

[書 評]

松永伸太郎 (2017)『アニメーターの社会学 職業規範と労働問題』  
三重大学出版会

Book review: MATSUNAGA Shintaro (2017) *The Sociology of Animators:  
Occupational Norms and Labor Issues*, Mie University Press

加 藤 恵

## 1 はじめに

日本動画協会（2016）によれば、テレビ、映画、ビデオ、配信、商品化、音楽、海外、遊興、ライブエンタテインメントのそれぞれのカテゴリにおける、日本のアニメ作品を利用したビジネスの売上の合計額は、2010年から2015年まで6年連続で上昇している。しかし、そのようなアニメ産業の上向きの景況感とは裏腹に、アニメの制作現場はキャパシティオーバーの状況にある（増田2016）。既に識者や報道によって、逼迫した制作スケジュールに追われる制作現場の労働実態については指摘がなされている<sup>1</sup>が、そのような指摘は、低賃金や長時間労働といった低労働条件でアニメーターが働いている原因として、製作委員会制度<sup>2</sup>に起因する制作会社の収支構造や、マンパワーに対して作品数が多すぎることを挙げるなど、アニメ業界の構造にその原因を求め、場合によってはそれを不適切として批判している。

本書『アニメーターの社会学 職業規範と労働問題』もまた、日本のアニメの制作現場の労働実態の追究を試みたものであるが、著者の松永伸太郎氏は、アニメーターが低労働条件で働いているメカニズムを明らかにするためには、労働者であるアニメーターの視点からの分析が必要であると考える。その上で、制作現場で働くアニメーターが何を考え、どのように働いているのかについて知るべく、複数のアニメーターへのインタビュー調査を行った。

---

<sup>1</sup> たとえば、増田弘道（2016）『デジタルが変えるアニメビジネス』NTT出版、入江泰浩・渥美由喜・武田真一・田中泉（出演）（2017）「2兆円↑アニメ産業 加速する“ブラック労働”」『クローズアップ現代+』NHK 総合テレビ、2017年6月7日放送など。

<sup>2</sup> 映像ソフト会社、テレビ局、制作会社などのコンテンツビジネスに携わる企業が共同で制作費を出資する制度。（半澤 2016）

本書に含まれるアニメーターの語りは、アニメ業界に身を置かない評者のような人間にとっては接する機会が限られており、特に個人の労働環境についての語りとなればことさら貴重である<sup>3</sup>。また本書は、現在のアニメ業界の構造が不適切であるとして批判し、それは改善されるべきであると主張する紋切り型の議論とは一線を画している。こうした著者の研究に見られる新奇性は、アニメの制作現場の労働実態の解明に新たな知見をもたらし得るものとして注目に値することから、本稿で取り上げた次第である。

## 2 本書の構成と内容

本書の構成は以下の通りである。

- 序章 本書の問題設定と構成
- 第一章 アニメーターという対象
- 第二章 働きすぎという現象の捉え方
- 第三章 データと方法—規範の記述とエスノメソドロジー
- 第四章 アニメーターの仕事についてのエスノグラフィックな前提
- 第五章 アニメーターの仕事を作る二つの職業規範
- 第六章 規範の利用と独創性の発揮
- 第七章 規範の利用と労働条件の受容
- 第八章 アニメーターにとっての労働問題

---

<sup>3</sup> アニメ情報雑誌では、ある特定の作品に関する記事の中で、監督やキャラクターデザインといった役職にあるアニメーターを中心に、作品制作過程についての語りが掲載されることは珍しくないが、作品とは直接関係のない、個々の労働環境についての語りを目にすることはあまりない。

## 終 章 本研究の意義と課題

序章では、アニメーターが低労働条件で働いている原因を、アニメーターがクリエイター意識から作品制作に没頭する姿勢を使用者が利用したこと求めた先行研究を批判した上で、「アニメーターの労働条件はアニメーター自身の視点から見て何らかの形で合理性があり、それが記述されるべき」(p.9) であるという著者の立場を提示した。

第一章では、アニメーターと呼ばれる職業が、どのような作業に従事している人々を指すのかを明確にした。さらに、日本アニメーター・演出協会が公開している実態調査の内容を引用し、アニメーターが低賃金、長時間労働、高離職率という労働環境の中で働いていることを確認した。

第二章では、各々の職業に存在する規範に対する労働者の態度について、それに従うか背くかの二者択一ではなく、一見従順の姿勢を見せるが、実のところそれは、職場において自身の個人的関心を達成することを目的とした戦略的な従順であったというような、規範を巧みに利用している様子を指摘した先行研究の方針を踏襲するとした。

