



アニメーターの過重労働・低賃金と職業規範

——「職人」的規範と「クリエイター」的規範がもたらす仕事の論理について——

Overwork, Low Wages and Occupational Norms of Animators : Logic of Work Brought About by “Artisan” Norm and “Creator” Norm

松永 伸太郎

Shintaro MATSUNAGA

The aim of this paper is to reveal why animators working in Japan don't regard their low-paid and long-time work as problems. Previous studies haven't theoretically considered animators' labor process. Instead, this paper revealed relations between their occupational norms and their logic of acceptance of bad work conditions with ethnomethodological analysis of interviews.

The conclusion of this paper is as follows: Firstly, there are two types of norms in animators' workplace. One is “artisan” norm, which means that animators should follow instructions of upstream workers, the other is “creator” norm, which means that animators should show their originality. Artisan norm is superior to creator norm. Secondly, understanding and using skillfully these norms is a kind of requirement to be a competent animator. Thirdly, both norms have a common feature, which means that animators should have high-level techniques. Sustained by this common feature, animators compete for higher skills. However, their competition has been intensified because there are many cases that high skill workers can't earn appropriate wages by some institutional factors. As a result, animators who earn wages to manage to make their living become relative winners. However low-paid their labors are, animators who can make their living are winners, and so they don't tend to regard their work condition as problems.

1. 問題設定

本稿の目的は、アニメーターが日々の労働で用いており、そしてときには低労働条件を受容することにもつながりうる仕事の論理を説明することである。

今日、アニメーション産業は日本における一つの重要な文化産業となっている。日本動画協会(2012)によれば、2011年のアニメ業界市場(=映像コンテンツのみでの売上)は合計1581億円、アニメ産業市場(=玩具など、作品中で登場するキャラクターなどを利用した商品も含む売上)は合計1兆3393億円の規模がある。政策的な側面でも経済産業省は2010年に「クール・ジャパン室」を設置し、それ以来日本のアニメーション作品とコンテンツを海外進出させる事業を展開しており、その注目度の高さがうかがえる。

このアニメーション産業において作品制作を担う重要な職業の一つが作画担当者、すなわちアニメーターである。重要な労働者であるにもかかわらず、彼らの労働条件は低賃金で、長時間であることが知られている。日本アニメーター・演出協会(2009)が行った実態調査(以下、『アニメーター

労働白書』と表記)によれば、アニメーターのうち最も平均年収の低い「動画」工程に従事する労働者の一日あたりの労働時間は約11時間になり、それにもかかわらず、年収は約106万円に過ぎない。このような労働条件であるがゆえに、3年目までの離職率も5~8割と非常に高いものであることが指摘されている(勇上2006)。

このような労働実態をめぐっては現状肯定的な言説、批判的な言説がともに存在している。ただそのどちらも当事者であるアニメーターが低労働条件を自覚しつつもそれらを問題とはみなさない特徴を有するという認識が、共通の前提とされてきた⁽¹⁾。この前提は賃金の低さに対する労働時間の長さを考えれば一定の根拠に基づいているものである。しかし、外部者から見れば明らかに問題にしかみえない労働条件が、内部者であるアニメーターにとっては問題となくなっているのは、なぜなのだろうか。本稿が明らかにしようとするのはこの問題である。言い換えれば、本稿はアニメーターが身を置いている労働世界に通底する論理を明らかにし、内部者の理解の様式を説明しようとするものである。

先行する労働研究においては労働者が共有し用いている規範に着目することで内部の論理を説明しようとする研究が見られる⁽²⁾。そのような研究においては「自発性」「自律性」などのタームが取り上げられ、少なからず管理や統制という概念だけでは説明が十分できないことが前提とされていた。この点においてアニメーターは特に際立った特徴をもつ対象であるといえる。というのも、次節で示していくように、流動性が高く、最も下流の工程に至るまで創造性が要求され、さらにしばしばソフトウェア労働者において指摘されるような、仕事の標準化・脱熟練化がされてきた歴史もない。本稿はこのような対象を扱うことによって、低労働条件を受容する論理を解明するために職業規範に着目することが有効であることを経験的に示したい。さらに、結論では、アニメーターに限らずとも、働きすぎに関する研究にとって職業規範という視座が常に有効な一つの分析視角であることを示唆する。

本稿の構成は以下の通りである。第2節ではアニメーターという労働者を理解するための諸前提を解説する。第3節ではアニメーターの労働に関する先行研究のレビューから彼らが用いている規範を記述することの重要性を示し、その手立てとしてのインタビューの分析方法を提示する。第4節では本稿で用いるデータを提示する。第5節では彼らが用いている二つの規範を記述する。第6節では二つの規範を理解しそれらに則ることが、あらゆるアニメーターの共通の課題としてあることを示す。第7節では二つの規範には共通項があること、そしてそれもまたあらゆるアニメーターによって目指されるべきものであり、その共通項のもとに労働条件を受容するメカニズムが働いていることを指摘する。第8節では本稿の結論と今後の課題を述べる。

2. アニメーターという労働者

本節ではアニメーターの労働を理解するにあたって最低限必要と思われる諸前提について解説する。まずアニメーション作品製作⁽³⁾の工程におけるアニメーターの役割を確認し、彼らが担当する職務と仕事内容、労働条件について確認する。

(1) アニメーション作品製作の工程

アニメーション作品製作の工程は図-1に示した。工程は大きくプリプロダクション工程、プロダクション工程、ポストプロダクション工程に分けることができる。

プリプロダクション工程は主に作品の企画に関わる部分であり、プロデューサーをはじめとした企画スタッフによって作品製作の方針やメインの制作スタッフの決定などが行われる。監督・演出・絵コンテといった一部の上流工程のアニメーターもこのプリプロダクション工程に関わる。

プロダクション工程は作画・美術・CG・仕上げ・撮影に分かれ、具体的な作品制作が行われる工程である。大方のアニメーターはこの作画工程のなかで働いている。作画以外の工程はほぼデジタル化が進んでいるが、作画工程に関しては現在も手描きでの作画が主流である。

ポストプロダクション工程では編集やアフレコなどが行われる。アニメーターはこの工程には関与しない。

(2) 職務と工程間分業

表-1にはアニメーターが担当しうる職務とその内容が記されている。本稿では便宜的に作画監督以上を上流工程と呼び、原画・動画を下流工程と呼ぶ。

職務について本稿との関連で一つ指摘しておく必要があるのは、アニメーターの仕事は末端の動画

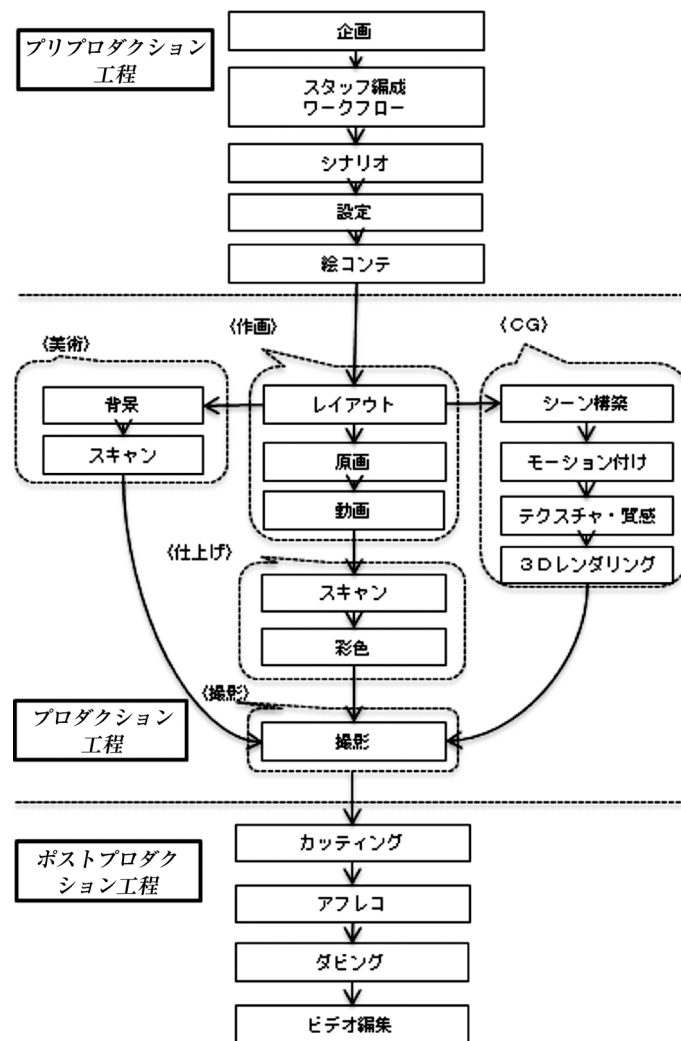


図-1 アニメーション製作のフローチャート

表-1 アニメーターの職務と仕事内容

工程	職 務
監督	作品の内容について最終的な責任をもつ。演出や絵コンテと兼任することも多い。
キャラクターデザイン	アニメ作品中に登場するキャラクターを創作する。ライトノベルや漫画などの原作がある場合でもアニメーションとしてより制作しやすいように修正を行う。
演 出	監督の意図に基づいて作品を構成し、キャラクターの演技をつける。
絵コンテ	作中の各場面作りとなる画付きの台本を作成する。監督・演出の意図に基づいたうえで、台詞・効果音・レイアウト・演出指示・カメラワーク・効果及びBGMなどの指示を書き込む。監督や演出が自ら行うことも多い。
作画監督	原画に修正を入れ、動きや絵のクオリティを必要水準まで引き上げる。原画の絵がキャラクターデザインと整合性がとれているかもチェックし、場合によっては原画に描き直しを指示する（リテイク）。
原 画	絵コンテに従って画面を設計（レイアウト）し、演出が要求する演技に従って場面のキーポイントとなる絵を作成する。さらにレイアウトが作画監督のチェックを受けた後にそれを清書する。清書の作業は第二原画とも言われる。
動 画	原画が作成した絵の間を埋める絵（中割）を作成する。

