## 2.6 アニメの仕事での事故の原因はなんだとおもいますか？

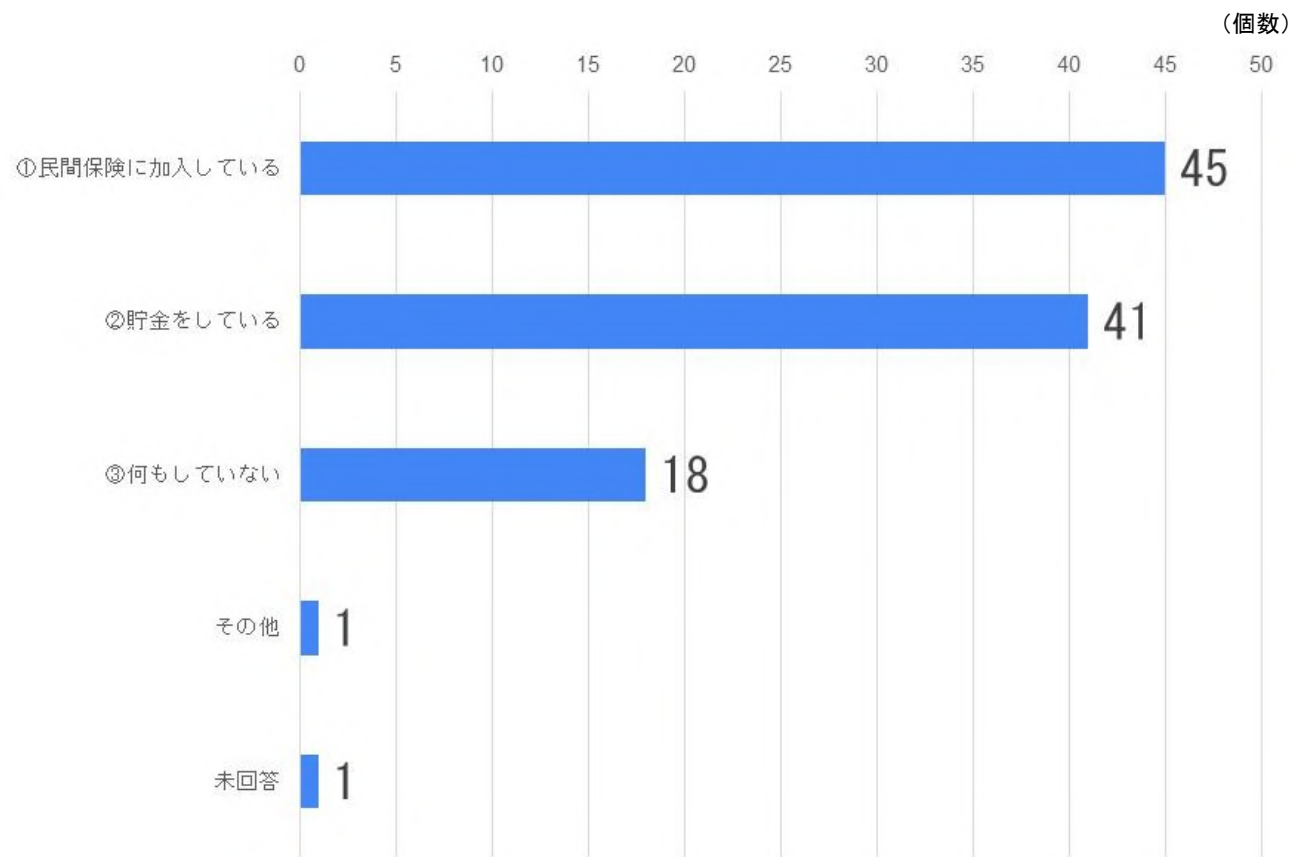
要因	分類	個数
内的	疲労・過労	24
	睡眠不足	22
	長時間労働	10
	注意散漫	4
	長時間座り続ける	2
	運動不足	2
	精神的余裕のなさ	2
	慣れない描き方	1
	多忙	1
	外的	交通事故
スケジュール		5
通勤		4
無策		3
低賃金		2
施設・設備		2
ストレス		1
その他	その他	6
なし	なし	3
	総計	99

## “その他”の説明

- ・ デジタル作業による電磁波（アース未接続）
- ・ マニュアルを作成していない。
- ・ 血行不良
- ・ 場合によりますが、自分の場合は自己責任。
- ・ 制作進行が寝不足で交通事故起こす可能性は高いだろうが、夜だろうと朝だろうと自転車やバイクでの通勤中の事故はアニメ関係ない。起こるときは起きるもの。アニメ制作中に起きそうな怪我はカッターナイフで手を切るとかか。階段踏み外して怪我とかはアニメ関係ないし。よってアニメ制作において事故が起きるとは考えにくい。病気のほうが現実的だ。
- ・ 不測の事態

