

アニメ産業における工程間の分業構造と地域差を踏まえた生産過程に関する研究

代表研究者	松永 伸太郎	長野大学企業情報学部准教授
共同研究者	永田 大輔	明治学院大学社会学部非常勤講師
共同研究者	一藤 浩隆	比治山大学現代文化学部非常勤講師
共同研究者	大西 健太	東京大学大学院総合文化研究科博士課程

1 はじめに

本研究の目的は、日本のアニメ産業において、生産工程および地理的条件に生じている変化が、作品制作や映像表現そのものにどのような影響を与えているのかを明らかにすることである。特に、近年のデジタル技術の導入やSNSの台頭によって、アニメ制作の地理的条件や労働環境、職業的実践が変容しつつあることに着目し、それが表現にまで及ぼす構造的影響を検討する。

近年、メディア研究においては「プロダクション・スタディーズ (Production Studies)」と特徴づけられる研究が展開してきている (Mayer et al. 2009; Banks et al. 2016)。プロダクション・スタディーズとは、映像コンテンツの制作過程そのものを文化的実践として捉えるアプローチである。とりわけ「スクリーンの裏側」で展開される労働、職場文化、組織構造、制度的文脈を分析の対象とし、それを通じて映像表現と制作現場の社会的問題の接点を析出する。日本国内では、丸山友美 (2023) によるNHK 初期ドキュメンタリーの分析があり、地域的な制作拠点や技術・ジェンダーに関する多層的視点が提示されているが、アニメのようなコンテンツ文化に適用した事例はみられない。一方で、海外のアニメ産業研究においても明示的にプロダクション・スタディーズの視点を適用しているものはみられないが、イアン・コンドリイ (2013=2014) の制作会社を対象としたエスノグラフィーは制作環境と表現の関係を論じており、プロダクション・スタディーズ的なアニメ産業研究として位置づけられる。

本研究は、こうした先行研究の知見を踏まえつつ、とりわけ①アニメ産業の地方展開と地域差、②技術的变化としてのデジタル化、③こうした変化が職種ごとにもたらしている影響の三点に注目する。これらはいずれも、制作のあり方や作品の形式に中長期的な影響を与えており、アニメという表現メディアが社会的・産業的文脈といかに交差しているかを検討するうえで重要な視座を提供する。具体的に本研究では、以下の4点に着目する。

第一に、技術的变化としてのデジタル化の影響である。アニメ制作は、多くの関係者が分業的に関わるため、個人の裁量が全体に及ぼす影響は限定的であり、創作というより日々の業務としての側面が強い。実際、現在アニメ独自の表現とされるものの多くも、制作現場の制約や採算性に応じた工夫として生まれたものである。このような制作の実態を捉えるには、著名なクリエイターではなく、継続的な業務を支える現場の労働に注目する必要がある。

2000年代以降、デジタル技術の導入により制作工程が効率化され、フリーランス中心だった働き方も社員雇用や内製化へと変化する傾向が指摘されている (半澤 2016)。さらに近年では、クラウドでのデータ管理やリモートでのコミュニケーションツールの活用も一般化した。これは産業構造の大きな転換を意味するが、同時に柔軟性や熟練技能の喪失といった課題も顕在化している。そのため、制作管理を担うスタッフの実践に注目し、こうした変化が現場でどのように受け止められ、表現や業務にどのような影響を及ぼしているのかを検討する。こうした点は、技術的な変化と表現の関係性から、プロダクション・スタディーズに結びついている。

第二に、石田 (2020) は、日本のテレビアニメにおいて女性声優が少年役を担うという独自の慣行に注目し、声優という専門職が作品構造に与える影響を示した。とりわけ「声変わり」を回避できる利点から、主役交代の少ない長期的な作劇が可能となり、キャラクター設計や物語展開に制度的な安定性をもたらしている。さらに近年では、Nozawa (2016) が指摘するように、声優は単なる演者にとどまらず、メディアミックスの中核として商品展開やファンとの相互作用を媒介する「ハブ」としての役割を担っている。こうした動態は、キャラクター表現と制作実践の双方に影響を与えるものであり、声優自身の語りを通じてその実践を読み解くことは、制作の社会的文脈を重視するプロダクション・スタディーズのアプローチと結びついている。