出典：日本アニメーター・演出協会（2009）・高橋（2011）を参考に筆者作成。

工程に至るまで単純作業ではなく、一定の創造性が求められるということである。たとえば動画工程は原画の間をつなぐ絵を作成する職務だが、そのつなぎ方については必ずしも一義的に決まらない場合があり、動画マンが自らつなぎ方を構想しなければならないことがある。この点で構想と実行が完全に分離されていないことにアニメーターの仕事の一つの特徴がある。

(3) 労働条件

アニメーターの賃金体系は原則として完全出来高制である。そのため、職務ごとに単価が設定されており、その単価と、こなした話数、カット数、枚数によって賃金が決定する。

また、多くのアニメーターが個人請負で働いており、制作会社と雇用契約を結んでいることは少ない。それに付随して、入社・退社時間が厳格に管理されている制作会社は多くなく、自宅で作業をする者もいる。

そのうえで、アニメーターの各職務の職務別労働時間・休日・年収は表-2のようになっている。

労働時間は概ねどの職務でも1日10～11時間、休日は週1日となっている。

また賃金では下流工程である動画・原画だけではなく、監督や絵コンテなどの作品の設計に関わる職務でも年収は500万円前後であり、全体として決して高賃金の仕事ではないことがわかる。

表-2 アニメーターの職務と仕事内容

職種	作業時間(時間/日)	休日数(日/月)	年収(万円)
監督	10.8	3.7	495.5
演出	11.1	3.9	333.6
絵コンテ	10.1	4.4	454.4
総作画監督	10.5	3.5	513.1
作画監督	10.6	3.8	399.5
原画	10.2	4.0	232.5
動画	10.9	4.4	105.9

出典：日本アニメーター・演出協会（2009）より筆者作成。

3. 先行研究と分析視角

(1) アニメーターを対象とした先行研究

アニメーターの労働問題について扱ったごく少数の文献⁽⁴⁾のうち、重要なものとしては勇上（2006）がある。勇上は、自身が執筆者の一人でもあった労働政策研究・研修機構（2005）によるアニメーション産業の人材育成に関する実態調査をベースとしつつ、独自の分析を展開している。この分析では、アニメーション産業の労働市場が「芸術の労働市場」であり、労働力が過剰供給になるために賃金が低くなるとの説明がある。この説明から明らかなように、勇上の議論はアニメーターの労働現場の諸条件を規定するような、労働市場のメカニズムを明らかにしたものであるといえる。

これに対して、アニメーターの労働過程そのものに焦点を当てた研究も存在する。大橋（2007）は、アニメ制作会社において参与観察を行い、現場に見られる過酷な労働実態を明らかにしている。しかし、この論考は、すでに実施されている実態調査をなぞるような内容となっており、低労働条件が発生・再生産されるメカニズムについては触れられていない。このような事情によりアニメーターの労働過程に関する理論的考察はほとんどなされていないというのが現状であるといえる⁽⁵⁾。それに対して本稿は労働過程に着目している点では大橋と視点を共有するものの、インタビューデータに立脚しつつ、アニメーターの労働過程を理論的に解明しようとする点で既存の研究とは異なる。

しかし理論的解明といっても、そこに含まれる分析視角は無数に存在する。したがって分析に先んじて本稿の分析視角を明らかにしておく必要がある。

本稿ではアニメーターがどのようにして労働条件を受容しているのかという問題に対して、彼らを用いている規範に着目して分析を行う。

アニメーターのように厳しい労働条件のもとで自発的に働いているように思われる対象を扱ってきた研究⁽⁶⁾は、大まかにいえば労働現場で労働者によって共有されている規範に着目してきた。そして、1節で挙げたような言説においても、アニメーターが（たとえば「作品の質を追求すべき」というような）何らかの規範を共有して、それが労働への没入につながっていることが前提とされていた。したがって、経験的なデータに即してかつ理論的な議論を展開するにあたって、アニメーターが共有している規範に着目していくことには十分な妥当性が認められるように思われる。本人達によって用いられている規範が記述できれば、アニメーターの労働現場に通底する論理を明らかにすることもで

きるだろう。

ここで便宜的に、労働者が特定の職業に従事するなかで理解し用いており、かつ仕事におけるあるべき方針を含んだ規範を職業規範と呼ぶ。そして、職業規範がそうした方針を含む以上、それを記述することはアニメーター自身が則っており、則るべきである論理を明らかにすることになるだろう。

(2) 方法と分析視角

では、職業規範なるものは、いかに記述することができ、また分析の対象とすることが可能になるのだろうか。本項ではこの点を中心に、本稿の方法と分析視角を提示・説明したい。

この問題を取り扱ってきた研究群に、エスノメソドロジー (EM) とよばれる社会学の研究群がある。社会学において EM 的研究がどのような議論を展開しており、その内容が労働研究にとってどのような意味をもつのかというような学説史的検討に関しては本稿の範囲を超える⁽⁷⁾ ので、ここではそこから得られている結論を簡潔に述べるにとどめる。EM 的研究手法の特徴は、当事者によって語られた言説 (= インタビューデータ) を、その発話がなされた相互行為上の文脈や、会話の中で用いられた概念同士の連関を落とさずに記述することによって、精緻な分析を可能とする点にある。

まずはインタビューそのものが実際にはどのような活動なのかを思い起こして見る必要がある。労働研究に限らず、実証主義的な立場からすればインタビューは何らかの客観的事実を対象者から引き出す活動であるが、そのような活動が可能であるのは、まずもって調査者がインタビュー対象者に特定のカテゴリーを割り当てていることによる。このことについて、EM におけるインタビューについて論考を展開している Baker は以下のように述べている。

インタビュー対象者は、インタビュアーが割り当てているところの社会的カテゴリーの資格あるメンバー competent members として、自分自身についての説明をするものとして見られることができる⁽⁸⁾ (Baker 2002 : 781)。

すなわち、労働者に対するインタビューという場合は、他の誰としてでもなく、当該の職業に従事する者として、仕事内容や、その仕事をする自己についての説明を絶えず産出する場であるということになるだろう。

重要なのは、その中で単なる事実だけではなく、それ以上のことが語られうるということにある。鶴田・小宮 (2007) は独自に収集した TG (トランスジェンダー) の語りを引用したうえで、以下のように述べる。

「説明」や「評価」の記述が、そのまま、彼/女らが TG として自己呈示したり、コミュニティへの配慮をする人物として自己呈示したりするやりかたの記述になっていること、これが重要である。言いかえれば、それは彼/女らにとっての「あるべき TG」についての規範の記述であり、彼/女らの行為を支えている規範の記述なのである (鶴田・小宮 2007 : 35)。

すなわち、インタビューのなかで自分自身を説明したり評価したりする語りは、割り当てられたカテゴリーの「あるべき姿」における自己呈示であり、その自己呈示の仕方がその人の行為を支える規範の記述になっているのである。言いかえれば、そのような自己呈示自体が、調査者が語り手に割り当てているカテゴリーのメンバーとしての規範を用いて展開されるのであり、だからこそその自己呈

示の仕方を記述していくことをそのメンバーの規範の記述として扱うことができるのである。労働研究において、エスノメソドロロジーの知見を用いた研究はほとんど見られない⁽⁹⁾。しかし、暗黙のうちに上記の Baker や鶴田・小宮が指摘しているような分析を断片的に実行することになっている研究は存在する。

典型的なものは山根（2005）による引越業で働くフリーターを対象とした労働者の下位文化を明らかにしようとした研究である。山根はフリーター達が、自身の行っている労働を「バイト」と呼ぶことを拒み、「仕事」と呼ぶことに着目した。そしてこれが、彼らが日々フリーターという負のまなざしを向けられていることに対抗する形で、自己肯定化に作用していることを指摘した。ここで重要なのは実際に自己肯定化が起こっているのか否かという問題ではなく、たとえ仕事内容は同じであっても、それを「バイト」という概念と結びつけるか、「仕事」という概念と結びつけるかによって示される意味が異なるということにある。すなわち、ここでは自身の労働と「仕事」という概念を結びつけ指し示すことによって、フリーターであるとしても複雑な業務をこなせるべきであるという、フリーター達のあるべき規範が示されているのである。

実は EM 研究においては、このような概念の結合関係がそれ自体規範的な性質を有しており、そのような結合関係を記述することによって規範が記述可能であることが明らかにされている⁽¹⁰⁾。

このように、仕事内容と「仕事」もしくは「バイト」という概念の結合関係を記述することによって引越屋フリーターが用いている規範を記述できたのと同様に、アニメーターが語るなかで用いる概念の結合関係を記述することによって、彼らの職業規範を明らかにすることができるのである。