第三章では、職業規範の記述方法についての検討を行い、その結果、インタビュー調査が適当と結論づけた理由を述べた。また、インタビュー調査の中では、アニメーターが語った内容と、その内容をどのように語ったのかという点の双方に注目し、第四章では前者、第五章から第八章では後者の手法を採るとした。

第四章以降は、アニメーターへのインタビュー調査の結果を基に議論が進められた。まず第四章では、アニメーターの劣悪な労働環境は、使用者による過酷な労務管理の結果生じたものではなく、むしろ十分な労務管理は行われていないことを指摘した。その上で、アニメーターの低労働条件

の受容のメカニズムを明らかにするためには、アニメーターの思考や行動に注目する必要があると述べた。

第五章では、アニメーターの職業規範には、「上流工程<sup>4</sup>の指示に従って作業をこなしていく」(p.116) 職人的規範と、「独創性を表出していく」(p.116) クリエーター的規範の2つの類型があるとした上で、職場においては職人的規範がクリエイター的規範より優位に置かれていることを明らかにした。その一方で、双方の規範は「高い技術を持つ」という項目を共有しており、クリエイター的アニメーターであっても、そのアニメーターが高い技術を持っていれば、職人的規範から逸脱せずに仕事をする事ができ、むしろ作品の質を高めるためにそのようなアニメーターが必要とされる場合もあることを述べた。そして、アニメーターは同時に双方の規範を利用していることも明らかにした。

第六章では、上流工程からの指揮命令と、アニメーターの持つ独創性との関係性に焦点を当て、具体的にクリエイター的規範がどの程度許容されるのかについて検討した。独創性は、アニメーターが意図的に出す場合と、技能の足りなさゆえに出してしまう場合とがあるが、いずれにせよ、アニメーターが独創性を出す際には、常に職人的規範と照らし合わせながら行っていることを明らかにした。

第七章では、使用者が労働者の仕事のやりがいを利用して労働者に低労働条件の受容を強いているという先行研究を参照し、それではアニメーターの場合は、やりがいが労働条件の受容にどのような作用をもたらして

---

<sup>4</sup> 著者はアニメ制作の各工程について、上流工程から順に、監督、演出、絵コンテ、キャラクターデザイン、作画監督、原画、動画の順に並べたが、そのうち演出、絵コンテ、キャラクターデザインについての上下関係は必ずしも明確でないとした。

[書 評]

いるのかという問題関心のもと、やりがいとアニメーターの職業規範との関係性を分析することを通じて、アニメーターが自分の意思に基づいて低労働条件を受容している実態を明らかにした。

第八章では対照的に、アニメーターは自身の低労働条件に対して全く不満がないわけではないことを明らかにした。アニメーターの賃金体系について、それが一律単価であることは、アニメーターの持つ技術のレベルに対しての相応な評価がされず、結果として高い技術を持つという職業規範に沿うためのモチベーションを維持できなくなり、また出来高制であることも、キャリアを継続できるだけの最低限の賃金すら得ることを困難にしており、仕事を継続するという職業規範と矛盾していることを指摘した。

終章では、これまでの議論の振り返りをしつつ、本書の成果と課題について述べた。

### 3 本書の成果

本書は、アニメーターが低労働条件で働いている現状を分析するにあたり、アニメーターが何を考え、どのように行動しているのかを知るべく、1年以上にわたり合計で16名のアニメーターへのインタビュー調査を行った。インタビューでは、賃金の様なセンシティブな問題を含み労働条件についての語りが多く含まれており、そうしたアニメーターの私的な領域に関する情報まで引き出したことについて、まずは評価すべきである。

インタビュー調査の結果を基に議論を進めるにあたり、著者は、アニメーターの語った内容そのものよりも、その内容がどのように語られたかについての記述の方に、多くの紙幅を割いた。後者の手法を採ることで、アニメーターの発言の背後にある思考を明らかにしようとした点に、本

書の面白さがある。その面白さが特に如実に表れているのが、第七章において、アニメーターが職業規範と照らし合わせて行動した結果、低労働条件を受容してしまう流れを明らかにしたくだりである。以下に内容を簡単に振り返る。

第七章では、「仕事のやりがいは何か」という問いに対するアニメーターの回答を基に議論が展開された。一例として、ある若手アニメーターは、仕事のやりがいとしていったんはお金がもらえることを挙げながらも、その直後に、それを超えるやりがいを感じる場面として、「うまく描けたとき」と「早くできたとき」を挙げた。「うまく早く描く」ということは、アニメーターの仕事を円滑に進めるという職業規範に合致する。一方で「お金をもらう」ことは、労働そのものの目的としては真っ当ではあるが、アニメーターの職業規範に合致するものではない。著者は、このアニメーターの回答の様子から、やりがいとして挙げるにふさわしい内容と、ふさわしくない内容との区別が存在していると考え、両者を分ける判断材料となっているのが、職業規範に合致するか、合致しないかということであると明らかにした。この場合、「うまく早く描く」ことはやりがいとして挙げるにふさわしい内容で、対照的に「お金をもらう」ことはふさわしくない内容であったということになる。