る。

第三に、アニメ制作における労働構造の変化である。アニメ制作では、制作進行などの管理職が、創造的な調整や現場の統合を担っているにもかかわらず、その貢献はしばしば制度的・文化的に認識されにくい。こうした不可視性は、「不可視労働」(Poster et al. 2021) という概念で捉えることができ、創造産業における「ライン下 (below the line)」の職務が創造労働と見なされにくいという構造的問題と重なる。このような認識の偏りは、職能秩序や承認構造に根ざしており、制作の裏側にある権力関係を照らし出す点で、制作現場の語りや労働の実態に注目するプロダクション・スタディーズの視座と密接に結びついている。

第四に、アニメ産業の地方展開と地域差である。従来、アニメ制作拠点の大半は東京に集中しており、フリーランスの流動性を前提とした柔軟な集積構造が形成されてきた (山本 2007)。しかし近年では、デジタル技術の導入により遠隔制作が可能となり、地方での工程受託や拠点設立が進んでいる。とはいえ、地方拠点はしばしば下請的な位置づけにとどまり、その役割や裁量には限界がある。こうした分業構造や地理的偏在を分析することは、制作環境の地域差を重視するプロダクション・スタディーズの議論にも接続可能である。

以上のように、本研究は、アニメ産業における制作過程の変化が、作品表現や職能構造、地域的配置といかに結びついているのかを明らかにしようとするものである。技術革新やメディア環境の変化に加え、制度的・文化的な承認構造や空間的分業の在り方に注目することで、これまで見過ごされがちであった制作実践の複層性を捉えることが可能となる。本研究は、プロダクション・スタディーズの枠組みに基づき、作品とその背後にある制作条件との関係を総合的に把握し、アニメという表現文化を社会的実践として再定位する試みである。

2 研究の方法

本研究では、日本のアニメ産業における生産工程および地理的变化が、作品制作や映像表現そのものにどのような影響を与えているのかを明らかにするため、アニメが社会的・産業的文脈と交わる4点に着目し、以下のような方法で調査を行った。これらは、研究メンバーの専門と調査対象の特性を鑑み、基本的に準備が整い次第、各自が単独で調査を進める方式で実施した。対象は、制作管理職、仕上げ、声優、アニメーター、および東京以外の地方スタジオへの調査を行い、幅広い職位と地理的な広がりを経験したものとなっている。同時に、インタビューによる聞き取り、関連文献の収集と分析、対象の場所に長期間滞在して参与観察を行い、調査方法としても多様な方法を採用した。

第一の着眼点においては、昨今の変化の中でも、デジタル化等の2000年以降に起こった変化がアニメ制作の現場にどのような影響を与えたかを明らかにするため、聞き取りによってその影響を調査した。そのため、アニメ制作工程において仕上げと呼ばれる彩色の工程を担うスタジオの管理者、および作品全体の制作管理を担う制作部門の熟練者に対して聞き取りを中心とした調査を行った。対象者は、調査者がこれまで行ってきた調査から紹介や推薦にもとづくスノーボールサンプリングで選定し、8件10人の方々から証言を得た。調査時の方法は、対面もしくは遠隔によって、先行研究で指摘されている事項をもとに注目すべき論点を精査するとともに、「業界の変遷」や「業務の詳細」など質問項目を使用して、半構造化手法を採用した。直接論点を質問するのではなく、職業人としてのライフストーリーへの聞き取りの一環として準備し、各2時間程度の聞き取りを行った。調査の際に許可を得た上で録音し、反訳を行い、その内容を検証することで2000年以降の業界の変化が制作現場に与えた影響についての分析を試みた。

第二の着眼点においては、声優が行うキャラクター表現と制作実践を読み解くため、近年特に盛んに発行されている声優のエッセイ本と様々な声優の発言を収録した声優のムック本を中心に検討した。これらは、どちらもファンに向けて作られたものであり、回顧的に自身のライフストーリーや業界の状況について、ファンに向けて理解可能なものとして語ったものである。1980年代に起こったファンの増加、2000年代以降のデジタル化・クールの短期化などのアニメ産業に起こった変化は、アニメーターだけでなく声優も経験をしているはずである。声優はメディアミックスハブとしての性質を持つため、周辺産業の変化の影響を受ける。出版されたライフストーリーやインタビュー、対談などを対象とすることで、声優を巡るメディアの変容を「経験史」に注目して論じ、彼(女)らにとってのメディア史的な変化の重要性を論じた。