4. 本稿で用いるデータ

本稿で用いるデータは 2013 年 3 月～2014 年 7 月にかけて、アニメーター 16 名に対して実施したインタビューに基づくデータである。一人あたり 1 時間～2 時間半程度、アニメーターになったきっかけから調査当時までの経験や、アニメーターの仕事に関する自己認識を中心に質問を行った。形式は半構造化インタビューであるが、筆者の側から語りを差し止めることはほぼせず、原則として自由に語ってもらった。

表-3 には本稿の対象となったインタビュー対象者の属性が示されている。経験年数・経験した最も上流の工程・雇用形態・勤務場所を示した。このうち経験した最も上流の工程については、アニメーターのキャリアは多くの場合動画から段階的に上がっていく形をとるため、最も上流の工程を示せば本人の職務経験を示すに足ると判断してこのような表記にした。

本稿では全ての対象者の語りを引用するわけではないが、用いられているデータは全ての対象者の語りを吟味したうえで選定したものである。

以上を受けて、次節からはアニメーターの語りを分析していく。

5. 職人的規範とクリエイターの規範

(1) 職人的規範とクリエイターの規範

アニメーターが日々用いている規範にはどのようなものがあるのだろうか。外部からの言説においては「クリエイター」というカテゴリーがよく用いられる。代表的なものとしては原田（2011）が「夢を追うクリエイター意識を利用した過酷な働かせ方」と述べ、作品制作で名声を得るといふ夢に向か

表-3 本稿のインタビュー対象者の属性

仮名	経験年数(年目)	経験した最も上流の工程	雇用形態	勤務場所
A	3	原画	個人事業主	スタジオ
B	5	原画	個人事業主	スタジオ
C	35	絵コンテ	正社員	スタジオ
D	4	原画	個人事業主	スタジオ
E	32	キャラクターデザイン	個人事業主	スタジオ
F	3	原画	個人事業主	自宅
G	6	原画	個人事業主	自宅
H	30	原画	個人事業主	スタジオ
I	15	キャラクターデザイン	個人事業主	スタジオ
J	1	動画	個人事業主	スタジオ
K	23	作画監督	正社員	スタジオ
L	12	作画監督	個人事業主	スタジオ
M	29	絵コンテ	個人事業主	スタジオ
N	29	作画監督	個人事業主	スタジオ
O	1	第二原画	個人事業主	スタジオ
P	1	動画	個人事業主	スタジオ

うために仕事に没頭してしまうことが示されていた。したがって、まずこのカテゴリーの適用が妥当なのかを確かめてみるのがアニメーターの規範を理解するために有効である。

以下のインタビューデータからの抜粋1は、35年目のベテランアニメーターが、作画監督の仕事に対する理解を示しつつ、動画工程にまで言及している部分である。

[抜粋1]

———作画監督は（クリエイターの仕事かという）どうですか。

C：うーん、やっぱりクリエイターなんでしょうね。クリエイターの仕事だと思います。（中略）
 実写で言えば、カメラマンとか、いわゆる照明までやるわけです。そう言われると、役者さんがクリエイターじゃないのかっていったら、そんなことはないですよ。台本があって、監督がいて、「こうしゃべれ」っていても、やっぱり、クリエイターですよ。歌手だってそうですよね。曲があって、歌詞があるけど、やっぱりクリエイターですよ。同じなんじゃないのかなと思います。最初に話した動画マンの人も、うまい下手じゃないけど、表現の仕方があるわけですよ。こういう絵とこういう絵があったら、こう描く人と、こう描く人とは、動かし方が違いますよね（異なる2本の線を引くジェスチャーをしながら）。その辺がクリエイターなんじゃないのかなと思います。

Cはアニメーターの仕事はクリエイターであるという。このことを示すにあたって、Cは別職種、すなわち役者や歌手もクリエイターであり、それとアニメーターも同様であることを述べている。問題はどのような意味でこれらがクリエイターであるかであるが、それは動画マンについて「表現の仕方がある」「動かし方が違う」という語りに示されている。つまり、監督の指示のもとで演技をする役者や曲や歌詞のもとで歌う歌手に裁量性が存在しないわけではないように、指揮命令のもとで働くアニメーターにも裁量性がないわけではなく、独創的な作業をする余地があるということだ。抜粋1の筆者による質問は当初作画監督についてなされたものだが、C自身が自ら動画工程を例に出していることから、アニメーターがクリエイターであるということは下流工程にも通ずるものとして語られている。

そして、ここではCは何らかの表現を制約する要素があるなかでも個々の独創性を表現していく者という意味でクリエイターという概念を用いている。この用法は一般的なクリエイターという語の意味とそれほど変わるものではないが、まずもってこの意味で用いられる限りアニメーターはクリエイターであるという理解が成立していることを確認するのは重要である。

しかし、このようなアニメーター＝クリエイターという理解は、あるカテゴリーが対置されたときに拒否が示されることになる。そのカテゴリーとは「職人」である⁽¹¹⁾。

[抜粋 2]

B：私はクリエイターだとは思っていないんです。

—— 思っていないんですか。

B：クリエイターじゃなくて職人だと思っているんです。(中略)クリエイターって言うと、みんな笑うと思います。「クリエイター、ふふ」っていう感じですよ。「何、そのかっこいいの」みたいな。

Bはアニメーターがクリエイターではなく職人であると述べるが、クリエイターというカテゴリーを「何、そのかっこいいの」と冷笑してすらいる。この冷笑の意味に関しては次項にて言及する。ここではまず職人というカテゴリーがどのような意味で用いられているかを知ることが必要である。以下のDによる語りは、クリエイターと対置された職人というカテゴリーがいかなる意味で用いられているのかを示している。D自身はクリエイターとして独創性を発揮することを望んでいるアニメーターである。

[抜粋 3]

D：基本的には、「原画っていう設計図」っていうふうに言ったんですけど、絵コンテっていう設計図だと思っていて、それどおりに描かないといけないというか。

—— うん、そうですね。解釈によってはそうなりますよね。

D：それはやっぱり職人。それを完璧に組むっていうのは職人。

—— そうすると、原画マンには…。

D：自分は、絵コンテからもう描きたいタイプなので、そういう意味ではクリエイティブにやっているみたいで。

—— そうですよ。

D：絵コンテも演出も原画も、全部自分でやりたいんです。全部1人でやるっていうのが、やっ

ぱりクリエイターなので。分業しちゃうと、一番上に従うっていうか。職人的になっていくという仕事。

抜粋3は動画の仕事についてのあとで、原画の仕事について語られているものである。Dによれば動画の仕事は原画という「設計図」に則る必要があるが、それと同様に原画も絵コンテという「設計図」に則る必要がある。このことは3節で確認した通りである。重要なのは、この「設計図」に則る、「完璧に組む」ことが職人であるとされているということだ。

しかしすでに述べたように、D自身はクリエイターとして、どの工程も含めて「全部1人でやる」ことを望んでいると述べている。このクリエイターの用法は抜粋1のCによるものと同様である。しかし実際にはアニメーターの仕事は分業のもとに行われており、指揮命令がある。Dは、この指揮命令のもとで「上に従う」ということが職人的であるとしている。すなわちここでいう職人とは、上流工程の指示に従う者のことなのである。

ここまででクリエイターというカテゴリーのもとに独創性を発揮するということが、そして職人というカテゴリーのもとに上流工程の指示に従うということが概念的に結合していることが示された。すでに説明したように、概念連関には規範的性質があることから、ここでは便宜的に前者をクリエイターの規範、後者を職人的規範⁽¹²⁾と呼び、以降の議論を進める。重要なのは、これら二つの規範が論理的に対立しているということである。つまり、独創性を発揮することと指揮命令に従うことはしばしば両立しないのである。したがって、二つの規範が対等な関係をもって並立しているとは考えにくい。そうであるとするならば、両者の関係は一体どのように説明することができるのであろうか。次項ではこの点について言及する。

(2) 職人的規範の優越

以下は抜粋3と同様、自らをクリエイターと自認しているアニメーターDによるものである。Dは二つのカテゴリーの関係について以下のように述べている。

[抜粋4]

D：自分はクリエイターとしてやりたいんですけど、アニメーターっていう仕事は職人だっていうふうに思っているの。自分は常に嫌われる存在だと思って、籍を置いているというか。

ここでは自分＝クリエイター、アニメーター＝職人という連関が用いられており、さらに「自分」は「嫌われる存在」であると位置付けられている。すなわち、職人に対してクリエイターというカテゴリーは劣位に置かれており、それゆえDは自らを嫌われる者として自己呈示しているのである。

したがって職人的規範とクリエイターの規範の関係は前者が優越しているものであるということが出来る。このことが明らかになると、いったん留保していた抜粋2のBによるクリエイターへの冷笑も理解できるようになる。自分自身を職人と位置付けているBは、Dと同様に二つの規範の優劣関係に基づいてクリエイターというカテゴリーを冷笑していたのである。

職人的規範が優越している理由については、アニメーターがそちらを重視する理由はいくつか考えられる。たとえば、彼らの賃金体系が出来高制である以上あくまで上流の指示に従い続けられない限り得られる賃金が少なくなってしまうこと、指示に背くことによって周囲の信頼を損ない、仕事の継続的確保に悪影響を及ぼしうること、そして上流工程への登用が、既存の上流工程スタッフの評価を得ら