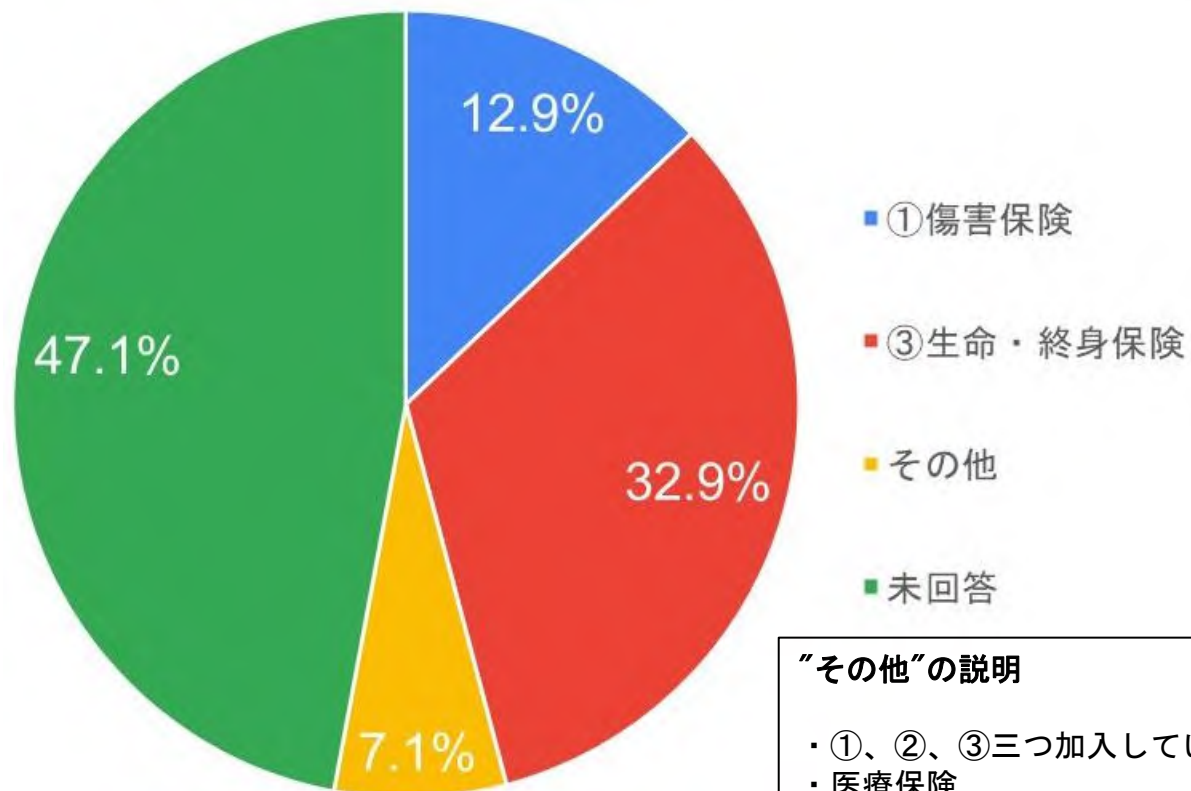
(Q5, n=73, 自由記述, 分類毎に集計)

2.7 万が一に備えている対策はありますか？



(Q6-1, n=85, 複数回答)

2.8 どのような民間保険に加入していますか？

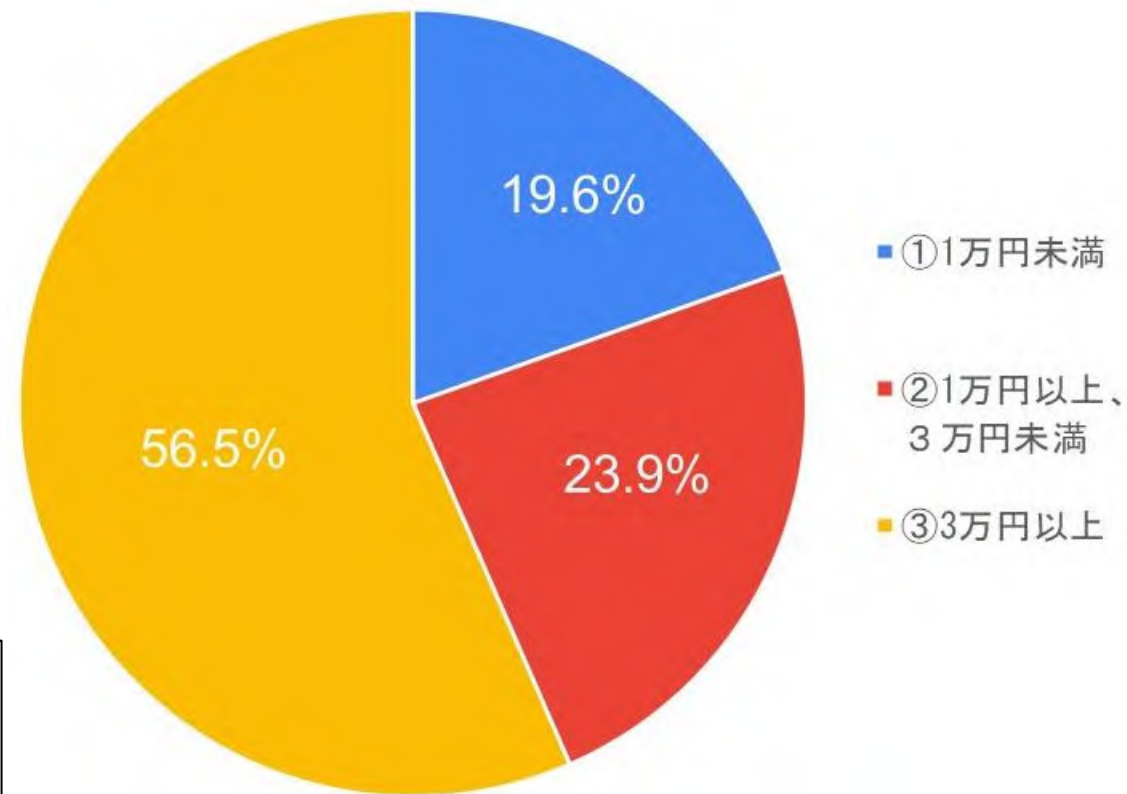


“その他”の説明

- ・ ①、②、③三つ加入しています。
- ・ 医療保険
- ・ 自転車保険
- ・ 疾病、ケガのみの掛け捨て保険
- ・ 賠償責任保険
- ・ 養老保険

(Q6-2, n=85, 単一回答)