第三の着眼点においては、アニメ制作における労働構造の変化を明らかにするため、東京都内のアニメ制作スタジオY社において参与観察を行い、加えてY社にて働く経営者、制作進行、アニメーター、仕上げ担

当等へのインタビュー調査を実施した。参与観察にあたっては、フィールドノートにY社メンバーの行動や会話などを記録するとともに、仕事の様子などについてビデオカメラでの撮影を行った。とくに本報告では、制作進行10名に対して行ったインタビュー調査と、Y社の経営幹部が制作進行に業務の仕方を教えている場面のビデオデータを分析に用いる。加えて、本報告では政策的な観点から制作進行がどのように位置づけられているのかを理解するために、経済産業省（2017）による報告書『デジタルアニメ制作導入ガイドブック』なども補助的な資料として分析対象に含める。

第四の着眼点においては、地域差について分析するため、聞き取り調査とアンケート調査を行った。聞き取り調査は、地方に立地するアニメ制作拠点を訪問し、その場で各制作拠点の代表者や従業員に対して1～2時間程度行った。対象者は、筆者のこれまでの研究対象からスノーボールサンプリングを行い、地方に立地するアニメ制作拠点到達して行った。聞き取り中はボイスレコーダーを用いて録音し、その後反訳を行った。アンケート調査は、聞き取りを行った制作拠点到達するアニメ制作者に対して行っており、事前に配布し調査当日に回収する方法と、当日に配布しその場で記入してもらう方法の2通りで実施した。最終的に、九州地方・四国地方・近畿地方・中部地方を含めた13拠点到達全96名に対して調査を行うことができた。具体的な聞き取り項目としては、「キャリアパスとその位置」「地方での就職動機」など、全8質問16項目で実施した。また、これらのフィールドワークに加えて、日本アニメーター・演出協会から頂いた個票データを用いた分析も行った。このデータは、日本アニメーター・演出協会が行った調査の個票データから個人が特定される情報を除外したものであり、年齢や職種、報酬形態や雇用形態など、詳細なデータが網羅されている。なお、429名のうち地方圏のアニメーターは130名である。

こうした多角的な調査に基づき、日本のアニメ産業における制作現場におけるさまざまな変化と映像表現に対してありうる影響を検討することを試みた。以下では、各調査から得られた研究結果をまとめる。

3 研究の結果

3-1 作画工程と仕上げ工程におけるデジタル化と流通の変化による疎外

2000年以降のデジタル化によって大きな影響を受けた工程は仕上げであった。仕上げは前工程の動画が作成した線画に対して色を塗る工程である。デジタル化による物理的な障害の解消は、それまで紙や樹脂でできていた中間素材をデータ化することで通信ネットワークによる移動を可能にした。それによって、運搬の労力は削減され、リアルタイムでの受発注が行われるようになった。また、鉛筆やインク、カーボンもしくはフィルム上の化学反応で行われていた素材間の転写は、パソコン上で専用ソフトを操作するだけに替わり、修正作業を行うことが容易になった。

中間素材の移動が容易になったことにより、海外スタジオの活用が進み、一日単位の作業量の大きい海外スタジオに通信ネットワークを活用して発注することで該当工程の制作時間の短縮が図られた。特に、仕上げは前工程である動画とともに、海外スタジオへの一括発注が常態化し、演出や作画のようなより上流に時間と資源の集中が図られることになった。二つの工程を統合して海外へ発注した結果、動画工程の検査が十分に行われることなく、次の仕上げ作業が行われる事態が発生した。検査されない動画に彩色された仕上げは、問題を残したまま納品され、日本での仕上げ検査によって問題が発覚する事態が多発することになった。その場合、すでに納品を拒否する時間的な余裕はなく、仕上げの検査職が動画の問題も含めて修正する状況となっている。データによる納品と海外スタジオの巨大な作業量によって、輸送手段に拘束されない24時間の作業と一度の大量納品が発生し、それを限られた時間で検査職が修正しているのが現状であると言われている。一見作業の効率化をもたらすかに見えるデジタル制作の円滑な運用は、単純な労働強化によって成り立っている。