れるかどうか大きく依存していることなどが考えられる。さらにクリエイターの規範が劣位になる理由も、作品制作が多くの労働者の協働で作られる以上、その中の一人のアニメーターが指揮命令を無視して独創性を追い求めることは、制作組織にとって望ましくないことが指摘できる。しかし、職人的規範が優越する理由を十分に説明するにはアニメーション制作現場の歴史的な脈にも目を向ける必要がある。この点に関しては本稿の範囲を超えるので、結論で今後の課題として方向性を述べるに留める。

さしあたり本稿において重要なのは、二つの規範に優劣関係が定まっても、その緊張関係そのものはなくなるとのことである。というのもDのようにクリエイターを自認するアニメーターであれば独創性が一切発揮できないという状況に陥れば、モチベーションが維持できないはずであり、何らかの形で独創性を発揮する余地を得ることが必要だからである。しかしすでに述べているように独創性を発揮しようとするのは指示に背くことになってしまう可能性がある。次節ではこのような場合も含めて二つの規範の緊張関係をアニメーターがどのように処理しているのかを観察し、この二つの規範の緊張関係のもとで活動を巧みに組織していくことがアニメーターとしてふさわしくあるための一つの資格要件となっていることを示す。

6. アイデンティティと二つの職業規範

(1) クリエーター的アニメーターによる職人的規範の利用

前節でも取り上げたクリエイターを自認するアニメーターDはどのようにして独創性を発揮する余地を確保しているのだろうか。Dは上流工程の指示を実現することが現場で重視されていることを理解しつつも、自身の独創性を発揮することが可能な場合にはできる限り発揮したいということ述べたうえで、以下のように語っている。

[抜粋 5]

D：やっぱり、例えば、相談する演出さんが別のスタジオにいる場合は、ちょっとやりづらいんですけど、今なんかだと、後ろの席にいたりするので、聞いてみて、「これでいいですか」っていうふうに言ったりすると、すごくやりやすいというか。

—— うんうん。

D：だめなものは、「だめ」って言われますし、「いいじゃない、やってみなさい」って感じの場合もありますし。

—— ああ、はいはい、なるほど。そうなんですね。

D：ええ。

—— ちょっと見えたんですけど、かなり原画マンの創造性を発揮したいとか、したくない…したくない人はあんまりいないと思うんですけど。

D：できるかどうか、上の演出であったり、監督の人がどうやってきたことを生かすかどうか、意外に、「これはだめ、だめだめ」って言われる場合もあります。そうすると、やっぱり、あんまり自由にできないということもあります。

Dはまず、相談すべき演出などの上流工程の者が別のスタジオにいる場合はそもそも独創性を発揮する余地を確保する活動がしにくいとしている。そのうえで、調査当時には演出が近くの席におり、

「これでいいですか」というように相談をすることがあるという。この相談は常にうまくいくというわけではないが場合によっては、実際に裁量が与えられることもあるという。

この相談という活動は一見些細なことであるように見えるが、前節で指摘した職人的規範のクリエイターの規範に対する優越関係を考えるとその重要性が明らかとなる。というのも、相談という手続を取ることで、Dが自らの裁量で行った作画が、事後的に指示に従っているものということになるためである。すなわち、この相談という活動は、クリエイターを自認しているアニメーターが職人的規範を利用して自らの関心を達成するための指し手になっているのである。

しかし、すでに確認したようにこのような活動が常にうまくいくわけではない。Dが「上の演出であったり、監督の人がどうやってきたことを生かすかどうか」と述べているように、相談を通して認められるのは、演出や監督の意図の範囲内のものに限られる。つまり相談という活動は絵コンテなどに現れていなかった暗黙の指示を可視化するための手続きにもなっているという活動であり、たとえクリエイターを自認している者であっても、職人的規範を利用することによって巧みに自分の関心を達成しつつ、指示を遵守しているように見せることができるのである。このような活動は、上流工程の指示に背かないようにする活動になっているのと同時に、Dは自分が嫌われる者であることを理解しつつ、Bのような同僚から「冷笑」されることを回避するための活動にもなっている。

このようなDの実践は、逆にいえばクリエイター的なアニメーターが独創性を発揮したければ十分に規範を理解し、かつそれを巧みに遂行し二つの規範の緊張関係をやりすぎさなければならぬことを示している。これに対して、職人的なアニメーターはあくまで指示に従えばよいのだから、わざわざ緊張関係を引き受けて回避する必要はないと考えることができるかもしれない。しかし、実際は職人的なアニメーターにとっても、二つの規範の緊張関係に対応していくという問題は日々の仕事に強く関係しているのである。というのも、指示に従うということ自体、必ずしも容易とは限らないからである。アニメーターの描いた作画が指示に則っているのかどうかはあくまで本人の意図と関係なく上流工程が判断するものであり、そして場合によっては、絵コンテからどのような指示がなされているのかを読み取ること自体が難しい場合もある。次項では、このような制度的背景を前提としたうえで、職人的なアニメーターによる二つの規範の緊張関係への対応を原画マンの語りを通してみていく。

(2) 職人的アニメーターによる職人的規範への違背可能性の最小化

2節にて述べたように、アニメーションの制作工程のなかで主に品質管理を担っているのは作画監督という工程である。原画マンが生産した作画は作画監督のチェックによって絵コンテを十分実現できているかを判定されることになる。しかし、指示にあいまいな部分もあるなかで常に対応していくためには、当然のことながら相当な技術を要する。

以下のベテラン原画マンHによる語りは、その難しさについて語られたものである。Hはアニメーターが職人であることを受け入れているが、独創性を発揮するという問題について以下のように語っている。

[抜粋 6]

H：自分の色ですか。出したいと思わなくても出るものじゃないですか。出たくなくても出る気がしますね。商業アニメーションでなければ、例えば、自分が監督で作画もするとか、規模の小さい作品で互いに話し合いながら作っていくとか、そういう現場だったら、かなり創造的なも

のじゃないかなと思うんです。だから、アニメーションが創造的か創造的じゃないかっていうよりも。

——— そうですね。

H: 商業アニメーションの場合は、監督によっては、自分で全部やりたい人もいないですか。動きとかも、イメージもかなり明確で。だから、そういう監督の場合は、自分らしさを出すというよりも、相手が何を求めているかっていうのを全力で考えます。そうしないと、仕事として成り立っていかないので。ただ、そうは思っても、自分らしいつたない部分が出てしまうのがどうしようもないところです。

H はまず自分の色 = 独創性が、「出したいと思わなくても出るもの」「出したくなくても出る」ものであるとしている。そして、自身がどのように振る舞うべきかは、その現場によるという。商業アニメーションではなく規模が小さい場合は創造的 = 独創的な作業が可能であるが、商業アニメーションの場合は異なってくるのが示されている。とりわけ、「自分で全部やりたい」監督である場合は、「相手が何を求めているか」を「全力で考える」という。したがって、まずは H が第一に自身がどのような監督のもとで働いているのかを自身の行動の指針決定の基準としたうえで、作品制作を自らの裁量で統制しようとする傾向が強い監督の場合、専ら職人的規範に則る形で作業を遂行しようとしていることがわかる。

しかし、H が繰り返し強調するのは、「そうは思っても、自分らしいつたない部分が出てしまう」ということである。すなわち、指示に従うということの重要性をあらかじめ理解していても、まずその指示が技術不足や作画にあるクセのために達成できない場合があるということである。さらに、ここでの「つたない部分」は「自分らしい」ものとされている。すなわちここでの H の語りは、指示を実現する = 望ましい / 自分らしい = 望ましくないという職人的規範とクリエイターの規範の緊張関係の理解のうえになされており、「技術不足のために上流工程の意図が実現できないこと」と「独創的であること」が概念的に結びつけられた形での語りになっている。通常、独創性という概念はむしろ高い技術と結びつけられると考えられるが、ここではその反対になっている。このことは単なる技術不足によるミスが独創的なものとして理解されてしまう可能性を示している。言い換えれば、本人の意図とは別に、作画に対する周囲の判断は二つの規範の緊張関係に基づいてなされるという理解を H は語りのなかで示しているのである。ゆえに、職人的なアニメーターも二つの規範の緊張関係から無関係でいることはできない。

しかし、このような周囲のまなざし、もしくは監視は個々のアニメーターが自ら統制できるものではない。さらに、職人的規範に則ることに失敗する条件にも自助努力では解決できないものが含まれている。それはすでに指摘したように、上流工程の意図それ自体が明確でない場合である。

以下の抜粋 7 は、監督の演出意図をどのようにして理解していくかという話題のなかでなされた語りである。

[抜粋 7]

H: だから、監督によっては、「ここまで原画マンさんの好きにやっついていいよ」って言う監督と、「ほぼ自分でやりたいから、ここはこうしてください」って言う監督といるわけじゃないですか。だから、それに合わせて、自分がやってもいい部分、アニメーターがやるべきところで、できるだけいいものを出すっていうことですかね。だから…。