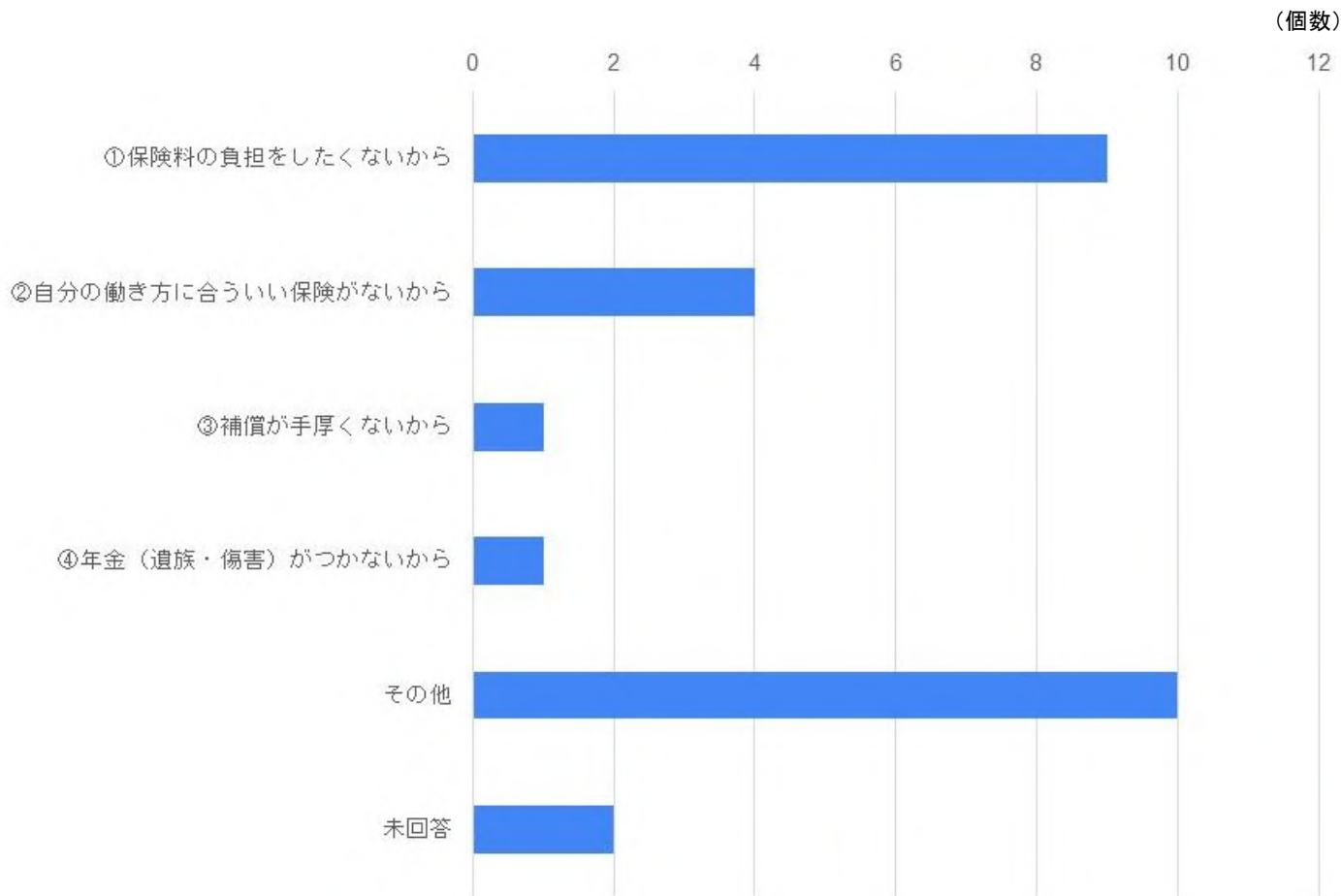
2.9 保険料の年額(合計)はいくらですか？



集計対象：Q6-1で“①民間保険に加入している”を選択、または、Q6-2で民間保険を選択した46件

(Q6-3, n=46, 単一回答)

2. 10 保険にまったく加入していない方に伺います。加入しない理由は何ですか？



“その他”の説明

- ・ お金の余裕が無い為、払えない為
- ・ そもそもフリーランスの負担税が多くて手が回らない
- ・ それに割けるほど収入が無い
- ・ 以前は加入してましたが、色々な都合で解約されてしまいました。
- ・ 今後加入予定
- ・ 事故ってなに？
- ・ 収入が不足。会社や協会が補助してくれない
- ・ 週6で働き保険加入する時間が持てない
- ・ 保険をかける余裕がない
- ・ 良い保険が分からない

(Q6-4, n=27, 単一回答)

## 2.11 現場の状況をよくするために、おもうことがあればご自由にお書き下さい。

(Q7, n=60, 自由記述, 原文ママ)