さらに流通の変化も制作現場の労働に影響をもたらしていた。2000年代に入って主要な流通先として加わったDVDや配信は、作品の個人への販売をもたらした。個人への販売は、作品の好きな個所を繰り返し視聴することを可能にし、視聴者の作品の質への関心を高めさせる。個人が直接対価を支払う顧客になるということは、制作関係者に対して質の向上への圧力を生み、標準的な絵柄の徹底や絵の崩れへの対応を余儀なくさせた。このようにして質への高い要求を満たす責任を負うことになった工程のひとつが原画工程である。原画は演出職の指示の下、具体的な構図や動きを生み出す重要な工程であり、長らくアニメーターが携わる主要工程であった。原画の検査を行う作画監督は、シリーズ全体のキャラクター設定を描くキャラクターデザインや全体の検査を行う総作画監督と兼務することもあり、技能の高さを示し、収入を保証する、新人ア

ニメーターたちがまず目指す花形の職位であった。

しかし、視聴者が質の高さとして理解する基準となる絵の統一の要求によって、作画監督の裁量は低下している。仕上等の工程が労働強化によって確保した時間は原画工程へ充当されたにもかかわらず、高まる要求に対応するために原画工程のスケジュールは常にひっ迫している。高まる要求と作業時間の不足の中で、商品としての価値を維持した作品を制作するために作画監督の増員という対応が取られている。ひとりでおこなうことが通例だった作画監督が増員され、業務は部分ごとの担当に分けられる。その分担当箇所の修正は設定に合わせて入念に行われる。これによって作画監督の作業は細分化され、規格化が進み、疎外された労働にその仕事に変化してきていることが明らかになった。

3-2 メディア環境の変化と声優の仕事

声優については、その専門職としての内実の変化に関心が集まる傾向があるが、その前提としてまずどのように専門職として確立していたのかに注目する必要がある。例えば声優の語りとして様々な役者の仕事の一部に声優という仕事があったことは繰り返し語られている。それに対して声優のスキルが次第にアニメを演じる専門職として確立され、マイクワークの仕方などに焦点があたっていく。

一方でアニメを演じる声優という仕事の専門性のゆらぎが近年存在している。そうした変化は様々なメディアミックスと関連して起こってきている。ゲームなどがその代表的なもので、時代とともにできることの幅が大きく変わってくことで声優の仕事の比重を大きくかえるだけでなく、声のタイミングを合わせる必要性の違いなどアニメの作られ方とは異なる仕事の進め方をもたらすことになる。

さらにそうしたメディアミックスが増える中でアニメの作られ方も大きく変わるようになる。アニメ自体が1クール程度で複数期にわたって作られるようになると同時に間に様々なメディアミックスが挟まれるようになる。声優の緒方恵美が振り返るように2クールのアニメと断続的な映画化・そして様々な関連メディアミックスで、25年以上にわたってそうしたキャラクターに付き合い続けるという形の仕事の継続の仕方となってきたのである。

こうしたキャラクターと声優の関係と関連して、単に声優がキャラクターを演じるだけではなく、声優自身がキャラクターとして確立してきたという議論が存在する。はじめキャラクターがその代表作のイメージとどのように重ねあわされているかといった形で議論がされてきた。しかし、声優がラジオ出演する中で次第に声優がキャラクターとして確立していくこととなる。そうする中で1クール作品などが増える中で声優がキャラクター同士をつないで理解していくような機能も確立されるようになっていく。『林原めぐみのぜんぶキャラから教わった——今を生き抜く力』ではキャラやメディアミックスをつなげるハブとしての声優が存在することが明らかにされている。様々なキャラクターが「林原めぐみが演じているキャラクター」として議論される様態が描かれている。

キャラクターと声優を考える議論の一つとして様々な作品がリメイクされていく中でキャラクターと声優の関係を考える試金石として声優交代は重要な事象となる。大体は徐々に交代がされたり声優の体調不良などのアクシデントをきっかけに交代することが多い。『ドラえもん』の声優交代の事例では、パイロット版を見終わった原作者の藤子・F・不二雄が「ドラえもんって、こんな声をしてたんですね」と語ったり、声優たちと話合っ、「バカヤロウ」「コンチクショウ」といった汚い言葉は言い換えるような改変をしてきたという点で大山のぶ代とドラえもんの結びつきは非常に強固なものとして存在してきた。そうした中で声優を受け継いだ水田わさびは最初のころ手探りで5年ほどたてようやく、頭の中で聞こえるふきだしの声がよく自分たちの声になったということを語っている。このように声優が交代するという中であくまで一つの声を取り合うということに声優とキャラクターの結びつきはなってしまう可能性が示唆されてきた。