——— それと、監督がどういう人なのかっていうことを把握しておくことはかなり大事ですよね。

H：把握というか、やってみてだめならだめっていうことですかね。初めからすぐにはわからないので。

——— そうですよ、最初の時点では。それをやってみる中で、この人はこういう監督なんだみたいなのを何となくつかんでいくっていう感じですかね。

H：人によって、合う合わないもありますし。監督と感覚が合えば、監督もその人に多くのところを任せるだろうし。

Hは監督によってアニメーターに裁量を与えるタイプと与えないタイプがあるとしたうえで、まずはその裁量の範囲内で良質な仕事をする必要があるという理解を示している。それに対して筆者は監督がどのような者かを事前知っておくことが必要なのではないかと述べているが、それに対しては「やってみてだめならだめ」、そして「初めからすぐにはわからない」と述べている。これは筆者がもっていた前提、すなわち知ろうと思えば監督がどのような人物なのかを事前知っておくことができるという前提が間違っていたことを指摘する発言になっている。これを受けて筆者は作業を進めながら徐々に監督がいかなる人物か理解していくという流れを仮説的に示している。Hは「人によって、合う合わない」があり、監督と合えば多くの仕事を任されると述べているが、この発言は筆者の示した理解を補足するものになっている。すなわち、徐々に監督の人物を把握するということは認めたとうえで、ここでいう「監督を把握する」の最終的な到達点は、監督と自分の相性の良し悪しを把握することであることがここでは示されている。

ここでは、「やってみてだめならだめ」という語りで示されているように、自身が上流工程の意図を読み違えてしまう可能性があることは、仕事をこなすうえでの前提として引き受けられている。言い換えれば、読み違えの発生を完全に防ぐことは難しいということである。それに対して、Hは監督の人物を徐々に把握していくことによって読み違えの可能性を絶えず低下させることをしている。さらに、最終的には相性を把握することによって、相性が合えばその監督のもとで多くの仕事を引き受け、合わない場合は別の監督のもとでの仕事を探し、再度仕事をしつつ相性を把握していくのだと考えられる。いずれにしてもこれらの活動は、アニメーション労働市場の流動性の高さという制度的背景を前提として、職人的規範に背いてしまう可能性を最小化させることを志向した活動になっている。

まとめると、Hの語りは職人的規範に則り続けることの難しさを示している一方で、職人的規範に最大限則るためにはどのようにすればよいかを示しているものにもなっている。

職人的規範に背く可能性を低下させるための活動には、もちろんHが語ったものの他にもさまざまな活動があると考えられ、ここで示したのはその一端に過ぎない。さしあたり本稿で主張できるのは、まず二つの規範は、本人のアイデンティティとは関係なく、アニメーターならば則り続けることを要求されるものだということである。したがって、二つの規範はアニメーターの労働現場に通底する論理を少なからず構成していると考えられることができる。

重要なのは、DやHが語っていた対処方法は規範を理解しているからこそ可能であるということだ。Hはベテランであったが、新人のアニメーターの場合はそもそもこのような規範を理解していない場合もある。以下の1年目の動画マンJの語りはそれを端的に示している。

[抜粋 8]

J：原画がどういうことを望んでいるのかということですから、俺は感じてもしなかった。

次なる問題は、この二つの規範が低労働条件の受容とどのようにして関係するのかということである。その問題を解くにあたっては、ここまででは明かされていない新たな二つの規範の関係を明らかにする必要がある。したがって次節では、二つの規範の関係をさらに明らかにしたうえで、それがどのようにして低労働条件を正当化しているのかという問題を解明する。

7. アニメーターであることの達成と労働条件の受容

前節までで職人的規範がクリエイターの規範に対して優越した関係にあることは再三指摘したが、それだけでは一つ説明のつかない問題がある。それはクリエイターの規範が劣位に置かれているとはいえそれが一つの規範である以上なんらかの形でアニメーターとして有すべき資質・能力・態度など関わっているはずであり、前節までではそれが全く示されていないということである。したがって本節ではまずこの問題を明らかにすることから始める。そのうえで労働条件の受容の問題を扱う。

(1) 二つの規範の共通項

Dは職人的なアニメーターについて説明するなかで、以下のように語っている。

[抜粋 9]

——— 職人タイプっていうのは、もう、きれいだろうが、動きだろうが、もうとにかく設計図どおりって感じですか。

D：作品に準ずるといふか、「そういう作品だから、こうで」っていう、しっかり守って、「絵コンテはこうで」って、「監督の意図はこうで」って、「演出がこうだから」とか、ちゃんとそこを守って作っていく。一番お客さんが喜ぶんじゃないかなと。それを守りすぎると突き抜けたものは生まれにくいけど。

Dによれば職人的なアニメーターは「作品に準ずる」者であり、上流工程の指示を遵守しようとする者である。これはここまで指摘した内容と何ら変わらない。しかし重要なのは最後に「それを守りすぎると突き抜けたものは生まれにくい」と後付け的に述べていることである。この発言は職人的アニメーターに関する説明をしたうえで、職人的なふるまいの限界を示しているものになっている。

すなわち、ひたすら指示を遵守していくことは作品制作を円滑に進めることには役立つが、「突き抜ける」、すなわちアニメーション制作に新たな表現の仕方をもたらしたり、監督の意図を超えたような高品質の作画を生産したりすることはできない。そのようななかで、独創性はそれ自体が無条件に忌避されるものではなく、それが他のアニメーターでは実現が非常に難しい作画を達成していると思なされる際には、劣ったものとは見なされなくなると考えられる。

もちろんいかに技術が優れていても、それが指示に対して極端に反したものであれば承認されるとは考えにくい。以下の抜粋 10 では、どのような独創性ならば職人的なアニメーターからも賞賛されるのが示されている。

[抜粋 10]

M: どうなのでしょうね。芝居でも、本当にその後のアニメの作画レベルを引き上げるようなことをする人が、たまに突然現れたりする。残念ながら、自分はそのまでは行けていないかな、やはり、いかにXさん(Mの上司にあたるアニメーター)とかがやられたことを今でも続けられるかっていうところにありますので。例えば、Yさん(本稿のインタビュー対象とは関係のないアニメーター)っていう方がいらっしゃるんです。もともとアクションの人だったんですけど、「〇〇」(劇場版アニメの作品名)っていう作品をやられたときに、日常芝居とかを本当にびっくりするようなクオリティーで、かつ面白く作画されて、本当に衝撃を受けました。それが、やっぱり自分にとって創造的っていうふうな仕事だと思えるので。自分は、非常にオーソドックスなアニメーターでしかないかなと思っています。

Mは自身が「その後のアニメの作画レベルを引き上げるような」仕事はできていないと考え、そのような作画を引き継いでいくことにとどまっているために、「オーソドックスなアニメーター」として自分自身を位置付けている。それに対してYというアニメーターが非常に高い品質の仕事をし遂げたことに対して賞賛している。ここで注目には値するのは、「アクション」や「日常芝居」などの、作画についてのカテゴリーが用いられているということである。このようなカテゴリーはアニメーター達が共有している技術体系を反映したものになっている⁽¹³⁾。たとえば「日常芝居」というカテゴリーでは、歩行や食事など、激しい動きを伴わないが日常的な動作に現れるキャラクターごとの特徴を巧みに描き分ける技術が要求される。抜粋10におけるYのエピソードは、この日常芝居というカテゴリーにおいて革新的な作画を実現したことについて賞賛がなされたものになっている。すなわち、独創性はアニメーション制作の現場に蓄積された技術体系の中の一つのカテゴリーに位置付けられ、かつそのカテゴリーにおける技術水準を上回ると見なされるときに、職人的アニメーターにとっても優れたものとして見なされるのである。

以上の分析からは、高い技術があると認められた場合、本来はネガティブな意味合いをもっていた独創性がポジティブな意味に切り替わる、すなわちクリエイターの規範が職人的規範に対して劣位ではなくなることがわかる。それがゆえに職人的アニメーターのMが独創性を賞賛し、クリエイターのアニメーターのDが職人的な作画について難点を指摘することができていたのである⁽¹⁴⁾。

このことは、「上流工程の指示に従うべき」という職人的規範、「独創性を発揮するべき」というクリエイターの規範それぞれの個別内容とは別に、共通項として「高い技術を持つべき」という内容が存在することを意味している。この共通項は二つの規範の優劣関係とは関係なく、全てのアニメーターにとってふさわしさを判断するための準拠点となる。すなわち、高い技術を有することは、本人が職人を自認していようとクリエイターを自認していようと関係なしに、しかも前節で示したような巧みな規範の利用により自らを職人的規範に則るように見せるという手続きを経ることなしに、そのアニメーターがアニメーターとしてふさわしいことを理解させることができる強力なメルクマールになっているのである。そして、高い技術を有していると理解がなされるときに、独創的な作画は非難されるものではなくむしろアニメーション制作技術の革新に寄与するものとして重宝されるのである。したがってこの場合に限り、独創性は職人的なアニメーターによっても重要であることが認められる。高い技術をもつべきという規範内容は、本人が職人を自認していようとクリエイターを自認していようと関係なく理解可能であるという点で、二つの規範の共通項なのである。

ここまでで二つの規範の緊張関係と、その共通項について明らかにしてきた。次項ではここから生

じる労働条件受容の論理を明らかにする。

(2) 職業規範による労働条件の正当化

前項までの内容から、高い技術をもつことがアニメーターのふさわしさを決定する重要な一要素であることには疑いがない。しかし問題は、高い技術の追求には際限がないということである。現状で最高とされる作画技術を超える技術が現れる可能性は論理的には否定しえない。しかし一方で、そのような革新が頻繁に簡単に起こることも考えにくい。したがって、どの程度の技術ならば一定の成功であるといえるのかを考える必要がある。

ここで考える必要があるのは、アニメーターをクリエイターとする言説においては、成功すれば莫大な報酬を得ることができ、それに向かってアニメーターは低収入の期間を受け入れているという説が見られるが、それに至る前の段階で一定の成功があると思われることである。