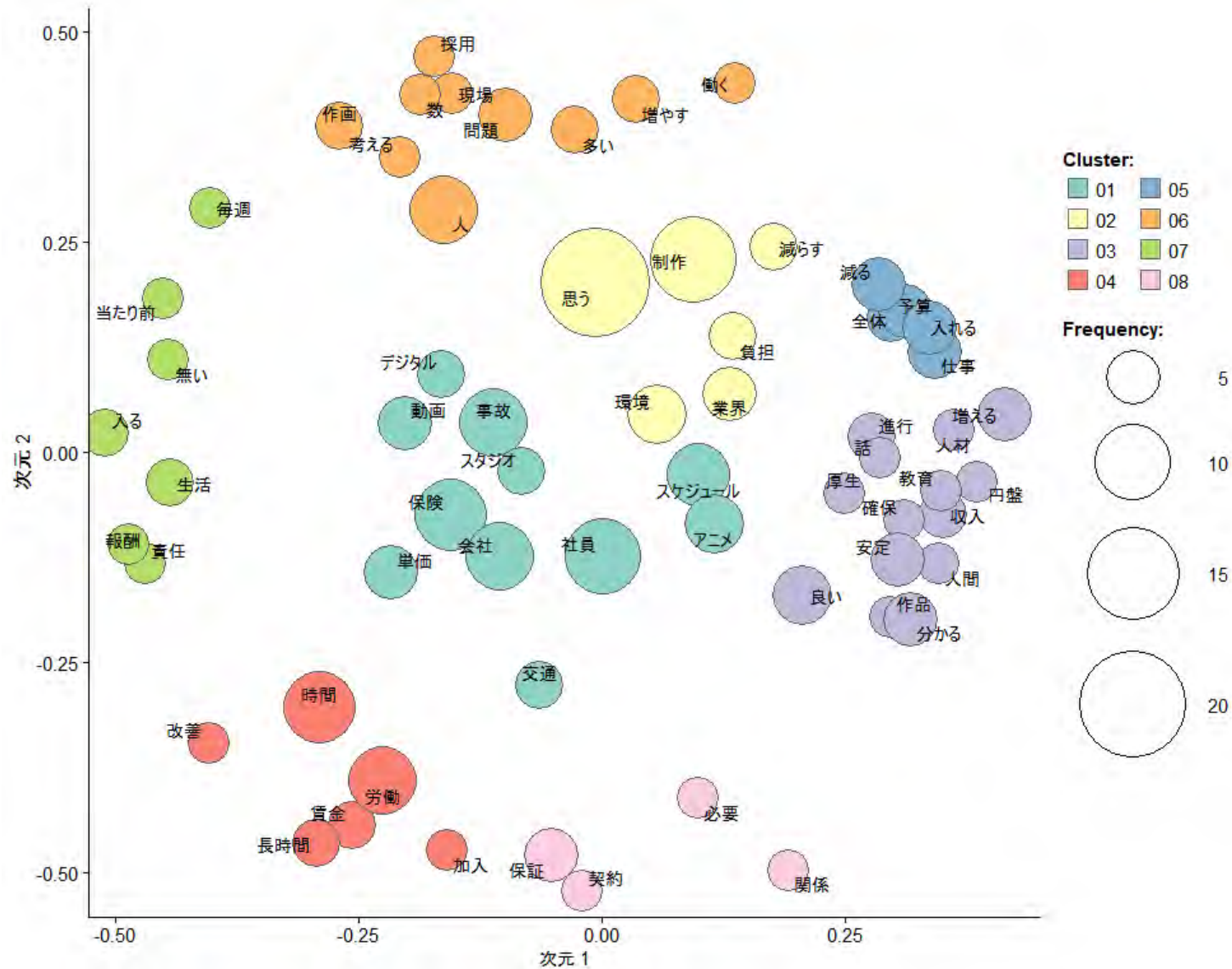
- ・過度な長時間勤務を無くす。精神的疲労の削減。(監督)
- ・近年、色々問題もありますが、アニメ業界も隔週または毎週週休二日制になり始めてきていると聞きます。とても良い傾向だと思います。平日はしっかり働いて、土日に休むという習慣が基本になればよいと思います。(監督)
- ・制作進行の数を増やして労働を分散する。スタジオが閉まる時間を作る。(監督)
- ・正しい就労時間。それで生活できる報酬金額。(監督)
- ・賃金の改善、労働の内容の軽減(監督)
- ・単価や報酬の引き上げ(監督 絵コンテ 原画)
- ・【大前提】アニメ業界全体で、アニメの本数減らしてちゃんと内容詰められる話数にした方がいい。クオリティがあれば円盤やグッズは買ってもらえる。グッズは、安易かつダサイ商材使い回しではなく、デザイナーを入れて欲しいと思わせる商品を企画する。①希望者の社員化→自社作品に確実に入れる人材を確保し、かつ、無茶をさせないようスケジュール管理も出来る。社員になった者たちは福利厚生によって負担が減るので、ストレスが減るし、余暇に出かけてインプットができる。経験がこだわりを産み、結果として良い画面をつくる。話題になれば視聴者が増え、円盤購入者も増える。②予算の引き上げと、スケジュールをきちんと組む→世の中、金と命がすべて。良いものを作りたなら、対価をきちんと払って健やかに制作できる環境を整える。これはプロデューサーと制作進行の仕事。③教育体制の強化による、人材離れの食い止め→見て覚えろ、感じろは害悪。分からないから、新人はストレス抱えて辞めるか病んで辞める。教える側の説明力を引き上げさせる。相手が分からないのは分からない説明をしているから。それと、経歴と説教だけがレジェンドの人間は教育から離して仕事だけさせた方が安全。海外の劣化無断転載で円盤収入がキツイなら、広告料を前提として、無修正版をYou Tubeやニコ動で見せ続けるとかが細々ながらも安定収入見込めそう。あとは、アニメ業界全体で国にもっと助成を求める。(監督、美術)
- ・とにかく「徹夜のV編やラッシュをやめる」最終日だけ頑張っても体壊すだけです。監督、制作、デスク、プロデューサー、演出、色彩設計、撮影、動画検査、色指定、作画監督、デジタル動画、編集、毎週毎週行われるなかば強制的このシステムは誰一人幸せになれないです。参加しなかったら干されます。(絵コンテ 演出 原画)
- ・交通費を支給して公共交通機関通勤にする。単価を上げるか正規雇用して掛け持ちによる疲弊を無くす。(演出)
- ・クリエイター全体の意識向上(脚本)
- ・モノのために人が動く環境から、データを移動させる環境にかえていくだけで人身の事故は減ります。制作現場のデジタル化対応への助成金(期限付き)などで大胆に一気に実行していくしかないのではないのでしょうか。(脚本)
- ・金銭的な問題に尽きると思います。(脚本)
- ・会社の責任と負担をどこか明確に線引きするのはいい事かも。自ら決断している個人事業主はある程度の自己責任が伴うのは当然。(アニメーター、絵コンテ、作画監督)
- ・小額で入れ、十分な補償の出る所得補償保険を紹介して欲しい。もしくは支援金を出して欲しい。(キャラクターデザイン、総作監、作監、原画、絵コンテ)
- ・労災などが適用されると良い(作画監督、原画、メカデザイン)