このように声優とキャラクターの関係と広げることでアニメを演じることをプロの声優とするような枠組みの相対化という機能も本稿では有している。

これまでの受容過程に関する先行研究では、現地化（ローカリゼーション）の重要性が強調され、各国における受容文化に適應するために翻訳や吹き替えといった手法が取られてきた。この現地化の過程において、声優の役割は非常に重要であり、特定の歴史的・社会的条件に応じて、声優の起用が顕在化する場合とそうでない場合がある。例えば、特定の国でアニメが放送される際、その放送形式やファンサブ（ファンによる字幕翻訳）の発展度合いによって、声優の日本語音声はどのように扱われるかが大きく異なることがある。

また、テクノロジーの進化によって、自動翻訳技術の向上が進み、言語の壁を越えて、声優の「声」を直接楽しむことができるようになってきている。これにより、視聴者は日本語音声のまま聴き、字幕によ

る意味の理解を得ることが可能となり、言語の障壁が低減している。しかし一方で、この技術的進展は、逆に「現地での声」の役割を減少させる可能性をも孕んでいる。自動翻訳が普及することで、翻訳を担当する声優や吹き替え声優の重要性が低下し、現地の声を經由しないで文化的な受容が可能になるといった文化の帝国主義的な議論に通じる問題をはらむ可能性がある。

3-3 制作進行の作品へかかわりをめぐる承認

アニメ産業の労働問題をめぐる議論においては、アニメーターをはじめとして作品制作により直接に関わっているとされるクリエイティブ職の労働問題に焦点が当たってきた。こうしたクリエイティブ職の労働問題を考察することももちろん重要であるが、アニメ産業が複雑な分業によって成り立っており、かつ細分化された仕事を請け負うフリーランス中心の労働力により成り立っているときに、クリエイティブ職を支える仕事をしているマネジメント職についても検討する必要がある。アニメ産業においては、制作進行が現場レベルでのマネジメントを担っており、クリエイティブ職のスケジュール管理や、中間素材の整理や運搬などを行っており、制作進行においても残業代未払い問題や過労死問題などの労働問題がいくつか報告されてきている。さらに、制作進行は表現にかかわらない仕事として一般に位置づけられているが、実際には制作進行を経験した後に演出職などのクリエイティブ職に展開する者もいることからわかるように、一定以上に作品における表現の関与を認めることもできる対象といえる。

本報告は、業務内容のレベルでは作品制作への関与が存在する職種である制作進行の仕事が、どのように不可視化されているのかを検討する。そのために、政策言説における制作進行の扱われ方と、現場における制作進行の仕事内容・やりがい・キャリアなどを検討した。まず政策言説においては、アニメーターなどのクリエイティブ職の仕事は技術革新による代替が難しく、政策的な保護が必要となる対象として位置づけられる一方で、制作進行の仕事は技術革新によって代替可能なものとして位置づけられていた。制作進行の仕事は事務的な単純労働として位置づけられており、作品への創造的な貢献が存在する可能性が最初から想定されていなかった。

一方で、制作進行自身の視点ではさまざまな観点での仕事のやりがいが語られていたが、そのやりがいの持ち方と関連して作品への関与が見えにくくなるような現象をも確認された。こうした現象は、社会学者のマイケル・シシリアーノが述べた「美的取り込み (aesthetic enrolment)」と「疎外された判断 (alienated judgement)」が語られていた (Sicilliano 2020)。美的取り込みとは、たとえば業界内でしか使われていないような機材に触れるような機会が得られることによって、創造的表現にかかわるとはされない職種であっても自らの仕事を創造的なものとして感じられる機会のことを指す。疎外された判断とは、具体的な仕事のレベルで創造的な表現を生み出すような判断にマネジメント職が関わっているにもかかわらず、その判断があくまでクリエイティブ職の貢献とみなされることを指す。両者は、仕事に対してポジティブな意味を与えるかネガティブな意味を与えるかという点においては相反する関係にあるが、いずれもそのマネジメント職がもつ創造的表現への関与を見えにくくする効果をもつ。

制作進行において美的取り込みに相当する事例としては、たとえば、制作進行のなかには、業界にいて他では見られないような中間素材をみることができたり、未公開の作品情報などを得ることができるとをメリットとして挙げている者がいた。一方で、疎外された判断としては、友人やファンからの承認を得る機会がある一方で、その制作進行の仕事が創造的表現にかかわっていること自体は、あくまでクリエイティブ職の貢献されるという構図があった。しかしながら、この際に得られる承認は制作進行自身にとっては作品に関与していると感じられる場面として語られていた。たとえば、制作進行個人としては自ら作品に関わったことを友人などに伝えることによって承認を得たり、自らが制作進行としてかかわった作品の先行上映に参加することにより、ファンからの承認を得たりしていた。