以下のBの語りは、アニメーターのさしあたっての成功基準がどの程度であるのかを明確に示している。

[抜粋 11]

B：みんな、アニメを描いて暮らしていくっていうことが、自分が一番望んでいることなんで、別に豪華な暮らしは望んでないわけです。月15万円あれば普通に暮らしていけるわけですから、第一、それだけもらえればいいんですよ。

Bは「アニメを描いて暮らしていく」ことが望みであり、そのためには「月15万円」あれば十分であると説明する。すなわち、アニメーターとして個々人の生活水準に照らして生計が立てられていれば、それ以上の賃金が得られなくても一定の成功であるということである。

しかしBの賃金が低水準であることは確かであり、それを一定の成功だとみなすことは外部者から見れば不可解なものであるように映るかもしれない。したがって次に重要なのは、生計を立てられる程度の収入しか得られないとしても、なぜそれが一定の成功であるようにBが語る事が可能になっているのかということである。

この問題はここまで明らかにしたアニメーターの職業規範のもとに生じている競争原理を考えることによって理解できる。彼らを取りまく賃金制度を組み合わせると理解可能になる。まず、「高い技術を持つべき」という規範が共通項としてある以上、アニメーターは個々の技術を巡って常に競争している状況にあるということである。その競争のもとでは高い技術を持っているアニメーターほど、その職業にふさわしい者として周囲から認められることになる。逆に言えば、技術が乏しい者が脱落していくことそれ自体は競争として健全なものともみなされる。

そして完全出来高制という制度のもとでは、「うまく、速く描く」⁽¹⁵⁾ というアニメーターに求められる作画技術が高ければ高いほど賃金も高いものになる。したがって、技術に対する評価と賃金水準は密接に結合していることになり、技術のある者の賃金が高く、ない者の賃金が低いという原則が維持されている限りは、ただちに問題化されることはない。しかし、作画技術が一朝一夕に身につくものではない以上、まずこの競争を勝ち抜くこと自体に相当の難しさが内包されているといえる。生計を立てられるまでに至ったアニメーターはこのような競争をくぐり抜けたものなのである。

しかし、技術による競争原理は完全なものではない。すなわち、技術が適切に評価されて賃金の多寡が生じる限りは職業規範によって正当化が可能であるが、実際にはそれがなされえない場合がある。

以下ではそのような場合を二点扱っていく。以下の事柄は、二つの規範によっても正当化がなされない、アニメーターにとっての労働問題である。

以下の抜粋は、1年目のアニメーターPによるものである。調査当時のPの月収は3万円程度であったという。語りは収入についての認識を筆者が尋ねているところから始まる。

【抜粋 12】

——— 少し気分の悪い話になってしまうかもしれないんですけど、現状、月3万円で、4カ月とはいえ、続けているわけじゃないですか。

P：ええ。

——— その点は、もちろん問題だとは思っていると思うんですけど、続けてはいるわけじゃないですか。

P：ええ。

——— その折り合いをどうつけているのかみたいなのはどうですか。

P：生き残ったら何とかなるっていうことで。生き残らなかつたら話にならんっていうのが、ここでドロップアウトしたら、「ああ、あいつはだめだ。エルシャダイ（注：テレビゲームソフトの名称。ここでは何度もリセットできないことを示すために用いられている）じゃねえんだから」っていうような世界になるじゃないですか。文句を言うにしても生き残らないと、「あいつはだめだ」って言われるだけで終わってしまうっていうのが…。

ある程度は絞ることも必要だとは思うんですよ。「あいつはだめ」、適性うんぬんっていうの。やっぱり向いていないだろうなと思ったやつは、辞めていくっていうやつもいるでしょうけど、金が絡んでくると、技術的に向いていない以外にも問題が出てくるっていうのも問題だと思います。

Pはまず「生き残ったら何とかなる」、「生き残らなかつたら話にならん」と述べ、自らがアニメーターとして生き残っていくための競争のもとにあることを示している。そして「ある程度は絞ることも必要」だというように、この競争それ自体に対しては基本的に受け入れる姿勢を示している。すなわちすでに確認したように、技術を基準とした競争が行われることそれ自体は問題ではないということだ。したがって、技術の向き不向きによって選別が行われ、離職者が生じることはアニメーターにとって正常な競争である。

しかしPは「金が絡んでくると」そこに問題が生じるという。次の抜粋13は抜粋12に直接続く部分である。

【抜粋 13】

——— というと？

P：稼げないから辞めるっていう。

——— ああ、そういうことですね。はい。

P：技術がないから辞めるっていうのは、それは、「しょうがねえな」としか言えないし、「技術がつくまで耐えなかった、おまえが悪い」、こればかりは多少あると思うんですけど、技術がついても…。

だって、ちょっとうちの単価で計算しますけど、テレビ160円と…。うちは、原画マン昇格試験が、確か、月450枚を2カ月ぐらい続けてやれっていう目標があるので、仮に450枚を稼いだ

ら、いくらになるかっていうのを計算してみますと…。

—————7万2千円に。

P：冗談抜きで、そうしか言えない。これで10万円いかないっていうのは、「えーっ」て。ここでまたバトル系が確か220円という設定で、知り合いで、研修を終えて300枚いったっていう、つわものがあるんです。それがいくら稼いだかっていうので、さっきより少ないっていう。

————— そうですね。6万6千円。

P：これは、「えーっ、できるやつも稼げていないじゃん」っていうのがあると思うので。結局、底上げされたら、できないやつにしても、生き残るまで余裕ができるだろうし、できるやつは、もっと安心というか、蓄えとかも、そういうものも出てくるだろうしっていうので。結局、もともとが、もうちょっと上がると言えないと、どうしようもないんだろうなと思いますね。こればかりはあると思います。

Pが問題とするのは「稼げないから辞める」ということである。注意しなければならないのは、これはただ収入が低すぎるために問題であるわけではないということである。実際出来高制のもとでは多くの作画をする技術がなければ賃金は低くなるのであるが、「技術がないから辞める」ことには仕方ない部分があるとしているように、これはPにとっての問題ではない。問題なのは、「技術がついても」収入が低いということにある。

このことをPは具体的な金額を示しながら述べている。Pの所属する制作会社には動画から原画に昇格するためのノルマが存在し、それは動画を「月450枚を2ヵ月」続けて描くことである。すなわち、このノルマを達成することは原画に昇格するだけの技術を認められるということである。しかしPの所属する会社で設定された動画の単価は160円であるため、72000円にしかならない。

さらにPが例として自身の知り合いのアニメーターを引き合いに出して説明する。その知り合いは「バトル系」という難度の高い動画を月に300枚こなし、これをPは「つわもの」と評価している。しかし計算すればわかるように単価220円で300枚を描いても、月収は66000円である。

これらのP自身と知り合いの例についての語りは、一定の技術を身につけることができても十分な収入が得られないことを筆者に説明するものになっている。そして最後には賃金の底上げの必要性が示されている。

Pが語っているのは動画工程における内容である。Bが示していた月15万円＝年180万円という金額は、原画マンの年収の平均を若干下回る程度であり、実際にBは原画を中心に担当していた。Pの語りからわかるのは、Bが語った水準に至るまでがかなり困難な道のりだということである。技術を介した競争原理が働いてはいるが、安定に至るまでに非常に収入の低い期間を過ごさなければならぬため、そこで技術があっても離職してしまう者が発生するのである。

高い技術をもつべきという規範のもとでは技術を介して競争が行われ選別がなされる限り、技術の不足そのものによる低賃金は正当化される。しかしアニメーターの労働現場においては一定の技術が認められるにもかかわらず賃金が低い場合があることによって正当化は損なわれる。このことによって離職率が高くなっている部分があると考えられる一方で、生計を立てるに至るまでの困難さを示すものになっている。

規範による労働条件の正当化がなされない要因はもう一つある。以下の抜粋14は中堅アニメーターのGによる語りである。

[抜粋 14]

——— 難しいところはいろいろありますよね。

G:でも、めっちゃ頑張っている人がもうからないというのが、一番夢がないなと思うんですよね。だって、こんなにすごく重たいことをやっているのに、単価が自分たちとそんなに変わらないよみたいな。こんなに重たいし、一律単価とかおかしな話なので。(中略) 何でこんだけすごいアクションシーンが、単価が同じなんだろうと思って。重たいシーンを任されて、単価が一律という。

Gによれば「めっちゃ頑張っている人がもうからない」といい、この原因は「一律単価」であるという。「すごく重たい」、すなわち一枚を仕上げるのに時間のかかる作画とそうでない作画が同一の単価であることが「おかしな話」であるという。その例としてはアクションシーンが挙げられている。これも前のPの語りと同様に、「高い技術をもつべき」という規範があるにもかかわらず、技術が適切に評価されないことによって労働条件が正当化されない例である。したがって、これも規範を背景にした競争原理の正当性を損なっているものである。

ここまでくると、Bが生計を立てられるだけで十分であるとしていた理由がさらに明確になる。生計を立てられることが一定の成功になるのは、単に高い技術をもつべきという規範によって支えられた競争を勝ち抜くことが難しいことによるだけではない。技術による競争原理それ自体が抱えている不完全性によって、職業規範によって正当化されえない、アニメーター自身にとっても理不尽な状況をかいくぐらねばならないことによる。いわば、競争原理が正当性を十分に担保されていないことによってその競争の激しさが増すことになり、そのような理不尽さを孕んだ競争であるために、生計を立てられる程度の賃金が十分なものとしてみなされるのである⁽¹⁶⁾。