- ・ おかしいな、と思う (作画監督)
- ・ マニュアルの作成。(作画監督)
- ・ 休みがほしい……。 (作画監督)
- ・ 事故、怪我に対するものは思い浮かびません (作画監督)
- ・ 人材不足や、予算の問題も大きいですが、複合的な要素が多過ぎで全体的な見直しが必要なのではと思います。(作画監督)
- ・ 睡眠時間の取れるスケジュール。スケジュールに対しての業界人全ての意識改革。(作画監督)
- ・ 戦力になるのが早い制作の数ばかり採用し、作画マンの数はなかなか増やさない。育成には制作の何倍もかかるので何倍も多く採用してくれれば、こちらもしっかり育成し、自分たちの負担を減らしていけるのに。採用する役員側は作画・現場のことは全く考えられないのが問題。今いる人たちが次々と故障していき、いずれ居なくなると思う。(作画監督)
- ・ 誰もが安心して仕事を続けられるよう、安定した収入と将来の保証を会社側が提供してほしい (作画監督)
- ・ 単価を上げて欲しい (作画監督)
- ・ 無理な長時間労働をしないよう会社も気を配って欲しい (作画監督)
- ・ いかにして作業の時間短縮(長時間労働是正)をするか、そこを追求する (作画監督、原画)
- ・ 現在は在宅ワーク中心になってるので、事故にあう可能性は減った。その様な形態を増やした方が、事故のリスクは下がる。(作画監督、原画)
- ・ フリー扱いではなく、社員や契約社員化して欲しい (作画監督、原画)
- ・ ほぼ出来高払いなので、事故で描けなくなったら生活をどうしたら良いか分からない。(作画監督、原画)
- ・ 自宅で仕事ができる人は自宅で。(作画監督、原画)
- ・ 適切な労働時間、交通費の会社負担、労災の加入、必要ならば社員化 (作画監督、原画)
- ・ 保険などを考えられる時間的・金銭的余裕がほしい (作画監督、原画)
- ・ 現場の状況よりも、事故やけがを減らすには、個人各自の日ごろの生活態度や習慣が大事だと思います。(原画、演出)
- ・ 単価の値上げ、社会保険の適用、作品拘束費を当たり前にする (原画、作監)
- ・ 当たり前のように挨拶できる人が増えて欲しい (原画、作監)
- ・ アニメの制作費のアップ、スタッフの賃金アップ、制作時間の確保 (原画)
- ・ カネ！ (原画)
- ・ 可能かどうかは分かりませんが、本人が拒否しない限り作品ごとに社員契約を結ぶのを義務化すれば一定の保証は受けられると思う。(原画)
- ・ 会社に所属していないフリーランス向けにデジタル作画の講習会などを開いて欲しい (原画)
- ・ 業界全体の制作本数減らして一本当たりの予算増やせば無理やり仕事入れ込むほどの働き方をする人が減るのではと思う (原画)
- ・ 業務委託とは名ばかりのスタジオが多い。特に動画マンは入社やノルマを課せられているところも多いのに業務委託としている。デジタル化してるスタジオは機材やソフトの指定もしてるのに。せめて動画マンやチェッカーは社員化して、安定した人員の確保と安定した収入、教育(クオリティの向上)を図って欲しい。(原画)