こうした制作進行の仕事に内在している不可視化の契機に加えて、制作進行の仕事がマネジメント職としてもクリエイティブ職としても展開するという、特有のキャリアの構造を有していることも不可視性と関連していた。具体的には、制作進行がキャリアを展開するにあたって創造的表現に関する視点を有することは重要なこととされており、Y 社の経営幹部も新人制作進行にそうしたスキルを身につけることを推奨していた。しかしながら、制作進行の仕事は本来的にはマネジメント職として位置づけられており、表現にかかわらない態度は決して逸脱的というわけではなく、ありうる制作進行の職業的態度としても位置づけられていた。

こうした分析を通して、本報告では制作進行にとって創造的な仕事とはどのようなことを指しており、そうした仕事はどのように経験されているのかを検討した。このことを通して、制作進行の仕事の詳細が不可視的なものになる構造と、そのもとで制作進行がどのように仕事を意味付けているのかを明らかにした。

3-4 地方展開と作品の流通

本節では、制作拠点への聞き取り調査をもとに、地方アニメ制作現場の実態を捉える。

まず、地方制作拠点の動機および形態を（大西 2024）にならって整理する。アニメ産業における地方拠点の設立には、大きく分けて個人的動機と戦略的動機の二つが存在する。前者は里帰りや家族の事情による転居等の個人の事情による開業であり、後者は人材不足への対応やブルーオーシャンの開拓を目的とする戦略的な開業である。特に戦略的動機に基づく展開では、立地選定において特定地域へのこだわりがない場合が多いが、助成金や誘致策を求めて地域選定を行う場合も確認された。

こうした地方拠点は、経済活動を行う市場における位置づけから「地方サテライトスタジオ」と「地方制作会社」に区分される。地方サテライトスタジオは、東京に本社を置く企業の仕事を優先的に請ける拠点を指し、他産業の支店のような位置づけである。一方で、地方制作会社は東京のTVアニメ制作以外にも地域内の仕事を請けている拠点を指している。とはいえ、TVアニメについてみれば、いずれも都市部の本社を起点とする取引関係に依存しており、この構造は製造業で言われてきた「分工場」に該当する。すなわち、地方拠点が本社や元請企業の方針によって振り回される構造であり、本社の倒産や廃業が地方拠点の閉鎖に直結し、地域経済に悪影響を与える可能性を内包している。

実際、地方スタジオの多くは東京の親会社や元請企業との関係性を前提に設立されており、制作工程の一部（動画や仕上げなど）を下請的に担う場合が多い。このような構造は、地方拠点が単なる分工場として位置づけられるリスクを孕んでおり、作品全体に対する裁量や決定権を持たないことが多い。その結果、東京の企業の方針に依存した脆弱な経営構造に陥る可能性がある。しかし一方で、地方拠点が構築する緻密な取引ネットワークは、ネットワークの再編や組み替えを可能にし、分工場のリスクの緩和にもつながる。このように、地方拠点は下請構造に組み込まれる危険性を抱えながらも、自律的なネットワーク形成によって一定の柔軟性と安定性を確保する可能性も持っている。

制作拠点の地域差については、地方の違いを理由とする差異は明確に表れなかった。具体的には、就職行動や労働市場の位置に対象間で違いがみられたが、それらの要因は企業の採用活動の戦略に大きく依存していた。すなわち、地域差以外の要因が引き起こしている差異である。

こうした前提をもとに、アニメ制作者に対するアンケート調査及び、アニメーション制作者実態調査（日本アニメーター・演出協会 2019；2023）の個票データをもとに、地方アニメ制作現場の実態を検討した。

雇用形態の地域差を見ると、地方圏では正社員の割合が高く、フリーランスの割合は低い。首都圏ではフリーランスが最も多く、全国平均は両者の中間的な水準に位置する。契約社員の割合は、地方圏では職種によって変動が見られる。とりわけ作画職種では、地方圏において契約社員の比率が他地域より高い傾向があった。職種別の雇用形態に着目すると、全国的に作画監督・総作画監督・監督といった職種はフリーランスが多く、正社員は少ない。地方圏でもこの傾向は継続しており、これらの職種は雇用形態において地域差が小さいことがわかった。一方で、背景美術では地方圏において正社員の割合が高く、仕上げや設計職ではフリーランス比率が地域に関わらず高い。