ここからわかるのは、アニメーターは自身の労働条件を問題化していないのではなくて、実際にはしているということである。そして何が問題であるか否かについては、彼らが日々用いている職人的規範とクリエイターの規範から判断がなされる。二つの規範の共通項である「高い技術を持つべき」という規範からすると、実際に技術が適切に評価されない場合、すなわち職業に就いてしばらくの間技術があっても低賃金に留まらざるを得ないこと、そして一律単価によって明らかに難度の違う作画が同一賃金になってしまうことがアニメーターの視点から見た、アニメーターにとっての労働問題となる。このような当事者にとって理不尽な競争をくぐり抜けた先にある生計を立てられるだけの賃金の獲得は一定の成功としてみなされるが、その水準は外部から見れば低賃金であるために「アニメーターは低賃金を問題とはみなさない傾向にある」というような観察が成立するのである。だが、その「問題化していない」という観察は、実際のアニメーターの職業規範とそこから生じている論理を理解していないことから生じるものなのである。

8. 結論

本稿では日本のアニメーターという労働者を対象として、彼らが低労働条件を問題とみなさなくなっている論理を、職業規範との関連から考察した。分析から明らかになったのは以下の点である。

第一に、アニメーターの仕事は、上流工程の指示を遵守すべきという「職人」的規範と、独創性を発揮すべきという「クリエイター」的規範という二つの規範によって支えられている。そして、前者が後者に対して優越した関係になっている。

第二に、これらの規範を理解することは、本人のアイデンティティとは関係なく、アニメーターとして円滑に職務を遂行するうえで重要である。本稿で取り上げたアニメーターは、これらの規範を理解したうえで独創性を発揮する機会を確保したり、指示に背いてしまう可能性を最小化したりするための活動を語っていた。

第三に、二つの規範には高い技術をもつべきであるという共通項があり、これが労働条件の受容をもたらす一因になっている。技術の向上には際限がないが、競争のもとでひとまずアニメーターの仕事で食べていけるだけの賃金を得られる状態になることが、アニメーターにとってまずもって目指されるべき到達点になっている。そしてそれが一定の成功となるのは、技術を求める規範に支えられた競争原理によるものではあるが、その競争が二つの制度的要因によって正当性を損なわれているために余計に厳しい競争になり、なおいっそうのこと生計を立てられるだけの賃金を得ることが成功として理解可能になっているのであった。そこに到達したアニメーターは彼ら自身の論理に基づけば一定の勝者ですらあり、これがアニメーターは労働条件を問題化しない傾向があるという外部からの観察を成立させる原因になっている。

第四に、アニメーターは自身の労働条件を問題とみなしていないわけではない。上記で挙げた二つの制度的要因、すなわち技術を身につけるまでの期間の賃金があまりにも低すぎること、そして一律単価によって難度の違う作画が同一賃金になってしまうことはアニメーターにとっての労働問題である。そして、これらが問題であるのは、職業規範の正当性を損なうものであるからに他ならない。

最後に本稿の意義と今後の課題を示したい。まず意義は以下の二点である。第一に、労働研究の対象とされてはまだ日が浅いアニメーターという対象において、彼らが共有する規範とそこから生じる論理を記述することによって彼らの労働世界の側面を明らかにしたことにある。とりわけ職人的規範とクリエイターの規範という二つの規範とそれら相互の関係は、今後もアニメーターの労働現場を明らかにするうえで有効な分析枠組みとなりうる。第二に、労働研究ではほとんど導入されていなかったインタビューのエスノメソドロジ的分析を用いて、実際に二つの規範を析出し、そこから低労働条件の受容につながる日々の労働の論理を描いてみせたことである。労働研究において職業規範を主題として取り上げた研究は必ずしも多くなかったが、そこには規範を記述すること自体の難しさがあったように思われる。本稿が用いた方法はそれに対して一貫した記述の手立てを与えるものである。職業規範の研究は、働きすぎのメカニズムを探る研究において様々な職業を対象になされる価値があると考えられる。

さらに残された課題であるが、ここでは三点を指摘しておく。第一に、本稿で指摘したような規範がどのようにして歴史的に成立したのかについて明らかにする必要がある。アニメーション制作現場を対象とした歴史研究においては、少なくとも1960年代においては本稿の言うところのクリエイターの規範が優勢だったことが示唆されている(木村2010;2011)。そのクリエイターの規範が現代において劣勢になっていることには、様々な賃金制度や労働環境の変化、そしてアニメファン文化の隆盛との関連があると考えられる⁽¹⁷⁾。第二に、本稿における分析の対象者が所属する制作会社は同一ではなく、分析対象も全体として下流工程の者が中心になっている。したがって本稿の内容はアニメーターという職業に就く者の平均像を明らかにしたものにはすぎない。個々の制作会社で実施されている賃金・研修・昇格の制度などによって現場におけるアニメーターの規範やその利用には差異が見られるだろう⁽¹⁸⁾。また上流工程を中心にアニメーターの仕事を行っている者を集中的に調査すれば、本稿とは異なる規範のあり方が観察されるかもしれない。ゆえに複数の制作会社におけるフィールドワークに基づく比較研究を行うこと、そして上流工程を中心にした調査を行うことが必要だろう。

注

- (1) 現状肯定的な言説としては、元アニメーション制作会社社長であった増田（2007）があくまで実力主義の世界であること、そしてアニメーター自身に品質を過剰に追求する性向があるという指摘がある。また批判的な言説としては、アニメーション専門学校の講師である原田（2011）が「夢」を追う若者の意識を利用した搾取であるという指摘をしている。
- (2) 宮地弘子（2012）は、ソフトウェア労働者を対象として、「コード」と呼ばれる労働者達が信条として語る規範を巧みに用いて自身の関心を達成している一方で、その副産物として過重労働が生じてしまうことを明らかにした。
- (3) コンテンツ産業において用いられる制作と製作という語はそれぞれ異なるので使い分けが必要である。前者は作画・撮影・アフレコなどのコンテンツそのものを作る作業を指しているが、後者は予算確保やスタッフの選定などの企画レベルの工程まで含む概念である。
- (4) 労働を主要なトピックとはしていないものの、アニメーターの労働について触れている研究はいくつか存在する。重要なものとしては第二次世界大戦中に思想統制や軍事教育の手段としてアニメーションが利用され、そこで分業化が進むことによって職業としてのアニメーターが誕生したとする雪村まゆみ（2007; 2011）の研究や、東京におけるアニメーション産業の産業集積を明らかにした半澤誠司（2001）や山本健太（2007）の経済地理学的研究、制作現場でのフィールドワークを通して日本アニメーション文化の原動力を文化人類学的に探求したCondry（2012=2013）による研究がある。
- (5) 何らかの経験的データに即さない形であれば、いくつか注目に値する議論はある。毛利嘉孝（2009）は、日本のアニメーターの労働実態には本田由紀（2008）が言うところの「〈やりがい〉の搾取」が当てはまると主張している。
- (6) 注2で挙げた宮地による研究の他には、阿部真大（2006）によるバイク便ライダーを対象とした参与観察研究がこれにあたる。また、これらの研究よりは管理のあり方に強く焦点を当てたものではあるが、規範的統制に着目した研究（Kunda 1992=2005 ; Sturdy et al. 2010）も本稿と近似した関心を有する。
- (7) 現在ではBurawoy（1979 ; 1985）で展開された労働過程論を足がかりに、労働者に適用されるカテゴリーを問題化しようとする方向性が見られる（O'Doherty & Willmott 2009）。この議論の中では未だにエスノメソドロジーは取り上げられていないが、これを展開することによって発展した議論が可能であると考えられる。この点に関しては別稿を用意したい。
- (8) 「見られることができる」という日本語は不自然ではあるが、原文の該当箇所がcan be seenであるのでここでは直訳を載せた。
- (9) 管見の限り国内では宮地（2012）を除いて見られない。国外ではLlwellyn & Hindmarsh（2013）が推論労働inference laborという概念を用いて感情労働論をエスノメソドロジー的に再検討しつつ乗り越えようとする試みを行っている。
- (10) 西阪（2000）は、「行為の産出、および行為の（常識的および社会的）説明の産出は、いずれも概念の文法に従って、概念の文法の適用としてなし遂げられる。行為および行為の説明の産出は、いわば概念の「結合関係」の規範的構造に埋め込まれている」と述べている。またこのことはSacks（1972）が挙げているように、2歳の女の子が「赤ちゃんが泣いたの、ママがだっこしたの」と発話したとき、「ママ」は泣いている「赤ちゃん」その人の母親であり、赤ちゃんが泣いた「から」抱き上げたのだと直ちに理解可能なことから示される。上記の文からは赤ちゃん和妈妈が直接の親子であることや、赤ちゃんが泣いたことが抱き上げたことに時間的に先行して起こっていること、そして泣いたことを理由に抱き上げたことを客観的に証明するような要素は全くない。それにもかかわらず我々がその発話を理解可能なのは、「赤ちゃん」と「ママ」という概念に規範的な結びつきがあり、この結びつきが我々に一定の見方を要請するからなのである。
- (11) 本稿の調査の限り、語りを組織する中でクリエイターと職人というカテゴリーを両方とも用いた者で、職人よりもクリエイターがアニメーターを表現するカテゴリーとしてふさわしいと述べた者はいない。ただし本稿の分析は個人個人の差異はあれども、一般的にアニメーターならばどのように考える（べきか）に関する前提にある期待を明らかにするものである。言い換えれば本稿の分析の射程は個々のアニメーターに「自分はアニメーターとしてどのような者なのか」に関する経験を、経験に先だって可能にしている規範的