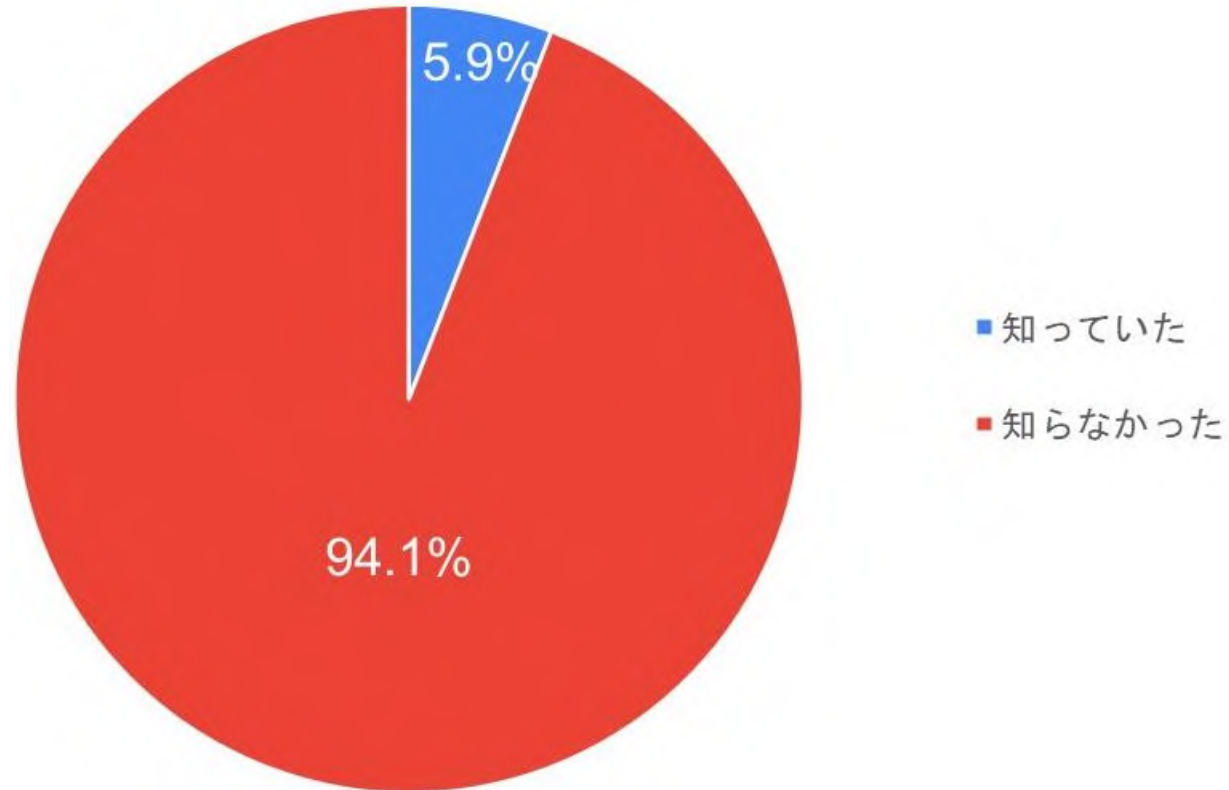
- ・制作スケジュール、各人の自己管理（原画）
- ・制作は車の運転を業者に頼む会社が増えてるのでいいと思う。安い保険でもみんな入れれば万が一に備えられると思う。（原画）
- ・全てのスタッフに最初から厚生年金等の福利厚生がある、または無くても同じくらいの報酬があると良いと思いました。現状責任者が、実力が付いてから社員にする等の人による曖昧な判断をして動画時代からの借金や滞納ありで手遅れになってから社員にしていたりしているのもどうかと思います。そして状況によってはクビにすればいいと思います。（原画）
- ・電磁波対策はした方が良く。労働時間と休日日数の改善。単価の改善。（原画）
- ・年を取っても無理せず安心して働ける場所があれば嬉しいです。時代遅れの考えかもしれませんが。（原画）
- ・職業柄スポンサーなどに振り回されるのは仕方ないとして、それをするならもっとこっちの待遇も良くして欲しい（アニメーター）
- ・最低賃金の保証（原画、動画）
- ・異常な環境で働いているということをもっと自覚すべきだと思う。上の立場の人に自覚が無さすぎる。この環境が当たり前だと思っているのは、本当に問題だと思う。（動画）
- ・年金や保険の保証が会社からあればいいのにとおもいます（動画）
- ・なるべく安い、入りやすい保険があればいい。（仕上）
- ・ケガをし会社に連絡を入れしばらく出向ができない旨連絡を入れていたにもかかわらず、復職した時に社長からケガ大丈夫でしたか？といった言葉すら無かった。（特殊効果）
- ・制作進行が睡眠不足の中車で回収に行って交通事故を起こした話は聞いていておそろしいです。進行車という仕組みは環境のとれたスタジオ以外やめるべきです。（背景）
- ・生活できてない人に保険は入れというのも酷な話だと思う（背景）
- ・予算をあげる スケジュールでオーバーヘッドしても最終回まで調整できるスケジュール体制にする（背景）
- ・事故にあった時、きちんとした対応を教えるようになってほしいです。（背景美術）
- ・長時間労働をなくしてほしい、賃金支払い額を引き上げてほしい、毎月の支払いを保証してほしい、社会保険の加入を補助してほしい、放送と納品までの間をとってほしい（制作進行、演出）
- ・残業代さえ支払われていればまだマシだったかもしれないが、上辺だけのフレックスタイム制のおかげでいくら労働時間が長くても給料は変わらない。契約社員で保険加入できないのに給料制度だけフレックスタイム制で使い潰すスタイルでは続けるのは難しい。正社員登用されても現状がつづくのであればやめざる負えないだろう。（制作進行）
- ・将来の不安などもあるかもしれないが、精神的に人間関係に依存してることもあり、それが崩れると、鬱病になる率が高い。知り合いのアニメ関係者の半分は様々な鬱病の診断をされてたりする。産業化を考えるのであれば、安定的なお金だけでなく人間関係のライフセイフティネットが必要。（未記入）
- ・手取りが月15万しか無いのもっとギャラが増えないとどうにもならない。（外部ブレイン）

多次元尺度構成表





2. 12 厚生労働省の「労災保険の特別加入制度」は、一人親方(土木、建築、林業等)等が加入することができ、民間保険よりも手厚い制度です。ご存じでしたか？



(Q8, n=85, 単一回答)

## 第3章 調査票

### 3.1 アンケート調査ページ

### アニメ制作者の「ケガや事故」に関する調査

JAniCAでは「アニメ制作者の『ケガや事故』に関する調査アンケート」を実施します。

6月25日、内閣府はフリーランスの保護ルールの整備と労働環境の改善のために労災保険の対象拡大をすと発表しました。

アニメ制作者はデスクワークが多く、自宅やスタジオでのケガや事故についてはほとんど意識されていませんでした。しかし、早朝/深夜移動時における自転車やバイクの転倒事故、ストレスや過労による精神疾患などがあるとも聞きますが、実態は不明瞭なままです。

今回、厚生労働省より実態のヒアリングや資料の提供を求められたことを契機として、アニメーターをはじめとしたアニメ制作従事者に関する労災保険の特別加入制度を要望するため、緊急アンケートを実施いたします。  
ご回答のご協力をお願いいたします。