一方で、著者は別のベテランアニメーターにも同様の質問をしたところ、お金が仕事の唯一のモチベーションであるとの回答を得た。先ほどの若手アニメーターと異なり、このアニメーターは「お金をもらう」ことを仕事の目的として挙げることを憚らないように見えるが、この発言には、まずは生活していくためのお金が必要という前提があり、お金を稼ぐためには次の仕事を獲得しなければならず、次の仕事を獲得するためには今の仕事を全力でやらなければならないという本人の意識が伴っている。こ

[書評]

で著者が、今の仕事で具体的にどのような働きをすれば、次の仕事の獲得につながるのかを確認する。その際、このアニメーターが仕事をする上で重視していた「監督の意向を汲む」ことが、それに当てはまるかを尋ねたところ、アニメーター本人より肯定の反応を得た。監督の意向を汲むことは、つまり上流工程の意向を重視することであり、アニメーターの職業規範に合致する。このアニメーターは、「お金をもらう」ことをモチベーションとして明言しつつも、仕事に取り組む際には上流工程の意向を重視するという職業規範に準拠することで、やりがいとしてふさわしくない内容を顕在化させずに働き続けることができている。

ここまで、アニメーターが労働に際して、賃金獲得を非主目的化している実態を見てきたが、著者は、賃金獲得の非主目的化が低労働条件の受容につながったと主張することはトートロジカルで、問題があるとした。そこで、賃金獲得の非主目的化を生んでいる原因を探ろうと、低賃金で働いている新人アニメーターに対し、自分がそのような条件下で働いていることについて問題と思うかどうかを尋ねた。質問を受けたアニメーターは、賃金面への言及はせず、自分が所属している制作会社の労働環境について、常に仕事が割り当てられており、その仕事量も調整しやすく、且つ労働時間の裁量があることを理由に、「全く不満がない」と評した。著者はこの語りを聞き、このアニメーターが、今の仕事を確実に進める上での効率性を重視しており、それは結果として、今後の就業継続という観点からも合理的であると結論付けた。「仕事を継続する」ことは、アニメーターの職業規範に合致しており、そのような規範を優先させた結果、アニメーターの低労働条件の受容がなされていることを明らかにした。

以上の議論で特筆すべきは、著者がアニメーターに対して問いかけた、



「仕事のやりがい何か」、「自分が低賃金で働いている現状を問題と思うか」といった質問に対して、アニメーターが必ずしも直接的な回答をしていない点にある。著者はインタビューを行うにあたり、対象者の語りがあらかじめ用意した質問の内容から脱線するような場合でも、そのまま自由に語ってもらうスタイルをとったが、第七章で明らかになった事柄は、そうした対象者による自由な語りに多くを依拠していた。また、「仕事のやりがい何か」という問いに対する直接的な回答として、「お金をもらうこと」という内容は得られたものの、それだけではアニメーターの思考を探るに十分と言えないところで、著者は、対象者の質問の拾い方、言葉や接続詞の使い方などの語りの様子にまで視野を広げ、対象者の明示的な回答に隠された真意を読み取ることに成功した。

先行研究は、アニメーターが低労働条件で働いている現状について、その原因をアニメ業界の構造や使用者側の姿勢に求めるものが多かった。一方で著者は、アニメーターが低労働条件で働く原因は、労働者であるアニメーター自身に求められるという仮説を立て、積極的にアニメーター本人の語りを聞くことで、低労働条件を受容していることについてのアニメーターの思考を探った。その結果、アニメーターが仕事を継続するという職業規範を優先させた結果、労働における賃金獲得の非主目的化を生み、低労働条件の受容につながっていることを明らかにして、低労働条件の受容の原因がアニメーターの意思に基づくものであるという仮説を実証したのである。

#### 4 本書の疑問点

著者は、アニメーターの職業規範を明示的に知り得る手段として、イン

[書評]

タビュー調査を選択した。この選択自体は明快であるが、アニメーターが実際にどのように仕事をしているのかを知るためには、参与観察も併せて行うべきではなかっただろうか。たとえば、一定期間にわたり、制作スタジオの内部でアニメーターの仕事ぶりを見学していれば、各制作工程の一部始終や、アニメーター同士のやり取りの様子、アニメーターの些細な表情の変化に至るまで、スタジオ内で起こるあらゆる出来事を観察することができる。また参与観察では、インタビュー調査のように対象者の語りに依拠せずとも、調査者の側で何を観察するのかを決定できることから、インタビュー調査では把握し切れない労働実態を明らかにする可能性を有している。