以上の事前分析を踏まえ、筆者が実施した地方スタジオを対象とするアンケート調査（n=96）に基づく分析を行った。すると、20～30代の若年層が大半を占め、経験年数3年未満の従事者が多数を占める。最終学歴は専門学校卒が最も多く、新卒採用が中心である。契約形態では正社員が約半数を占め、次いで契約社員、業務委託の順に多い。

就職動機に関する記述では、地元で働くことを希望した者や、地元に近い場所で働きたいとする回答が複数見られた。また、東京での就職が困難であったことや、地方のスタジオの方が入りやすかったという記述も存在した。これらの記述からは、就職活動における難易度の違いが地域によって存在していることがうかがえる。

配属先の決定を動機とする、「受かった場所が〇〇だったから」「配属先が〇〇と指定されたから」などの回答も確認された。これらは、地方スタジオで勤務する従事者の一部が、企業の本社による配置によって勤務先を決定されたことを示している。

以上の結果から、地方圏では若年層・新卒者を中心とした労働市場が形成されており、正社員比率が高く、

作画・背景・仕上げといった職種に応じて雇用形態に違いが見られる。雇用形態の地域差については、職種別の差分以上に地域差が優位であることも確認されているため、地域間の違いが大きく反映されているといえよう。また、就職に際しては、地元志向のほか、東京との就職機会の差や企業の人事配置の影響が一部で確認されている。これらの実態は、地方圏の労働力供給構造の特性を示すものである。

最後に、アニメ制作における地域差が作品表現や制作体制にどのような影響を及ぼしているのかを考察する。

一般に、制作の地理的分布が異なれば、制作物における表現にも差異が生じる可能性がある。実際、地方制作拠点が背景美術や設定を担うことで、地域の自然環境や文化的文脈が作品に反映される場合がある。たとえば、鹿児島で行った聞き取り調査では、石垣の描写にその地域独特の文化的知識が反映された事例が報告されている。このように、制作者が日常的に接する風景や知識が、意図せずとも作品に組み込まれることはあり得る。

しかし一方で、こうした地域性が一貫して作品に反映されているかといえば、必ずしもそうではない。実際のところ、調査対象となった複数の地方拠点を比較しても、表現上あるいは制作工程における「地域差」が明確なカタチで現れる傾向は限定的であった。むしろ、制作拠点が東京を中心とする発注元の意向や統一的な制作仕様に沿って工程を担う場合、地域性は統合・均質化の過程で希薄化する可能性が高い。特に、制作工程の一部に特化した地方拠点においては、作品全体に対する裁量権が限られているため、地域特有の文化や表現が主体的に反映される余地は少ない。

また、地方拠点における雇用の安定性が、表現の創造性や制作現場の柔軟性に及ぼす影響も一様ではない。正社員雇用が主流となっている地方では、スキルの蓄積や品質管理が促進される一方で、人材の流動性が低く、他拠点との知識交流が限定されがちである。その結果、表現の革新性や外部ノウハウの導入が難しくなる場合もある。また、出来高制ではなく固定給であることが、制作技術の向上意欲に影響を及ぼすという懸念も一部の事業者から示されている。

以上のように、地方制作拠点が一定の地域性を帯びることはあるものの、表現上・制作上の「地域差」が明確に観察されるとは限らず、むしろ制度的・構造的条件に依存して差異が形成されていることが示唆される。したがって、アニメ制作における「地域差」は、単なる地理的な位置づけに基づくものではなく、発注構造や雇用制度、制作工程の設計といった複合的要因によって実態的に構成されていると捉えるべきである。

4 結論

本研究はプロダクション・スタディーズの枠組みを援用しつつアニメ産業内の多様な工程や企業の位置・複数の産業間関係の課題について議論してきた。プロダクション・スタディーズは商品（作品）そのもののみでなく生産過程に目を向けることで異なる作品理解を可能にするような議論の枠組みであった。そもそもその生産過程自体が様々な構造の中で条件づけられることを本稿では注目してきたといえる。