- ・ JAniCA会員/非会員を問わず回答できます。
- ・ 調査は匿名で行われます。ご連絡先等の記入も不要です。
- ・ 全13問、約5分で回答できます。
- ・ 集計結果の一部を省庁やメディアにご提供させて頂くことがありますので、予めご了承下さい。

回答期限：9月13日（日）24時

(9/8 11:00更新)説明文を更新しました。

---

**Q 1. 職名**

監督、脚本、絵コンテ、作監、原画、動画、動画検査、色彩設計、仕上、仕上検査、撮影、編集、等

回答を入力

Q 2 - 1. 仕事の現場で事故に遭い、ケガをしたことがありますか？

①ある

②自分はないが、見聞きしたことがある

③ない

---

Q 2 - 2. 仕事の現場でどのようなケガをしましたか

Q2-1で「ある」を選択した方のみご回答ください。（腱鞘炎、手根管症候群、荷物の転倒・落下による打撲、等）

回答を入力

---

Q 3 - 1. 仕事の現場への行き来の際に事故に遭い、ケガをしたことがありますか？

①ある

②自分はないが、見聞きしたことがある

③ない

---

Q 3 - 2. 仕事の行き帰りで、いつどのようなケガをしましたか

Q3-1で「ある」を選択した方のみご回答ください。（深夜にスタジオに行く際に、バイク転倒による左手首の骨折、等）

回答を入力

Q 4. 治療費は誰が払いましたか

Q2-1、Q3-1で、自身がケガをされた方のみご回答ください。（複数回答可）

- ①自分で払った
- ②所属スタジオ/制作会社が払った
- ③保険会社が払った
- ④わからない
- その他: \_\_\_\_\_

Q 5. アニメの仕事での事故の原因はなんだとおもいますか？

回答を入力

Q 6-1. 万が一に備えてている対策はありますか？

- ①民間保険に加入している
- ②貯金をしている
- ③何もしていない
- その他: \_\_\_\_\_

Q 6-2. どのような民間保険に加入していますか？

Q6-1で、「民間保険に加入をしている」を選択した方のみご回答ください

- ①傷害保険
- ②所得保障保険
- ③生命・終身保険
- その他: \_\_\_\_\_

Q 6-3. 保険料の年額（合計）はいくらですか？

Q6-1で、「民間保険に加入をしている」を選択した方のみご回答ください

- ①1万円未満
- ②1万円以上、3万円未満
- ③3万円以上

Q 6-4. 保険にまったく加入していない方に伺います。加入しない理由は何ですか？

Q6-1で、「なにもしていない」を選択した方のみご回答ください

- ①保険料の負担をしたくないから
- ②自分の働き方に合ういい保険がないから
- ③補償が手厚くないから
- ④年金（遺族・傷害）がつかないから
- その他: \_\_\_\_\_

Q 7. 現場の状況をよくするために、おもうことがあればご自由にお書き下さい。

回答を入力

Q 8. 厚生労働省の「労災保険の特別加入制度」は、一人親方（土木、建築、林業等）等が加入することができ、民間保険よりも手厚い制度です。ご存じでしたか？

参考：厚生労働省 「労災保険への特別加入」  
[https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/koyou\\_roudou/roudoukijun/rousai/kanyu.html](https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/koyou_roudou/roudoukijun/rousai/kanyu.html)

- ①知っていた
- ②知らなかった

送信

令和2年10月19日

## 要望書

厚生労働省

厚生労働大臣 田村憲久 殿

東京都千代田区岩本町3-6-8 川野商事ビル2階

一般社団法人 日本アニメーター・演出協会

代表理事 入江泰浩

我々、一般社団法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA)は、日本で制作される商業アニメーションに従事する専らアニメーターや演出等のアニメーション制作従事者により構成され、相互の交流、研鑽及び地位向上を目的とする法人です。各種技能講座を開催する外、2008年以降、文芸美術国民健康保険組合の団体加入により、健康保険の提供等の事業を行っております。

アニメ業界は元々が特に危険な労働環境にはないものの、長時間労働に起因した「心身の不調（特に腕、目、精神）」、不規則な就業時間に起因した深夜移動時の事故等、業務上の事由又は通勤による事故が発生しています。当団体が昨年実施した調査によれば、アニメーション制作事業者は、約7割が個人事業主・フリーランスということもあり、このような事故については多くの場合、労災保険の適用がありません。

今般、全世代型社会保障検討会議第2次中間報告(令和2年6月25日全世代型社会保障検討会議)において「フリーランスとして働く人の保護のため、労働者災害補償保険の更なる活用を図るための特別加入制度の対象拡大等について検討する」と盛り込まれたことを受け、当団体は、アニメーション制作事業者が安心して作品制作に従事できるよう、労災保険の特別加入制度の特定業種として、アニメーター及び演出等、アニメーション制作事業者を加えていただくことを要望いたします。

なお、当団体は会員に対し、身体的な健康維持を目的として、2013年以降、毎年10～2月にかけて、健康診断の実施を実施して参りました。精神的な不調に関する特定の対応は未だ実現できていないものの、今後は産業医の診断や相談会の開催等も検討しております。また、アニメ業界固有の事例にはなりますが、腱鞘炎の予防/回復の施策や、今後の液晶タブレット普及に伴う目の疲労改善や疾患防止の意味で「VDTガイドライン」の周知を図る必要があると考えています。さらに、過重労働の防止を企図した啓発活動等にも尽力していきたいと考えております。