前提に向けられている。このような前提は経験に先立っている以上、どのような経験がなされているかを知らうとする量的な調査によって明らかにされるものではなく、そもそも論理的な身分が異なるものである (Sacks 1992)。

- (12) ここでいう「職人」という語は必ずしも労働研究において用いられてきたものとは一致せず、「賃金労働者の規範」と言った方がよいかもしれない。職人は本来創造性が強く関わる労働者である。しかし本稿であえて「職人的規範」というワーディングを採用しているのは、以下の理由による。第一には、本稿がアニメーターの用いている職業規範をそのままに記述する方針である以上、本人達が用いている概念で記述することが望ましいと思われることである。第二に、さらに重要なことには、アニメーターの仕事は末端の工程に至るまで創造性が求められることと関連して、アニメーターを職人と呼ぶことは労働研究として決定的はずれなことではない。たとえば尾高煌之助 (1993) は、「職人の4条件」として①労働手段の私有、②評価の尺度としての技能、③技能習得に数年を要すること、④仕事の方法の自主裁量権を挙げている。これらはおおむねアニメーターにも当てはまる。
- (13) このような作画に関するカテゴリーは他のアニメーター達によっても頻繁に用いられた。用いられたカテゴリーにはMが用いた「アクション」、「日常芝居」だけではなく、「萌え系」「バトル系」などがある。今回の調査ではこのようなカテゴリーとともにアニメーターの技術体系に関する知識が共有されていることを発見したが、どのようなカテゴリーがあり、それぞれどのような作画のことを意味しているのかについては不十分にしか明らかにできなかった。今後調査されるべき事柄である。
- (14) したがって、職人的規範とクリエイターの規範が緊張関係にあるからといって、職人的アニメーターとクリエイターのアニメーターが必ずしも対立的なわけではない。クリエイターのなものへの劣位のまなごしがある一方で、他の者では難しいような特定の作画に特化したクリエイターのアニメーターは重宝さえされうる。その点で両者は協働的な関係にあるともいえる。本稿は、このような緊張と協働が両立するような状態をもたらしている論理に着目している
- (15) アニメーターに必要な技術について述べたEの語りによる。またEは「うまい」の側面に対しては見たものをそのまま描くデッサン力に加えて、見たものを様々な角度からどのように見えるかをイメージしてそれを正確に描くというデッサン力が必要であると述べている。
- (16) ただし低賃金の正当化という観点からは、理不尽さを孕んでいようといまいと、競争が激しい状況にありさえすれば一定の正当化がなされると考えることもできる。それにもかかわらず本稿が競争原理の不完全性を強調するのは、抜粋13・14の両方において、その不完全性が低賃金の理由になっているときに、PもGも低賃金の責任をアニメーター本人ではなく制度的な要因に帰属しているからである。インタビューにおける語りも職業規範を用いてなされている以上、規範からみて低賃金が合理的なもの(ここでは、アニメーター本人の技術が低いことによるもの)ならば、制度的要因には原因が帰属されず、本人に原因があるものとして語られる。この点に関しては松永 (2015) を参照。
- (17) 永田大輔 (2015) はアニメーション雑誌を用いた言説研究を通して、70年代後半から80年代にかけて視聴者によって作品中の特定の絵などを発見し共有していく実践が現代の「おたく」という文化集団を形成していったこと、そして制作側も視聴者による特殊な実践がなされることを先回りして作品を制作するようになったことを明らかにするなかで、それまではあまり注目されてこなかった原画工程のアニメーターなどがクリエイターとして「発見」されていったことを指摘している。ここから示唆されるのは80年代ごろに視聴者の視線をより強く意識するようになったことで、品質を安定させる必要があり、労務管理が厳格化し、それにアニメーター達が適応するなかで、本稿で明らかにしているような職人的規範の優越状況が生じた可能性である。この点に関しては別稿を用意したい。
- (18) 筆者による現状の調査でも、「入社」してから一定の期間はベースの賃金を定め、一定の仕事がこなせるようになるまでは最低限の賃金を保障する制作会社があることがわかっている。

参考文献

阿部真大, 2006, 『搾取される若者たち——バイク便ライダーは見た!』集英社新書。

- Baker, C., 2002, "Ethnomethodological Analysis of Interviews", In Gubrium, F. & Holstein, J. (eds.), *Handbook of Interview Research : Context & Method*, Thousand Oaks, Calif: Sage Publications : 777-796.
- Burawoy, M., 1979, *Manufacturing Consent: Changes in the Labor Process under Monopoly Capitalism*, London : The University of Chicago Press.
- , 1985, *The Politics of Production*. London : Verso.
- Condry, I., 2013, *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).
- 木村智哉, 2010, 「初期東映動画における映像表現と製作体制の変革」『同時代史研究』3 : 19-43.
- , 2011, 「東映動画株式会社の発足と同社アニメーション映画の輸出に関する一考察」『演劇博物館グローバル COE 紀要』1 : 147-168.
- Kunda, G., 1992, *Engineering Culture: Control and Commitment in a High-Tech Corporation*, Philadelphia : Temple University Press (= 2005, 金井壽宏監修・榎村志保訳, 『洗脳するマネジメント——組織文化を操作せよ』日経 BP 社).
- Llewellyn, N. and Hindmarsh, J., 2013, "The Order Problem: Inference and Interaction in Interactive Service Work", *Human Relations*, 66(11) : 1401-1426.
- 半澤誠司, 2001, 「東京におけるアニメーション産業集積の構造と変容」『経済地理学年報』47(4) : 56-70.
- 原田浩, 2011, 「夢を追うクリエイター意識を利用した過酷な働かせ方——アニメ・ビジネスの現場から」脇田滋編『ワークルール・エグゼンプション——守られない働き方』学習の友社, 48-56.
- 本田由紀, 2008, 『軋む社会——教育・仕事・若者の現在』双風舎.
- 増田弘道, 2007, 『アニメビジネスがわかる』NTT 出版.
- 松永伸太郎, 2015, 「アニメーターの労働問題と職業規範——「職人」的規範と「クリエイター」的規範に着目して」第 88 回日本社会学会大会報告原稿.
- 宮地弘子, 2012, 「ソフトウェア開発現場における自発的・没入的労働の相互行為論的考察——「人々の社会学の視角から」『社会学評論』63(2) : 220-238.
- 毛利嘉孝, 2009, 「アニメ産業にみる国際分業とグローバルイゼーション——日本と中国を中心に」『放送メディア研究 6』丸善プラネット.
- 永田大輔, 2015, 「コンテンツ消費における「オタク文化の独自性」の形成過程——一九八〇年代におけるビデオテープのコマ送り・編集をめぐる語りから」『ソシオロジ』59(3) : 21-37.
- 日本アニメーター・演出協会, 2009, 『アニメーター労働白書 2009』.
- 日本動画協会, 2012, 『アニメ産業レポート 2012』.
- 西坂仰, 2000, 「一つの社会科学の考え方——経験的データをもちいた概念分析としての相互行為分析」『理論と方法』15(1) : 61-74.
- 尾高煌之助, 1993, 『職人の世界・工場の世界』リプロポート.
- 大橋雅央, 2007, 「アニメーターを主としたアニメ制作者の労働実態に関する現場調査」『財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2006-2007』.
- O' Doherty, D. and Willmott, H., 2009, "The Decline of Labour Process Analysis and the Future Sociology of Work", *Sociology*, 43(5) : 931-951.
- 労働政策研究・研修機構, 2005, 『コンテンツ産業の雇用と人材育成』.
- Sacks, H., 1972, "On the Analyzability of Stories by Children", Gumperz, J. and D. Hymes(eds.), *Direction in Sociolinguistics : The Ethnography of Communication*, New York : Holt, Reinhart and Winston, 329-345.
- , 1992, *Lectures on Conversation*, Oxford : Blackwell.
- Sturdy, A., P. Fleming and R. Delbridge, 2010, "Normative Control and Beyond in Contemporary Capitalism," in Thompson, P. and C. Smith(eds.), *Working Life : Renewing Labour Process Analysis*, Basingstoke : Palgrave Macmillan.
- 高橋光輝, 2011, 「アニメーションにおける人材育成」高橋光輝・津堅信之編, 『アニメ学』NTT 出版.
- 鶴田幸恵・小宮友根, 2007, 「人びとの人生を記述する——『相互行為としてのインタビュー』について」『ソシオロジ』52(1) : 21-36.
- 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): 442-458.
- 山根清宏, 2005, 「「引越屋」の労働世界——非正規雇用で働く若者の自己規定」『日本労働社会学会年報』15: 59-81.
- 雪村まゆみ, 2007, 「戦争とアニメーション——職業としてのアニメーターの誕生プロセスについての考察から」『ソシオロジ』52(1): 87-102.
- , 2011, 「戦争とアニメーション——文化の制度化をめぐる一考察」関西学院大学大学院社会学研究科 2010 年度博士論文.
- 勇上和史, 2006, 「アニメ産業における労働」『日本労働研究雑誌』, 549: 49-51.

(一橋大学大学院社会学研究科 博士課程)