たとえば本研究では企画段階（プリプロダクション）からオペレーションにかかわる制作進行やまさに実制作の中心を担うアニメーターや仕上げなどの労働（プロダクション）、そして（厳密にはアニメ産業の中に必ずしも内属するわけではないが）声優などのポストプロダクション工程といった複数の工程を担う職業に着目した。その工程ごとに存在する様々な論理や都市-地方という空間的配置の論理により個別の職業のあり方が様々な条件づけられることになる。

具体的には、技術革新や新しいメディアの登場に伴う制作者の熟練の低質化を招くこともあるし（3-1）、アニメ産業に内在するクリエイティブ労働とマネジメント労働の区別のもとで、業務としては作品内容にかかわる業務をしているにもかかわらずクリエイティブとみなされないという職業的な承認をめぐる疎外を引き起こすことがあった（3-2）。さらに、大都市東京を中心とする生産構造は、依然として地方における制作活動の大半を規定しているが、作品によってはある程度の裁量を有する場合もあった（3-3）。加えて声優の議論において顕著であったように、技術革新が生み出すメディア環境の変化を背景として仕事の性質そのものの変容を迫るものでもあった（3-4）。総じて本研究は、生産過程は作品（生産物）を規定すると同時に生産・流通・消費の関係がもたらす作品の性質によって規定されることを示したといえることができる。

以上を踏まえると、作品からプロダクションの視点を切り離すことはできず、反対にプロダクションから作品を切り離すことができないという点で、アニメ文化に限らないコンテンツ制作業の分析においてプロダ

クション・スタディーズは重要な要素となる。個々の業種や産業によってそのあり方は変わるが、声優がその仕事の仕方を変えることで作品の性質を変える点から自明のように、作品が変わることでその仕事の仕方が変わることは疑い得ないだろう。ほかの生産工程においても工場労働に近い形でアニメを作るということ自体がテレビアニメという表現の形式を決めているし、テレビアニメの作り方が変わることで生産の仕方がより規格化されるという点も同様である。こうした問い返しと産業内に流れる複数の論理を描き出すことで、本稿はアニメ研究とプロダクション・スタディーズ双方にとって重要な貢献をすることが可能となったのである。

【参考文献】

Banks, Miranda J., Bridget Conor, and Vicki Mayer, eds. 2016. Production Studies, the Sequel! Cultural Studies of Global Media Industries. New York, NY London: Routledge.

Condry, Ian., 2016, The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan’s Media Success Story, Durham: Duke University Press(= 2014, 島内哲朗訳、『アニメの魂——協働する創造の現場』NTT出版).

Nozawa, Shunsuke, 2016, ”Ensoulment and Effacement in Japanese Voice Acting” in Patrick W, Galbraith and Jsaon G. Karlin eds, Media Convergence in Japan, Kinema Club 2016.

Siciliano, Michael L. 2020. Creative Control: The Ambivalence of Work in the Culture Industries. Columbia University Press.

Mayer, Vicki, Miranda J. Banks, and John Caldwell, eds. 2009. Production Studies: Cultural Studies of Media Industries. New York, NY London: Routledge. Routledge

石田美紀, 2020, 『アニメと声優のメディア史——なぜ女性が少年を演じるのか』青弓社.

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.

経済産業省(2017)「アニメのデジタル制作導入ガイド: 日本のアニメーション制作が培ってきた技術を、未来の才能に引き継いでいくために」<https://dl.ndl.go.jp/pid/11274189>(2025年6月23日最終閲覧)

丸山友美, 2023, 『日本の初期テレビドキュメンタリー史』青弓社.

日本アニメーター・演出協会(2019)『アニメーション制作者実態調査報告書 2019』日本アニメーター・演出協会.

日本アニメーター・演出協会(2023)『アニメーション制作者実態調査報告書 2023』日本アニメーター・演出協会.

大西健太, 2024, 「地理学的視点から見たアニメーション産業の地方展開とその動向—産業集積から分散への転換の可能性とその課題」永田大輔・松永伸太郎・杉山怜美編『アニメと場所の社会学——文化産業における共通文化の可能性』ナカニシヤ出版: 163-169.

山本健太(2007)「東京におけるアニメーション産業の集積メカニズム——企業間取引と労働市場に着目して」『地理学評論』80(7), 国際文献社 442-458.

〈発表資料〉

題 名	掲載誌・学会名等	発表年月
アニメ生産条件の社会学：作られる構造に注目して	2024年度日本メディア学会秋期大会	2024年10月
産業変動のなかのプロダクション・スタディーズ	Mechademia Conference 2025	2025年7月