以上

# 「アニメーション制作者実態調査 2019」

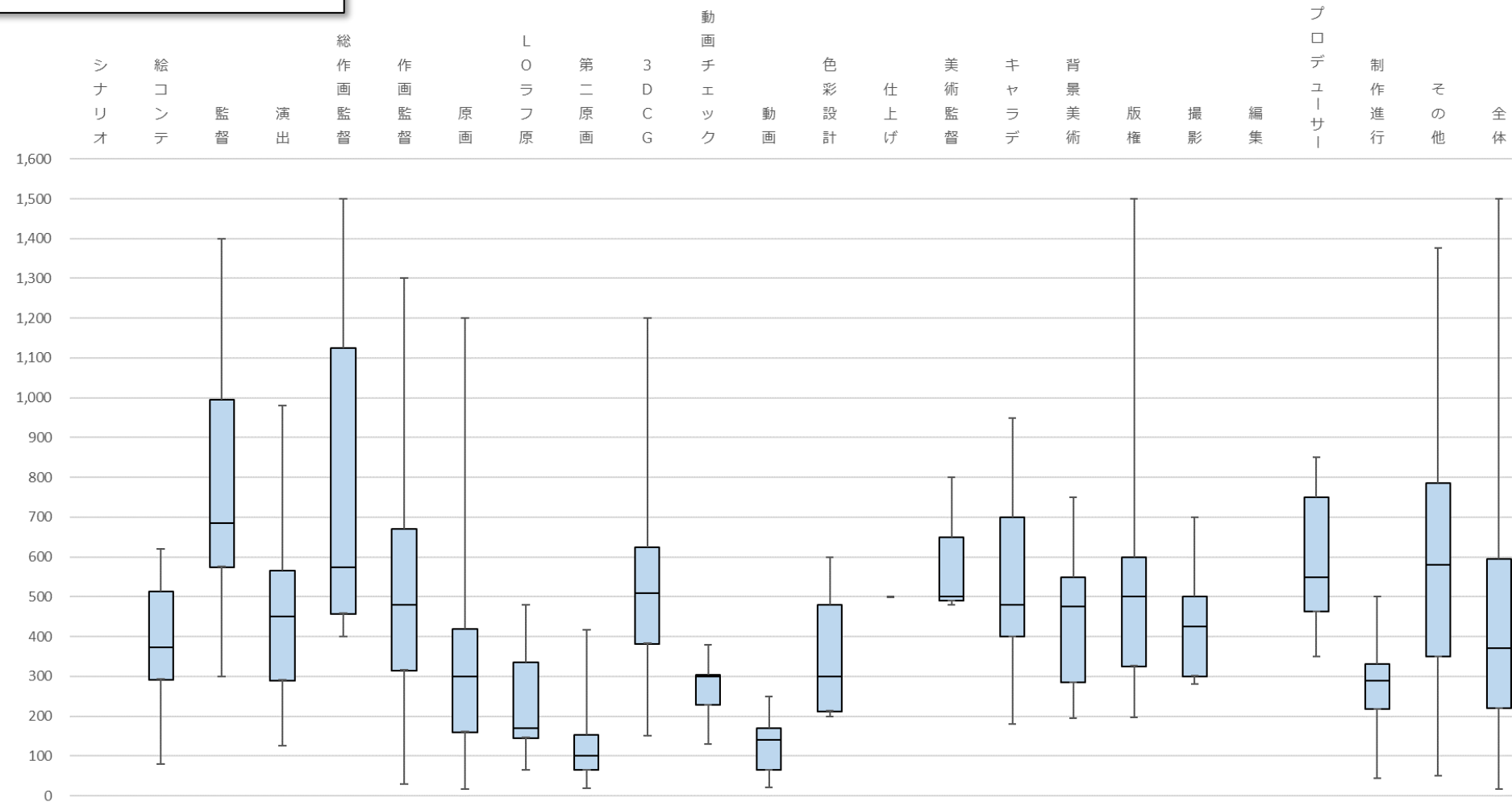
## 職種別・契約形態

職種別就業形態	会社役員	正社員	契約社員	アルバイト・パート	派遣社員	フリーランス	自営業	その他	無回答	合計
シナリオ										0
絵コンテ		1				9	3			13
監督	2	3	3			24	2	1		35
演出		1				15	2	1		19
総作画監督		1				8	2			11
作画監督	2	3	1			20	10	1		37
原画		4	5			40	18	4	1	72
LOラフ原			1			9	6	1		17
第二原画		1				6	3		1	11
3DCG		2	1			4	2			9
動画チェック		3				6			1	10
動画		1	3	1		5	6	3	3	22
色彩設計		1	1			2		1		5
仕上げ		1								1
美術監督						2	1			3
キャラデ						13	1			14
背景美術	1	1				3	3	1		9
版權			2			3	1			6
撮影		6				2				8
編集										0
プロデューサー	1	4	1							6
制作進行		18	3			2		1	1	25
その他	1	2	2	1		8	5	2		21
無回答	1	3				12	8	1	3	28



# 「アニメーション制作者実態調査 2019」

## 職種別年収・年齢・勤続年数



● 最大値  
 ■ 75パーセンタイル  
 ■ 中央値  
 ■ 25パーセンタイル  
 ● 最小値

パーセンタイルは「データを小さい順で並べたとき、ある数値がデータの小さい方から見て何%の位置にあるかを表す」ものです。線分が長ければ疎、短ければ密にデータが分布しています。

平均年収(万円)	-	388	779	450	788	538	334	232	131	550	274	125	358	500	593	549	448	600	429	-	592	285	588	441
平均年齢(歳)	-	48	44	46	45	41	40	38	39	35	42	27	43	43	38	43	39	37	36	-	40	29	39	40
平均勤続年数(年)	-	21	22	23	26	20	17	14	10	12	19	4	22	24	14	20	17	12	11	-	13	6	15	17

外れ値を除く