さらに、著者はインタビュー対象者となるアニメーターを募る際に、日本アニメーター・演出協会にアニメーターを紹介してもらったり、アニメーターの集う交流会に参加した時に知り合ったアニメーターに調査協力を依頼したりした。このことから、著者とアニメーターとは、インタビューの時点で出会って日が浅い、もしくは初対面であったと推察される。そのような状況下において、もしアニメーターが自身の置かれている労働環境に不満を持っていたとしても、まだ付き合いの浅い、身分や人間性を十分に把握していないインタビュアーに対して、その不満を明白に語るとは考えにくいのではないだろうか。不満を口にしたことで、職場での自身の立場を危うくしてしまったり、インタビュアーに自身の置かれている苦境を理解してもらえずに、「このアニメーターは不満ばかりを述べるわがままな人間」との印象を持たれてしまったりすることは、アニメーターは望まないはずである。特に、今回のインタビュー対象者16名のうち、4名についてはスタジオの内部でインタビューが行われたが、上司や同僚の目がある場所で不満を語ることは想像し難い。

以上に示した調査方法の不足点ゆえに、本書ではアニメーターの真意を読み切れていない可能性がある。本書において著者が提示したアニメーター像は、いずれも職場での自分の振る舞いを職業規範と照らし合わせるというものであったが、そのような仮説の実証をより確固としたものとするためには、参与観察を行うことで、アニメーターが実際に職場においてどのように仕事をしているのかを明らかにして、インタビュー調査で得たアニメーターの語りと照合させる作業が必要である。現段階では、あくまでアニメーターが自身の語った通りに仕事に取り組んだ場合という条件付きで、仮説が実証されたと言える。

なお、インタビュー調査にのみ依拠したことで生じた限界については、著者も課題として認識していることから、今後の研究の進展が期待できる。

ところで、著者は本書の中で、原画職と動画職とでアニメーターを完全に区別して議論することはしなかった。一方で増田 (2016) は、低収入に代表されるような劣悪な生活をおくっているのは、アニメーターの中でも動画職であって、原画職の報酬は、仮に動画職の得られる額が1枚あたり200円とした場合、その20倍以上になると述べている。この額の違いは、動画職と原画職では必要とされる能力やスキルにおいて大きな違い (増田 2016:204) があることに起因するという。本書の第四章でも、原画と動画とではそれぞれ異なる技術が求められるというアニメーターの語りを紹介したものの、それを以て、両工程間に労働条件の差異があるとする議論は行わなかった。もっとも、本書においては工程間に存在する賃金水準の差異は主たる関心ではないが、仮に増田が指摘するほどの大きな金額差が事実であれば、その差は軽んじ難く、「アニメーターが自らの振る舞いを職

[書評]

業規範と照らし合わせた結果として低労働条件の受容に至っている」という著者の仮説についても、「アニメーター」とひとくくりにはせずに各工程間の差異を考慮すべきである。

## 5 おわりに

本書は、複数のアニメーターによる個々の労働環境についての語りに基づき議論が進められた。その結果、少なくとも本書での議論の対象とされたアニメーターに関しては、決して仕事のやりがいのもとに真っ当な生活環境を犠牲にしているのではなく、アニメーター間で共有される職業規範と照らし合わせたゆえの低労働条件の受容につながっていることを明らかにした。この研究成果は、アニメーター像を正しく理解する上で重要な発見である。なお本書は、アニメーターが低労働条件で働いている現状を不適切とし、その改善策を検討することを目的としていない。これは、「あらかじめ批判的な立場をとって不合理性を告発するような研究は、解決を与えようとしているその対象から、解決を拒否される可能性を常に孕んでいる」(p.228)という、著者の研究姿勢に基づいている。この著者の方針は、ほかの「社会問題」とされているトピックを取り上げ、議論する者に対して示唆を与えるものである。

本書は、アニメの制作工程のうち、原画や動画のような作画部門に主に注目していたが、このほかにも仕上げ部門や美術部門、さらには制作進行など、アニメ制作への関わり方は多岐にわたっており、今後はそうした工程に従事する人々にまで研究対象が広がっていくことを期待したい。

松永伸太郎（2017）『アニメーターの社会学 職業規範と労働問題』三重大学出版会

**【参考文献】**

半澤誠司（2016）『コンテンツ産業とイノベーション テレビ・アニメ・ゲーム産業の集積』勁草書房

増田弘道（2016）『デジタルが変えるアニメビジネス』NTT出版

日本動画協会（2016）『アニメ産業レポート 2016』日本動画協会